

MYRANOR

SOLOABENTEUER

Myranor, das Gildenland – eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer: Aus urchenlicher Wildnis und auf den Ruinen von Jahrtausenden erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Im Meer und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit katzenartigen Amana und geschuppten Shingwa, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen, und die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Werden Sie als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich, bergen Sie Schätze aus verlassenen Städten, enträtseln Sie das Mysterium um den Untergang der Alten oder bieten Sie den Tyrannen der Grenzreiche Paroli.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

DIE VERBOTENE KAMMER

Nirgendwo in der Welt haben Magie und ihre Erforschung einen höheren Stellenwert, als in Xarxaron. In dem Land, das unter der Kontrolle der Magierfürsten des Optimatenhauses Tharamnos steht, ist Wissen das kostbarste Gut. Es verschafft den Herrschern von Xarxaron einen winzigen Vorteil im Kampf gegen die gesichtslosen Horden aus dem benachbarten Draydalän. Doch auch innerhalb des altertümlichen Hauses Tharamnos kann die Suche nach uralten Geheimnissen zu blutigen Konflikten führen. Als es Sie in die abgelegene Gelehrtenstadt Imachora verschlägt, ahnen Sie noch nicht, dass Sie nur allzu bald in einen solchen Konflikt hinein gezogen werden. Sie haben von der Bibliothek des Tychondorias gehört: einem Tempel der Weisheit aus den frühen Tagen des Imperiums und Zentrum Imachoras. Doch einen nächtlichen Besuch in diesen uralten Hallen hatten Sie nicht eingeplant. Zum einen ist der Zutritt nur Angehörigen des Hauses Tharamnos gestattet, zum anderen soll ein Fluch auf der Bibliothek lasten, dem des Nachts noch niemand entkommen konnte.

Doch ein Zusammentreffen mit dem jungen Optimaten Gylderianus macht Ihre Pläne schnell zunichte. Und bevor Sie sich versehen, stehen Sie auch schon in den verfluchten Hallen – umgeben von tödlichen Fallen, verfolgt von niederhöllischen Kreaturen und konfrontiert mit den verworrenen Rätseln eines vermutlich Wahnsinnigen. Nur wenn Sie trotz alledem die Verbotene Kammer erreichen, haben Sie vielleicht eine Chance, zu entkommen.

Die Verbotene Kammer ist ein Soloabenteuer, das vor allem auf Rätsel und weise Entscheidungen setzt. Ihre Würfel werden Sie – je nachdem, wie Sie vorgehen wollen – eventuell nur an wenigen Stellen benötigen. Das Abenteuer ist für alle Rassen und Professionen geeignet. Nur Optimaten des Hauses Tharamnos passen nicht ganz ins Konzept. Größeres Vorwissen über die Spielwelt Myranor ist nicht notwendig. Dieser Band enthält außerdem eine detaillierte Anleitung, wie Die Verbotene Kammer als Gruppenabenteuer verwendet werden kann.

ABENTEUER M12

SPIELER: 1 Spieler

KOMPLEXITÄT: mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Fast alle Charaktere sind geeignet.

ORT UND ZEIT: Xarxaron in jüngerer Zeit

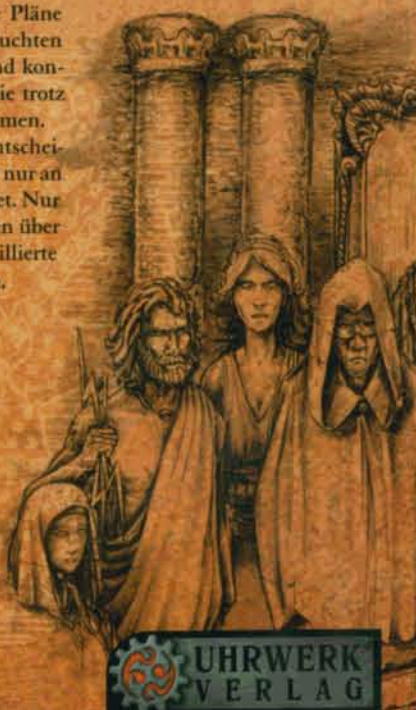
€ 12,50 [D]



9 783942 012218

ISBN 978-3-942012-21-8

Das Schwarze Auge



UHRWERK
VERLAG

14505

M12 DAS SCHWARZE AUGE

DIE VERBOTENE KAMMER

UHRWERK VERLAG

MYRANOR

M. STRITTER, N. MENDREK &
S. TANNERT

EIN MYRANOR-SOLOABENTEUER
FÜR EINEN UNERFAHRENEN HELDEN

DIE VERBOTENE KAMMER



Das Schwarze Auge

M12
EINSTEIGER

Das Schwarze Auge

Die Verbotene Kammer

Ein Soloabenteuer für Myranor

von
Nicolas Mendrek, Mháire Stritter
und Stefan Tannert

Mit Ideen von
Hauke Bardenhagen

Mit Dank an die Testspieler
Hauke Bardenhagen, Anselme Champollion, Jennifer Heßke,
Arne Kanese, Hanno Röttenbacher, Patrick Stritter
und Benjamin Welke

Mit besonderen Dank an Bastian Sue

MYRANOR:
Die Verbotene Kammer

Umschlagillustration
John Mc Sweeney

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Patrick Soeder

Lektorat
Moritz Mehlem, Fabian Talkenberg
Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2011 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGER in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Printed in Poland

ISBN 978-3-942012-21-8

 **UHRWERK
VERLAG**

Inhalt

Zum Geleit	4
Einleitung	5
Inventar	57
Die Verbotene Kammer als Gruppenabenteuer	59

Zum Geleit

Dieses Abenteuer entführt Sie und Ihren Helden in die abgelegene Gelehrtenstadt Imachora. Diese befindet sich in Xarxaron – einem Landstrich des Imperiums, in dem die alte Regierungsform der Magokratie noch so gelebt wird, wie in den Frühzeiten des Reiches. Hier hat das Haus Tharamnos das Sagen. Diese uralte Herrscherfamilie beschäftigt sich vor allem mit der Erforschung der Magie selbst und mit dem Mehreren ihres Wissens. Der Schwerpunkt in "Die Verbotenen Kammer" ist die Erforschung der altherwürdigen Bibliothek des Tychondorias, eines nahezu legendären Hortes uralter Geheimnisse.

Auch wenn das Abenteuer in sich abgeschlossen ist, stellt es gleichsam einen Prolog zur im Herbst 2011 erscheinenden "Wächter des Imperiums"-Kampagne von Mháire Stritter dar. Im Anhang haben wir daher ein paar Tipps versammelt, um "Die Verbotene Kammer" auch als Gruppenabenteuer zu verwenden.

Dieses Soloabenteuer ist problemlos auch von Einsteigern zu bewältigen – was wiederum nicht heißt, dass altgediente Güldenlandreisende weniger Spaß daran haben werden. Doch weder Sie noch Ihr Held müssen größeres Vorwissen über die Spielwelt Myranor besitzen. Die wichtigsten Informationen werden Ihnen im Abenteuer vermittelt. Auch Ihr Spielercharakter kann völlig blauäugig in diese Geschichte eintauchen, ja sogar aus Aventurien stammen. Er kann jeder Rasse oder Profession angehören – außer einer: Optimaten des Hauses Tharamnos sind leider tabu. In einigen Abschnitten wird daher auf die Besonderheiten einiger Rassen eingegangen. Wir gehen im Abenteuertext allerdings davon aus, dass Ihr Held des Lesens mächtig ist. Wenn dies nicht der Fall ist, stellen Sie sich einfach vor, der Begleiter ihres Charakters würde ihm vorlesen.

Auch regeltechnisch müssen Sie kein Experte sein. Wenn Sie wissen, wie eine Attributs- und eine Talentprobe funktioniert und vielleicht noch grob Ahnung davon haben, wie ein Kampf auszuwürfeln ist, dann sind Sie auf der sicheren Seite. Zum Spielen benötigen Sie lediglich ein Heldendoku-

ment, Papier und Bleistift, Würfel und eventuell einen Taschenrechner. Vergessen Sie nicht, sich ausführliche Notizen zu machen. Auch wenn Sie eher selten zum Würfel greifen müssen, bringt dieser Band einige besondere Spielmechanismen mit sich, die wir Ihnen kurz darlegen wollen:

Auf Seite 57 befindet sich eine Liste mit Gegenständen, die Sie im Verlauf des Abenteuers finden, und einigen Ereignissen, die Sie miterleben können. Sie werden im Abenteuer ab und an gebeten, sich ein Feld auf dieser Seite zu markieren.

Jedes Objekt besitzt eine Nummer. Wenn Sie den Gegenstand mit etwas anderem benutzen wollen, das Ihnen in einem Abschnitt beschrieben wird, können Sie diese Nummer zu einer im Text genannten Zahl addieren. Das Ergebnis markiert den Abschnitt, der die Konsequenzen beschreibt. Einige Gegenstände sind auch im Inventar miteinander kombinierbar. Diese sind besonders gekennzeichnet. Addieren Sie in diesem Fall einfach die Nummern der Gegenstände.

Aber Achtung: Wer planlos drauf los experimentiert, wird auch mit den Folgen leben müssen!

Das Inventar wird auf Seite 58 um eine Tabelle mit 100 Feldern ergänzt. Auch diese müssen Sie eventuell im Verlauf der Geschichte ausfüllen. Wichtig bei alldem ist: Merken oder notieren Sie sich den Abschnitt, an dem Sie sich befanden, bevor Sie mit dem Inventar herum experimentieren. Aus spielmechanischen Gründen wird Ihnen der Abschnitt, an dem Sie auf diese Weise landen, nicht immer den Rückweg weisen können. Das bedeutet aber keine "Sackgasse", sondern lediglich, dass Sie zum letzten Abschnitt zurückkehren können. Falls Sie einmal tatsächlich völlig den Überblick verlieren sollten, ist Abschnitt (130) immer eine gute Anlaufstelle.

Nun aber viel Spaß mit "Die Verbotene Kammer".
Lesen Sie weiter bei der Einleitung.

Einleitung

Die Nacht hat sich über die Stadt Imachora gesenkt. Sie haben Ihre Geschäfte hier erledigt und sind nun auf dem Weg zur Herberge 'Zur Siminiaschwalbe', die Ihnen schon die letzten Tage als sichere Unterkunft gedient hat. Morgen werden Sie Imachora und bald darauf auch die Magokratie Xarxaron verlassen und ein wenig bedauern Sie es, dass Ihr Aufenthalt so wenige Gelegenheiten zur Erkundung der Stadt bot. Gerade schlendern Sie über den Platz der Gelehrten, in dessen Mitte sich die gewaltige Bibliothek des Tychondorias erhebt. Sie ist das Zentrum und die Keimzelle dieser Siedlung und wird auf einer Seite durch den Platz,

auf der anderen durch einen für die Größe der Stadt eigentlich viel zu weitläufigen Park von den Nachbargebäuden abgegrenzt. Einen Moment bleiben Sie stehen und bewundern den massiven, uralten Bau. In der gewaltigen Glaskuppel spiegelt sich der klare Sternenhimmel wieder. Die Bibliothek soll aus den frühen Tagen des Imperiums stammen und einige der wichtigsten Schriften und Geheimnisse des Hauses Tharamnos beherbergen – der magisch hochbegabten Herrscher Xarxarons. Ihnen wäre der Zutritt zwar ohnehin kaum gewährt worden,

doch trotzdem wünschen Sie sich für einen kurzen Moment, einen Blick in das Gebäude werfen zu können. Schulterzuckend gehen Sie weiter. Auf der anderen Seite haben Sie von Gerüchten gehört, die *Bibliothek des Tychondorias* sei verflucht. Viele Eleven des Hauses Tharamnos sollen darin spurlos verschwunden sein und niemals hat es ein Einbrecher geschafft, diese Hallen lebendig wieder zu verlassen.

Durch einen dumpfen Schrei werden Sie aus diesen düsteren Gedanken gerissen. Als Sie aufblicken, sehen Sie am Rand des Platzes ein paar Gestalten in eine Rauferei verstrickt. Sie tragen die Uniformen der Nereton-Garde, die in Imachora die Nachtwachen übernimmt, und sind dabei, eine Person in Schwarz zu Boden zu pressen. Sie bleiben kurz stehen. Hat die Garde hier einen Übeltäter gefasst? Schon zerren die Gardisten den nun nicht mehr widerstrebenden Körper die Straße hinab, weg vom Platz der Gelehrten. Sie gehen auf den Ort des Geschehens zu und schauen der Truppe neugierig nach. Da fällt Ihr Blick auf etwas zu Ihren Füßen: Ein kleiner, zerbrochener Taschenspiegel liegt dort im Staub. Intakt wäre er recht wertvoll. Sie heben den Spiegel auf und begutachten ihn im Licht des Madamals.

Da vernehmen Sie aus den Schatten neben der Bibliothek ein Zischen: "Psst!" Sie können leicht ausmachen, woher das Geräusch kam. Hinter einer Himmelszeder nahe der Mauer des Gebäudes steht ein Mann in strahlend weißen Roben und winkt Ihnen energisch zu, während er offenbar versucht, vom Rest der Welt nicht wahrgenommen zu werden. Würde seine Gewandung dieses Unterfangen nicht ohnehin im Keim ersticken, könnte auch seine Laterne, die er in Ihre Richtung schwenkt, dieselbe Wirkung erzeugen. Seine betont unauffälligen Rufe tun ihr Übriges. "Heda! Hier drüben! Psssst!"

Sie gehen auf den Mann zu. Was soll schon passieren? Die Garde ist schließlich immer noch in Rufweite. "Das war ganz schön knapp. Ich dachte schon, sie hätten Euch erwischt. Ihr seid genau so gerissen, wie es immer heißt!" Mit diesen Worten packt Sie der Mann sanft aber bestimmt bei der Schulter. Bevor Sie etwas entgegnen können, hat er einen Schlüssel gezückt, eine kleine Seitentür der Bibliothek aufgeschlossen und Sie hinein geschoben. Kaum hat auch er die Schwelle überschritten, fällt hinter Ihnen die kleine Holztür viel lauter und kraftvoller ins Schloss, als der Wind dies jemals zu Stande gebracht hätte. Ein seltsames

Glimmen geht von ihr aus. "Verdammt!", entfährt es dem Fremden noch, dann trifft ihn eine gleißende Entladung aus der Tür und schleudert ihn gegen die Wand. Sie sind für einen Augenblick geblendet. Nur langsam gewöhnen sich Ihre Augen nun wieder an das schwache Licht in diesem Raum. Offenbar sitzen Sie in der Falle.

Sollte Ihr Charakter über Astralkraft verfügen, so ist sie nun auf Null gesunken und lässt sich in den Hallen der Bibliothek auch vorerst nicht wieder herstellen. Weiter bei Abschnitt (1).



1 Sie stehen in einem kleinen Raum, dessen Wände bis zur Decke mit Regalen voll gestellt sind. Durch winzige Fenster unter der Decke fällt ein wenig Licht herein. Auf dem Boden stapeln sich Kisten und zerschlissene Manuskripte. Der Mann, der Sie hier herein geschleppt hat, liegt schwach atmend am Boden. Westlich führt die Tür aus dem Raum, durch die Sie herein gekommen sind. Östlich können Sie eine weitere Holztür ausmachen.

Wollen Sie die westliche (18) oder die östliche Tür (20) ausprobieren. Oder wollen Sie nach dem Fremden schauen (44)?

2 Sie versuchen, Gylderianius mit der Schreibfeder zu kitzeln, aber offenbar ist er nicht kitzelig. Zurück zu (167).

3 Kreuzen Sie ein Globulenfeld im Inventar an. Wie viele dieser Felder haben Sie nun markiert? Sind es eins oder zwei? Dann notieren Sie sich den Abschnitt (85), lesen aber erst bei (25) weiter. Sind es sechs oder sieben? Wenn ja, dann lesen Sie in drei Abschnitten weiter bei (149), aber gehen Sie zuerst zu (85). Ansonsten lesen Sie direkt bei (85) weiter.

4

Beim Näherkommen stellen Sie fest, dass unter dem schattenspendenden Ästen des Baumes eine Amauna sitzt. Die Katzenfrau scheint fortgeschrittenen Alters zu sein und trägt ein einfaches, fleckiges Kleid. Am Stamm des Baumes lehnt ein Besen, der recht fehl am Platz wirkt. Sie könnten mit der befallenen Dame reden (8) oder Sie zücken Ihre Waffe und greifen an (22), was sicher auch einen Unterhaltungswert hat. Oder Sie gehen einfach zurück (295).

5

Während sich die Schritte des Optimaten entfernen, bleiben Sie im Abstellraum zurück. An die Tür nach draußen wagen Sie sich nicht noch einmal heran. Sie schauen sich gründlich um, in der Hoffnung irgendetwas Hilfreiches zu entdecken. In den Regalen stapelt sich von einer dicken Staubschicht überzogener Krimskrams. Neben einem Amulett, in das mehrere Augen eingraviert sind, liegt der abgebrochene Kopf einer Statue mit einem langen Schnabel und wütend dreinschauenden Augen. Auf einem anderen Brett hat jemand einen kleinen metallenen Stern, einen kurzen irgendwie schmierig wirkenden schwarzen Stab und einen roten Kiesel abgelegt. An eines der Regale lehnt sich sogar eine Art kleiner Obelisk mit unverständlichen Inschriften, die unter dem Staub vieler Jahre kaum noch erkennbar sind. Nichts aus dieser kuriosen Sammlung kann Ihnen dienlich sein und kurz wundern Sie sich, warum jemand diesen nutzlosen Plunder überhaupt aufbewahrt. Sie folgen also schließlich doch dem Magier in die Halle (63). Vorher markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

6

Sie stehen wieder in der Bibliothek. Gylderianus stürzt auf Sie zu. "Ihr seid schon wieder da? Habt Ihr die Weisheit erlangt?" Sie nicken zögerlich. Ihr Gefährte redet weiter vor sich hin: "Aber ja, dort muss die Zeit anders vergehen. Ich habe gespürt, dass Euch die Globule zurück gehalten hat – gut, dass ich Euch den Ring gegeben habe. Er ist Euer Anker in dieser Sphäre." Sie nicken: "Lasst uns das hier bloß so schnell wie möglich hinter uns bringen."

Lesen Sie weiter bei dem Abschnitt, den Sie sich notiert haben. Sollten Sie noch einmal zu Abschnitt 25 geschickt werden, können Sie das ignorieren.

7

In einer engen Wandnische lehnt die kleine Mumie eines vierarmigen, humanoiden Wesens – eines Neristo. Der Grad der Abnutzung der bräunlich-gelben Stoffe, die um den Körper gewickelt sind, zeugt von dem hohen Alter des Körpers. Zu Füßen der Mumie stehen mehrere kleine Urnen, in denen sich eine staubige Masse befindet. Wenn Sie einen Gegenstand aus Ihrem Inventar hier einsetzen wollen, addieren Sie dessen Nummer zu der Nummer dieses Abschnitts und lesen dort weiter. Wenn Sie sich etwas anderes ansehen wollen, geht es zu (51).

8

Sie treten an die Amauna heran, doch bevor Sie das Wort an sie richten können, springt diese auf und redet auf Sie ein: "Seid Ihr von HIER oder von DORT? Habt Ihr auch das Ei leuchten sehen? Wo sind wir? Wie komme ich hier wieder weg?"

Wollen Sie der wissbegierigen Amauna antworten (109), sie ignorieren und sich hier umsehen (11) oder die offensichtlich geistig verwirrte Frau einfach stehen lassen und zum Strand gehen (147)?

9

"Oh ... Offenbar scheint Euch mein Schreiben nur unvollständig erreicht zu haben. Immerhin habt Ihr das Erkennungszeichen benutzt und mein Lichtsignal zurückgeworfen, also ging ich davon aus, dass ... Nun ja, wie Ihr ja sicher wisst, ist es nur Optimaten wie mir – Gylderianus ti Tharamnos – erlaubt, diese Hallen zu betreten. Und selbst das nur tagsüber. Angeblich wegen eines lächerlichen Fluches, aber daran glaube ich nicht. Obendrein wurde mir durch den Vorsteher, meinen früheren Meister Korysthenes do Tharamnos, die Fortführung meiner Studien in dieser Bibliothek untersagt. Das zwang mich zu verzweifelten Maßnahmen. Ein Einbruch in diese Hallen ist seit Jahrzehnten niemandem mehr gelungen. Aber mit Euch – dem Meisterdieb 'Die schwarze Eule' – an meiner Seite zweifle ich nicht daran, dass wir Erfolg haben werden. Und es wird sich lohnen. Das verspreche ich Euch!"

Sie sind irritiert. "Ich? Ein Meisterdieb?" (16)

Sie wollen etwas anderes fragen (64).

10

Kreuzen Sie ein Globulenzfeld im Inventar an.

Wie viele dieser Felder haben Sie nun markiert?

Sind es eins oder zwei? Dann notieren Sie sich den Abschnitt (126), lesen aber erst bei (25) weiter.

Sind es sechs oder sieben? Wenn ja, dann lesen Sie in drei Abschnitten weiter bei (149), aber gehen Sie zuerst zu (126).

Ansonsten lesen Sie direkt bei (126) weiter.

11

Eigentlich ließe es sich hier gut leben – es ist angenehm warm und eine sanfte Brise lässt das hüfthohe Savannengras sacht schaukeln. Ein lautes Knurren lässt Sie jedoch herum fahren und Sie blicken angestrengt in die Richtung, aus der das Geräusch kam. Ein Löwe ist zu sehen, der ein anscheinend verletztes Khardan jagt. Das hirschnähnliche Tier mit dem einzelnen, geschwungenen Horn versucht verzweifelt seinem Jäger zu entkommen.

Möchten Sie den Löwen angreifen und dem Khardan helfen (33), das Khardan erschlagen und das Leiden somit verkürzen (43), der Jagd erst einmal weiter zusehen (56) oder nun doch lieber zum Strand gehen (147)?

12

"Na dann zeig mir doch mal wo die anderen Erwachsenen sind", bitten Sie das Mädchen. Tilcea steht auf und geht voran.

Es dauert nicht lange, da erblicken Sie eine verwirrende Szenerie. Um einen großen runden Tisch sitzen mehrere Personen: zwei Optimaten in edlen Roben, ein Amaun, der die Roben eines Gelehrten trägt, und drei Menschen in einfacher Kleidung. Der Tisch ist mit Speisen und Getränken gedeckt, aber keiner der Anwesenden bewegt sich. Alle starren leer vor sich hin. Tilcea geht zielstrebig zu einem leeren Stuhl und klettert hinauf. "Kommt doch, die Großen sind ein bisschen unheimlich, weil sie sich nicht rühren. Aber das Essen ist lecker!"

Sie könnten der Aufforderung nachkommen, denn das Essen sieht wirklich schmackhaft aus (264).

Oder Sie schauen sich die Anwesenden erst noch etwas genauer an (285).

Sie können auch diesen Ort so schnell wie möglich verlassen (381).

13

Gratulation! Ihnen fällt auf, dass das Skelett einen überzähligen Rippenbogen besitzt. Tatsächlich wurde dieser nur lose in den Brustkorb geschoben und lässt sich leicht entfernen. Es handelt sich auch nicht wirklich um eine Rippe, sondern um einen weiß getünchten, leicht gebogenen Holzstiel. Sie können sich diesen Gegenstand im Inventar markieren und bei (51) weiter lesen.

14

Zögerlich wiegen Sie den Hammer in Ihrer Hand und heben ihn dann schließlich, um auf den Spiegel einzuschlagen. Kaum berührt das Werkzeug das Glas, scheint jedoch die Welt um Sie herum zu zersplittern und Sie werden unaufhaltsam in Ihr Spiegelbild hineingesaugt.

Das Erste was Sie bemerken, ist ein schwefeliger Geruch, der Ihnen in der Nase brennt. Der Hammer in Ihrer Hand ist verschwunden. An diesem Ort herrscht ein diffuses Dämmerlicht und grünliche Rauchschwaden tun ihr Übriges dazu, dass Sie sich deutlich unwohl fühlen. Der Boden scheint aus einer Art glattem Stein zu bestehen und sofern es Wände gibt – darüber sind Sie sich im Moment nicht sicher – scheinen diese recht weit weg zu sein, so als stünden Sie in einer riesigen, leeren Halle. Der einzige Orientierungspunkt ist ein großer Spiegel hinter Ihnen.

Möchten Sie sich den Spiegel ansehen (54)?

Oder sich hier erst noch ein wenig umsehen (65)?

15

Sie versuchen, dem toten Neristo aus dem Buch vorzulesen, doch schon die erste Seite scheint ihn zu langweilen. Zurück zu (7) und kreuzen Sie sich ein Feld auf Seite 58 an.

16

"Ich? Ein Meisterdieb?" fragen Sie entrüstet. Gylderianus wirkt irritiert. "Nun stellt Euer Licht mal nicht unter den Scheffel! Ihr seid 'Die schwarze Eule' von Xarxaras. Ihr habt das Auge von Coldara gestohlen und dem Hierophanten von Xar Eunaris das Schwert des Schwarmes vor der Nase weg geklaut. Ihr seid ohne Frage der größte Dieb des südlichen Imperiums. Ohne jemanden wie Euch würde ich mich niemals in diese Gefahr begeben. Ohne Euch würde ich jetzt wahrscheinlich schon hysterisch wimmernd in einer Ecke sitzen." Gylderianus macht sich wieder am Schloss zu schaffen. Weiter bei (64).

17

"Meint Ihr nicht, wir sollten uns ein wenig beeilen? Die Zeit drängt!", ermahnt Sie Gylderianus zur Eile. Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie kamen.

18

Sie packen den Türgriff der kleinen Holztür, aber im selben Moment werden Sie von einer unsichtbaren Kraft zurückgeschleudert. Mit viel Mühe schaffen Sie es, auf den Beinen zu bleiben, stolpern dabei aber über den bewussten Fremden und prallen gegen ein Regal voller Kisten. Weiter bei (1).

19

"Und was genau suchen wir hier? Und sollten wir nicht schleunigst wieder verschwinden, wenn die Garde unterwegs ist?", fragen Sie. Der Optimat, immer noch mit dem Schloss beschäftigt, blickt Sie strahlend

an. "Wir, mein Freund, werden die Ersten seit Jahrzehnten sein, die in die *Verbotene Kammer* eindringen! Dort hoffe ich, etwas zu finden, das mir – Gylderianus ti Tharamnos – hilft, meine Forschungen abzuschließen."

Sie starren den Fremden stirnrunzelnd an. Er winkt ab. "Ihr würdet ohnehin nicht verstehen, um was es dabei geht. Wichtig für Euch, Meisterdieb, ist: Alle, die bisher versucht haben, in diese Kammer einzudringen, sind spurlos verschwunden. Man sagt, es liege ein Fluch auf diesen Hallen. Jedem, der sich nach Sonnenuntergang hier aufhalte, drohe ein schreckliches Schicksal. Das ist natürlich Aberglaube. Richtig ist: Mein Meister Korysthenes war vor vielen Jahren selbst in dieser Kammer. Das war am Tage, als er zum Bewahrer dieses Hortes aufgestiegen ist. Wir werden es ihm gleichtun! Und was die Garde betrifft: Ja, die wird unterwegs sein. Aber wir sitzen hier fest. Der Bann wird es uns nicht erlauben, diese Räumlichkeiten wieder zu verlassen. Aber das habe ich Euch ja in meinem Schreiben erklärt. Erst finden wir die *Verbotene Kammer*. Dann kümmern wir uns um die Flucht. Ich habe da schon eine Idee."

Sie fragen nach, warum er Sie als Meisterdieb bezeichnet (16).

Oder wollen Sie etwas anderes fragen (64)?

20

Sie rütteln an der gegenüberliegenden Tür. Sie ist fest verschlossen und massiver, als sie auf den ersten Blick aussah. Weiter bei (1).

21

Kreuzen Sie ein Globulenzfeld im Inventar an.

Wie viele dieser Felder haben Sie nun markiert?

Sind es eins oder zwei? Dann notieren Sie sich den Abschnitt (24), lesen aber erst bei (25) weiter.

Sind es sechs oder sieben? Wenn ja, dann lesen Sie in drei Abschnitten weiter bei (149), aber gehen Sie zuerst zu (24)

Ansonsten lesen Sie direkt bei (24) weiter.

22

Mit gezogener Waffe stürmen Sie auf die Amauna los. Für ihr Alter recht behände springt sie auf und packt ihren Besen. Noch bevor Sie reagieren können, zieht Ihnen die wehrhafte Putzkraft eins mit ihrem Besen über und Sie gehen bewusstlos zu Boden.

Weiter bei (101).

23

Gylderianus drückt Ihnen den Schlüsselbund in die Hand. Alle Schlüssel sehen recht komplex aus und es scheint nicht einfach zu sein, selbst mit dem richtigen Schlüssel das Schloss zu öffnen. Sie machen sich dennoch ans Werk. Legen Sie eine Probe in *Schlösser Knacken* ab. Gelungen: Weiter bei (28). Misslungen: Dann zu (245).

24

Sie stehen in einem Raum, der von zehn wuchtigen Statuen dominiert wird, die im Kreis aufgestellt sind und gemeinsam scheinbar die gewaltige Glaskuppel der Bibliothek tragen. Das Licht der Sterne und des Madamals taucht die Halle in ein milchiges Licht. Die Statuen sind mit bronzenen Stangen verbunden und in ihrer Mitte ragt eine Apparatur aus dem Boden, die nur aus Hebeln und Zahnrädern zu bestehen scheint. Auch hier reihen sich Bücherregale an den Wän-



den aneinander. Ansonsten ist der Raum mit zahllosen Schreibpulten angefüllt. An der nördlichen Wand prangt der Schriftzug "Wann erlangt der Philosoph die Erkenntnis?" in fahlen Buchstaben. Wollen Sie sich die Statuen und den Mechanismus genauer ansehen (40)? Oder lieber die Bücherregale (194) oder die Schreibpulte (305) durchforsten? Wenn Sie den Raum wieder verlassen wollen, geht es bei (188) weiter.

25 E

Sie stehen wieder in der Bibliothek. Gylderianus stürzt auf Sie zu. "Ihr seid schon wieder da? Habt Ihr die Weisheit erlangt?" Sie nicken zögerlich. Ihr Gefährte redet weiter vor sich hin: "Aber ja, dort muss die Zeit anders vergehen. Chaotischer. Sprunghafter. Ich habe gespürt, dass Euch die Globule zurück gehalten hat – gut, dass ich Euch den Ring gegeben habe. Er ist Euer Anker in dieser Sphäre." Sie nicken: "Ja, für einen Moment hing ich zwischen der Globule und hier fest. Last uns das hier bloß so schnell wie möglich hinter uns bringen." Lesen Sie weiter bei dem Abschnitt, den Sie sich gerade notiert haben.

26

Sie rammen das Messer in den toten Neristö. Aber dadurch wird er auch nicht noch toter. Kreuzen Sie sich ein Feld auf Seite 58 an. Weiter bei (7).

27

Sie schlitzen das verklebte Buch vorsichtig auf und können es nun aufschlagen. Die Seiten sind allerdings leer. Jemand hat außerdem ein großes Loch in viele der Seiten geschnitten, wodurch eine Art Geheimfach entstanden ist. Darin liegt eine bronzene Kurbel, die Sie sich im Inventar markieren dürfen.

28

Die Tür öffnet sich erstaunlich geräuschlos und gibt den Blick auf einen finsternen Treppenschacht frei. Modergeruch schlägt Ihnen und Ihrem Begleiter entgegen. Weiter bei (200).

29

Sie strecken dem Mädchen die Hand entgegen: "Na komm, Tilcea. Wir gehen nach Hause." "Mama sagt, ich soll nicht mit Fremden mitgehen", gibt die Kleine zur Antwort. Etwas entnervt versuchen Sie, das Kind einfach hoch zu heben, doch kaum haben Sie Hand angelegt, als die Kleine auch schon beginnt zu weinen und sich mit aller Kraft wehrt. Endlich mal ein Kind, das auf seine Eltern hört – aber warum ausge-rechnet jetzt? Wollen Sie das Mädchen hier zurücklassen und ohne es zum Spiegel gehen (397)? Oder möchten Sie nun doch erst mal die anderen Erwachsenen sehen (12)?

30

"Oh ja," antwortet der Optimat "also nicht direkt, um genau zu sein. Ich hab das Gebäude hier entworfen, geplant und mein ganzes Können hinein fließen lassen. Aber ich habe es nicht gebaut... also nicht im körperlichen Sinne. Das Aufschichten von Steinen, das Anrühren von Mörtel und dergleichen – all das habe ich

anderen überlassen. Dennoch bin ich für dieses beeindruckende Bauwerk verantwortlich. Mein Name ist Tychondorias und ich stehe Euch zu Diensten – oder besser das, was von mir übrig ist. Denn um mit meinem bedeutendsten Werk für immer vereint zu sein, habe ich meinen Geist in diese Globule einfließen lassen." Wollen Sie eine andere Frage stellen (404)? Genug gefragt (158).

31

Sie ziehen das Tuch zur Seite. Darunter kommt die Statue eines grin-senden Optimaten fortgeschrittenen Alters zum Vorschein. Das Stand-bild ist offenbar nahe an der Realität erschaffen worden: Der Darge-stellte ist nicht besonders groß, schmerbäuchig und leidet offenbar an Haarausfall. In seinen Händen hält er ein kleines Modell der unvollenden Bibliothek. Das Kuppeldach fehlt. "Tychondorias, Der Erbauer dieser Hallen", kommentiert Gylderianus. Wenn Sie hier einen Gegenstand benutzen wollen, addieren Sie dessen Nummer zu der dieses Abschnitts. Ansonsten weiter bei (240).

32

Gylderianus reagiert nicht. Sein Singsang wird lauter und bedrohli-cher. Weiter bei (167).

33

Sie zücken ihre Waffe und stellen sich der Raubkatze, wild entschlos-sen, das verletzte Khardan vor dem Tode zu bewahren.

Die Kampfwerte des Löwen:

INI 12	LeP 45	RS 2	KO 15
AT 14	TP 1W6+4	PA 11	AuP 45

Verliert der Löwe die Hälfte seiner Lebenspunkte, erkennt er Sie als stärker an und flieht. Weiter bei (122). Hat der Löwe Sie besiegt? Weiter zu (152).

34

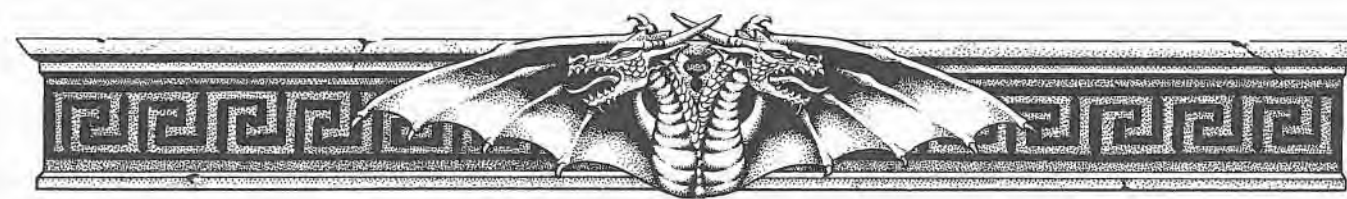
Erneut muss der Mann lachen und einen Moment befürchten Sie, dass sein dürrer, lumpenbekleideter Körper gleich auseinander bricht. Dann jedoch erlangt er wieder die Beherrschung über sich und grinst nur noch wie ein Totenschädel. "Sehr gut", sagt er heiser. "Ich denke ich mag Euch. Und ich denke, wir könnten uns gegenseitig helfen." "Und wie?" (390) Sie verlassen den Steuermann zunächst wieder (439).

35

Sie entscheiden sich, Gylderianus durch gutes Zureden wieder zur Vernunft zu bringen. Was wollen Sie zu ihm sagen? "Seid doch vernünftig! Ihr steht offenbar unter einem Bann! Reißt euch zusammen!" (178) "Gylderianus, Ihr Idiot! Die Maske ist verflucht!" (32) "Denkt an Lynathea! Wenn Ihr diesen Bann nicht brecht, werdet Ihr sie nie wieder sehen (141)!"

37

Sie pieksen den toten Neristö mit der Rippe. Das hat leider keinen Ef-fekt. Kreuzen Sie sich ein Feld auf Seite 58 an. Weiter bei (7).



38

Die Rippe ist sehr scharfkantig. Weiter bei (27).

39

Sie legen das Buch auf das Modell der Bibliothek, das der steinerne Optimat in den Händen hält. Nun sieht es so aus, als wäre dieser ein sehr ungewöhnlicher Buchständer. Sie nehmen das Buch wieder an sich. Zu (31).

40

Sie stellen sich in die Mitte des Kreises aus Statuen. Über sich ha-ben Sie nun nichts als den nächtlichen Sternenhimmel. Alle Statuen blicken Sie an. Ein ernster Optimat mit Dreiaugenmaske steht ne-ben einer Satyarin in aufreizender Pose, die wiederum von einem Krieger mit gezogenem Schwert flankiert wird. Jeder der Statuen

wurden Edelsteine einer anderen Farbe als Augen eingesetzt, so zum Beispiel blutrote beim Krieger und weiße beim Optimaten. Die Zu-sammenstellung der Zahl, der Farben und der unterschiedlichen Fi-guren macht die Bedeutung der Statuen deutlich: Offenbar handelt es sich um Darstellungen der Stellare, Manifestationen der Sterne am Himmel und zugleich Quellen der Magie. Zu guter Letzt wäre die Beschriftung mit den Namen der jeweiligen Stellare auch ein guter Hinweis, aber Sie sind recht zufrieden mit sich, auch so auf die Lösung gekommen zu sein. Ihnen fällt außerdem auf, dass der Bereich des Bodens, auf dem die Statuen ruhen, sich vom Rest des Bodens durch eine kleine Furche abhebt. In der Mitte dieser runden Bodenplatte liegt wiederum ein Loch, in dem der verwirrende Me-chanismus ruht. Zahnräder sind halb im Boden versunken, zahllose eingerostete Hebel ragen aus der Apparatur wie Pfeile aus dem Kör-per eines erlegten Wildtieres. Ihnen springt eine kleine, kreisrunde Öffnung in der Maschine ins Auge. Sind Sie im Besitz einer bron-zenen Kurbel? Dann lesen Sie weiter bei (41). Wenn nicht, dann zurück zu (24).

41

Sie stecken die Kurbel in die Vertiefung und versuchen, an ihr zu drehen. Zunächst tut sich nichts und Sie befürchten schon, die Kurbel zu zerbrechen. Dann überwinden Sie den Widerstand und es kommt Be-wegung in den Mechanismus. Zahnräder trotzen fingerdicken Schichten von Staub und Schmutz und greifen knarrend inein-ander. Gleichzeitig beginnt der Raum um Sie herum sich zu drehen. Nein – nur die Bodenplatte dreht sich. Und mit ihr die Statuen der Stellare. Als wäre das nicht genug, schiebt sich eine Messingkuppel in Lamellen über das Glas und verdeckt den Nachthimmel. Allerdings sind in diese Kuppel Formationen von kleinen Edelsteinen eingelassen, die selbst verdächtig nach Sternbildern aussehen. Gylderianus ist be-geistert. "Fantastisch! Ihr habt es geschafft! Das sind die zwölf Sternzeichen des Schutz-kreises – irgendwie müssen wir damit das Rätsel lösen ... Nur wie?" Sie können die Stellare nun frei vor dem Hintergrund des fixen Sternhimmels rotieren. Wenn Sie wis-sen, wie Sie sie einstellen sollen, werden Sie auch auf den Abschnitt kommen, der Sie weiterführt.

Ansonsten können Sie auch den Mechanismus in Ruhe lassen und zu (24) zurückkehren.

42

Zu langsam! Eine blitzschnelle Klinge schwingt direkt auf Sie zu und droht, Sie in zwei Hälften zu hacken. Gylderianus reagiert gerade noch rechtzeitig und reißt Sie an der Schulter zurück. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (45) zurück. Wenn Sie es noch einmal versuchen wollen, ist die Probe um einen Punkt leichter als beim letzten Mal.



Die Namen der Stellare, beginnend bei der dreiaugigen Herrscherin der Magie und im Sinne des Uhrzeigers, sind: Belyahel, Bel-Shuga, Badian, Undhahal, Ashabel, Balathandis, Xetobal, Balbutri, Belcar, Baal-Urgol

43

Sie stellen sich dem näher kommenden Khardan in den Weg und machen sich zum Kampfbereit. Auf einen zweiten Jäger war das Tier nicht vorbereitet und so gelingt es Ihnen, das Khardan mit einem gezielten Hieb zu töten.

Der Löwe ist allerdings nun auch heran gekommen und sein Knurren wie auch seine Haltung verraten Ihnen, dass er seine Beute nicht kampflös aufgeben wird. Sie beschließen sich langsam zurück zu ziehen und dem Löwen sein Festmahl zu überlassen.

Lesen Sie bei (162) weiter.

44

Sie beugen sich zu dem Fremden hinab. Es handelt sich bei ihm – seinem Äußeren nach zu urteilen – um einen Schüler der magischen Künste, der das Ende seiner Zwanziger erreicht hat. Ein schlichtes Stirnband mit einem eingelassenen augenförmigen Stein zeugt davon, dass er entweder den Status eines vollwertigen Optimaten noch nicht erreicht hat oder ungern sein Gesicht hinter einer Maske verbirgt. Sein perfekter Dreitagebart, sein gepflegter Pferdeschwanz und der Schmutz auf seiner weißen Robe deuten darauf hin, dass er einen etwas verwegeneren Lebensstil bevorzugt als die meisten seiner Kollegen. Vielleicht möchte er aber auch einfach nur diesen Anschein erwecken. Sie fassen den Mann an der Schulter und rütteln ihn wach. Er schlägt die Augen auf und blickt Sie erst verwirrt, dann erleichtert an. Nach kurzem Zögern springt er auf und blickt an sich herab. "Wir leben noch! Ha! Ich hatte recht! Kommt mein Freund, wir haben nicht viel Zeit, bevor die Garde hier ist!" Mit diesen Worten zieht er seinen Schlüsselbund wieder hervor, öffnet die nächste Tür und verschwindet dahinter. Wollen Sie ihm folgen, dann weiter bei Abschnitt (63). Falls Sie beschließen, dass es in dieser Abstellkammer sicherer ist, suchen Sie Abschnitt (5) auf.

45

Geschafft! Sie springen von einer Platte zur nächsten und überwinden so den Gang. Der Optimat folgt Ihnen. Vor Ihnen und Gylderianus liegt nun eine weitere Kammer. Hinter dieser können Sie bereits eine größere Halle erahnen. Der Optimat kramt erneut umständlich seine Karte aus dem Ärmel. "Dies muss die letzte Falle sein. Hier steht etwas von schwingenden Äxten. Nicht sonderlich originell. Und mit Magie sicher leicht zu überwinden. Aber, na ja..." Er faltet das Pergament wieder zusammen. "Um hier durch zu kommen, müsst Ihr sehr gewandt sein. Seht Ihr diese Lichtbarrieren? Ihr dürft Sie nicht berühren, denn sie lösen die Falle aus. Wie auch immer das funktioniert..." Ein Blick in den kleinen Raum offenbart sehr schmale Schlitz in den Decken und Wänden. Gylderianus scheint eine Idee zu haben. Er zieht seinen Schuh aus und wirft ihn in den Raum. Noch bevor er den Boden erreicht, wird er von blitzschnell heran sausen den Klingen in zwei ordentliche Stücke geschnitten. Der Optimat schluckt. "Äußerst gewandt..."

Noch können Sie und Ihr nun nicht mehr vollständig bekleideter Gefährte umkehren. Notieren Sie sich vorher aber diesen Abschnitt, um zu ihm zurückkehren zu können (130).

Wenn Sie versuchen wollen, schneller als die Klingen zu sein, legen Sie eine *GE-Probe* +10 ab. Sollten Sie in der Lage sein zu Fliegen oder über einen Greifschwanz verfügen, ist die Probe nur um 5 erschwert.

Ist die Probe geschafft, lesen Sie weiter bei (151).

Sollte sie nicht gelingen, schauen Sie angemessen verängstigt bei (42) nach.

46

Der Dämon hält inne und sein Mund verzieht sich zu einer schaurigen Kopie eines Lächelns. "Ja, Gesellschaft leisten. Oder sollte ich besser sagen, meine Sammlung bereichern? Es wäre doch zu schade, ihr nicht zwei solch prächtige Exemplare hinzuzufügen."

Wie auf dieses Stichwort hin erhellt sich die Umgebung und Sie erblicken gut und gerne zwei bis drei Dutzend Personen, die wie erstarrt überall um Sie herum stehen. Der Dämon hat hier Vertreter aus allen Bevölkerungsschichten und Rassen zusammengetragen, die wie in einer makaberen Kunstgalerie aufgebaut sind. Ein kalter Schauer überläuft Sie bei dem Gedanken, ein Teil dieser Sammlung zu werden.

"Wenn mich mein Meister Korysthenes schon dazu zwingt, seine Geheimnisse zu bewachen, warum soll ich mir dann nicht wenigstens ein bisschen Spaß gönnen? Keine Angst, ich töte euch nicht, denn so nutzt ihr mir nicht viel. Ihr werdet euch nicht mehr bewegen können, bleibt aber am Leben. Das ist doch ein gutes Angebot... nicht wahr? Ich gebe euch ein sicheres Heim und eure Angst dient mir als Lohn", erklärt Ihnen der Dämon in der obszönen Verzerrung eines menschlichen Plaudertons. Er setzt sich wieder in Bewegung.

Sie ziehen es vor, vor diesem Schicksal zu fliehen (98).

Oder möchten Sie sich mit Waffengewalt wehren (91)?

47

Vor Ihnen liegt ein sehr schweres, in Leder gebundenes und schon recht zerschlissenes Buch. Darin befinden sich ein Verzeichnis aller Werke dieser Hallen und eine Auflistung aller Kuriositäten. Scheinbar ist das Buch schon lange nicht mehr aktuell und durch sein Alter selbst zu einem Ausstellungsstück geworden. Wenn Sie einen Gegenstand mit dem Katalog benutzen wollen, addieren Sie dessen Nummer zu diesem Abschnitt. Ansonsten zurück zu (188).

48

Sie legen den Stein in eine der Urnen. Nichts passiert. Mit einiger Mühe fignern Sie ihn wieder heraus. Während Gylderianus entnervt beobachtet, wie Sie mit der geballten Faust mehrfach in der Urne stecken bleiben, können Sie auf Seite 58 ein Feld markieren. Weiter bei (7).

49

Der Versuch, diese beiden Gegenstände zu kombinieren, führt zu nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

50

Sie halten der Statue das Messer an die steinerne Kehle. "Na, was gibt's jetzt noch zu grinsen, hä? Auf einmal bist du nicht mehr so mutig, was?" Dann wird Ihnen klar, dass Gylderianus Sie beobachtet, und Sie stecken das Messer wieder weg. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und gehen Sie zu (31) zurück.

51

Sie stehen in einer länglichen Halle, die sich von Süden nach Norden erstreckt. Der Raum ist fensterlos, aber einige grün schimmernde Laternen verbreiten ein gespenstisches Licht. Fast alle Wände sind mit Regalen vollgestellt, die alte Stein- und Tontafeln und Papyrusrollen enthalten. In der Mitte des Raumes thront ein gewaltiger Sarkophag. In einer Nische in der Ostwand lehnt eine vierarmige Mumie und neben

der südlichen Tür sind einige menschliche Skelette aufgehängt. Über all dem prangt ein fahl leuchtender Schriftzug an der westlichen Wand. "Wer wurde nicht richtig bestattet?"

Sind Sie zum ersten Mal hier? Dann lesen Sie zuerst Abschnitt (333). Ansonsten haben Sie die Wahl: Wollen Sie die Skelette untersuchen (301), sich den Sarkophag (174) oder die Mumie (7) anschauen? Vielleicht interessieren Sie sich auch für die Schriftstücke (205)? Oder Sie verlassen den Raum Richtung Norden (260), Osten (130) oder Süden (111).

52

Das sechste Tor öffnet sich und ein weiterer Raum liegt vor Ihnen. Ein Skelett liegt im Staub vor diesem Portal. Sie können nicht mehr feststellen, woran dieser Mensch gestorben ist; er mag hier jedoch schon einige Jahrzehnte liegen. Über dem Portal lesen Sie die Worte: "Was lehren uns die Ungeschaffenen?"

"Jetzt haben wir ein Problem", meldet sich Gylderianus zu Wort. "Wenn ich euch recht verstanden habe, war die Dämonenglobule zerstört. Mit welchem Lösungswort seid Ihr entkommen? Charybalis?" Sie bestätigen das. "Aber das kann wohl kaum die gesuchte Weisheit sein. Oder doch? Und wir sollten besonders vorsichtig sein. Dieses Tor könnte eine falsche Lösung schwer bestrafen. Denkt nach: Was habt Ihr in der Globule noch gesehen?", fragt Gylderianus mit einem Blick auf die Leiche. Was wollen Sie tun?

Sie sprechen das Wort "Charybalis" (393)

Sie sagen: "Versuche niemals zu kontrollieren, was dich kontrollieren will!" (345)

Oder: "Dämonen sind die Urform der Existenz. Durch ihre Beschwörung werden Magier zu Göttern!" (255)

Sie können natürlich auch umkehren und bei (130) weiter lesen. Markieren Sie in diesem Fall ein Feld auf Seite 58.

53

"Wir befinden uns in einer künstlichen und räumlich begrenzten alternativen Welt, die ich mittels magischer Anwendungen nach meinen Vorstellungen erschaffen habe. Diese sogenannte Globule hier habe ich meinem früheren Arbeitszimmer nachempfunden, damit spätere Generationen einen Einblick in meinen Alltag erhalten können. Die anderen Globulen in der Bibliothek wurden für ihren jeweiligen Zweck passend gestaltet", erklärt der Erbauer.

"Wie viele Globulen gibt es?" (214)

"Welchen Zweck sollen sie erfüllen?" (225)

Etwas anderes fragen (404)?

Genug gefragt (158).

54

Der Spiegel ähnelt dem in der Bibliothek, nur ist er wesentlich größer. Vielleicht ist dies Ihr Rückweg in die reale Welt?

Möchten Sie den Spiegel benutzen, um diesen ungastlichen Ort wieder zu verlassen? (75)

Oder möchten Sie sich, wo Sie nun schonmal hier sind, erst noch etwas umsehen? (65)

55

Sie legen das Buch neben den Ausstellungskatalog und setzen an, die dort enthaltenen Informationen abzuschreiben. Da fällt Ihnen ein, dass das Buch zu diesem Zweck nicht zu gebrauchen ist und kehren zu (47) zurück.

56

Interessiert beobachten Sie die Jagd weiter. Es dauert nicht lange, bis der Löwe das verletzte Khardan gerissen hat und sich genüsslich über seine Beute her macht.

Weiter bei (162).

57

Sie verlieren den Boden unter den Füßen und stürzen ab. Gylderianus springt herbei, um Sie fest zu halten, doch Sie reißen ihn mit. Sie beide stürzen einige Schritte in die Tiefe, landen auf einer schrägen Fläche, rutschen ab und werden durch eine Art Klappe wieder in einen helleren Raum befördert. Hinter Ihnen schließt sich eine Geheimgtür. Sie liegen benommen im Keller der Bibliothek. Weiter bei (85). Außerdem markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

58

Der Drache schleudert Sie gegen die Steinwand und die Wucht presst Ihnen die Luft aus den Lungen. Schicksalsergeben bleiben Sie liegen, denn selbst für die kleinste Anstrengung fehlt Ihnen nun die Kraft. Schon ist der skelettierte Kopf des Ungeheuers heran und droht, Ihnen glatt den Kopf von den Schultern zu trennen – doch ohne Vorwarnung explodiert er in tausende Knochensplitter. Der Skelettrumpf sackt in sich zusammen und stürzt krachend zu Boden. Gylderianus lässt seine Hand sinken. Blut rinnt ihm aus der Nase. Er sieht mindestens so schrecklich aus, wie Sie sich fühlen. Dennoch lächelt er Ihnen zu. Sie lächeln zurück, ergreifen seine ausgestreckte Hand und lassen sich hochziehen. Mit einem kurzen Heilzauber versorgt er die schwersten Ihrer Wunden. Ein seltsames Geräusch durchdringt den Raum. Ein Seufzen? Ein Schreien? Entsetzen vermischt sich mit Erleichterung. Kurz sehen Sie eine abscheuliche Gestalt aufflackern und dann wieder verschwinden – oder war das nur Einbildung? "Der Dämon ist fort", kommentiert Gylderianus schwer atmend und mit Knochenstückchen übersät. "Dieses Mal endgültig." Der Weg zur Triopta ist frei! Weiter bei (156).

60

Sie drehen den Stein in Ihrer Hand hin und her und überlegen, was Sie bitteschön hier damit anstellen sollen. Die Antwort ist: Nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

61

Der Versuch, diese beiden Gegenstände zu kombinieren, führt zu nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

63

Sie folgen dem Optimaten. Auf der Türschwelle bleiben Sie jedoch wie versteinert stehen. Entsetzliche Dämonenfratzen starren Ihnen mordlüstern entgegen. Ein vielgehörntes Chaos wimmelt um Sie herum. Wild flackernde Irrlichter tanzen zwischen gigantischen Tentakeln. Dies ist also der Fluch der Bibliothek! Des Nachts öffnen sich hier die Tore zur Siebten Sphäre und die Ungeschaffenen machen diese Hallen unsicher, um zu... um zu... ja was eigentlich? Die Dämonen bleiben genau so angewurzelt stehen wie Sie. *Vielleicht haben sie genau so viel Angst vor mir, wie ich vor ihnen*, denken Sie bei sich.



Wahrscheinlicher ist aber: Es handelt sich um Statuen. Ein genauerer Blick untermauert diese These. Dennoch gehen Sie mit respektvollem Abstand weiter. Sie folgen dem Klappern der Sandalen des Optimaten durch eine Halle im Süden bis zu einem Rundgang. Dort ist der Fremde stehen geblieben. Er kniet vor einer massiv aussehenden Stahltür, die in die Mittelsäule des Rundgangs eingelassen ist, und werkelt mit einem Schlüsselbund herum. Als er Sie bemerkt, steht er kurz auf. "Bevor ich es vergesse. Hier, nehmt das! Den werdet Ihr brauchen!" Der Optimat zieht sich einen Ring vom Finger und drückt ihn Ihnen in die Hand. Er fühlt sich schwer und warm an. Ihnen eine Entschädigung zukommen zu lassen, ist ja wohl auch das Mindeste, was ihr Entführer tun kann. Der Fremde kniet sich nun wieder vor die Tür und fummelt weiter am Schloss herum. Weiter bei (64).

64

Zeit, ein paar Fragen zu beantworten!

"Wer seid Ihr?" (6)

"Was wollt Ihr von mir?" (9)

"Was wollt Ihr eigentlich hier? Sollten wir nicht schleunigst wieder verschwinden, wenn die Garde unterwegs ist?" (19)

Wenn Sie genug in Erfahrung gebracht haben, lesen Sie bei (183) weiter.

65

Sie gehen einige Schritte, da erspähen Sie vor sich eine Gestalt in einer dunklen Robe. Sie hat Ihnen den Rücken zugewandt und die Arme erhoben, als würde sie gerade eine Rede halten. Undeutlich können Sie vor der Gestalt einige Linien auf dem Boden erkennen, von denen ein schwaches Leuchten ausgeht.

Möchten Sie die Gestalt ansprechen (169)?

Oder ihr vielleicht vorsichtig auf die Schulter tippen (234)?

Vielleicht beschließen Sie auch, sich weiter umzusehen (251).

66

Sie zücken Ihr Messer und setzen an, die Seiten aus dem Katalog herauszutrennen. Weiches Papier kann man immer gebrauchen! Gylderianus hält Sie jedoch davon ab. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (47) zurück.

67

Sie haben den Abort gefunden. Da weder Gylderianus noch Sie gerade ein dringendes Bedürfnis verspüren (wie in einem kurzen Gespräch geklärt wird, das hier nicht wiedergegeben werden muss), schlie-

ßen Sie die Tür wieder. Doch einen Moment! Kurz fragen Sie sich, ob die magische Schutzbarriere, die Sie beide hier gefangen hält, sich auch auf die Kanalisation auswirkt. Sie könnten versuchen, durch den Abort zu fliehen.

Wenn Sie das tun wollen, lesen Sie weiter bei (403). Ansonsten weiter bei (96).

68

Sie schwenken Ihren Arm und rufen dem Fischer einen Gruß zu. Es dauert einen Moment, bis er Sie bemerkt und Ihren Gruß erwidert, dann ist er aber auch schon wieder mit seiner Arbeit beschäftigt. Angesichts des hier vorherrschenden Mangels an Gesprächspartnern finden Sie das einigermaßen unhöflich. Möchten Sie daher versuchen, zu dem kleinen Boot zu schwimmen (239)? Oder bleiben Sie am Strand und kehren lieber zu (147) zurück?

69

Gylderianus wirkt immer noch entspannt. "Während Ihr in diesen Globulen herumgespielt habt, habe ich mir ein paar Gedanken gemacht und ich glaube hiermit", er zückt einen antik aussehenden Dolch, "können wir entkommen! In der Verbotenen Kammer muss es einen Kraftspeicher geben, der die astralen Energien all derer aufsaugt, die täglich in die Bibliothek kommen.

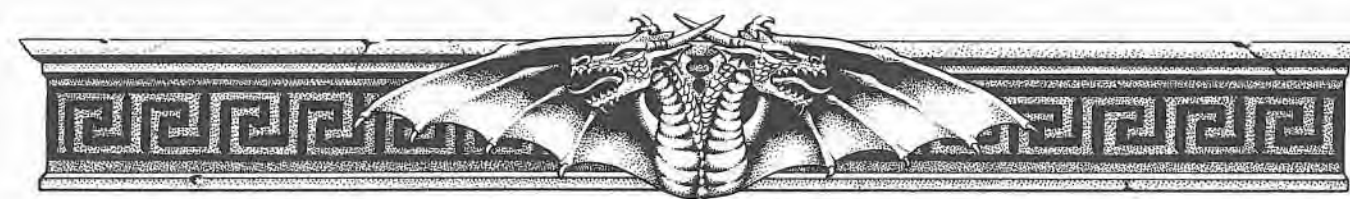
So auch die meinen. Dieser Kraftspeicher wird gleichzeitig benutzt, um den Bann aufrecht zu erhalten, der uns hier einsperrt. Wenn wir ihn beschädigen, wird ein Teil der Astralkraft wieder frei und der Bann sollte zusammenbrechen. Dieser Dolch ist mächtig genug, um das zu bewerkstelligen. Keine Angst: Der Dolch wird dieses feine magische Gewebe nicht zerstören. Die Globulen werden erhalten bleiben." Weiter bei (392).

70

Sie kitzeln den toten Neristo mit der Feder. Als Konsequenz erscheint eine weitere Markierung auf Seite 58. Weiter bei (7).

71

Sie schieben die falsche Rippe in das Loch im Stein. Somit haben Sie einen primitiven Hammer hergestellt. Dennoch sieht es so aus, als würden diese beiden Gegenstände zusammengehören. Seltsame, fremdartige Runen erscheinen nun auf Kopf und Stiel. Es fällt Ihnen im Zweifel aber ebenso leicht, den Hammer wieder zu demontieren. Sie können ihn sich im Inventar ankreuzen.



72

Dieser Stein ist hier leider nutzlos. Bitte kreuzen Sie ein Feld auf Seite 58 an.

73

Als Sie diese Frage stellen, fängt der Optimat milde an zu lächeln. "Ihr glaubt hoffentlich nicht ernsthaft, dass ich Euch nun einfach so erzähle, wie Ihr ohne Anstrengung in die Verbotene Kammer eindringen könnt. Ich habe das alles hier nicht konstruiert, nur damit ich dann einfach so jedem die Tür öffne. Ihr müsst zunächst die Zugänge zu den Globulen finden und Euch dort dann einer oder mehreren Aufgaben stellen. Erst wenn Ihr dies geschafft habt, werdet Ihr einen Schlüssel erhalten, der euch euren Ziel wieder ein Stückchen näher bringt."

"Wie viele Globulen gibt es?" (214)

"Welchen Zweck sollen sie erfüllen?" (225)

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

74

Der Sand erzeugt bei jedem Schritt einen knirschenden Ton. Wenige Schritte reichen schon, um das Licht der Schiffslampe fast gänzlich hinter sich zu lassen und Ihr eigener Schatten vermengt sich mit der sternenlosen Nacht. Sie wollen schon umkehren, als eine leise, helle Stimme von weitem aus dem Dunkel erklingt: "Ich bin müde. Wenn Ihr kommt, um mich zu holen, werde ich nicht mehr weglaufen." So sehr Sie sich auch bemühen, Sie können die Stimme nicht orten und können höchstens zum Schiff zurückkehren. (439)

Sie haben schon erfahren, wo Sie den Sprecher finden können? (267)

75

Sie strecken Ihre Hand aus und berühren den Spiegel. Allerdings passiert nichts. Weder kehren Sie zurück in die Bibliothek, noch sehen Sie etwas anderes als Ihr Spiegelbild. Etwas verärgert über das völlige Ausbleiben irgendeiner Reaktion schlagen Sie mit der Faust auf den Spiegel ein, doch auch das erzielt kein Ergebnis.

Vielleicht sollten Sie sich hier erst noch etwas umsehen (65).

76

Der Schriftzug "Welches ist das mächtigste Element?" leuchtet umso stärker, je näher Sie und Ihr Begleiter kommen. Durch dieses Licht fällt Ihnen eine kopfförmige Vertiefung in der Wand bei der Schrift auf. Sie ist immer noch kaum zu sehen. Wenn Sie einen Gegenstand hier benutzen wollen, addieren Sie dessen Nummer zu der dieses Abschnittes oder gehen Sie zurück zu (220).

77

Sie können diesen Gegenstand damit nicht benutzen. Markieren Sie bitte ein Feld auf Seite 58.

78

Sie machen auf dem Absatz kehrt und laufen davon. Die überraschten Draydal brauchen offenbar eine Weile, bevor sie auf die Idee kommen, Ihnen zu folgen. Weiter bei (382).

79

Das sechste Tor birgt den Schriftzug: "Was lehrt uns das Vorbild der Götter?"

"Im Angesicht der Götter sind wir nichts!" (371)

"Ohne die Sterblichen werden die Götter vergehen." (319)

"Die Sterblichen brauchen nicht nur Vertrauen in die Götter, sondern auch ihre eigene Tugend." (52)

Zurück bei (130).

80

Gylderianus reagiert nicht auf Ihre Worte.

Sie hoffen, dass körperliche Gewalt Ihren Gefährten wieder zu Sinnen kommen lassen wird. Würfeln Sie eine Attacke. Ist sie gelungen? (133) Oder misslungen? (274)

81

Sie setzten dem Neristo die Triopta auf. Sie steht ihm nicht schlecht, aber es passiert dennoch nichts. Weiter bei (7).

82

Nicht ganz so detailgetreu und liebevoll gestaltet wie das Imperiale Pantheon sind hinter einer Absperrung die Statuen anderer Götter versammelt. Bedrohlich starrt der blutige Khor, Gott der löwenhäutigen Leonir, auf Sie herab und richtet den Speer auf imaginäre Gegner. Aphamara, eine Göttin aus Makshapuram, wird als sechsarmige schwarze Amauna dargestellt. Finster thront auf einem muschelbesetzten Stuhl der geschuppte Meeressgott der Risso – Efirt, der als Ephar im Imperium nur noch selten verehrt wird. Zwischen den Beinen dieser respekt einflößenden Gruppe verbirgt sich unscheinbar ein Chamäleonwesen: Ojo'Shombri, der Gott der Verstohlenheit der Shingwa. Der kleine Gott grinst trotz der Nähe der weit mächtigeren Wesen fröhlich und um seine Augen herum glitzern mehrere bunt gestaltete Schuppen. Links finden sich rot, blau und gelb und rechts orange, violett und grün. Den sechsfarbenen Regenbogen in seinem Gesicht unterbricht nur eine einzelne Schuppe, die schlicht grau gehalten ist.

Wenn Sie hier etwas Bestimmtes suchen, dann können Sie nun auch den Abschnitt errechnen, zu dem Sie die Suche führt.

Oder Sie kehren zurück zu (188).

83

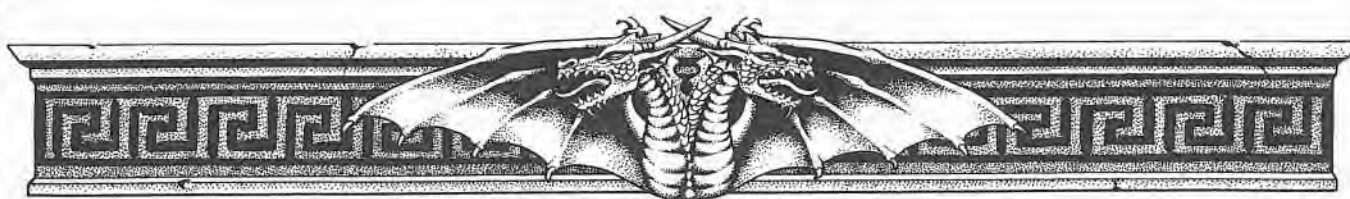
Sie halten die Rippe in der einen Hand und den Edelstein in der anderen. Ihnen fällt keine Möglichkeit ein, wie Sie aus diesen beiden Gegenständen etwas Sinnvolles herstellen könnten. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58.

84

Leider bleibt diese Aktion ohne erkennbare Wirkung.

85

Sie stehen in einem schwach beleuchteten Raum, der deutlich kleiner ist als die großen Hallen des Erdgeschosses. Das wenige Licht geht von leuchtenden Kristallen aus, die in der Decke eingelassen sind. Nur wenige Bücherregale lehnen an den Wänden. Der meiste Platz wird von Uhren in allen Größen und Formen eingenommen:



In der Mitte der Kammer steht ein gigantischer, mechanischer Apparat, der den Raum mit einem beständigen, fast ohrenbetäubenden Ticken erfüllt. Ein manns langer Minutenzeiger rückt unaufhaltsam voran und erinnert Sie daran, dass die Zeit nach wie vor drängt. Auf Podesten und zwischen den Regalen erblicken Sie Sanduhren, Sonnenuhren, eine Wasseruhr und exotischere Geräte, die Sie noch nie im Leben gesehen haben, die aber alle offenbar dazu gedacht sind, die Zeit zu messen. In die westliche und östliche Wand sind Mosaik eingelasen, von denen ebenfalls spärliche Beleuchtung ausgeht. Ein Schriftzug in der südlichen Wand bildet die Worte "Was ist das Älteste in diesem Raum?" in einem fahlen Leuchten.

Wollen Sie sich das Mosaik im Osten (113) oder im Westen (99) anschauen? Oder lieber eines der mit Uhren überladenen Borden durchsuchen (192)? Auch die Bücherregale könnten wertvolle Informationen bergen (236). Natürlich können Sie auch wieder über den Riesentausendfüßler nach oben zurückkehren (111).

86

Die Echsen, die sich auf dem Felsen sonnen, sind mit Schwanz gut zwei Schritt lang und mit ihren knorrigen Schuppen kein hübscher Anblick. Träge halten sie Ihrem Blick stand und scheinen nicht einmal daran zu denken, vor Ihnen Angst zu haben.

Schließlich bemerken Sie, wie sich Jungtiere aus dem Sand graben und auf den mühsamen Weg zum schützenden Wasser und zu den Felsen machen. Einige Seevögel freuen sich über die kleinen Echsen, die sie als willkommene Mahlzeit betrachten und als Imbiss vom Strand pflücken. Möchten Sie vielleicht die Vögel verscheuchen (211) oder weiter beobachten, was passiert (221)?

Natürlich könnten Sie auch dem Fischer winken (68).

87

Auch das zweite Tor öffnet sich und gibt den Blick auf ein drittes frei. Dieses Mal ist folgendes zu lesen: "Was ist das Geheimnis des Lebens?"

"Das Leben ist kein Hof voller kleiner Einhörner." (371)

"Es kann kein Leben geben ohne den Tod." (160)

Zurück geht es über (130).

88

Sie legen den Stein als Briefbeschwerer auf den Katalog. Jetzt kann er nicht mehr wegfliegen. Da aber ohnehin kein Wind weht, nehmen Sie den Stein wieder an sich und markieren ein Feld auf Seite 58. Zurück zu (47).

89

Als Sie dem Optimaten von dem Dämon erzählen, blinzelt er Sie bass erstaunt an. Schließlich meint er sichtlich verwirrt: "Das war nirgends in den Plänen vorgesehen. Ein Dämon gehört sicherlich nicht zur Ausstattung!" Kurz scheint er über die Sachlage nachzudenken, bevor er fortfährt: "Es könnte sein, dass sich durch die gesammelte magische Grundstrahlung der hier befindlichen Artefakte und Bücher eine Konstellation ergeben hat, die es einer dämonischen Wesenheit ermöglicht, in unsere Sphäre einzudringen. Damit habe ich leider nicht gerechnet..."

Sie fragen: "Und was ist mit den Fallen?" (336)

Oder wollen Sie dem Erbauer erklären, dass Korysthenes den Dämon absichtlich in die Bibliothek geholt hat (408)?

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

90

Die Feuersäule in der Mitte des Raumes verbreitet ein unruhiges Licht. Es ist Ihnen nicht ersichtlich, wovon sich die Flammensäule ernährt, die in einer Art Schale am Boden beginnt und einer kleinen Kuppel an der Decke endet. Wenn Sie sich der Säule nähern, fällt Ihnen ein unnatürlich starker Luftzug auf, der von ihr ausgeht. Je näher Sie kommen, desto stärker wird er – bis zu dem Punkt, an dem er Sie daran hindert, sich den Flammen weiter zu nähern. Zurück zu (220).

91

Zu allem entschlossen ziehen Sie Ihre Waffe und richten sie auf den Dämon. Der Neristo tut es ihnen gleich, scheint aber weniger überzeugt zu sein als Sie. Das Wesen stößt ein heiseres Lachen aus und wischt dann Ihre Waffe mit einer Bewegung seiner Klauen zur Seite. Mit übernatürlicher Geschwindigkeit geht er zum Gegenangriff über und Sie versuchen Ihre Waffe zur Parade zu heben, auch wenn ein Gelingen unmöglich erscheint. Doch bevor Sie vom Hieb des Dämons getroffen werden können, heult dieser mehr vor Überraschung denn vor Schmerzen auf.

Der Neristo ist eingesprungen und hat den Arm des Wesens mit seinem Schwert abgefangen, bevor es Sie verletzen konnte. "Starr mich nicht so blöde an!", ruft er Ihnen zu. "Das Lösungswort lautet CHARYBALIS! Ich halte das Vieh auf und du schaust, dass du hier raus kommst und mich dann so schnell wie möglich befreist!"

Schnell zum Spiegel und raus aus der Globule (104)!

Oder wollen Sie Ihren neuen Freund nicht alleine lassen (115)?

92

Sie legen die Schale vor dem Neristo in der Nische ab. Optisch passt sie nicht sehr gut dazu, also nehmen Sie sie wieder an sich. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (7).

93

"Möglicherweise bin ich verrückt, denn zu viel Wissen kann den Geist ebenso verwirren wie zu wenig Wissen. Ich sehe so viel, dass ich nichts mehr sehe. Wollt Ihr mir Eure unverdorbenen Augen leihen und etwas für mich finden?"

"Und was?" (390)

"Nein danke." Sie lassen den Steuermann alleine (439).

94

Diese Kombination führt leider zu keinem Ergebnis. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58.

95

Sie versuchen, die Buchstaben mit dem Messer aus der Wand zu brechen. Ohne Erfolg. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Zurück zu (76).

96

In diesem kleinen Raum ist eine winzige Küche untergebracht. Ein Ofen füllt eine Ecke der Kammer aus; ein Tisch und vier Stühle stehen in der Mitte. Ein großes Wasserbecken, ein sperriger Schrank und verschiedene Putz utensilien lassen ansonsten wenig Platz. Eine Holztür führt in eine weitere Kammer. Wollen Sie diese öffnen (67), in die große Halle zurückkehren (260) oder den Schrank öffnen (134)?

97

Weiter bei (412).

98

Der Kampf gegen ein solches Wesen scheint aussichtslos und so wenden Sie sich hastig zur Flucht. Der Boden jedoch wird unter Ihren Füßen zu Morast und behindert jeden Ihrer Schritte. Verzweifelt kämpfen Sie sich voran, aber das raue Lachen des Dämons kommt unaufhaltsam näher. Als Sie glauben, dass im nächsten Moment eine Klauenhand Ihre Schulter packen wird, drehen Sie sich um – der Dämon jedoch befindet sich einige Schritte entfernt und wird von einer kleinen, vierarmigen Gestalt bedroht.

Der Neristo hat seine Waffe gezogen und sich zum Kampf gestellt. "Das Lösungswort lautet CHARYBALIS, ich halt dir den Rücken frei. Hau ab und wehe du denkst nicht daran, mich hier raus zu holen!", ruft er Ihnen noch zu.

Zum Spiegel und raus aus der Globule (104)!

Oder wollen Sie Ihren neuen Freund nicht im Stich lassen (115)?

99

Sie stehen vor einem riesigen Mosaik, das fast die gesamte Westwand ausfüllt. Das archaisch wirkende Kunstwerk stellt mehrere dreizehngehörnte Echsenmenschen – die Jharra – dar. Die meisten knien auf den Stufen einer Pyramide und sind einem ihrer Artgenossen zugewandt, der auf der Spitze des Bauwerks thront. "Seht hier!" Gylderianus zeigt auf die Stelle, an der sich der Kopf des Wesens befinden sollte. "Hier fehlen einige Steine." Über dem Kopf dieses Wesens bilden sich seltsame Wirbel am Himmel. Ihnen läuft ein kalter Schauer über den ganzen Körper, wenn Sie länger als ein paar Augenblicke auf das Bild starren. Sie haben das Gefühl, das Ticken der gewaltigen Uhr in ihrem Rücken wird immer langsamer und gleichzeitig lauter. Sie reißen sich von diesem Anblick los. Wenn Sie einen Gegenstand mit diesem Mosaik verwenden wollen, addieren Sie dessen Nummer zur 196. Ansonsten kehren Sie zurück zu (85).

100

Sie schlagen den Ausstellungskatalog zu und legen den Edelstein auf den ledernen Einband. Das Buch würde viel hübscher aussehen, wenn es komplett mit funkelnden Schmucksteinen überzogen wäre, finden Sie. Und es wäre deutlich mehr wert. Sie sehen bereits eine große Karriere als Buchverzierer vor sich, für den Moment müssen Sie sich aber damit begnügen, einen Abschnitt auf Seite 58 zu markieren und zu Abschnitt (47) zurückzukehren.

101

Sie kommen mit leichten Kopfschmerzen wieder zu sich. Wie zu erwarten ist die Amauna weg und Sie sind nun ganz alleine. Für das nächste Mal nehmen Sie sich eine andere Taktik vor, markieren sich aber trotzdem drei Felder auf Seite 58 – allerdings erst, sobald Sie einen Weg aus der Globule gefunden haben. Nun können Sie sich hier in Ruhe umsehen (11) oder zum Strand gehen (147).

102

Sie überwinden den bodenlosen Schlund und betreten den nächsten Raum. Vor Ihnen liegt ein langer Gang, der mit verschiedenfarbigen Fliesen voller seltsamer Symbole ausgelegt ist. "Ah, der Klassiker!" Gylderianus hält Sie am Arm fest. "Passt auf, wohin Ihr tretet. Laut meinen Aufzeichnungen löst ein Tritt auf die falschen Kacheln die Falle aus. Und dann ...", er kramt in seinen Notizen, "...und dann wird,

wird ... ah hier! Dann wird tödliches Gas diesen Raum ausfüllen und wir werden einen qualvollen Erstickungstod sterben. Kein Problem für Euch, richtig?" Gylderianus grinst Sie aufmunternd an. Sie bereiten sich darauf vor, den Gang irgendwie zu überwinden. Da hält Sie der Optimat noch einmal zurück. "Ach ja. Hier steht: Beschreitet die sieben Welten."

Wenn Sie wissen, wie Sie den Gang überqueren wollen, addieren Sie die Nummern der verwendeten Kacheln und lesen Sie beim entsprechenden Abschnitt weiter. Sollte das Ergebnis Sie nicht zu einem Abschnitt führen, der mit dem Wort "Geschafft" beginnt, kehren Sie sofort zurück und markieren Sie ein Feld auf Seite 58. In

diesem Fall hat Gylderianus Sie gerade noch einmal vor einem tödlichen Fehler bewahrt.

Sollten Sie überhaupt nicht weiterkommen, fragen Sie den Optimaten in Abschnitt (435) um Rat oder notieren Sie sich diesen Abschnitt für eine spätere Rückkehr und kehren Sie zurück zu (130).

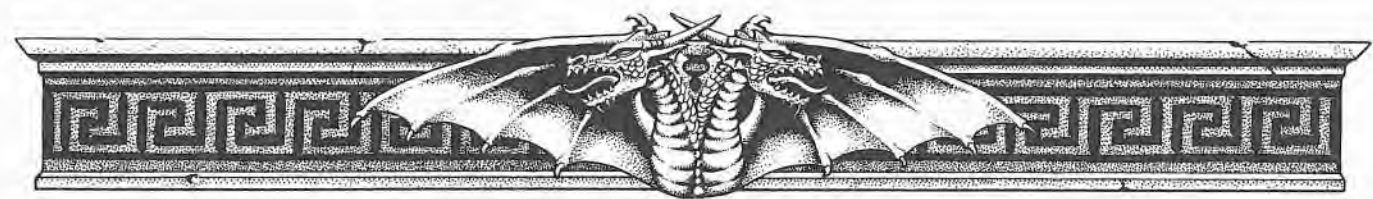
103

Sie hängen dem Neristo das Amulett um, aber es steht ihm nicht. Sie nehmen es wieder an sich und markieren auf Seite 58 ein Feld.

104

Die Kampfgeräusche in den Ohren beeilen sie sich, zum Spiegel zu gelangen. Mit zitternden Händen berühren sie das Glas und blicken ein letztes Mal zurück. Der Neristo hat es nicht leicht im Kampf mit dem Dämon, aber er hält sich wacker. Schweren Herzens sprechen Sie das Lösungswort. Sofort haben Sie das Gefühl, wieder zurück in die Realität zu fallen. Eine unfassbare, fremde Kraft – ohne Zweifel der Dämon selbst – scheint Sie jedoch zurück zu halten. Unsichtbare, lange Spinnenfinger zerran an Ihnen und wollen Sie in der Globule festhalten. Doch von der Hand, an der Sie Gylderianus' Ring tragen, geht ein Ziehen aus, das Sie sicher durch den Spiegel lenkt.

Weiter bei (406).



105

Der Erbauer trägt bereits eine Triopta. Zwei übereinander würden seltsam aussehen. Weiter bei (31).

106

Sie kratzen mit der Rippe an den Schriftzeichen herum. Gylderianus ist irritiert. "Was soll denn das werden?" Sie finden dafür keine sinnvolle Antwort und markieren ein Feld auf Seite 58.

107

Gerade haben Sie alles in die richtige Position gebracht, als sich vor Ihren Augen auch schon die Wände der Bibliothek auflösen. In einem Schleier weißen Lichts weichen sie kühlem Nachtwind. Sie stehen auf glatt geschliffenen Planken und über ihnen ächzen Segel und Tüme im Wind. Auf dem kleinen, dunklen Schiff brennt nur eine einsame Lampe und in ihrem zitternden Lichtkreis sitzt ein einzelner Mann an Deck. Seine dürre Hand hält kraftlos das Steuer und sein Gesicht ist hinter ungepflegtem grauem Haar fast gänzlich verborgen. Wollen Sie einen Blick über die Reling werfen (254)? Oder sich dem Steuermann nähern (277)?

108

"Versucht, die Gasse dort drüben zu erreichen! Ich locke sie in die entgegengesetzte Richtung!", flüstern Sie Gylderianus zu. Dieser zögert kurz. "Gut. Ihr seid wahrlich tapfer, Meisterdieb. Ihr werdet Eurem Ruf mehr als gerecht. Wir treffen uns bei Sonnenaufgang vor dem Stadttor. Dort werdet Ihr euren Lohn erhalten." Die Garde kommt dem Gebäude immer näher. Da Sie nicht wissen, ob noch eine Gelegenheit dafür kommen wird, beschließen Sie, dass es Zeit ist, die Karten auf den Tisch zu legen. "Ich bin nicht die Schwarze Eule. Ich stand nur zufällig an dieser Straßenecke und habe den Spiegel aufgehoben." Gylderianus nimmt diese Nachricht nach anfänglicher Verblüffung überraschend gut auf. "Nein mein Freund. Ihr seid ein Meisterdieb. Ihr habt mir einen großen Dienst erwiesen und ich werde Euch das nie vergessen. Und seid versichert: Ihr habt das Richtige getan." Die Gardisten haben den Platz nun schon zur Hälfte überquert. Sie nicken Ihrem neuen Freund zu und stürmen dann auf den Platz der Gelehrten. Wild mit den Armen wedelnd rennen Sie die Treppen vor dem Haupteingang hinab. "Hier bin ich! Kommt und holt mich!" Sie halten einige Schritte direkt auf die Wachen zu, machen dann aber abrupt kehrt und ergreifen die Flucht.

Verfügen Sie zufälligerweise über Flügel? Dann weiter bei (431). Wenn nicht, geht es bei (429) weiter.

109

Wahrheitsgetreu antworten Sie der sichtlich aufgelösten Amauna. Sie berichten, dass Sie aus der Bibliothek kommen und nur hier gestrandet sind, weil Sie die Sonne in das Ei eingesetzt haben. Dass Sie eigentlich ein Einbrecher sind vergessen Sie – natürlich rein zufällig – zu erwähnen.

Die Antworten auf das Wo und Wie man hier wieder weg kommt, müssen Sie allerdings schuldig bleiben.



"Eigentlich wollte ich das Ding nur abstauben", berichtet Ihnen im Gegenzug die Amauna. "Ich heiße übrigens Moishan und halte für ein paar Münzen die None die Bibliothek halbwegs sauber. Heute Mittag beim Rundgang sah es so aus, als wäre die kleine Sonne abgefallen, also habe ich sie zurück an ihren Platz gesteckt und – zack! – war ich hier."

Es scheint als ginge die Amauna davon aus, erst seit ein paar Stunden hier zu sein, wahrscheinlich muss sie jedoch schon viel länger in der Globule verweilen. Denn zum einen wirkten die Exponate nicht gerade frisch abgestaubt, als Sie und Ihr Begleiter mit ihnen herumexperimentierten, und zum anderen war das Amulett an einen anderen Ort gebracht worden.

Plötzlich sind Sie bestrebt, einen Ausweg zu finden, und da eine putzende Amauna Ihnen erst einmal nicht sehr hilfreich erscheint, bitten Sie sie, hier auf Sie zu warten. Dann können Sie sich entweder hier umsehen (11) oder zum Strand gehen (147).

110

Vorsichtig berühren Sie mit der Spitze der Feder eine Seite des Buches und im selben Augenblick haben Sie das Gefühl, die Bibliothek, ja die ganze Realität um Sie herum, würde in Myriaden kleiner Splitter zerspringen. Sie stehen oder schweben in einem leeren, schwarzen Raum. Auch die Feder in Ihrer Hand ist nicht mehr da. "Hand?", denken Sie noch, da fällt Ihnen auf, dass auch diese verschwunden ist. Sie blicken an sich herab und erkennen, dass es auch überhaupt kein "sie" mehr gibt, das Sie betrachten könnten. Sie fühlen nichts, hören nichts und sehen nur Schwärze. Wie lange sind Sie schon hier? Ihr Bewusstsein scheint nun mit der Umgebung zu vergehen, Sie können sich kaum mehr erinnern, warum Sie hier sind, wo immer "hier" auch sein mag. Ihr letzter, kaum greifbarer Gedanke ist, dass Sie wohl einen fatalen Fehler begangen haben. Dann verblasst auch dies. Weiter bei (386).

111

Sie befinden sich in einem Raum, der von einem gigantischen Tausendfüßler dominiert wird. Das Untier scheint mit der Körpermitte in den Boden eingebrochen zu sein, während Kopf und Hinterteil bis über eine Galerie an der Decke ragen und dort aufliegen. Ihr anfänglicher Schreck lässt nach, als Sie realisieren, dass das Tier offenbar ein Präparat oder eine Nachbildung ist. Es bildet zwei gewaltige Freitreppen, die Keller, Erdgeschoss und die Galerie verbinden, die ins Obergeschoss führt. Offenbar haben Sie und Gylderianus die Eingangshalle erreicht. In der südlichen Wand befindet sich ein großes Portal, das auf den Platz der Gelehrten führen muss. Darüber ist der Schriftzug "Was hat nie gelebt?" zu lesen. Der ganze Raum ist ausgefüllt mit bizarren Kreaturen, die Ihr Interesse wecken.

In der Mitte der Halle steht ein ausgestopftes Hügeltier (128). Ein exotisch aussehender Vogelmensch starrt Sie aus einer Ecke heraus an (190). Eine Vitrine in der Westwand ist angefüllt mit verschiedenen Körperteilen (310) und an der Ostwand sind mehrere Schautafeln angebracht (218). Im Schatten des Tausendfüßlers sehen Sie außerdem ein etwa einen Schritt hohes Ei, dessen Herkunft Sie sich nicht erklären können (177).

Sie können versuchen, die Halle durch das Eingangsportal (120) oder die Türen in der Nordwand – eine in der westlichen Ecke (51), eine in der östlichen (220) – zu verlassen. Oder Sie folgen der Tausendfüßler-Treppe nach oben (188) oder in den Keller (85).

112

Mit einem Seufzen sackt der Ofenkäse in sich zusammen und Sie sind endlich frei. Die restlichen Nahrungsmittel richten ihren strengen Blick auf Sie. "Nun solltet Ihr verstanden haben", verkündet der Sellerie salbungsvoll, "warum man die Nahrungsmittelpyramide nicht auf die Spitze stellen kann. Es entsteht nur Chaos und Cholesterin. Nehmen wir zum Beispiel die Schöpfer dieses Abenteuers: Die lange Zeit geduldigen Schreibens ohne eine vernünftige Mahlzeit hat sie krank und schwach gemacht und so konnte das Böse eindringen."

"Was unser Anführer damit sagen will", mischt sich der Müsliriegel mit sanfter Stimme ein und legt Ihnen mütterlich eine Reihe getrockneter Rosinen um die Schultern, "ist im Grunde sehr einfach. Legt das Buch beiseite, geht hinaus in die Welt und esst mehr Obst. Und nun erfreut Euch Eures Lebens, großer Held!"

113

Sie stehen vor einem Mosaik, das offenbar den südlichen Teil des Sternenhimmels abbildet. Und das mit überraschender Genauigkeit, wie Gylderianus feststellt: "Seht Ihr hier? Das ist das Sternbild des Akinax! Und hier, der Crater. Alle wichtigen Sterne und Sternbilder des Südhimmels sind vertreten. Wobei – wartet: Hier fehlt ein Stern! Es müsste der Jharrastern sein mit seinen beiden Begleitern." An der Stelle, auf die der Optimat deutet, fehlt tatsächlich ein Stein in dem Mosaik. Kehren Sie zurück zu (85) oder kombinieren Sie einen Gegenstand mit dem Mosaik, indem Sie ihn zur Nummer dieses Abschnitts addieren.

114

Sie berichten dem Architekten, dass in den Globulen anscheinend Personen festsitzen. Ungläubig lauscht er Ihnen und antwortet dann: "Das ist Unsinn. Meine Globulen sind kein Gefängnis. Wenn es den betreffenden Personen nicht gelingt, die gestellten Aufgaben zu lösen, so werden sie sofort wieder zurück in die Bibliothek gebracht. Dennoch gebe ich zu, dass man diese Funktion manipulieren könnte", gesteht er dann nachdenklich ein. Wollen Sie dem Optimaten erklären, dass Korysthenes wohl die Globulen manipuliert hat (365)?

Oder Sie fragen: "Kann man die Gefangenen befreien?" (349)

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

115

Über so viel Starrsinn kann der Neristo nur den Kopf schütteln. Gemeinsam dringen Sie beide auf das Wesen ein und es gelingt Ihnen auch, es in Schach zu halten. Noch einmal nickt der Neristo in Richtung Spiegel, um Ihnen zu sagen, dass es zur Flucht noch nicht zu spät ist.

"Nun mach schon! Es ist hilfreicher, wenn du da draußen alles wieder in Ordnung bringst, also hau endlich ab!"

Sie nicken und lösen sich aus dem Kampf, um zum Spiegel zu eilen. Dort angelangt legen Sie Ihre Hand auf das Glas und sprechen das Lösungswort. Sofort haben Sie das Gefühl, wieder zurück in die Realität zu fallen. Eine fremdartige Kraft scheint Sie jedoch zurück zu halten – der Dämon lässt seine Beute nicht so einfach entkommen. Unsichtbare, lange Spinnenfinger zerren an Ihnen. Doch von Gylderianus' Ring geht ein Ziehen aus und irgendwie lenkt Sie dieses Gefühl zu dem jungen Optimaten zurück (406).

116

Kaum haben Sie die Glasschüssel an der Stelle des Bibliothekmodells platziert, an der sich die große Kuppel befinden sollte, als sich auch schon die Umgebung schlagartig ändert. Sie stehen in einem Arbeitsraum. An den Wänden befinden sich große Regale gefüllt mit Büchern, Zeichnungen und kleinen Modellen von Gebäuden. Etwas verwirrt über den plötzlichen Ortswechsel schauen Sie sich in dem Arbeitsraum um und kommen zu dem Schluss, dass die hier arbeitende Person zwar talentiert ist, aber das Prinzip von Ordnung in die gleiche Kategorie wie die der Wunder fällt – man hat schon einmal davon gehört, aber man glaubt nicht, dass es einem selbst passiert. Durch ein kleines Fenster können Sie einen Blick nach draußen werfen: Ein bodenloser Abgrund gähnt auf der anderen Seite und das Gebäude scheint in einer gigantischen Höhle errichtet worden zu sein. In einiger Entfernung erkennen Sie einen bärtigen Riesen in weißen Roben, der nervös an seinen Fingernägeln knabbert und sich ungeduldig umschaut. Bizarrr, denken Sie. Ein leises Räuspern reißt Sie aus Ihren Gedanken. Vor Ihnen steht eine Gestalt, die Sie schon kennen.

Es ist der rundliche Optimat, dessen Statue Sie eben noch komplettiert haben. Er steht nun in voller Lebensgröße vor Ihnen, lächelt Sie freundlich an und fragt dann: "Ist die Statue nicht furchtbar? Ich meine, nach allem was ich geleistet habe, wäre es doch das Mindeste gewesen, mir ein Standbild zu widmen, das mir zumindest halbwegs ähnlich sieht ... oder? Der Bauch, die Haare ... na gut die Nase haben sie ganz gut getroffen, aber ich bitte Euch, das ist doch keine Art!"

Da die Statue doch ziemlich naturgetreu gearbeitet ist, wie Sie nun am lebenden Objekt bestätigen können, stecken Sie in einer kleinen moralischen Krise. Aber da ein verärgelter Optimat wohl keine große Hilfe sein würde, entschließen Sie sich für ein diplomatisches: "Ganz furchtbar, das habt Ihr nicht verdient." Der Architekt strahlt über sein rundes Gesicht: "Nun da Ihr schon hier seid, habt Ihr doch sicher einige Fragen." Weiter bei (404).

117

Sie hämmern mit dem Stein an den Schriftzeichen herum. Gylderianus macht ein Gesicht als wolle er sagen "Ich hätte auch gleich einen Khemosi anheuern können". Als Sie dies bemerken stecken Sie den Stein wieder weg. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zurück zu (76).

118

„Wir haben es fast geschafft! Die Verbotene Kammer liegt vor uns. Angeblich ist sie angefüllt mit einigen der ältesten und sagenumwobensten Artefakte unseres Hauses. Ihr habt Euch sicher gefragt, was wir dort genau suchen. Ich verrate es euch: Die Triopta des Carophydes ti Chrysoteos!“ Gylderianus strahlt Sie an. Seine Begeisterung soll wohl ansteckend wirken, da Sie aber nie von diesem Gegenstand gehört haben, bleibt diese Wirkung aus. „Es handelt sich dabei um die Maske eines Angehörigen dieses Hauses aus der Zeit vor seiner Verbannung, der ein echter Dreiäugiger gewesen sein soll. In ihr sollen die Erinnerungen dieses legendären Optimaten gespeichert sein. Und sie soll in der Lage sein, ihrem Träger den Weg zum Heiligtum von Carophydes zu zeigen. Nach diesem Ort suche ich seit Jahren. Dort werde ich meine Nachforschungen endlich abschließen können. Ich habe es geträumt! Wenn man irgendwo noch Hinweise zum untergegangenen Haus und seinen Plänen finden kann, dann dort. Meister Korysthenes hat mir vor vielen Jahren verraten, dass die Triopta hier zu finden ist, doch er wollte mir den Besuch nicht gestatten. Angeblich wegen des Fluchs, aber ich denke er gönnte mir einfach den Abschluss meiner Forschungen nicht. Nun gut – bevor wir am Ziel sind, müssen wir jedoch die sieben Siegel durchschreiten. Danach erwarten uns wie gesagt noch ein paar tödliche Fallen, aber dank Eurer Talente sollten die kein Problem darstellen, nicht wahr?“

Weiter bei (392).

119

Die Ketten rasseln zu Boden und Sie springen vom Opferblock auf. Erstaunt blicken Sie zwei vage menschlich aussehende Männer in Plattenrüstungen an. Ihnen fehlen Nasen, Ohren, ja die gesamte Gesichtshaut! Es sind entstellte Diener des draydalänischen Schädelgötzens, die ihre Gesichter ihrem dunklen Gott als Opfer dargebracht haben. Sie machen sich kampfbereit. Und nun?

Sprechen Sie die Draydal beschwichtigend an? Vielleicht können Sie ihnen ja doch weiter als Spion dienen (458)?

Oder nehmen Sie einfach die Beine in die Hand (78)?

D: Sie sind den beiden körperlich überlegen und greifen an (412).

E: Sie wirken einen mächtigen Zauber, um die beiden zu vernichten (136).

C: Mit einem Schlachtruf an Rondr stürmen Sie auf die Draydal zu (97).

120

Sie greifen nach der Türklinke im Portal, doch als Sie sie berühren, werden Sie von einer unsichtbaren Kraft zurückgeschleudert. Auch hier wirkt der magische Bann, der Sie beide hier einsperrt. Weiter bei (111).

121

Diese beiden Gegenstände können Sie nicht miteinander benutzen. Bitte markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

122

Kaum ist der Löwe geflohen und das Khardan in Sicherheit, beginnt sich die Landschaft zu verändern. Leider ist es nicht die Bibliothek, die Sie nun sehen. Sie befinden sich immer noch in der Savanne, doch das dichte Gras ist verschwunden und man kann es nur noch anhand von einigen verdorrten Flecken errahnen. Auch die Bäume sind kahl und zu knorrigem, totem Holz verdorrt. Von Leben ist hier nicht mehr viel zu sehen.

Aus dem Nichts vernehmen Sie nun eine körperlose Stimme: „Zweifelloos eine ehrbare Tat, den Schwachen und Hilflosen beizustehen, aber das Leben folgt einem anderen Pfad. Werden die Alten und Kranken nicht von den Stärkeren geschlagen, droht das fragile Gleichgewicht der Natur zu kippen. Wird die Anzahl der Khardane nicht von den Löwen beeinflusst, breiten sie sich ungehindert aus und fressen alles kahl. Dann ziehen sie weiter zu neuen Futtergebieten und die Löwen sind es nun, die keine Nahrung mehr finden. Erst wenn Ihr das begreift, werdet Ihr Weisheit erlangen.“

Vielleicht sollten Sie nun erst einmal beim Strand vorbei schauen, weiter bei (147).

Wären Sie schon dort und konnten sich eine Antwort notieren, dann weiter bei (232).

123

Sie schauen sich genauer in diesem Raum um und bleiben vor der Statue eines Wesens stehen, das an einen Oktopus mit einem Menschenkopf erinnert. Seine beiden Augen sind fest geschlossen, als würde er schlafen. Von solch einem Dämon haben Sie noch nie etwas gehört; den wollen Sie sich näher betrachten. Als Sie sich vor ihn stellen, bemerken Sie, wie detailgetreu die Hautbeschaffenheit des Wesens gemeißelt wurde. Sie blicken der Kreatur ins Gesicht. Da schiebt sich ein Teil der Stirn nach oben und gibt den Blick auf ein drittes Auge frei, das Sie kalt anstarrt. Die beiden anderen Augen klappen ebenfalls auf und funkeln Ihnen mordlüstern entgegen. Sie taumeln zurück. Schwerfällig schiebt sich der Dämon von seinem Sockel und kommt mit wogenden Tentakeln auf Sie zu. Gylderianus scheint dies erst jetzt zu bemerken und ihm entfährt ein spitzer Schrei. Der Mund der Kreatur öffnet sich und erwidert den Laut. Was wollen Sie nun tun?

Den Kampf aufnehmen (207).

Die Beine in die Hand nehmen (396).

Ruhig stehen bleiben (195).

Sich verstecken (131).

Sollten Sie sich vor kurzem Abschnitt 168 notiert, aber ihn noch nicht aufgesucht haben, tun Sie dies auch weiterhin nicht, bis diese Konfrontation vorüber ist.

124

Sie versuchen den Neristo zu kurbeln, aber sämtliche Körperöffnungen, um die Kurbel einzuführen, scheinen kein Gewinde zu besitzen. Gylderianus weigert sich, Ihnen dabei zu helfen, den Töten auf den Bauch zu drehen, um ganz sicher zu gehen. Markieren Sie ZWEI Felder auf Seite 58. Weiter bei (7).

125

„Ich bin wie gesagt in den Globulen Leuten begegnet, die dort gefangen sind. Offenbar handelt es sich zum größten Teil um eure Kollegen und... und Reinigungskräfte. Können wir etwas tun, um sie zu befreien?“

Gylderianus überlegt. „Dies kann nicht im Sinne des Erbauers sein. Seine Globulen sollten sich nicht zu Fallen entwickeln. Ich bin sicher, das ist das Werk von Korysthenes' Dämon. Offenbar nimmt mein Meister solche Opfer für die Sicherheit der Kammer in Kauf. Wenn wir den Dämon besiegen könnten, dürften sie mit der Zeit frei kommen – wenn sie denn den Weg nach draußen noch finden. Wenn es uns aber gelingt, die Kraftquelle für die Globulen komplett zu zerstören, sollten sie sofort frei kommen. Allerdings reichen meine Mittel hierfür nicht aus. Aber wenn Ihr eine Idee habt...“

Weiter bei (392).

126

Sie sind froh, wieder in der Realität angelangt zu sein, auch wenn Sie nun wieder in der Halle der Toten stehen. „Warum müssen wir das hier alles noch einmal durchmachen?“, wollen Sie von Gylderianus wissen. „Was könnt Ihr so Schlimmes getan haben, dass man Euch deshalb Hausverbot erteilt hat? Ihr wolltet doch nur forschen, richtig?“ Gylderianus wirkt betreten. „Es ist natürlich richtig, dass meine Forschungsthemen Korysthenes ein Dorn im Auge waren. Aber da ist noch etwas anderes. Mein Meister verfügt neben all seiner Macht und Weisheit auch über eine ausgesprochen liebreizende Tochter. Lynathea. Wir trafen uns heimlich, denn Korysthenes hat nicht vor, seinen Augenstern einem... wie er es nannte 'Möchtegern' wie mir zu überlassen. Als wir fürchteten, unsere Beziehung könnte entdeckt werden, bat ich Lynathea die Treffen zu beenden. Es ging mir um ihren Schutz. Doch sie verstand es falsch. Sie verstieß mich. Ich habe vor, es Korysthenes zu zeigen! Ich werde ihm beweisen, dass ich Recht hatte. Dann muss er mich akzeptieren! Und dann kann ich offen um Lynathea werben!“ So trotzig und energisch haben Sie Gylderianus bisher nicht erlebt. Er blüht förmlich auf, wird dann aber plötzlich ganz rot und verstummt. „Lassen wir das Thema. Wir haben noch viel vor.“ Weiter bei (51).

127

Sie legen dem Erbauer das Amulett Brajans um, aber es bewirkt nichts, außer dass er damit übertrieben protzig aussieht. Weiter bei (31).

128

Das Hügeltier oder Tumulothierium ist ein schwer gepanzertes Ungeheuer, dessen gewölbter Rückenschild seinen höchsten Punkt ein Stück über seinem Scheitel erreicht. Vorne blicken Sie Glasaugen misstrauisch aus einem ebenfalls mit Knochenplatten geschützten Schädel an, hinten besitzt das Tier einen langen und mit Dornen bewaffneten Schwanz. Allein die vier Beine sind ungerüstet, scheinen sich aber schnell unter den schweren Leib ziehen zu lassen. Wenn das Tier liegen sollte, würde es tatsächlich wie ein kleiner und schlecht gelaunter Hügel aussehen, woher es mit Sicherheit seinen Namen hat. Wenn Sie hier einen Gegenstand benutzen wollen, addieren Sie dessen Nummer zur Zahl 174. Oder kehren Sie zu (111) zurück.

129

Sie legen den Edelstein in die Vertiefung neben den Schriftzeichen. Er kullert jedoch sofort wieder heraus. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (76).

130

Sie und Ihr Begleiter stehen wieder in dem Rundgang, der das Zentrum der Bibliothek bildet. Licht fällt nur durch die angrenzenden Räume herein. Die Wände sind mit antiken Darstellungen von studierenden Optimaten verziert. Der Gang umrahmt eine mehrere Meter durchmessende Mittelsäule, in der eine Tür eingelassen ist. Diese haben Sie erfolgreich geöffnet und bei (338) können Sie den Raum dahinter betreten. Der Rundgang kann Sie aber auch zu einer Halle im Osten (220) oder im Westen (51) führen. An seiner nördlichsten Stelle befindet sich außerdem eine Tür zu einem kleineren Raum, der mit Kisten voll gestellt zu sein scheint (240). Zwischen dieser und der östlichen Tür steht in einer Wandnische eine bronzene Konstruktion aus Kugeln und Stäben. Dieses können Sie sich bei (402) näher anschauen.

131

Sie weichen vor dem Unwesen zurück und suchen verzweifelt nach einem Versteck. Gylderianus scheint bemerkt zu haben, dass Sie in Schwierigkeiten stecken und hat sich offenbar ein Herz gefasst. Er hämmert mit seinem Stab auf die Marmorfliessen und versucht, den Dämon von Ihnen abzulenken. Sie ergreifen diese Chance und rollen sich unter die Statue eines vielbeinigen Löwendämons. Zwischen dessen Beinen sollten Sie die Tentakel nicht erreichen. Sie schließen die Augen, als Sie entsetzliche Schmerzensschreie vernehmen. Nach einigen Augenblicken klingen diese ab. Der Raum ist ruhig. Sie warten noch eine Weile und wagen sich dann aus Ihrem Versteck hervor. Gylderianus liegt reglos am Boden. Sie eilen zu ihm und befürchten das Schlimmste, doch als Sie heran sind, kommt wieder Leben in den Optimaten. „Die Schläge mit dem Stab haben es nicht beeindruckt. Es lachte mich einfach aus, nahm ihn mir aus der Hand und warf ihn von sich. Dann verschwand es wieder.“ Sie sind verwirrt. „Und die Schreie?“ – „Oh, das war ich. Ich habe mir das Schienbein gestoßen, als ich nach Euch sehen wollte. Hier drin ist es verdammt dunkel!“ Er deutet auf den steinernen Tentakel eines Wesens mit feistem Körper und Vogelschnabel. Offenbar ist dieses der Grund seines Malheurs gewesen. „Dieses Tentakelvieh... Das muss der Wächterdämon gewesen sein. Korysthenes geht wirklich zu weit!“

Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (220).

132

Leider führt das zu nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

133

Der offenbar geistig umnachtete Gylderianus wird von Ihrem Treffer zurückgeschleudert und schlägt schwer mit dem Kopf auf den Steinfliesen auf. Er bleibt regungslos liegen. Die Triopta ist ihm vom Kopf gerutscht. Panisch überlegen Sie, was nun zu tun ist. Sie versuchen, ihn zu wecken, doch das ist nicht von Erfolg gekrönt. Sie schultern den hochgewachsenen Mann und versuchen, ihn zum Ausgang zu zerren, doch Sie kommen nur mühsam voran. Sie können von draußen bereits schwere Schritte und Waffengeklirr hören – die Garde rückt an. Ihnen bleibt nur eine Chance: Sie lassen Gylderianus im Gang liegen und kehren zurück in die Verbotene Kammer. Dort verstecken Sie sich zwischen den Säulen. Wenige Augenblicke später können Sie beobachten, wie die Garde – angeführt von einem Mann, den Sie von seinem Portrait im Raum der Götter wiedererkennen – den Optimaten findet. Gylderianus wird von dem Trupp um Korysthenes hinausgeschleppt. Sie verharren noch eine Zeit in der Kammer, die Ihnen wie eine Ewigkeit vorkommt. Dann fassen Sie sich ein Herz und schleichen nach draußen. Sie schaffen es, keiner der Wachen aufzufallen, die die Hallen nach weiteren Spuren des Einbruchs durchforsten. Bald haben Sie den Platz der Gelehrten hinter sich gelassen. Am nächsten Morgen verlassen Sie Imachora und kehren niemals dorthin zurück. Sie denken noch oft an ihre Erlebnisse mit Gylderianus und bedauern es, dass Sie ihn nicht retten konnten.

ENDE

Für ihre Erlebnisse dürfen Sie sich 200 Abenteuerpunkte notieren. Hinzu kommen die Felder auf Seite 58. Für jedes markierte Feld dürfen Sie einen weiteren Abenteuerpunkt hinzufügen.

134

Sie öffnen den Schrank. Er ist angefüllt mit Tellern, Schalen, Tassen und Besteck. Zwischen all den Küchenmessern fällt Ihnen ein besonders kunstvoll gefertigtes auf, das Sie mitnehmen können. Im Regal mit den Schalen sehen Sie außerdem eine perfekt geformte Glasschale, die Sie an irgendetwas erinnert. Auch diese können Sie vorsichtig einpacken. Markieren Sie sich beide Gegenstände im Inventar und kehren Sie zurück zu (96).

135

Sie schlagen mit dem Hammer auf den Neristo ein. Jetzt sollte die Mumiegefahr in dieser Bibliothek gebannt sein. Zur Belohnung kreuzen Sie sich ein Feld auf Seite 58 an und kehren zu (7) zurück.

136

Die beiden Angreifer vergehen in einem Sturm kosmischer Energien, in den Sie all Ihren Zorn gelegt haben. Für den Moment sind Sie sicher. Weiter bei (382).

137

Sie rammen den Dolch des Erbauers in den Kristall. Sofort entsteht ein immer größer werdendes Loch, der Kristall fällt in sich zusammen und Sie können förmlich spüren, wie die Astralkraft entweicht. Der Bann um die Bibliothek bricht zusammen. In ihrem Kopf hören Sie ein Stimmengewirr murmeln "Danke! Tausend Dank!", glauben Sie heraus zu hören. Der Drache kreischt wütend auf: "NEIN! Wie könnt Ihr es wagen? Meine Sammlung! Meine schöne Sammlung!" Das Untier geht jetzt noch wilder auf Gylderianus los. Doch dieser wirkt mit einem Mal viel selbstsicherer. Er zeigt mit großer Geste auf den Drachen und dieser wird von einer unsichtbaren Kraft gegen die Säulen geworfen. Knochen fliegen durch den Raum, einer der Köpfe bricht ab. Doch das Skelett bleibt nicht liegen, während Gylderianus schon wieder erschöpft zusammensinkt. Von blinder Wut getrieben stürzt sich der Drache erneut auf Ihren Gefährten. Sie müssen eingreifen! Sie stürmen die Stufen wieder hinunter und stehen dem Optimaten bei. Sollten Sie selbst ein Zauberwirker sein, ist ihre Astralenergie wieder zur Hälfte gefüllt und Sie dürfen sie einsetzen, um EINE Formel ihrer Wahl zu sprechen, die Ihnen hilft, den Drachen zu besiegen. Danach ist die neu gewonnene Energie auch schon wieder verbraucht.



Die Kampfwerte des Dämonendrachens:

INI 13	LeP 30	RS 2	KO 12
AT 12	TP 1W6+2	PA 8	AuP 30

Haben Sie den Drachen besiegt, geht es weiter bei (184). Sinkt Ihre LE auf unter 10 geht es schweren Herzens zu (58).

138

Alle Fragen sind geklärt. Sie folgen Gylderianus die Treppe hinab. Schon nach kurzer Zeit stehen Sie vor einer schweren, verschlossenen Steintür. Sie besitzt kein Schloss und keine Klinke, doch über ihr sind die Worte "Was lehrt uns die Zeit?" in die Wand eingelassen. "Ihr müsst nun beweisen, dass ihr die Weisheiten des Tychondorias erlangt habt. Was habt Ihr in der Globule der Zeit gelernt?", fragt Sie Ihr Begleiter. Sie stellen sich vor das Tor und sagen: "Das Imperium gründet sich auf Genozid!" (371) "Lerne aus der Vergangenheit, doch blicke stets in die Zukunft." (142) Oder wollen Sie doch noch einmal zurück (130)?

139

Sie veranlassen Gylderianus, den Spruch abzuschreiben. Er tut wie geheißen. Zurück zu (76).

140

Sie stehen vor Statuen des Götterpantheons der imperialen Welt: Der Göttervater Brajan thront mit seiner Gemahlin Gyldara vor ihrem Vater, dem Totengott Nereton. Flankiert werden sie von ihren Geschwistern: Zatura, der Göttin der Fruchtbarkeit und dem Windgott Chrysis. Zu ihren Füßen sitzen ihre Kinder: Die schöne Raia, die schöpferische Siminia und der kriegerische Shinxir. "Schaut euch das an", Gylderianus richtet Ihre Aufmerksamkeit auf ein übertrieben großes Portrait an der Wand, das einen bulligen, blonden Optimaten zeigt. "Das ist mein Meister Korysthenes. Direkt hinter Brajan. Früher ist mir nie aufgefallen, was das für eine Anmaßung ist. Vor einigen Jahren hing hier noch ein uraltes Gemälde, das den Erbauer Tychondorias zeigte. Es war allerdings wesentlich bescheidener."

In der Tat zeugt das protzige Portrait, das direkt hinter den Schultern des Gottes der Sonne und der Magie hängt – so angebracht, dass Brajan dadurch fast klein und unbedeutend wirkt – nicht gerade von einem kleinen Ego. Ihnen fällt aber nun auf, dass die Brajansstatue ein Amu-

lett trägt: Einen Anhänger in Form einer Sonnenscheibe. Wenn Sie dies nicht als lästerlich empfinden und glauben, dass der Göttervater freundlich auf Sie herab blickt, können Sie das Amulett mitnehmen und im Inventar markieren. Oder Sie benutzen einen Gegenstand aus dem Inventar mit einer der Statuen. Addieren Sie hierfür dessen Nummer zu der Zahl 163. Ansonsten kehren Sie zu (188) zurück.

141

Gylderianus scheint mit sich zu ringen. Seine Hände greifen erneut nach der Triopta in seinem Gesicht. Er windet sich in Qualen, als er sich die Maske herunterreißt und sie in eine Ecke der Kammer schleudert. Sein Körper erschläft. Benommen taumelt er zu Boden und Sie fangen seinen Sturz ab. Stockend murmelt er: "Ich habe es gesehen... über zweitausend Jahre... in Anthalia... Es wird über unser aller Schicksal entscheiden. Sie werden kommen. Von Innen wie von Außen. Xarxaras wird... fallen. Die Wächter... die Wächter des Imperiums..." Er scheint immer noch in seiner Vision gefangen. "Ihr solltet gehen!" Die Stimme reißt Sie aus Ihren Gedanken und Gylderianus aus seiner Vision. Es ist die Stimme des Erbauers. Er steht plötzlich vor Ihnen – scheinbar aus Fleisch und Blut. Weiter bei (243).

142

Stein kratzt über Stein, als das Tor sich langsam öffnet und den Blick auf einen kleinen Raum frei gibt, der in einer ganz ähnlichen Steintür mündet. Hier sind die Worte "Was lehren uns die Elemente?" in die Wand eingelassen. Sie erinnern sich mit leisem Schrecken an diese Globule. Gelangweilt murmeln Sie vor sich hin: "Alles hat zwei Seiten." (87) Wütend rufen Sie: "Quäle deine Schüler mit körperlicher Ertüchtigung!" (255) Oder wollen Sie doch noch einmal zurück (130)?

143

Leider können Sie damit hier nichts ausrichten. Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie kamen.

144

Das Abbild des Erbauers ist verblasst. Sie nehmen seine Warnung ernst und die Beine in die Hand. Gylderianus folgt Ihnen auf dem Fuße. Als Sie in den Rundgang zurückkehren, hören Sie bereits die schweren Stiefel der Gardisten durch die Halle scheppern. Offenbar ist das Ende des Banns nicht unbemerkt geblieben. Sie hören jemanden Kommandos bellen. Gylderianus erstarrt "Korysthenes! Mein Meister ist hier! Lasst uns schnell verschwinden!" Sie eilen durch die Halle mit den Skeletten und halten auf den Raum der Dämonen zu. Als Sie die Schwelle übertreten, bleibt Ihr Begleiter abrupt stehen. In der Halle haben sich bereits eine Handvoll Gardisten versammelt. Angeführt von einer Person, die Sie von einem Portrait wiedererkennen: Korysthenes. Der bullige Optimat scheint sich seiner Sache sehr sicher. "Gylderianus! Ich wusste immer, dass Ihr mich eines Tages hintergehen würdet. Aber Eure Dreistigkeit überrascht selbst mich! Ihr habt diese Hallen entweiht! Ihr habt alles verraten, wofür das Haus Tharamnos steht! Für ein solches Vergehen erwartet Euch der Tod!" Ihrem Gefährten scheint in den letzten Stunden ein Rückgrat gewachsen zu sein. "Nein, Korysthenes! Ihr seid es, der etwas entweiht hat! Diese Bibliothek war einst für alle gedacht. Und Ihr habt sie zu Eurer persönlichen Schatzkammer gemacht! Ihr habt Dämonen hier gebun-

den und den Tod Unschuldiger in Kauf genommen! Gardisten, er ist derjenige, den ihr festnehmen solltet!"

Die Garde reagiert nicht. Korysthenes lacht hämisch auf. "Diese Bibliothek gehört mir! Diese Stadt wird von mir regiert. Glaubt Ihr ernsthaft, diese Männer und Frauen würden sich wegen dieser lächerlichen Anschuldigungen gegen mich wenden und somit ihr Todesurteil unterzeichnen? Aber Ihr habt mir meine Entscheidung gerade erleichtert." Er wendet sich an die Wachen: "Macht dem ein Ende. Macht es kurz, um der alten Zeiten Willen." Die Gardisten gehen entschlossen auf Sie und Gylderianus zu, Kentemas gezückt. Ein Blick über die Schulter offenbart ein ähnliches Bild. Dort rücken vier weitere Wachen vor. Hier also soll Ihr letztes Stündchen schlagen? In einem Raum voller Dämonen? Wollen Sie auf die Knie fallen und um Ihr Leben betteln? (407) Oder den Kampf aufnehmen und ihrem neuen Freund beistehen? (165)

145

Sie stehen nun wieder in der Abstellkammer durch die Sie die Bibliothek betreten haben. Sie schauen sich die Regale noch einmal genauer an: Ein Amulett, ein Metallstern, ein runder roter Stein, ein kurzer Stab und ein etwas schiefer Obelisk. Es gibt hier offenbar nichts, was Ihnen weiterhelfen könnte. Kehren Sie zu (260) zurück.

146

Kaum haben Sie die Urne zu den anderen vor die Mumie gestellt, als Sie sich auch schon in einer Wüste wiederfinden. Düstere Wolken lassen nur wenig Sonnenlicht durch, so dass die ganze Landschaft dunkel und grau erscheint. Etwas ratlos sehen Sie sich um, nirgends ist eine Siedlung oder etwas Ähnliches zu sehen. Hier ist nichts außer Sand und Steinen und Sie haben das Gefühl, egal in welche Richtung Sie gehen, es erwarten Sie dort nur noch mehr Sand und noch mehr Steine. In dem Moment, als Sie sich dazu entschieden haben, aufs Geratewohl los zu gehen, landet neben Ihnen ein Rabe. Kurz flattert er mit den Flügeln und nimmt dann eine menschliche Gestalt an. Vor Ihnen steht ein dünner Mann von unbestimmtem Alter mit einer Hakennase. Sein blasses Gesicht wirkt müde aber ruhig und man kann einen Hauch von Trauer in seinen grauen Augen erkennen. Gekleidet ist er in einen Kapuzenumhang, der komplett mit schwarz glänzenden Rabenfedern bedeckt ist. Er nickt Ihnen kurz zu und lächelt dann sanft. Möchten Sie den Unbekannten fragen, wer er ist (289)? Wollen Sie wissen, wo Sie hier sind (298)? Fragen Sie ihn, warum Sie hier sind (320)?

147

Der Wind nimmt zu, als Sie zum Strand gehen, aber er ist warm und Sie riechen salzige Meeresluft. Zu Ihrer Linken scheint der Strand mit seinem feinen Sand endlos weiter zu gehen. Rechts hingegen versperren Ihnen schroffe Felsen den Weg, auf denen sich einige Echsen tummeln. Auf dem Meer können Sie in einiger Entfernung einen Fischer erkennen, der ein gefülltes Netz in sein Boot zieht. Sie könnten dem Fischer winken (68), die Echsen in Augenschein nehmen (86) oder zurückgehen (11).

148

Schnell stellen Sie fest, dass die Statue nicht mechanisch ist und keiner Kurbel bedarf. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (31) zurück.

149

Sie halten inne. Mit einem Mal spüren Sie die Anwesenheit einer weiteren Person im Raum. Sie drehen sich um. Die Gestalt eines bulligen Optimaten steht gelassen hinter Ihnen und mustert Sie kalt. "Korysthenes!", entfährt es Gylderianius.

"Wie konntet Ihr so schnell hierher gelangen?"

Sein Meister antwortet mit einem kurzen Lachen. "Der, für den Ihr mich haltet, naht.

Aber er wird Euch nicht mehr vorfinden!

Wie er es mir befahl, werde ich niemanden aus diesen Hallen entkommen lassen! So spricht Yrrosur, Verschlinger des verbotenen Wissens."

Der Mann nimmt seine Maske ab.

Darunter erscheint jedoch kein Gesicht sondern ein kreisrunder Schlund, der mit mehreren Reihen kleiner aber scharfer Zähne bewehrt ist. Eine schrittlang Zunge schlängelt sich daraus hervor. Drei Augen starren Sie aus der Mitte des bizarren Mauls an. Dann stürmt das Monstrum auf Sie zu. Was nun?

Auf in den Kampf (173)!

Nichts wie weg (202)!

"Wartet!" Sie glauben, den Dämon beruhigen zu können (233).

Notieren Sie sich den Namen des Dämons.

Sollten Sie noch einmal zu diesem Abschnitt geschickt werden, können Sie das ignorieren.

hoher Raum. Säulen tragen eine Galerie in etwa drei Metern Höhe, zu der eine Treppe auf der gegenüberliegenden Seite führt. An der Decke hängt das Skelett eines doppelköpfigen, mittelgroßen Drachen. Überall im Raum sind unordentlich Kisten und Truhen gestapelt. In seiner Mitte aber liegt auf einem marmornen Podest eine staubige Triopta.

"Wir haben es geschafft! Die Triopta des

Carophyrides! Schaut Ihr Euch nach dem Kraftspeicher um. Hier ...", er

fummelt aus den Untiefen seiner Robe einen verzierten kleinen Dolch hervor, "...rammt den Dolch in den

Astralspeicher! Er ist selbst magisch und sollte einen Riss verursachen, der genug astrale Kraft entweichen lässt, damit der Bann zusammen-

bricht. Dann sollte ich auch wieder in der Lage sein, Magie zu wirken, und wir können entkommen." Gyl-

derianius gibt Ihnen den Dolch und geht auf die Triopta zu. In diesem Moment vernehmen Sie ein Knarzen über sich. Das Skelett des Drachen schwingt in einem unerklärlichen Wind. Langsam öffnet sich ein Kiefer, dann der andere. Beide schnappen kräftig wieder zu. Das Skelett reckt seine Glieder und die Verankerung der Halteseile wird herausgerissen. Der Drache stürzt die sechs Schritt bis zum Boden herab, kommt erstaunlich federnd auf und spricht: "Niemand hat es bislang so weit geschafft! Darauf könnt Ihr stolz sein, wenn Ihr gleich Euren Göttern gegenübersteht!"

Gylderianius reagiert schnell: "Los! Nach oben! Ich lenke ihn ab!"

Der Drache springt bereits auf den Optimaten zu und treibt ihn mit seinen beiden

wuchtigen Schädeln zur Wand zurück. Einer der beiden Köpfe wendet sich nun Ihnen zu. Der peitschende Schwanz schlägt zwischen den Säulen hin und her und versperrt den Weg zur Treppe. Weiter bei (153).



152

Das Letzte, was Sie sehen, sind das riesige Maul des Löwen und seine messerscharfen Krallen. Ergeben Sie sich ihrem Schicksal und lesen Sie bei (232) weiter.

153

Was wollen Sie tun?

Gylderianius im Kampf beistehen – ohne Sie hat er keine Chance (315).

Sie müssen nach oben! Irgendwie müssen Sie am Drachen vorbeikommen (348).

Das alles ist Ihnen zu viel. Sie suchen irgendwo Deckung, bis der Kampf vorüber ist (284).

154

Sie versuchen, den Stein in die Lücke im Mosaik zu hämmern, aber er

passt nicht hinein. Weiter bei (113).

155

Die Statue stellt eine dreizehngehörnte, vier Schritt hohe Echse dar. In ihren Händen hält sie etwas, das ein Wagenrad oder das Steuer eines Schiffes sein könnte. Bei näherer Betrachtung fällt Ihnen auf, dass das Wesen zwei verschiedene Augen hat. Eines davon ist gemeißelt, das andere als roter Edelstein in die Statue eingelassen. Sie könnten den Edelstein mit einiger Mühe erreichen und herauslösen. Sollten Sie über Flügel oder einen Greifschwanz verfügen, stellt das kein Problem dar. Falls nicht, legen Sie bitte eine GE-Probe ab. Gelingt sie, markieren Sie sich den Edelstein im Inventar. Falls nicht, rutschen Sie ab und Gylderianius hilft Ihnen mit einer Räuberleiter aus. In diesem Fall markieren Sie sich zum Edelstein auch ein Feld auf Seite 58. Zurück zu (260).

156

Gylderianius umfasst mit zitternden Händen die Triopta, hält sie einen Augenblick ins dämmerige Licht und setzt sie sich dann auf sein Haupt. "Es heißt, Carophyrides ti Chrysotheos sei einer der mächtigsten Optimaten des Imperiums gewesen. Und gleichzeitig soll er maßgeblich am Verrat des Hauses und dem Überlaufen zu den Draydal beteiligt gewesen sein. Die Priester des Schädeltgottes sollen ihn sogar als Heiligen anbeten ... Er kannte viele Geheimnisse der Optimatenhäuser, aber die meisten nahm er mit ins Grab. Doch es heißt, wer seine Triopta findet, findet auch seine Grabstätte." Gylderianius wankt unsicher durch den Raum, als würde er ihn plötzlich aus weiter Ferne und mit anderen Augen betrachten. "Ist das der Grund, warum Korysthenes die Triopta so stark gesichert hat? Hat er das Grab gefunden und etwas entdeckt? Etwas Gefährliches?", fragen Sie.

"Mag sein. Aber das sollte kein Grund sein, die Wahr..." Ihr Begleiter bleibt plötzlich stocksteif stehen. Einige Augenblicke verharrt er so, dann öffnet er den Mund zu einem fremdartigen Seufzen, das Ihnen einen Schauer über den Rücken jagt. Er beginnt mit gebieterischer, fanatischer Stimme erneut zu sprechen. Seine Augen sind ausdruckslos. "Aber Ihr, die Ihr hier eingedrungen seid, Ihr seid unwürdig, dieses Wissen zu erlangen! Die Wächter des Imperiums werden fallen und das Leben muss dem Tod weichen. Mein Herr wird ein Festmahl halten und all Eure Seelen, all Euer Leben wird ihn nähren." Gylderianius zeigt nun auf Sie und geht auf Sie zu. Während er Sie mit irren Augen fixiert, spricht er: "Ihr seid es! Ich habe gesehen, was Ihr tun werdet! Und ich kann es nicht zulassen! Eure Seele gehört dem Schädeltgott! Wenn Ihr glaubt, die ewige Mada wird euch retten, dann ..."

Gylderianius' Gerede geht in einen Schmerzenslaut über. Er sinkt langsam auf die Knie, während seine Hände nach der Maske greifen. Es scheint, als würde er versuchen, sie abzunehmen – doch es gelingt ihm nicht. Er rappelt sich wieder auf, starrt nun gegen die Decke und beginnt, in einer Ihnen unbekannten Sprache vor sich hin zu singen. Etwas Bedrohliches geht von dem Singsang aus. Schon spüren Sie einen kalten Wind, der auf den Optimaten zustrebt. Weiter bei (167).

157

Sie versuchen, die Zeit zu messen, die der tote Neristo für die Verwesung benötigt, aber er ist sehr gut mumifiziert. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (7).

158

Nun haben Sie langsam genug von dem Mann und so bitten Sie ihn, Sie wieder zurück in die Bibliothek zu bringen. Mit einem Lächeln und den Worten "Viel Erfolg und auf Wiedersehen!" verabschiedet er Sie aus seinem Arbeitszimmer und schon stehen Sie wieder in der Abstellkam-

mer, wo Gylderianius Sie erwartungsvoll anblickt. "Was habt Ihr heraus bekommen? Habt Ihr den Erbauer getroffen?" Sie berichten ihm alles, was Ihnen widerfahren ist und fahren bei (240) fort.

159

Sie klopfen mit dem Hammer auf dem Erbauer herum. Es tut sich nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (31) zurück.

160

Das Tor öffnet sich. Über dem vierten Tor findet sich die Inschrift: "Was ist der Sinn des Todes?"

"Der Tod ist unterhaltsam." (319)

"Wer nichts aus seinem Leben macht, stirbt jeden Tag ein wenig. Der Tod ist unser Antrieb." (307)

Zurück? Weiter bei (130).

161

Sie drücken die Schale in die Vertiefung neben der Schrift, aber es tut sich nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und lesen Sie weiter bei (76).

162

"Das Leben ist nicht immer gerecht" ertönt eine körperlose Stimme. "Fressen und Gefressen werden. Der Löwe tötet zum Überleben Khardane und so werden es nie genug, um dieses Paradies durch ihren eigenen Hunger in eine Einöde zu verwandeln. Das Leben befindet sich in einem Gleichgewicht, das durch kleinste Einwirkungen von Außen gestört und aus dem Lot gebracht werden kann. Bedenkt dies bei Euren Taten und beherzigt diese Lektion, dann wird Euch Weisheit zuteil.

Wollen Sie nun zum Strand gehen (147)?

Waren Sie schon am Strand und haben dort auch schon eine Antwort bekommen, dann weiter bei (189).

163

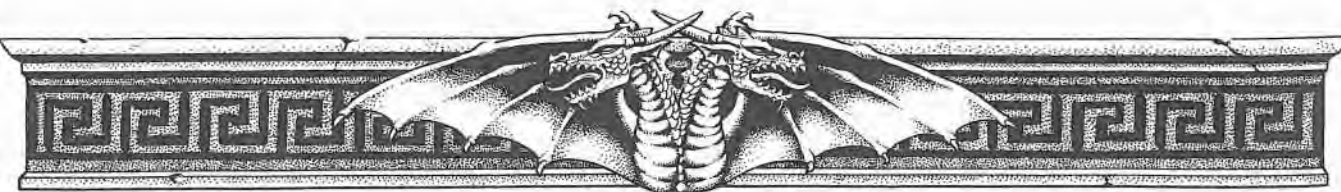
Vor Ihnen ragt die Statue des dämonischen Archonten Ru'Hurangar aus der Domäne Galkuzul, dem dämonischen Wasser, auf. Dargestellt ist der Schrecken des Meeres als mehrere Personen, die schreiend mit Wesen der Tiefsee verwachsen und unter grässlichen Schmerzen verkrümmt erstarrt sind. Fische scheinen durch ihre Leiber zu schwimmen, Scheren und Beine von Hummern wachsen an bizarren Stellen hervor und der Künstler hat zu ihren Füßen Wirbel hinzugefügt, die wohl einen Mahlstrom darstellen sollen. Wenn Sie wollen, können Sie versuchen, einen Gegenstand mit der Statue zu kombinieren. Addieren Sie dessen Nummer zu der dieses Abschnitts. Oder Sie kehren zu (260) zurück.

164

Gylderianius nimmt Ihnen die Kurbel wieder aus der Hand. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (185) zurück.

165

So leicht werden Sie nicht aufgeben! Sie machen sich kampfbereit. Gylderianius hebt seinen Stab und nickt Ihnen zu – zu allem entschlossen. Sie machen sich bereit, drei Waffen gleichzeitig zu parieren. Doch dazu kommt es nicht. Aus dem Nichts erscheinen plötzlich Gestalten – unter anderem die amaunische Putzfrau. Alle blicken sich verwirrt um und versperren den Gardisten den Weg.



Stimmengewirr ertönt im ganzen Gebäude, Jubelschreie und verdutzte Ausrufe. Einer davon kommt von Korysthenes. Direkt vor ihnen hat sich der Neristo aus der Dämonenglobule manifestiert und scheint die Situation schnell erfasst zu haben. Er holt eine der Wachen mit einer geübten Handbewegung von den Beinen und zwinkert Ihnen zu: "Du hast Wort gehalten. Und wieder kann ich dir die Haut retten. Lauf!" Es entsteht ein Handgemenge, in dem Sie völlig die Übersicht verlieren. Die Bibliothek quillt über vor freudigen, verwirrten und panischen Wesen. In diesem Chaos gelingt es Ihnen und Gylderianus leicht, sich an den Wachen und Korysthenes vorbei zu schieben. Sie eilen durch die Abstellkammer und in die Nacht hinaus, während hinter Ihnen die zornigen Schreie Korysthenes' zu hören sind. Weiter bei (321).

166

Kaum haben Sie den Edelstein an die fehlende Stelle im Mosaik eingesetzt, da stehen Sie urplötzlich in einem sumpfigen Flussgebiet. Verwundert schauen Sie sich noch um, als auch schon eine hübsche Optimatin auf Sie zukommt. Die Frau ist mittleren Alters und trägt eine einfache Robe. Sie schenkt Ihnen zur Begrüßung ein freundliches Lächeln.

"Ich grüße Euch, Reisender auf dem Fluss der Geschichte. Mein Name ist Xarmelope sal Tharamnos und ich habe das Vergnügen, Euch als fachkundige Historikerin in dieser Globule beratend zur Seite zu stehen."

"Wo ... wo sind wir hier?", fragen Sie etwas verwirrt.

"Eure Frage zeugt von lobenswerter Wissbegier. Wir stehen hier auf geschichtsträchtigem Boden, denn im Zusammenhang mit den hier stattfindenden Ereignissen wurde das Imperium geboren", beantwortet Xarmelope Ihre Frage. "Wir befinden uns hier an einem Seitenarm des Großen Orismani. Vom Meer der schwimmenden Insel aus begannen die Mholuren, eine recht aggressive amphibische Rasse, sich vor fast 5000 Jahren an der Küste und den Flussläufen der Orismanis auszubreiten."

Kaum hat sie das gesagt, als sich aus dem Wasser auch schon mehrere gedrungene, geschuppte Gestalten mit beeindruckenden Reißzähnen erheben. Sie sind mit Harpunen bewaffnet und sehen alles andere als freundlich aus. Unwillkürlich weichen Sie etwas zurück. "Keine Angst, das sind alles nur Abbilder der Ereignisse. Euch kann nichts passieren", beruhigt Sie die Historikerin.

Ist Ihnen das zu unheimlich und möchten Sie lieber zurück in die Bibliothek (266)?

Oder möchten Sie sich der Geschichte stellen (273)?

167

"Gylderianus! Kämpft dagegen an!", rufen Sie.

Was wollen Sie tun?

Wollen Sie weiter auf Gylderianus einreden (35)?

Oder den Optimaten angreifen (80)?

Sie könnten vielleicht auch das Amulett des Brajan irgendwie einsetzen (398).

Oder wollen Sie den Hammer nehmen und ihn ihm über den Schädel ziehen (308)?

Sie könnten ihn auch mit der Feder kitzeln (2).

Nach drei Aktionen gehen Sie auf jeden Fall zu (401).

168

Plötzlich dröhnt eine Stimme in Ihrem Kopf. Die Schatten springen in einem wilden Tanz chaotisch hin und her. Die Stimme scheint ihren Ursprung direkt hinter Ihrer Stirn zu haben, doch das kann nicht sein, denn Gylderianus scheint sie ebenfalls zu hören. "Sehr geehrte nächtliche Gäste! Mit großem Vergnügen muss ich feststellen, dass Ihr Euch dazu entschieden habt, ein Verbot meines Meisters Korysthenes zu ignorieren. Dies bedeutet Euer Ende. Lasst alle Hoffnungen fahren, denn ehe die Garde hier eintrifft, werdet Ihr schon nicht mehr sein. Ich empfehle Euch, Eure letzten Stunden mit der Lektüre der Bücher im Raum der Stellare zu verbringen. Dort sind einige ausgesprochen lehrreiche Bände zu finden. Einige von ihnen enthalten sogar etwas Wahres. Genießt die Weisheiten der toten Meister, denn in wenigen Stunden gesellt Ihr Euch zu ihnen!"

Sie blicken Gylderianus groß an. Dieser hebt beschwichtigend die Arme. "Ein... Sicherheitsmechanismus meines Meisters... Ich hörte davon, dass er hier einen mächtigen Dämon gebunden haben soll. Aber ich bin mir sicher, das ganze Gerede vom Tod und all dem, das soll uns nur Angst machen, damit die Garde nachher ein leichtes Spiel mit uns hat!" Das stellt Sie nicht ganz zufrieden. "Ihr sagtet eben, die Garde wäre jeden Moment hier. Sollten wir dann nicht versuchen, schnell einen Ausweg zu finden?"

Der Optimat wirkt säuerlich. "Unsere Abmachung war klar: Ihr helft mir, zu finden, wonach ich suche. Dann Sorge ich dafür, dass wir beide hier unbeschadet herauskommen. Momentan gibt es keine Möglichkeit, dieses Gebäude zu verlassen. Aber ich gehe fest davon aus, dass wir bei unserer Suche einen Weg finden, den Bann zu brechen. Beeilen sollten wir uns dennoch!"

Zwar haben Sie nie eine Abmachung mit Gylderianus getroffen, doch Sie schlucken Ihre Einwände für den Moment hinunter.

Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie kamen. Haben Sie vergessen, welcher Abschnitt das war, können Sie (130) aufsuchen.

169

Sie räuspert sich und sprechen die Gestalt vor sich dann höflich an. Doch die Person rührt sich nicht und zeigt auch sonst keine Reaktion. Wollen Sie der Gestalt nun doch auf die Schulter tippen (234)? Oder die Person und die Zeichen näher in Augenschein nehmen (257)?

Sie können sich auch an einer anderen Stelle umsehen (251).

170

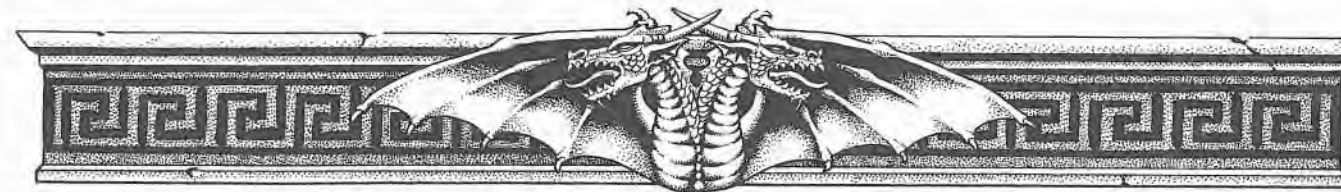
Sie überlegen, wie Sie die Urne hier anwenden sollen. Sie könnte einen schicken Hut abgeben. Oder Sie kippen den vermoderten Inhalt über dem Modell der Bibliothek aus. "Wir haben nicht viel Zeit!", merkt Gylderianus an, der Sie unschlüssig mit der Urne in der Hand herumstehen sieht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (31) zurück.

171

Sie lesen der Statue aus dem Buch vor, doch schon der Titel scheint sie zu langweilen. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

172

Sie drücken das Amulett Brajans in die Vertiefung neben dem Schriftzug. Leider tut sich jedoch nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (76) zurück.



173

Der Dämon greift an!

Die Kampfwerte des Dämons:

INI 13	LeP 50	RS 1	KO 15
AT 15	TP 1W6+3	PA 10	AuP 50

Falls Sie sich doch noch entscheiden sollten, zu fliehen, können Sie dies jederzeit tun. Lesen Sie dann bei (202) weiter.

Sollte die Lebensenergie Ihres Gegners auf Null fallen, geht es zu (304). Sollte Ihre eigene Lebensenergie vorher auf unter die Hälfte ihres aktuellen Werts sinken, lesen Sie bei (282) weiter.

174

Der gewaltige Sarkophag in der Mitte des Raumes ist auf seiner Oberfläche mit einer Darstellung der Sonne und einiger Sternbilder des Zwölfkreises verziert. Die Seiten jedoch zeigen aufwändige Frieze, auf denen mit vier Flügeln versehene Gestalten geflügelte Löwen niederringen. Die beeindruckend detailreich dargestellten Männer und Frauen tragen eine Tracht, die an die Kerrishiter erinnert – wahrscheinlich stammt der Sarkophag von einer der Inseln im Archipel von Talaminas.

Wenn Sie hier einen Gegenstand einsetzen wollen, addieren Sie dessen Nummer zu der des Abschnitts oder kehren Sie zu (51) zurück.

175

Sie hämmern auf dem Katalog herum und bauen so einiges an Aggressionen ab. Außerdem kostet Sie das fünf Ausdauerpunkte. Reduzieren Sie für den Rest dieses Abenteuers ihren KL-Wert um eins und erhöhen Sie ihren MU-Wert dafür um eins. Weiter bei (47).

176

Mit der Feder wischen Sie vorsichtig Staubkörner von dem Mosaik. Das Bild erscheint jetzt noch strahlender. Vielleicht ist der Raum sogar ein klein wenig heller geworden. Weiter bei (113).

177

Sie schauen sich das riesige Ei genauer an. Als Sie näher kommen, erkennen Sie, dass es überall mit Sonnen oder vielleicht Blumen verziert ist. Sie sind sich alle sehr ähnlich, doch keine gleicht der anderen perfekt. Haben Sie einen Gegenstand bei sich, der ähnlich aussieht, dann lesen Sie weiter bei (201). Andernfalls kehren Sie zu (111) zurück.

178

Gylderianus scheint Sie nicht wahrzunehmen. Sein Singsang wird schneller und lauter. Weiter bei (167).

179

Kreuzen Sie ein Globulenfeld im Inventar an.

Wie viele dieser Felder haben Sie nun markiert?

Sind es eins oder zwei? Dann notieren Sie sich den Abschnitt (247), lesen aber erst bei (25) weiter.

Sind es sechs oder sieben? Wenn ja, dann lesen Sie in drei Abschnitten weiter bei (149), aber gehen Sie zuerst zu (247).

Ansonsten lesen Sie direkt bei (247) weiter.

180

Von einem besonders heftigen Schlag der steinernen Tentakel werden Sie zu Boden geschleudert. Ungelenk aber unaufhaltsam kommt das Wesen näher. Mit einem Mal ist Gylderianus heran. Er rammt ihm seinen Magierstab mit Wucht ins Stirnauge und das Monstrum kreischt auf. Ein blendendes Licht – und es ist verschwunden. Das Kreischen ist in ein unheimliches Lachen übergegangen, das immer noch durch den Raum hallt. Der Optimat hilft Ihnen auf. "Das muss der Wächterdämon gewesen sein. Mein Meister meint es mit seinen Sicherheitsvorkehrungen tatsächlich ernst. Bleibt wachsam! Es ist noch nicht vorbei!" Für den Moment ist der Raum jedoch ruhig. Lesen Sie weiter bei (260). Sollte Ihre Lebensenergie in diesem Kampf auf unter Null gesunken sein, gehen Sie davon aus, dass Gylderianus Sie mit einem Heiltrank wieder auf 15 LeP hochpäppelt.

181

Sie legen die Uhr in die Vertiefung auf dem Dach des Modells. Die Statue trägt jetzt einen Nachbau eines hohen Gebäudes mit einer Uhr auf dem Dach, deren Ziffernblatt man nur von der Luft aus sehen kann. Der Nutzen eines solchen Bauwerks erscheint Ihnen dann doch eher gering. Sie markieren einen Abschnitt auf Seite 58 und kehren zu (31) zurück.

182

"Das bringt uns nicht weiter!", ermahnt Sie Gylderianus. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

183

Sie schweigen und denken über das Erfahrene nach. Gylderianus entföhrt ein kurzer Fluch. Er blickt frustriert auf den Schlüsselbund in seiner Faust. "Ihr seid doch der Meisterdieb! Versucht Ihr es doch einmal!" Er drückt Ihnen die Schlüssel in die Hand. Wollen Sie ihr Glück mit dem Schloss versuchen? (23) Oder doch protestieren (312)?

184

Das Drachenskelett stürzt stark lädiert zu Boden. Doch bevor irgendjemand in Jubelgeschrei ausbrechen kann, erhebt es sich mühsam erneut. Ein Zittern geht durch den ganzen vermoderten Leib. Es wird immer intensiver und schließlich zerbricht das Skelett in tausende Splitter. Sie wenden gerade noch rechtzeitig das Gesicht ab, um sich zu schützen. Ein seltsames Geräusch durchdringt den Raum. Ein Seufzen? Ein Schreien? Entsetzen vermischt sich mit Erleichterung. Kurz sehen Sie eine abscheuliche Gestalt aufflackern und dann wieder verschwinden – oder war das nur Einbildung? "Der Dämon ist fort", kommentiert Gylderianus schwer atmend und mit Knochenstückchen übersät. "Dieses Mal endgültig." Der Weg zur Triopta ist frei! (156)

185

In einer Ecke des Raumes erhebt sich eine Wassersäule. Sie entspringt in einem kleinen Brunnen am Boden und scheint die Decke zu durchdringen. In ihrem Inneren schweben kleine Erdklumpen. Bei näherer Betrachtung scheint es sich um winzige Inselchen zu handeln, die im Wasser langsam auf und ab tanzen. Sie erkennen Miniaturberge, kleine Seen und filigrane Bäume. Bewegt sich dort nicht sogar etwas, das ein Tier sein könnte? Wenn Sie versuchen wollen, hier einen Gegenstand zu benutzen, dann addieren Sie dessen Nummer zu der dieses Abschnitts. Oder kehren Sie zu (220) zurück.

186

Sie machen sich daran, den Inhalt der Urne auf dem Katalog zu verteilen. Vielleicht sagt Ihnen das Muster der verschrumpten Organe etwas über die Zukunft voraus? Gylderianius hält dies für unwahrscheinlich und bittet Sie, die Sauerei wieder zu entfernen. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (47) zurück.

187

Sie setzen die Triopta auf und untersuchen das Mosaik erneut. Leider bringt Ihnen das keine neuen Erkenntnisse. Weiter bei (113).

188

Die Galerie über der Eingangshalle ist breiter als gedacht und mit einer Vielzahl von Statuen angefüllt, die göttliche Wesenheiten darstellen und das Geschehen unter sich zu beobachten scheinen. Über der Tür in der Nordwand ist der Schriftzug "Wer spendet am meisten Weisheit?" angebracht. Einen zentralen Platz nehmen die Standbilder der Götter des Imperiums ein (140). Aber auch die Gottheiten fremder Kulturen sind vertreten (82). Am südlichsten Ende der Galerie thront auf einem Schreibpult ein extrem dickes, zerschlossenes Buch (47). Die Wände sind auch hier wieder mit Schaubildern behangen (210). Wenn Sie den Raum gen Norden verlassen wollen, geht es bei (24) weiter. Der Weg die Treppe hinab führt zu (111).

189

"Mist, die Amauna!", fährt es Ihnen noch durch den Kopf, als sich auch schon die Umgebung verändert – jedoch widerstrebend. Unsichtbare Hände scheinen Sie fest zu halten, doch Sie verspüren ein Ziehen, ausgehend von Gylderianius' Ring an Ihrem Finger, und mit einem Mal finden Sie sich in der Bibliothek wieder. Kreuzen Sie sich eines der Globulenfelder unter Ihrem Inventar an. Wie viele dieser Felder haben Sie nun markiert? Sind es sechs oder sieben? Wenn ja, dann gehen Sie in sechs Abschnitten zu Nummer (149). So oder so geht es erst einmal weiter bei (366)!

190

Die Statue stellt eine Art Mischung aus Mensch und Vogel dar. Das Wesen hat die Beine eines Greifvogels, den Rumpf und die Arme eines extrem muskulösen Menschen und den Kopf einer Eule. Sie sind sich sicher, dass es sich dabei um ein Phantasiewesen handelt. Keine lebendige Kreatur kann gleichzeitig derart niedlich, furchteinflößend und großartig sein. Sie fassen die Federn des Eulenmenschen an, um noch Ihren Großenkeln davon erzählen zu können, und markieren sich ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (111).

191

Obwohl immer wieder Steinsplitter davonfliegen, scheint die Tentakelkreatur keinen Schmerz zu empfinden. Sie denken bereits über Alternativen nach, da hält das Wesen in seinem Kampf plötzlich inne. Der schreckliche Mund scheint Sie hämisch anzugrinsen. Ein greller Lichtblitz – und die Statue ist verschwunden! Gylderianius senkt seinen Stab. "Das muss der Wächterdämon gewesen sein! Mein Meister meint es wirklich ernst. Und ich habe das Gefühl, dieses Wesen spielt nur mit uns. Bleibt wachsam!" Weiter bei (260).

192

Uhren. Unzählige Uhren. Die meisten werden offenbar magisch betrieben und bestehen aus kleinen Zahnrädern, Kristallen und Federn in aufwändigen Gehäusen. Allerdings werden mehrere Regalbretter nur von verschiedenen Sanduhren belegt, die vermutlich von einem Atemzug bis hin zu einem halben Leben alles messen könnten. Andere Uhren setzen auf Wasserkraft und sind wohl dazu gedacht, Tropfen in Gefäßen zu zählen und so Zeiger zu bewegen. Eine weitere Uhr ruht auf einem schrägen Sims und setzt beim langsamen Abwärtsrollen eine Mechanik in Gang. Sonnenuhren unterschiedlicher Art und Größe erfüllen ohne Sonnenlicht zwar keinen Zweck, aber ihre reich verzierten Skalen bilden so gesammelt einen beeindruckenden Anblick. Die meisten der Zeitmesser sind fest an den Regalen montiert, aber eine kleine Taschenuhr ist lose und kann von Ihnen mitgenommen werden, wenn Sie sie sich im Inventar ankreuzen. Zurück zu (85).

193

Gylderianius runzelt die Stirn. Er hat Recht: Das ergibt keinen Sinn. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58.

194

Sie durchforsten die Bücherregale und entdecken einen Band mit dem Titel "Die Sphäre der Stellare – Wächter, tote Götter und Hort der Magie". Der dicke Einband mit dem langen Namen enthält zahlreiche aufwändige Tafeln mit Sternbildern und langatmige Erklärungen zu ihren Bewegungen und Bedeutungen. Zum Glück gibt es auch kurze Listen, in denen das Wichtigste noch einmal zusammengefasst wird. Zum Beispiel, dass im Zeichen des Philosophen Geborene – angeblich – gute Philosophen abgeben. Oder dass der milchig blaue Stern Balat-handis für Erkenntnis steht und es wohl einen unsichtbaren, schwarzen Stern namens Baal-Urgol gibt. Passenderweise steht letzterer für Wahnsinn. Sie schlagen kurz nach, was Ihr Geburtssternbild angeblich für Sie bedeuten soll, sind aber enttäuscht – nichts davon stimmt. Zurück zu (24).

195

Sie nehmen Ihren ganzen Mut zusammen und bleiben einfach stehen. Sie glauben fest daran, dass das Wesen Ihnen nur Angst machen will und sich in Wohlgefallen auflösen wird, wenn es damit keinen Erfolg hat. Als Sie den widerlichen Dämonenatem direkt vor sich spüren, sind Sie jedoch nicht mehr so sicher. Legen Sie eine *MU-Probe + 5* ab. Gelingt sie, lesen Sie weiter bei (405). Falls die Probe misslingt, greift der Dämon an. In diesem Fall geht es bei (207) weiter.

196

Die Statue ist vermutlich die nichtssagendste Statue ganz Myranors. Ein unscheinbarer grauer Mann mit einer grauen Kapuze, die sein graues Gesicht fast ganz verhängt. Er hält nichts in den herabhängenden Händen, trägt keinen Schmuck oder sonstige Abzeichen. Eine kleine Inschrift verrät, dass es sich um den gefürchteten Tedion, den Gott der Langeweile, handelt. Wenn Sie hier einen Gegenstand benutzen wollen, addieren Sie dessen Nummer zu der dieses Abschnitts. Oder kehren Sie zu (240) zurück.

197

Sie durchforsten den Ausstellungskatalog. Vielleicht ist hier verzeichnet, wie wertvoll Ihre neu gewonnene Uhr ist? Angesichts des Alters des Katalogs und der Tatsache, dass er schon mehrfach überholt zu sein scheint, geben Sie jedoch wieder auf. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (47) zurück.

198

Die Schale lässt sich auch mit extremer Gewalt nicht in das Mosaik einfügen. Bevor sie noch zerbricht, lassen Sie es sein und markieren stattdessen ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (113).

199

Ojo'Shombri, der Shingwa-Gott, kennt zahlreiche Lobpreisungen. Was stand noch in dem Buch? Dreiunddreißig für jede Farbe in Tschas Regenbogen. Das müssen die Farben sein, die durch die bunten Schuppen um die Augen symbolisiert werden. Aber nur das Grau ist die eigentliche Farbe dieses Gottes. Dreiunddreißig mal sechs und noch eine weitere ergibt insgesamt 199: viel zu viel um sie jetzt alle aufzuzählen. Aber zu Ihrem Glück ertönt schon ein Klicken, als Sie vorsichtig die eine graue Schuppe zwischen den Augen des Gottes berühren. Im Sockel der Statue ist ein Riss erschienen und als Sie ihn betasten, können Sie eine Art Schublade herausziehen. Darin liegt ein erstaunlich gut erhaltenes Paar Stiefel aus hellgrünem Leder. Nicht besonders elegant, befinden Sie, aber irgendwie scheint den Schuhen etwas Besonderes anzuhaften. Probe-weise schlüpfen Sie kurz hinein und nicht nur sind die Stiefel außerordentlich bequem, Sie haben auch plötzlich das Gefühl, mühelos über ein Seil balancieren zu können. Ein paar kurze Probesprünge beweisen: Die Stiefel machen Sie deutlich eleganter und leichtfüßiger. Auch Gylderianius' verwirrter Blick kann ihre Begeisterung nicht dämpfen – jetzt sollten die meisten Fallen einfacher zu überwinden sein. (Regeltechnisch können Ojo'Shombri's Stiefel dafür sorgen, dass Sie dreimal eine Gewandheitsprobe automatisch bestehen. Danach sind sie nicht wieder aufladbar). Zurück zu (188).

200

Sie blicken in einen finsternen Gang, der sich hinter der nun offenen Tür erstreckt und in die Gewölbe unter der Bibliothek führt. Sie zucken mit den Schultern und wollen schon hinab steigen, doch Gylderianius hält Sie zurück. "Wartet, Schwarze Eule. Nicht so schnell. Lasst uns erst unser weiteres Vorgehen besprechen." Da Sie noch immer wenig von dem verstehen, was eigentlich vor sich geht, und den Optimaten nicht durch unbedachte Aussagen in ein panisches Häufchen Elend verwandeln wollen, bedeuten Sie ihm zu reden. Gylderianius fährt fort: "Wir Ihr ja bereits wisst, ist jeder Eindringling, der bisher versucht hat in die Verbotene Kammer vorzudringen, spurlos verschwunden. Das gleiche Schicksal hat jedoch bedauerlicherweise auch einige meiner Standesmitglieder ereilt, also andere Forscher aus den optimatischen Häusern, darunter größtenteils Tharamnos. Die meisten Einwohner von Imachora schieben dies auf einen abstrusen Fluch. Jeder, der sich nach Einbruch der Nacht hier aufhält, soll von ihm ereilt werden. Ich weiß es jedoch besser: Es gibt keinen Fluch. Es gibt nur Fallen. Viele, tödliche Fallen!" Er grinst Sie begeistert an, als hätte er Ihnen gerade erzählt, dass hier heute Nacht Gratis-Heiltränke verteilt werden. Sie bleiben ruhig. Der Mann ist mit seinem Wortschwall noch nicht am Ende. "Mein Meister, Korysthenes – ihm habe ich diesen nützlichen Schlüsselbund stibitzt – ist der Bewahrer dieser Hallen. Seit etwa 30

Jahren. Und genau so lange wird von diesem Fluch gemunkelt. Korysthenes hat mich leider zu diesem Diebstahl gezwungen, indem er mit Hausverbot erteilte... Jedenfalls, diese Bibliothek besteht seit über zweitausend Jahren und in all jener Zeit gab es keine Berichte über mysteriöse Vorfälle dieser Art. Korysthenes war – am Tage seines Amtsantritts – der letzte, der die Verbotene Kammer betreten hat. Na ja...damals hieß sie noch gar nicht 'Verbotene Kammer'. Vielleicht hieß sie nur 'Die Kammer' oder so. Gleichgültig. Danach unternahm er seltsamerweise eine längere Reise. Nach seiner Rückkehr einige Nonen später ließ er diese Tür versiegeln und...", Gylderianius kramt ein Pergament aus seinen Taschen, "...und mehrere Fallen auf dem Weg zur Kammer anlegen." Auf dem Pergament sind einige Raumpläne und Hinweise verzeichnet. Der Optimat hält es Ihnen kurz vor die Nase und lässt es dann wieder verschwinden. "Aber dank seiner Schlüssel und dieser Notizen – und dank Eurer außergewöhnlichen Fähigkeiten – werden wir die ersten sein, die die Kammer seit 30 Jahren betreten!"

"Und was hat es mit der Kraft auf sich, die uns hier drin eingesperrt hat?", wollen Sie wissen.

"Oh, ja..." Offenbar ist dem Optimaten die Antwort peinlich. "Korysthenes hat die Bibliothek außerdem mit einem mächtigen magischen Bann versehen, der Eindringlinge außer Gefecht setzen soll. Nun, das hat nicht ganz geklappt. Ihr habt dem Angriff widerstanden. Darauf hatte ich gehofft. Ich muss aber leider sagen, dass der Vorfall an der Tür mich meiner astralen Kraft beraubt hat. Es ist durch den Bann niemandem möglich, in diesem Gebäude Magie zu wirken. Und wir können es nicht verlassen. Vorerst. Aber daran arbeite ich."

Sie haben offenbar keine Wahl, als mit dem Optimaten zusammen zu arbeiten, um aus dieser Lage wieder heraus zu kommen. "Gut, warum bringen wir es nicht hinter uns und suchen diese... Verbotene Kammer auf? Was immer Ihr dort eigentlich sucht."

"Das ist nicht ganz so einfach. Schon immer ist die Verbotene Kammer mit sieben Siegeln gesichert. Sie öffnen sich nur dem, der die sieben Weisheiten des Tychondorias verinnerlicht hat. Tychondorias war der Erbauer dieser Hallen, wie Ihr ja wisst. Das heißt, wir müssen uns erst in den anderen Räumen nach diesen Weisheiten umsehen. Ich war leider nie lange genug hier, um sie zu finden. Und ich gehe sowieso davon aus, dass Korysthenes sie versteckt hat, um die Sache weiter zu erschweren. Für den Moment wollte ich nur sicher gehen, dass mein Schlüssel überhaupt passt. Also lasst uns anfangen!"

Gylderianius führt Sie wieder zum Rundgang. Weiter bei (130).

Notieren Sie sich die Nummer 168. Zählen Sie ab jetzt die Abschnitte, die Sie besuchen (beginnend mit dem Nächsten). Sobald Sie den fünften Abschnitt zu Ende gelesen haben, notieren sie sich dessen Nummer und gehen Sie zum Abschnitt 168.

201

Sie haben doch an das Amulett des Brajan gedacht? Falls nicht, dann kehren Sie bitte sofort zu (111) zurück. Falls Sie aber das Amulett tatsächlich besitzen, wissen Sie auch, auf welches der Symbole Sie es legen. Deckungsgleich passt es nur zu einer der Verzierungen. Lesen Sie in dem Abschnitt nach, der das Symbol markiert, das Sie für das Richtige halten. Schauen Sie sich dafür das Bild auf der nächsten Seite an.

202

Sie überlassen Gylderianius seinem Schicksal. Nach allem, was Sie nun schon durchgemacht haben, ist dieser Alptraum der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt. Sie stürmen durch die Gänge des Museums und verstecken sich schließlich hinter der Statue des Brajan. Wenig später gesellt sich der schwer keuchende Gylderianius zu Ihnen. Besonders gut waren Sie also auch nicht versteckt.

"Es...es hat mich nicht verfolgt. Aber als es sah, wie ängstlich wir waren, lachte es triumphierend auf und verschwand. Mein Freund, wir haben es fast geschafft, aber wir müssen uns jetzt zusammenreißen! Vor dem, was uns in der Verbotenen Kammer erwartet, können wir nicht wegrennen!" Halb beschämt, halb verärgert kriechen Sie aus ihrem Versteck hervor. Sie streichen sich für den Rest des Abenteuers einen MU-Punkt und machen sich mit Ihrem Begleiter auf den Weg nach unten. Weiter bei (111).



203

Gylderianus wirkt inzwischen recht gehetzt. Immerhin ist bereits über eine Stunde vergangen, seit Sie in die Bibliothek eingedrungen sind. Lange werden die Gardisten nicht mehr auf sich warten lassen. Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie kamen.

204

Das hat leider keinen Effekt. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58.

205

Sie durchforsten das Regal, aber während Sie mehrere Bände einer magischen Rundschrift zurechtrücken, löst sich plötzlich das Regalbrett von der Wand. Mit größter Mühe können Sie das Brett und die Bücher abfangen und gemeinsam mit dem herbeieilenden Gylderianus verankern Sie die Last wieder im Regal. "Da hat wohl was dahinter geklemmt", merkt Gylderianus an und fischt einen dünnen Band hinter den dicken Ordnern der Rundschrift hervor. "Das kann einen in Bibliotheken absolut wahnsinnig machen, wenn so etwas passiert." Er drückt Ihnen das Büchlein in die Hand und macht sich auf der Suche nach dem eigentlichen Platz dafür oder was sonst ihm gerade im Kopf herumgeht. Neugierig schlagen Sie den grauen Einband auf und auf der ersten Seite verkündet ein schreiend bunt illuminiertes Titel: "Die Lobpreisungen des Ojo'Shombri". Offenbar gibt es für diesen Chamäleonogott der Shingwa eine

unglaubliche Menge an Gebeten – die Anzahl wird beschrieben als 'Dreiunddreißig für jede Farbe in Tschas Regenbogen und eine allein für das Grau, das Seine Farbe ist'. Wer alle Lobpreisungen meistert und mit der für die Farbe grau endet, dem soll Ojo'Shombri die Gabe verleihen, ungesehen an allen Feinden vorbei zu schleichen. Das klingt vielversprechend, aber Gylderianus untersucht offenbar schon längst wieder etwas anderes und so legen Sie das Buch einfach behutsam oben auf die anderen Bände im Regal. Allerdings sollten Sie sich dieses neu gewonnene Wissen

notieren.

Kehren Sie zurück zu (51).

206

Gylderianus scheint erfreut, dass Sie wieder da sind. "Jetzt müsst Ihr mir wirklich langsam einmal sagen, wofür wir das hier alles auf uns nehmen!", fordern Sie. Der Optimat hebt beschwichtigend die Hände. "Schon gut, ist nur gerecht, dass wir Informationen teilen. Das Artefakt im Herzen der Bibliothek hat wohl mit einem Angehörigen des Hauses Chrysotheos zu tun. Vor über zweitausendfünfhundert Jahren lebte er zu der Zeit, als das Haus verbannt wurde. Und große Teile seines Wissens sollen hier gespeichert sein! Es wäre wie ein Blick rück-

wärts durch die Zeit. Und wir reden hier auch nicht einfach nur über irgendeinen Angehörigen des Hauses Chrysotheos, sondern über einen der Mächtigsten. Angeblich...", verfällt er nun in ein verschwörerisches Flüstern, "...soll er für die Draydal so etwas wie ein Heiliger sein. Nirgendwo sonst kann ich an solche Informationen gelangen wie sie hier verborgen sind. Und deswegen muss ich in die Verbotene Kammer gelangen! Also, erzählt mir nun, was Euch gerade widerfahren ist und dann geht es weiter." Sie tun dies und kehren danach zu (188) zurück.

207

Sie attackieren das Tentakelwesen.

Die Kampfwerte des Dämons:

INI 13	LeP 50	RS 3	KO 15
AT 16	TP 1W6+2	PA 12	AuP 50

Nach fünf Kampfunden lesen Sie weiter bei (191).

Falls Ihre Lebensenergie auf die Hälfte ihres aktuellen Wertes oder darunter sinken sollte, geht es zu (180).

208

Sie schicken sich an, den Gang zu betreten, aber Gylderianus hält Sie zurück. "Wir sind effizienter, wenn wir erst alle Weisheiten sammeln und dann hierher zurückkehren. Sonst laufen wir ständig hin und her und verlieren Zeit!" Er geht mit Ihnen zu (130) zurück.

209

Sie versuchen, das Amulett in das Mosaik einzufügen, doch es passt nicht. Weiter bei (113).

210

Neben Karten, auf denen Tempel und die Gründungsdaten verschiedener Klöster verzeichnet sind, sowie Listen verschiedener Beinamen imperialer Götter fällt unter den Schaubildern eines im Besonderen auf. Unter einem Wappen, das eine goldene Sonne auf rotem Feld zeigt, erzählt ein Text mit einer Karte des Thalassions und der vermuteten Küsten der Kolonien jenseits des Meeres von der Sekte der sogenannten Hexatheisten und dem imperialen Haus Caelius. Den knappen Informationen nach glaubte die Sekte, es gäbe nur sechs wahre Götter. Die Entstehung der Sekte hängt eng mit dem äußerst götterfürchtigen Haus Caelius zusammen, das sich um das Jahr 2000 Imperialer Zeitrechnung im Krieg gegen das mit Dämonen paktierende Haus Melarythor nahezu aufgerieben hatte. Als Teil der Hexatheisten verließen die meisten der überlebenden Angehörigen des Hauses um 2260 IZ das Imperium nach Osten und besiedelten den Kontinent, der so später ein Teil des Thearchenreiches werden sollte. Seit der Errichtung der Barriere im Thalassion 2797 IZ ist allerdings jeder Kontakt abgebrochen und wie sich die zu diesem Zeitpunkt schon recht eigentümlichen religiösen Vorstellungen der Hexatheisten seither entwickelt haben, weiß keiner. Dem Tonfall des Textes nach weint niemand den Angehörigen der Sekte auch nur eine Träne nach. Zurück zu (188).

211

Sie beginnen, laut zu rufen und Ihre Arme zu schwenken, um die gierigen Vögel zu vertreiben. Die Echseneltern beobachten Sie dabei nur mit vagem Interesse, die Jungtiere hingegen nutzen das Ausbleiben der Angriffe und bringen sich schnell in Sicherheit.

Nun beginnt sich die Umgebung zu verändern. Die Felsen sind dicht besiedelt mit den Hornechsen und weiß von deren Kot.

Der Fischer ist immer noch in seinem Boot zugange, aber sein Netz bleibt leer, so oft er es auch auswirft. Sie vernehmen eine Stimme: "Grausam, dass manches Leben endet, bevor es richtig begonnen hat, aber warum glaubt Ihr, darüber entscheiden zu können? Alles folgt uralten Regeln, die dafür sorgen, dass der Fluss des Lebens weiter geht. Die Echsen haben sich ohne Feinde vermehrt und den Fischbestand verringert. Weder die Vögel, noch der Fischer haben genug zum Leben."

Vielleicht sehen Sie sich nun erst einmal im Grasland um, weiter bei (11). Waren Sie schon dort und haben sich eine Antwort notiert, weiter bei (232).

212

Die Tafel zeigt den Oktaeder des Sphärenmodells umgeben von einem weiteren Kreis, der von wilden Spiralen und etwas unbeholfen gemalten Fratzen bedrängt wird. Der Text darunter lautet: "Die Siebte Sphäre liegt jenseits der ersten sechs und ist eine Quelle mächtiger Magie, wirkt sie doch sowohl auf den Körper als auch auf den Geist eines Ziels. Allerdings sind ihre Auswirkungen von Natur aus chaotisch, ihre Wesenheiten böshaft und ihr Einfluss auf den Lenker der Energien zersetzend. Dieses machtvoll Werkzeug sollte nur von den Stärksten und den Weisesten genutzt werden, denn ein schwacher Geist macht sich nur allzu schnell zum Sklaven der Mächte, denen er eigentlich selbst befehlen sollte. Einzige Ordnung im Chaos der Siebten Sphäre sind die verschiedenen Domänen, denen die meisten Wirkungen und Wesenheiten zugeordnet werden können, und die Abstufung der Macht zwischen Archonten, Genien und Geistern. Die

Beschwörung von Archonten bedeutet meist den Selbstmord oder Versklavung, aber auch schwächere Wesenheiten sind schwer gefahrlos einzusetzen. Daher ist die beste Vorgehensweise, allein auf die dämonische Essenzen zuzugreifen und diese für seine Zwecke selbst zu formen."

Zu (260).

213

Unter Ihnen tobt der Kampf. Der Optimat blutet bereits aus zahlreichen Wunden und hält sich nur noch wackelig auf den Beinen. Keine Zeit, um zu zögern! Mit aller Wucht rammen Sie Gylderianus' Dolch in den Kristall. In diesem bilden sich erst kleine Risse, dann lösen sich Teile komplett auf.

Wenn Sie selbst der arkanen Künste mächtig sind, lesen Sie weiter bei (217). Ansonsten geht es zu (222).

214

"Diese hier nicht mitgezählt sind es sieben", beginnt der Erbauer zu erklären, "eine für jeden Aspekt unseres Sphärenmodells."

Sie haben wohl in diesem Moment einen recht fragenden Gesichtsausdruck, denn der Optimat erklärt es etwas genauer. "Es gibt die Lebens-ebene, also unsere mit der ganzen Schöpfung darin, dann die Ebene der Götter und entgegengesetzt dazu auch die der Dämonen. Dann natürlich die Ebene der Toten, die der Zeit, der Stellare und die Ebene der Elemente. Es ist ein recht komplexes Modell, dessen Anordnung bestimmt, welche Sphären man jeweils von einer anderen aus beobachten kann."

"Welchen Zweck erfüllen die Globulen?" (225)

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

215

Gylderianus blickt Sie skeptisch, ja fast mitleidig, an. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58.

216

Sie überlegen, wo Sie den Edelstein in die Statue einsetzen können, aber er passt nirgendwo.

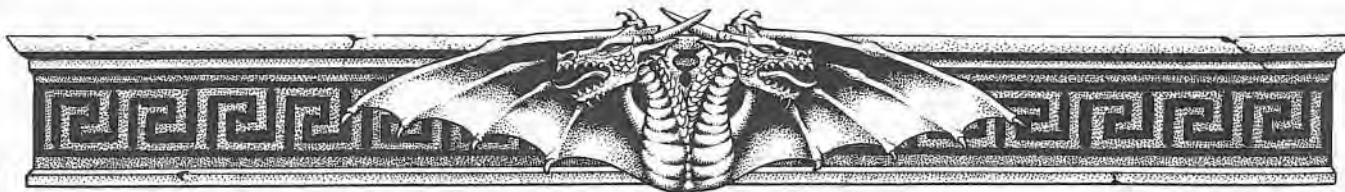
217

Die magische Macht wird frei! Sie spüren, wie eine Veränderung vorgeht, wie der Zauberbann von der Bibliothek abfällt. Auch Sie sind nun nicht mehr von der astralen Kraft abgeschnitten. Mehr noch: Sie spüren, wie die frei werdende magische Energie direkt in Sie übergeht und Ihnen ungeahnte Möglichkeiten eröffnet.

Sie sammeln die neu gewonnene Kraft in sich und richten Sie dann in einem einzigen, vernichtenden Zauber gegen das Drachenskelett. In einem Inferno aus Knochensplittern wird es gegen die Wand gefegt. Weiter bei (184).

218

Mehrere Schautafeln verzeichnen, welche Rassen wo im bekannten Myranor angesiedelt sind. Am meisten verwirrt Sie dabei eine große Karte, auf der bunte Linien und Pfeile symbolisieren, wann wer wohin gezogen ist und wann das Imperium welche Ausdehnung hatte. Bereits mit der Gründung des Imperiums verschwinden alle Einträge zu den Mholuren aus dem Schaubild – kein Wunder. Schließlich wurden diese zu jenem Zeitpunkt durch Gift fast ausgerottet.



Seit diesem Tag ist das Reich zunächst kontinuierlich gewachsen, die Te'Sumurrer mussten in einem roten Pfeil aus ihrer Heimat ausziehen und Era'Sumu hat nicht einmal die Versenkung einer Landbrücke geholfen, unabhängig zu bleiben. Mit dem plötzlichen Sterben der mächtigsten Archäer, der dreiäugigen Herrscher des ersten Imperiums, löst sich das Reich in einen Haufen wirrer bunter Linien auf. Bald aber geht es wieder an die Expansion und auch wenn dicke Pfeile zeigen, wo die insektoiden Chratrac einfielen, ist auch die Eroberung der Heimat der vierarmigen Neristu verzeichnet. Seither ist Dorinthapolis die Hauptstadt. Die größte Ausdehnung hatte das Imperium schließlich vor etwa zweitausend Jahren, als es sogar Kolonien auf anderen Kontinenten umfasste. Seither geht es wohl wieder bergab. Anthalia ging an die Draydal verloren, Makshapuram und Shindrabar im Südosten gingen eigene Wege, die nomadischen Ban Bargui fielen im Nordwesten ein und die Leonir übernahmen Rhacornos. Überall bröckelt es an den Rändern des Imperiums – keine großen Neuigkeiten. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (111) zurück.

219

Sie stürmen die Treppe nach oben und erreichen die Galerie über der Verbotenen Kammer. Auch hier türmen sich Truhen und Bücher an den Wänden. Während unter Ihnen der Kampf tobt, halten Sie verzweifelt nach dem Kraftspeicher Ausschau, der den Bann aufrechterhält. Schließlich – nach einigen endlos scheinenden Augenblicken – entdecken Sie einen Art Pult am Geländer, von dem pulsierendes Licht ausgeht. Sie stemmen eine schwere Abdeckung auf und lesen bei (272) weiter.

220

Sie befinden sich in einer länglichen Halle, die sich von Norden nach Süden erstreckt. Über einer Tür in der Ostwand ist der Schriftzug "Welches ist das mächtigste Element?" zu lesen. In der Mitte des Raumes spendet eine Feuersäule Licht. In einer Ecke plätschert eine Säule aus Wasser vor sich hin und in einer anderen erhebt sich eine Konstruktion aus Eis bis zur Decke. Vergleichsweise wenige Bücherregale säumen die Wände. Wenn Sie zum ersten Mal hier sind, lesen Sie erst Abschnitt (350). Sie können den Raum nach Norden (260), Süden (111) oder Westen (130) verlassen. Oder Sie untersuchen die Säulen aus Feuer (90), Wasser (185) und Eis (278). Sie können sich auch den Schriftzug näher ansehen (76).

221

Weiter beobachten Sie das makabre Festmahl. Die Vögel machen reiche Beute und nur wenige Echsen schaffen es in den Schutz des Wassers "Auch wenn es schwer fällt," hören Sie eine Stimme sagen, "manchmal muss man dem Leben seinen Lauf lassen. Die kleinste Einmischung kann große Auswirkung haben und es ist nicht immer an uns, zu entscheiden wer lebt und wer stirbt. Dieses Wissen mag Euch noch gute Dienste leisten." Wollen Sie nun in die Savanne gehen, dann lesen Sie bitte bei (11) weiter. Waren Sie schon dort und haben bereits eine Antwort erlangt, dann weiter bei (189).

222

Im Kristall bilden sich erst kleine Risse, dann lösen sich Teile komplett auf. Die magische Macht wird frei! Sie spüren, wie eine Veränderung vorgeht, wie der Zauberbann von der Bibliothek abfällt. Auch Gylderianus scheint es zu spüren. Er wirkt wie von neuem Leben erfüllt und vollführt eine machtvolle Geste. Das Skelett des Drachen wird hinweggefeht! Weiter bei (184).

223

Sie murmeln einen Zauber vor sich hin und hören, wie die Schellen, die ihre Handgelenke festhalten, sich öffnen. Weiter bei (119).

224

"Ihr habt noch Augen? Warum das? Meine habe ich verloren, weil ich erst zu lange ins Licht und dann zu lange ins Dunkel sah. Jetzt ist es immerzu dunkel und mehr kann ich nicht lernen. Ihr scheint kein großer Schüler zu sein, wenn Ihr noch nichts für Euer Wissen bezahlen musstet."

"Ich habe heute schon einiges tun müssen, um an Wissen zu gelangen!" (441)

"Ihr seid verrückt." (93)

225

"Da wir uns immerhin in einer Bibliothek befinden, sollen die von mir erschaffenen Globulen zunächst einmal eine Lehrfunktion erfüllen. Dass ich diesen Zweck mit einer Prüfung kombiniert habe, zeugt von meinem Einfallsreichtum, findet Ihr nicht?"

Sie murmeln eine undeutliche Zustimmung, bevor der Optimat sodann weiter spricht:

"Niemand sollte so ohne weiteres Zugang zu der verborgenen Kammer erhalten; nur jene, die in den Globulen einen wachen Geist unter Beweis stellen, erwerben sich auf diesem Weg das Recht des Zutritts."

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

226

Das funktioniert leider nicht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

227

Der Edelstein hat hier keinen Effekt. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

230

Sie drücken die Kurbel in das Loch im Mosaik. Sie passt. Sie beginnen, enthusiastisch an der Kurbel zu drehen und zu drehen. Und zu drehen. Gylderianus mustert Sie skeptisch. Sie stecken die Kurbel etwas linkisch wieder ein. Weiter bei 113.

231

Als Sie grob die Handgelenke des Ravesaran packen, lässt das Wesen mutlos den Blick sinken und folgt Ihnen ergeben zurück zum Schiff. (297)

232

Wieder verschwimmt Ihre Sicht und als sich Ihr Blick zu klären beginnt, ist alles wieder wie zuvor. Standen Sie am Strand, gehen Sie zu (147), waren Sie in der Savanne, dann zu (11).

233

Mutig bleiben Sie stehen und erwidern den Angriff des Dämons lediglich mit Worten.

"Gib auf, Kreatur der Siebten Sphäre! Wir haben dich schon einmal besiegt. Dieses Mal werden wir keine Gnade kennen!" (173)



"Halte ein! Wir sind Gesandte von Korysthenes und sollten deine Schwachstellen testen. Wir haben bereits alle Weisheiten erlangt. Du hast also versagt. Der Meister ist sehr verärgert!" (354)

Sie fallen auf die Knie "Bitte, großer Geist! Schone unser Leben! Wir werden es auch nie wieder tun!" (246)

234

Sie gehen einige Schritte näher, um die Gestalt vorsichtig an der Schulter zu berühren. Erstaunt zucken Sie zurück, als ihre Hand auf keinerlei Widerstand stößt. Sie können ohne weiteres durch die Person hindurch greifen. Anscheinend handelt es sich nur um eine Illusion. Wollen Sie diese nun näher betrachten (257)?

Oder diese Täuschung erst einmal ignorieren und sich weiter umsehen (251)?

235

Sie machen sich auf den Weg, die Bibliothek zu verlassen. Jeden Augenblick kann die Garde hier sein! Als Sie beide den Rundgang erreichen, hören Sie aus dem Raum der Dämonen bereits schwere Schritte und militärische Befehle. Es bleibt nur der Weg durch das Hauptportal. Keuchend erreichen Sie die Eingangshalle und müssen erkennen, dass das Tor bereits geöffnet wurde. Offenbar ist das Aufheben des Banns nicht unbemerkt geblieben. Sie und Ihr Begleiter hechten zum Portal und schieben sich nach draußen. Als Sie ansetzen, die Treppenstufen zum Platz der Gelehrten zu nehmen, sehen Sie jedoch bereits eine Handvoll Gardisten aus den Gassen dringen. Diese haben Sie noch nicht bemerkt. Sie ziehen Gylderianus in die Schatten hinter den Säulen, die das Tor flankieren.

"Lauf! Ich lenke sie ab!" (108)

"Bleibt hier in den Schatten! Vielleicht sehen sie uns nicht." (343)

236

Sie durchforsten die Bücherregale. Aus irgendeinem Grund springt Ihnen ein Werk zum Thema Mechanik ins Auge: "Das geflügelte Rad". Als Sie versuchen, das Buch zu öffnen, bemerken Sie jedoch, dass die Seiten zusammengeklebt wurden. Seltsam. Sie können sich das Buch im Inventar markieren. Als Sie es gerade einstecken wollen, fällt ein weiteres Werk aus dem Regal und Ihnen direkt vor die Füße. Sie bücken sich, um den schweren Wälzer wieder aufzuheben, da erspähen Sie unter dem Regal etwas zwischen Spinnweben und Staub. Sie strecken Ihren Arm aus und bekommen eine antik wirkende Triopta zu fassen – Eine Maske mit einem dritten Stirnauge, wie sie von ausgebildeten Optimaten als Symbol ihrer Magie getragen wird. "Offensichtlich eine Fälschung. Ich kann sie keinem Haus zuordnen", kommentiert Gylderianus ungefragt. Auch die Triopta können Sie mitnehmen und zu (85) zurückkehren.

237

Das führt zu nichts. Markieren Sie sich ein Feld auf Seite 58.

238

Sie versuchen, den Edelstein in die Wassersäule zu schieben, aber der Druck der Wassermassen verhindert das. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (220) zurück.

239

Das Meer ist ruhig und das Boot scheint nicht weit weg zu sein, daher entscheiden Sie sich dafür, ins Wasser zu gehen. So sehr Sie sich jedoch auch anstrengen, Sie kommen nicht näher. Das Boot mit dem Fischer scheint immer gleich weit weg zu sein und auf ihr Winken reagiert er auch immer nur auf die gleiche Weise. So kehren Sie zurück zum Ufer – reichlich durchnässt, aber mit der Erkenntnis, dass nicht alles hier real ist. Zurück zu (147).

240

Diese recht kleine Kammer scheint als Abstellraum zu dienen. In einer Ecke stapeln sich Kisten, die Sie durchsuchen können (287). An der Ostwand lehnt etwas Mannshohes, das mit einem Laken abgedeckt wurde (31) und in all der Unordnung steht eine außerordentlich langweilig aussehende Statue (196). Sie können den Raum bei (130) wieder verlassen.

241

Sie holen den Hammer heraus und setzen an, das Mosaik zu zertrümmern, aber Gylderianus hält Sie davon ab. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (113).

242

Sie sind sich nicht sicher, aber es scheint, als würden von weit her sehr gedämpft Geräusche an ihr Ohr dringen. Versammelt sich die Garde in diesen Augenblicken bereits auf dem Platz der Gelehrten? Kehren Sie lieber schnell zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie gekommen sind.

243

Tychondorias wirkt zufrieden. Jetzt fällt Ihnen auf, dass die Gestalt leicht durchscheinend ist. "Ihr habt diese Hallen von ihrem Fluch befreit. Dieser Dämon war wirklich ein Ärgernis. Doch ich fürchte, solange der Urheber dieses Verbrechens noch am Werk ist, stellt dies nur einen vorübergehenden Sieg dar. Für den Moment habt ihr aber mein Schaffen wieder hergestellt. Das Wissen dieser Hallen sollte einst allen zugänglich sein und zumindest heute Nacht ist es das. Dafür danke ich euch. Nun solltet Ihr zusehen, dass Ihr euch davon macht." Sie lassen sich das kein zweites Mal sagen.

Wenn Sie Gylderianus' Dolch benutzt haben, lesen Sie weiter bei (235). War es der des Erbauers, dann geht es zu (144).

Wenn Sie weniger als 25 Felder auf Seite 58 markiert haben, gehen Sie vorher noch zu (339).

244

Sie reißen sich Teile des Daumenballens und Ihrer kleinsten Finger ab, als Sie unter Aufbietung aller Selbstbeherrschung Ihre Hände durch die Schellen pressen, doch dann sind Sie frei, ohne dass Ihre Peiniger dies bemerkt hätten. Sie springen auf. Weiter bei (119).

245

Das Schloss will sich einfach nicht öffnen lassen, dabei haben Sie alle Schlüssel mehrfach ausprobiert. Gylderianus scheint das nicht zu stören. "Ah! Das sah doch gut aus. Ihr habt mich auf eine Idee gebracht. Lasst mich noch einmal probieren!" Er nimmt Ihnen die Schlüssel wieder ab und vollführt mit einem davon eine komplexe Serie von Drehungen im Schloss. Die Tür springt auf. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (200).

246

Der Dämon gibt ein glucksendes Geräusch von sich, das wohl ein Lachen sein soll. Dann geht er zum Angriff über. Weiter bei (173).

247

Sie sind erleichtert, dass die Realität Sie wieder hat, auch wenn die finstere Bibliothek nicht gerade eine Verbesserung darstellt. Sie begutachten Gylderianius' Ring an Ihrem Finger. Ohne diesen würden Sie wohl ewig in der Globule festsitzen. "Dieser Ort ist so voller Geheimnisse", wenden Sie sich an ihren Gefährten "wie kamt ihr darauf, ausgerechnet hier Antworten zu finden?"

Gylderianius blickt verschämt zu Boden. Dann schaut er Sie entschlossen an, als sei es ihm egal, was Sie denken. "Ich habe es geträumt." Da Sie nicht schallend loslachen, spricht er etwas ermutigt weiter. "Ich hab es geträumt, Nacht für Nacht. Seit mehreren Nonen. Ich habe von der Verbotenen Kammer geträumt. Von dem, was ich dort finden werde. Davon, wie es dem Haus Tharamnos hilft, gegen eine große Gefahr zu bestehen. Und ich habe von Euch geträumt. Wie Ihr jetzt vor mir steht. Zuerst versuchte ich, diese Träume zu ignorieren, doch sie wurden nur intensiver. Meine persönlichen Motive außer Acht lassend, glaube ich, dass es von größter Wichtigkeit für das Imperium und alle Feinde der Finsternis ist, dass wir heute Nacht Erfolg haben."

So ernst haben Sie Gylderianius bisher nicht kennen gelernt und ein kleiner Schauer läuft Ihnen über den Rücken.

Weiter bei (220)

248

Das macht leider wenig Sinn. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

249

Sie versuchen, den Edelstein hier einzusetzen, aber er passt nicht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

250

Sie ziehen den Vorhang zurück. Darunter blickt Ihnen Ihr überraschtes Spiegelbild entgegen. Ist dies einer dieser verfluchten Dämonenspiegel, von denen Sie schon gehört haben? Oder nur der Ausdruck der Eitelkeit des Bibliotheksvorstehers? Sie finden keine Plakette, die Ihnen Aufschluss gibt. Sie können einen Gegenstand aus Ihrem Inventar hier verwenden, indem Sie dessen Nummer zu der dieses Abschnitts addieren. Oder Sie kehren zu (260) zurück.

251

Vorsichtig gehen Sie weiter, als Sie vor sich einen Umriss erkennen können. Er ist unförmig und sicherlich an die zwei Schritt groß. Langsam bewegt er sich, scheint Sie aber noch nicht bemerkt zu haben. Wollen Sie sich der Gestalt vorsichtig nähern (268)? Sie können sich auch durch Rufen bemerkbar machen (279).

252

Sie stellen die Urne vor das Mosaik des Sternenhimmels. Es passiert nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (113) zurück.

253

Sie finden, dass es Zeit für ein Geständnis ist. "Ich bin nicht die Schwarze Eule. Es handelt sich hier um eine Verwechslung." Gylderianius wirkt gereizt: "Das ist schön. Ich habe verstanden. Ich werde Eure geheime Identität nicht in Gefahr bringen und Euer Gesicht bald wieder vergessen. Macht Euch keine Sorgen!"

Es scheint zwecklos. Der Optimat ist von seiner Überzeugung nicht abzubringen. Sie können jetzt versuchen, die Fallen zu überwinden, obwohl Sie scheinbar nicht geeignet für diese Aufgabe sind. Dann lesen Sie bei (275) weiter. Oder vielleicht haben Sie noch eine Idee, wie Sie sich in der Bibliothek wappnen können? Dann notieren Sie sich diesen Abschnitt und kehren zu (130) zurück.

254

Auf den ersten Blick scheint das Meer ringsum erstarrt zu sein. Aber auch in dem wenigen Licht der einzelnen Lampe stellen Sie schnell fest, dass die Wellen nicht aus Wasser bestehen, sondern aus Sand. Das Schiff liegt reglos auf endlosen Dünen, die im Dunkel verschwinden. Nur warum gibt es kein anderes Licht? Ihr Blick richtet sich nach oben, doch der Nachthimmel ist schwarz wie Tusche. Sie glauben aber nicht, dass eine Wolkendecke die Sicht versperrt. Der Himmel ist schlicht leer, kein Stern und nicht einmal das Madamal erhellen diese Globule.

Wollen Sie über Bord klettern und die Dünen untersuchen (74)?

Drehen Sie der Wüste zunächst den Rücken zu (439)?

255

Weiter bei (371)

256

Sie lassen sich nicht irgendeinem Götzen opfern und versuchen, sich zu befreien. Wie wollen Sie das anstellen?

Wollen Sie die Leute ansprechen, die Sie gefangen halten? Sie könnten ja anbringen, auch weiterhin ein wertvoller Spion zu sein (458).

Versuchen Sie, ihre Hände schmerzhaft durch die Metallschellen zu quetschen (244)?

B: Schicken Sie ein Stoßgebet zu FeQesh, dem Gott der Verstohlenheit (459)?

C: Beten Sie zum Kriegsgott Khorr und versuchen Sie dann, Ihre Fesseln zu sprengen (119)?

D: Nutzen Sie Ihre enorme Kraft, um Ihre Ketten zu sprengen (286)?

E: Verfügen Sie über einen Zauber, der Ihre Fesseln löst (223)?

257

Sie gehen um die Gestalt herum und erkennen, dass es sich um das Abbild einer Optimatin handelt. Sie scheint irgendetwas zu sagen, zumindest bewegt sich ihr Mund – allerdings ohne dass auch nur ein Ton zu hören ist. Nun sehen Sie auch, mit was die Dame beschäftigt ist: Die Zeichen auf dem Boden bilden einen komplexen Kreis aus magischen Symbolen.

Anscheinend betrachten Sie gerade das Schaubild einer Dämonenbeschwörung, auch wenn die akustische Untermalung nicht richtig zu funktionieren scheint.

Sie beschließen sich hier zunächst noch etwas weiter umzusehen (251).

258

Sie halten das Buch in den Spiegel. Jetzt ist der Titel spiegelverkehrt. Witzig. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (250) zurück.

259

Das führt zu nichts. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

260

Sie befinden sich wieder in dem großen Raum, den Sie durchquert haben, als Sie Gylderianius zum Zentrum der Bibliothek gefolgt sind. Er ist angefüllt mit Statuen der abscheulichsten Dämonen, aber auch mit einigen Wesen, die offenbar gruselig sein sollen, Sie jedoch nicht einmal als Kind erschreckt hätten. Dominiert wird das Ganze von dem Bildnis eines dämonischen Archonten, das Ihnen einen Schauer über den Rücken jagt. An der Nordwand prangt ein fahl leuchtender Schriftzug: "Wer ist der Gefährlichste von uns?"

Wenn Sie – abgesehen vom Durchqueren des Raums zu Beginn dieser Nacht – zum ersten Mal hier sind, lesen Sie zunächst weiter bei (123).

Auch hier finden sich zahlreiche Bücherregale, die Sie durchwühlen können (373). Sie können sich auch die Statue einer dreizehngehörnten Echse genauer ansehen (155) oder die Statue des Archonten in der Mitte der Halle genauer betrachten (163). Neben den Regalen ist zudem eine Art Schaubild an der Wand angebracht (212). An der Südwand scheint ein Bild zu hängen, das mit einem Vorhang verhüllt wurde (250).

Sie können den Raum durch eine der beiden Türen in der Südwand wieder verlassen. Durch die Tür im Südosten geht es zu (220). Die im Südwesten führt zu (51). Oder Sie kehren in die Abstellkammer zurück, durch die Sie ins Gebäude kamen (145). In der nordöstlichen Ecke des Raumes findet sich zudem eine weitere kleine Tür (96).

263

Sie zücken Ihre Uhr. Angeblich soll die Uhrzeit beim Bestimmen von Sternsbewegungen maßgeblich sein. Leider fällt Ihnen gerade nicht ein, wie das genau funktioniert. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und gehen Sie zu (113).

264

Sie setzen sich auf einen freien Stuhl und lassen ihren Blick über die Speisen schweifen. Es sieht alles sehr lecker aus und für jeden Geschmack ist etwas dabei. "Iss schon, das ist wirklich gut!" meint Tilcea an Sie gewandt. Sie nehmen sich ein Stück Fleisch und etwas Brot – es duftet verführerisch! Gerade wollen Sie sich den ersten Bissen in den Mund stecken, als ihnen der Neristo die Speisen aus der Hand schlägt: "Lass das... ich hab' ein sehr ungutes Gefühl bei der Sache, das ist bestimmt eine Falle!"

Weiter bei (299).

265

Legen Sie eine GE-Probe ab. Sollten Sie über einen Greifschwanz oder Flügel verfügen, ist die Probe um 5 erleichtert.

Gelungen (317)!

Misslungen (334)!

266

Als Sie die Bitte äußern, doch lieber wieder in die Realität zurückkehren zu dürfen, nickt Xarmelope. "Wie Ihr wünscht. Doch denkt daran, ohne diese Prüfung zu bestehen, könnt ihr die innerste Kammer nicht betreten."

Die Sumpflandschaft um Sie herum beginnt zu verschwimmen und für einen Augenblick werden Sie eines Raumes gewahr, der den Sumpf zu beinhalten scheint. Ein Gerüst aus Knochen und schwärzester Nacht umgibt die durchscheinende Landschaft und eine absurd große Gestalt in einem Kapuzenmantel blickt zwischen den bleichen Rippen hindurch auf Sie herab. "Nein! Dieses Exemplar bleibt hier! So einfach mache ich es dir nicht." Sie verspüren ein Ziehen, ausgehend von Gylderianius' Ring an ihrem Finger, doch dieses endet abrupt, als sich die Landschaft um Sie herum wieder verfestigt. Dieser Weg scheint also versperrt. Weiter bei (273).

267

Wie beschrieben überqueren Sie die hohe Düne zu Ihrer Linken. Aus den Schatten tritt Ihnen eine schlanke Gestalt entgegen. Das Wesen hebt seine Hände, als erwarte es gefesselt und abgeführt zu werden. Sein Gesicht zeigt eine Mischung aus Trotz und Resignation, ebenso wie es zugleich männliche und weibliche Züge eines Menschen aufweist. Bei Ihrem überraschten Blick seufzt es. "Ja, ich bin ein Ravesaran, ein Raiara, ein verdammter Zwitter", sagt es. "Hat Euch der Steuermann das nicht gesagt, als er Euch auf die Jagd nach mir geschickt hat?"

"Ich traue dem Steuermann nicht und will nur mit Euch reden." (268)

"Nein hat er nicht. Und jetzt kommt mit." (231)

268

Das zwittrige Wesen lässt verblüfft die Hände sinken. "Ihr seid kein Diener des Sternenfängers? Dann müsst Ihr mir helfen! Ihr seid meine letzte Hoffnung und die aller anderer Wächter des Himmels. Er hält sie alle unter Deck gefangen und alleine komme ich nicht an ihm vorbei." Ein neuer Funke ist in den zuvor unendlich müden Augen erschienen, der im schwachen Licht in der Farbe von Amethyst glimmt. "Aber eine List kann uns helfen. Tut so, als hättet Ihr mich gefangen – so können wir zu den anderen gelangen. Wollt Ihr das tun?"

"Sicherlich", erklären Sie und bedeuten dem Ravesaran, Ihnen zu folgen. (297)

"Vielleicht will ich doch lieber für den Steuermann arbeiten ... er ist eine Spur weniger wahnsinnig als Ihr." (231)

269

Sie stechen mit dem Messer auf Ihr Spiegelbild ein. Ihr Selbsthass macht Gylderianius Angst. Er redet beschwichtigend auf Sie ein, bis Sie aufhören. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter geht es bei (250).

270

Diese Kombination führt zu keinem Ergebnis. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

272

Unter der Verkleidung kommt ein großer, leuchtender Stein zum Vorschein, der das kleine Fach in grelles Licht taucht. Sie müssen den Kraftspeicher zerstören!

Wollen Sie Gylderianius' Dolch benutzen (213)?

Falls Sie auch den Dolch des Tychondrias besitzen, können Sie auch diesen hier einsetzen (137).

273

Sie fassen sich und beobachten, wie immer mehr von den Mholuren aus dem Wasser steigen, während Xarmelope das Geschehen dozierend kommentiert. "Die Menschen, Leonir und Amaunir waren durch Religions- und Herrschaftskriege untereinander so geschwächt, dass sie nur hilflos mit ansehen konnten wie sie allmählich von Wasserquellen und den befahrbaren Gewässern abgeschnitten wurden. Schließlich beschlossen die betroffenen Völker, ihre Streitigkeiten ruhen zu lassen und gemeinsam gegen die Mholuren vorzugehen."

Sie können nun beobachten, wie ein Trupp aus Menschen, Leonir und Amaunir zum Flussufer vordringt und erbittert die Mholuren bekämpft. Allerdings zeigt sich recht schnell, dass die Landbewohner den Molchenwesen zahlenmäßig unterlegen sind und die Mholuren zudem besser mit dem sumpfigen Gelände zurechtkommen.

"Wir Ihr sehen könnt, war die Allianz nicht stark genug, um siegreich zu sein. So schickte man Boten zum Berg Baan-Bashur um dort von den Göttern Hilfe zu erbitten. Die dreiäugigen Ärchaer offenbarten sich dort und erklärten sich bereit, den Völkern beizustehen. Nun, was denkt Ihr hat der Rat der Orismani-Allianz beschlossen? Ihr entscheidet über den weiteren Verlauf der Geschichte."

Haben die dreiäugigen Alten den Menschen die Gabe der Magie geschenkt, damit die Vorgänger der heutigen Optimaten die Mholuren besiegen können (296)?

Oder wurde beschlossen, den Orismani zu vergiften und somit die Mholuren auszurotten (314)?

Hat die Orismani-Allianz unter dem weisen Rat der dreiäugigen Alten die Verhandlung mit den Mholuren aufgenommen und konnte somit einen Frieden vereinbaren (322)?

274

Sie stolpern an Gylderianius vorbei, doch er erkennt Ihre Intention und rammt Ihnen im Vorbeigehen seinen Magierstab auf den Schädel. Während Sie sich aufrappeln, nimmt er plötzlich eine antike Lanze von der Wand und geht damit drohend auf Sie zu. Sie weichen zurück, stolpern über die Knochenreste des Dämonendrachen und schlagen der Länge nach hin. Der besessene Optimat stellt sich triumphierend über Sie, bereit, Sie aufzuspießen. Die Lanze saust nach vorne. Und verharrt wenige Spannen vor Ihrem Gesicht in der Luft. Gylderianius bewegt sich nicht mehr. Die Lanze fällt aus seinen reglosen Händen. Diese greifen erneut nach der Triopta in seinem Gesicht. Er windet sich in Qualen, als er sich die Maske herunterreißt und in eine Ecke der Kammer schleudert. Sein Körper erschläft, benommen taumelt er zu Boden. Sie rappeln sich auf und stützen den Optimaten, bevor er gänzlich zusammensackt. Stockend murmelt er: "Ich habe es gesehen... über zweitausend Jahre... in Anthalia... Es wird über unser aller Schicksal entscheiden. Sie werden kommen. Von Innen wie von Außen. Xarxaras wird... fallen. Die Wächter... die Wächter des Imperiums..." Er scheint immer noch in seiner Vision gefangen.

"Ihr solltet gehen!" Die Stimme reißt Sie aus Ihren Gedanken und Gylderianius aus seiner Vision. Es ist die Stimme des Erbauers. Er steht plötzlich vor Ihnen – scheinbar aus Fleisch und Blut. Weiter bei (243).

275

Nachdem Gylderianius jetzt schon seit Stunden in dem Glauben lebt, Sie seien ein Meisterdieb, ist es jetzt wohl auch egal. Wie schlimm können diese Fallen schon sein? Sie begeben sich auf den schmalen Steg.

Legen Sie eine GE-Probe + 10 ab. Sind Sie stolzer Träger eines Greifschwanzes, ist die Probe nicht erschwert.

Gelungen (102)!

Misslungen (57)!

276

Sie stellen sich diesem übermächtigen Gegner zum Kampf. Der Riesentaufendfüßler gibt einen Zischlaut von sich, der Sie an ein Lachen erinnert, als er auf Sie herabstürzt und ausgestopfte Tiere und Vitrinen mühelos umwirft.

Die Kampfwerte des Riesentaufendfüßlers:

INI 9	LeP 85	RS 3	KO 18
AT 12	TP 2W6+6	PA 7	AuP 85

Sollten Sie fünf Runden überstehen, lesen Sie weiter bei (340).

Falls Ihre LE auf die Hälfte des aktuellen Werts fällt, dann zu (334).

277

Als Sie sich ihm nähern, hebt der ausgemergelte Mann den Kopf. Ein ehemals prachtvoller in Locken gelegter Bart ist nun eine Masse aus Filz und aus einem Totenschädel von Gesicht ragt eine Adlernase hervor. Am beunruhigendsten sind jedoch seine Augenhöhlen, die gänzlich leer sind und in denen sich im unsteten Lampenlicht tiefe Schatten bewegen.

"Wer ist da!", ruft der blinde Steuermann mit heiserer Stimme.

Wollen Sie Ihren Namen – oder irgendeinen Namen – nennen und nach seinem fragen (437)?

Oder ihn unhöflich aber direkt auf seine fehlenden Augen ansprechen (224)?

278

Eine Säule aus Eis reicht vom Boden bis zur Decke und scheint diese zu stützen. Im Eis gefangen sind unzählige Gesteinsbrocken in den verschiedensten Größen. Darunter auch ein etwa faustgroßer Stein mit einem Loch in der Mitte, der nur halb vom Eis eingeschlossen ist. Mit etwas Mühe können Sie den Stein an sich bringen und im Inventar ankreuzen. Weiter bei (220).

279

Sie nehmen Ihren Mut zusammen und rufen dem Geschöpf etwas zu, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Es scheint, als würde es kurz in der Bewegung inne halten, mehr aber auch nicht.

Schon wollen Sie erleichtert aufatmen, als Sie erschrocken zusammenzucken. Haben Sie gerade ein Geräusch gehört (311)?

280

Gylderianius ermahnt Sie: "Das führt doch zu nichts!" Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

281

Dies führt zu keinem Ergebnis. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

282

Ein Hieb des Korysthenes-Dämons wirft Sie zu Boden. Schon ist der schreckliche Schlund heran und die winzigen Zähne drohen, Ihnen das Gesicht vom Kopf zu raspeln. Sie haben nichts zu verlieren und rammen dem Unwesen mit letzter Kraft ihre Faust ins Maul, direkt auf das dritte Auge, das dort sitzt. Blitzartig wirft sich der Dämon kreischend zurück. Mehr noch: Er ergreift die Flucht.

"Es entkommt uns!", ruft Gylderianius Ihnen zu. Sie verfolgen den vermeintlichen Korysthenes bis zur großen Dämonenstatue in der nördlichen Halle. Dort löst er sich vor Ihren Augen in eine stinkende Wolke auf. Sie glauben erneut, ein hämisches Lachen hinter Ihrer Stirn zu vernehmen. Sollte Ihre Lebensenergie im Verlauf dieses Kampfes auf unter Null gefallen sein, gehen Sie davon aus, dass Gylderianius Sie mit einem Heiltrank wieder auf 15 LeP hochgepöppelt hat. Weiter bei (260).

283

"Nun, was habt Ihr gesehen?", fragt der Blinde. "Hat sich etwas geändert? Sind das Meer und das Licht zurückgekehrt oder ist die Welt noch immer eine Wüste?" Er lacht, was jedoch rasch in einen Husten übergeht.

"Was ist hier passiert?" (385)

"Wir kreuzen vor einer Dschungelinsel bei strahlendem Sonnenschein." (34)

284

Sie verbergen sich hinter den Säulen vor dem besessenen Drachenskelett. Aber schnell wird Ihnen klar, dass Sie damit auf Dauer nichts erreichen. Wenn der Dämon Gylderianius zerrissen hat, wird er sich Ihnen zuwenden. Sie krabbeln wieder aus Ihrem Versteck. Weiter bei (153).

285

Die Anwesenden wirken wie Puppen – sie zeigen keinerlei Lebenszeichen. Weder hebt sich durch Atmung der Brustkorb, noch können Sie das Schlagen eines Herzens hören. Nur die Augen bewegen sich und lassen die lebenden Standbilder noch unheimlicher erscheinen. Vorsichtig versuchen Sie, bei dem Mann in schlichter Kleidung den Arm zu heben, doch er rührt sich kein Stück.

"Komm, lass uns hier verschwinden!", meint nun der Neristo, der Sie bisher schweigend beobachtet hat. "Wir können nichts für die armen Schweine tun."

"Seid keine Spielverderber!" meldet sich da das kleine Mädchen. "Bleibt noch hier bei mir... setzt euch dazu!"

Es kann ja nicht schaden, noch einen kleinen Moment hier zu bleiben und eine Stärkung wäre auch nicht schlecht (264).

So schwer es auch fällt, der Neristo hat wohl Recht. Sie schicken sich an, diesen Ort zu verlassen (299).

286

Weiter bei (119).

287

Sie durchsuchen die Kisten. Die meisten enthalten nur nutzlosen Plunder und alte Bücher. In einer Kiste finden Sie jedoch eine interessant aussehende Vase samt Deckel. Ein Blick hinein offenbart eine braune, stinkende Masse. "Eine Kanope – eine Begräbnisurne. Darin dürften

innere Organe enthalten sein", kommentiert Gylderianius freudig. Sie können die Urne im Inventar markieren. Weiter bei (240).

288

Sie versuchen, das Amulett in diese Vertiefung einzusetzen, doch es passt nicht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

289

Seine Stimme hat etwas Krächzendes als er antwortet: "Ich bin Golgarrion, der Seelenbote. Wenn ein Sterblicher seinen letzten Atemzug leistet, dann bin ich bei ihm und bringe seine Seele zu Nereton. Normalerweise bevorzuge ich die Gestalt eines Raben, doch ist es mit einem Schnabel recht schwer deutlich zu sprechen."

Leicht schüttelt er den Kopf als er Ihr erstauntes Gesicht sieht: "Keine Sorge, Eure Zeit ist nicht gekommen." Er macht eine genüssliche Pause. "Jedenfalls noch nicht."

Wollen Sie wissen, wo Sie hier sind (298)?

Fragen Sie ihn, warum Sie hier sind (320)?

Oder würden Sie gerne erfahren, was Sie im Leben nach dem Tod erwartet (329)?

290

Das Wesen scheint Sie gar nicht wahrzunehmen. Nun bemerken Sie auch, was ihnen seltsam vorkam. Die Kreatur führt eine Bewegung aus, bleibt dann schlagartig stehen und beginnt wieder von vorne. Bewegung, Pause und Neubeginn wiederholen sich in einer endlosen Schleife. Sie wagen es und strecken Ihre Hand nach dem Wesen aus, doch anstatt es zu berühren, können Sie durch das Monstrum hindurch greifen.

Es scheint zweifellos eine Illusion zu sein, die Sie da vor sich haben. Im Grunde wirkt diese Darstellung ohnehin so überzogen, dass sie eher die Parodie eines Dämons darstellt. Beruhigt entspannen Sie sich gerade ein wenig, als ein Geräusch Sie aufschrecken lässt. (311)

291

Ihre Ideen fruchten leider nicht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

292

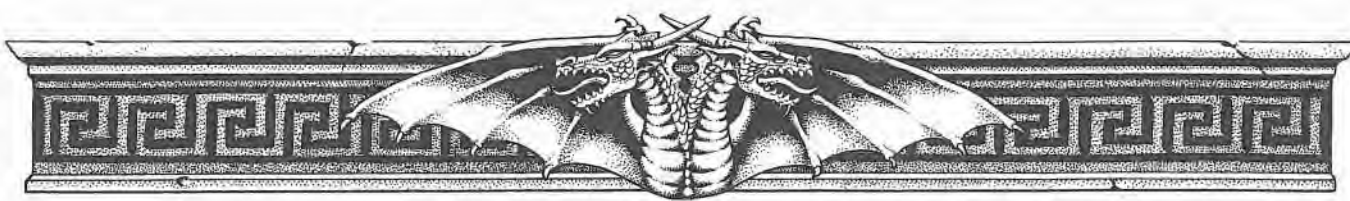
Sie versuchen, das Amulett zu benutzen, aber es passt nicht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

293

Sie versuchen, das Amulett in diese Vertiefung einzusetzen, doch es passt nicht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

294

Vorsichtig entfernen Sie eine hölzerne Seitenwand des Schaukastens. Auf diese Weise können Sie in die Vitrine hineingreifen und die seltsame metallene Kuppel herausnehmen. Sie ist schwerer, als sie aussieht und Sie beschließen, sie liegen zu lassen. Darunter kommt jedoch eine kleine Phiole mit roter Flüssigkeit zum Vorschein. Sie haben einen Heiltrank gefunden! Wer auch immer ihn hier versteckt hat, Sie sind ihm jedenfalls dankbar. Der Trank stellt ihre Gesundheit vollständig wieder her und Sie können ihn jederzeit zu sich nehmen. Das Metallkonstrukt stellen Sie wieder an seinen Platz. Sie verschließen die Vitrine und kehren zu (111) zurück.



295

Ein frischer Wind weht Ihnen um die Nase, der einen Duft des Meeres mit sich trägt. Vor Ihnen erstreckt sich eine savannenähnliche Graslandschaft, auf der gelegentlich saftig grüne Bäume stehen. Ein Pfad führt zu einem Strand und unter einem der Bäume sitzt eine Gestalt. Möchten Sie zu der Gestalt gehen (4) oder den Strand aufsuchen (147)?

296

Erneut tritt ein gemischter Völkertrupp an die Ufer des Flusses, diesmal allerdings verstärkt durch vier Optimaten mit herrschaftlichen Triopten in weiß-goldenen Roben. Nun wendet sich das Kampfglück zu Gunsten der Orismani-Allianz. Den mächtigen Zaubern der Optimaten haben die Mholuren recht wenig entgegenzusetzen.

"Durch das Geschenk der dreiäugigen Alten konnten die Mholuren an der Küste und den Orismani vernichtend geschlagen werden. Die wenigen Überlebenden zogen sich wieder in das Meer der schwimmenden Inseln zurück. Als Anerkennung für ihre Taten und ihre besonderen Fähigkeiten wurden die Magier zu Herrschern erhoben und gründeten im folgenden Jahr das Imperium", erklärt Ihnen Xarmelope das Geschehen. "Dies ist die Historie, für die Ihr euch entschieden habt. Nehmt dies als Dank für Eure Dienste."

Die Historikerin drückt Ihnen zwei abgegriffene Münzen in die Hand, die Sie sich notieren sollten. Weiter bei (331).

297

Der Steuermann hebt erwartungsvoll das augenlose Gesicht, als Sie mit dem Ravesaran auf das Schiff zurückkehren, und grinst wie ein Totenschädel. "Sehr gut, sehr gut", keucht er heiser. "Ihr habt getan, was ich wollte. Ich kann meine Heimat fast schon riechen, ebenso wie Euren Begleiter. Führt es unter Deck und kettet es an!" Mühselig rückt der alte Mann beiseite und gibt den Blick frei auf eine Falltür, die zuvor von seinen Lumpen verdeckt war.

Sie gehen mit dem Ravesaran die enge Treppe hinab (316).

Sie lassen das Ravesaran los. "Das werde ich nicht tun", erklären Sie entschlossen (330).

298

Kurz lassen Sie noch einmal den Blick schweifen und fragen dann: "Wo sind wir hier?"

Krächzend bekommen Sie die Antwort: "Eigentlich ist dies nur eine Globule, die erschaffen wurde, um den Tod begreiflicher zu machen. Im Moment zeigt Sie euch, wie es hinter dem Ghulenwall in Draydalän aussieht."

"Warum Draydalän?" (357)

Fragen Sie sich, warum Sie hier sind (320)?

Möchten Sie den Unbekannten fragen, wer er ist (289)?

299

Plötzlich vernehmen Sie ein bedrohliches Knurren, das aus der Kehle des Mädchens dringt. "Langsam habe ich genug von euch", sagt die Kleine mit einer tiefen, bedrohlichen Stimme, die gar nicht mehr zu einem Kind passt.

"War ich nicht nett und freundlich zu euch? Habe ich nicht versucht, es euch hier so einfach und so angenehm wie möglich zu machen?"

Plötzlich verändert sich die Gestalt des Kindes. Sie streckt sich und Sie können Knochen knirschen hören, die sich in eine neue Form bringen. Eine schauerhafte Metamorphose vollzieht

sich vor Ihren Augen und schließlich sitzt vor Ihnen ein langes, dünnes Wesen in einer grauen Kutte. Die ganze Gestalt wirkt wie in die Länge gezogen mit unnatürlichen Proportionen. Unter der Kapuze erkennen Sie ein schmales, nur entfernt menschliches Gesicht, mit langen spitzen Zähnen und drei pupillenlosen Augen. Überall aus der Kutte bohren sich säbelartige Hörner oder Dornen hervor und die dünne pergamentartige Haut ist über und über mit Schriftzeichen und Symbolen bedeckt.

Wutentbrannt springt der Dämon auf und fegt mit einer einzigen Handbewegung den Tisch, die Speisen und die anwesenden Gäste zur Seite. Sie und die Erstarnten stürzen zu Boden, der Neristo wird von einem Stuhl von den Beinen geholt und bleibt einen Moment benommen liegen. Während Sie sich vom Boden erheben, bemerken Sie, dass es um Sie herum heller geworden ist. Nun erblicken Sie gut und gerne zwei bis drei Dutzend Personen die wie erstarrt überall herum stehen. Der Dämon hat hier Vertreter aus allen Bevölkerungsschichten und Rassen zusammengetragen, die wie in einer makabren Kunstgalerie aufgebaut sind. Es kommt ihnen unwirklich vor, doch als Ihr Blick zufällig auf Gylderianius' Ring an Ihrem Finger fällt, erblicken Sie darin ein verschwommenes Spiegelbild einer hellen Fläche. Sie schauen sich panisch um und nur im Winkel Ihres Auges glauben Sie nun, auch den Spiegel sehen, der nicht weit weg steht.

Bedrohlich kommt das Wesen auf Sie zu und spricht mit einer schneidenden Stimme: "Wie gerne hätte ich euch für meine kleine Sammlung gehabt. Wenn ich hier schon für meinen Meister Korysthenes so niedere Wächterdienste erfüllen muss, dann darf ich mir doch zumindest dieses Vergnügen gönnen. All jene die meinten, sie könnten so einfach die Globulen betreten, um an die Schätze in der geheimen Kammer zu kommen, haben meine Sammlung bereichert. Aber wenn ihr euch nicht eurem Schicksal fügen wollt, so muss ich euch auf andere Art ausschalten. Tut mir leid, so lautet der Befehl ...nun ja, nicht ganz. Eigentlich tut es mir gar nicht leid."

Bedrohlich kommt der Dämon näher.

Ziehen Sie ihre Waffe und stellen sich dem Wesen (91)?

Oder möchten Sie lieber versuchen, zu fliehen (98)?

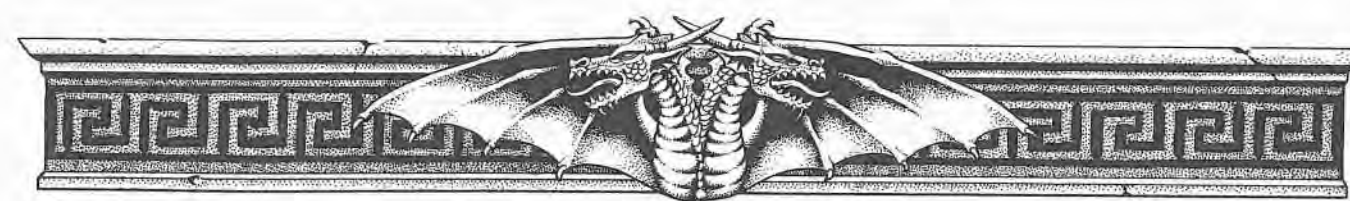
300

Das Sonnenamulett passt perfekt zu diesem Symbol auf dem Ei und scheint damit zu verschmelzen. Fast augenblicklich fängt es an zu leuchten und Wärme abstrahlen. "Natürlich!", platzt es aus Gylderianius heraus. "Das Ei hat nie gelebt, aber die Sonne erweckt es zum Leben." Die Umgebung beginnt zu verschwimmen und bevor Sie reagieren können, werden Sie von hellem Sonnenlicht geblendet. Ihre Augen brauchen einen Moment, um sich an das Licht zu gewöhnen – und Sie sind keinesfalls mehr in der Bibliothek. Weiter bei (295).

301

Die Skelette, die hier aufgehängt sind, scheinen wesentlich neuer zu sein als der Rest der Ausstellungstücke. Sie sind offenbar künstlich und allesamt nach menschlichen Vorbildern angefertigt. Sie schauen sich eines dieser Exemplare genauer an. Es ist etwa einen Spann weniger als zwei Schritt hoch, wahrscheinlich gut zehn Steinschwer. Der Präparator hat schätzungsweise zweihundertundvier künstliche Knochen zusammengesetzt. Zwei Arme, zwei Beine, dreizehn Rippenbögen, ein Becken. Das Ganze wird von zehn Schnüren an der Decke fest gehalten. "Was starrt Ihr da so?", will Gylderianius wissen, "An den Dingen ist doch nichts Besonderes."

Wenn Sie seiner Meinung sind, kehren Sie zurück zu (51). Falls nicht, wissen Sie, wohin es geht. Aber Achtung! Falls der Abschnitt, den Sie für "besonders" halten nicht direkt mit dem Wort "Gratulation" beginnt, sind Sie dort falsch und kehren hierher zurück.



302

"Ich kann das damit nicht benutzen", denken Sie bei sich und markieren ein Feld auf Seite 58.

303

Sie versuchen, Ihren Namen mit dem Edelstein in den Spiegel zu ritzen. Aus irgendeinem Grund will das nicht funktionieren. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (250).

304

Sie treiben den Dämon immer weiter zurück. Ein weiteres Mal gelingt es Ihnen, die Kreatur zu verletzen. Blitzartig wirft sich der Dämon kreischend zurück. Mehr noch: Er ergreift die Flucht.

"Es entkommt uns!", ruft Gylderianius Ihnen zu. Sie verfolgen den vermeintlichen Korysthenes bis zur großen Dämonenstatue in der nördlichen Halle. Dort löst er sich vor Ihren Augen in eine stinkende Wolke auf. Sie glauben erneut, ein hämisches Lachen hinter Ihrer Stirn zu vernehmen.

"Das war großartig!" Gylderianius blickt Sie bewundernd an. "Ich wusste nicht, dass Ihr auch ein solch fähiger Kämpfer seid!" Weiter bei (260).

305

Auf den Pulten liegt noch einiges an Schreibutensilien. Offenbar haben die feinen Herren und Damen Tharamnos ein Ordnungsproblem. An einem Arbeitsplatz entdecken Sie eine besonders schön gefertigte Schreibfeder, die Sie einstecken können, indem Sie sie in Ihrem Inventar ankreuzen. Weiter bei (24).

306

- Der Dolch fügt Dämonen aus der Domäne Iryabaar doppelten Schaden zu, hat ansonsten aber die normalen Werte eines Dolches.

- Das Buch hat die Eigenschaft, immer alle Gegenstände mit sehr gut geschätztem Wert aufzulisten, die sich im selben Raum befinden.

- Die Kapsel enthält einen Stein, der grünblau glüht. Wenn man die Kapsel öffnet, beginnt sie zu schweben und richtet das Licht des Steins abwärts. Mit einer kleinen Klemme am anderen Ende des Kettchens kann man die seltsame Lampe an einem Buch befestigen und auch nachts bequem lesen, allerdings könnte sie sicher auch als Beleuchtung für Expeditionen in unterirdische Kammern dienen.

307

Sie durchschreiten auch dieses Tor. Über dem nächsten lesen Sie den Schriftzug "Was lehren uns die Sterne am Himmel?"

"Wer Wissen anstrebt, darf es nicht horten und anderen vorenthalten." (79)

"Die Bedrohung durch die Sternenleere ist allgegenwärtig. Wir müssen wachsam bleiben." (255)

Zurück geht es bei (130).

308

Sie schlagen mit dem Hammer nach Gylderianius. Als Sie ausholen, rutscht der Kopf vom Stiel, fliegt quer durch den Raum und zertrümmert eine sicherlich wertvolle Vase. Weiter bei (167).

309

Gylderianius ringt um seine Fassung. Dann platzt ihm der Kragen: "Ihr – seid Ihr wirklich 'Die Schwarze Eule'? Seid Ihr Euch sicher? Ihr benehmt Euch wie ein Kind auf dem Jahrmarkt! Reißt Euch zusammen!" Sie sind sich inzwischen sicher, dass von draußen militärisch klingende Rufe zu hören sind. Ihr Begleiter hat Recht. Kehren Sie schnell zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie gekommen sind.

310

In einer Vitrine sind bizarre Körper und Körperteile versammelt. Der mumifizierte und eingeschrumpfte Kopf einer Amauna ist da noch das Normalste, auch wenn es Katzenmenschen gegenüber nicht gerade nett sein dürfte. Daneben ruht eine abgetrennte, grobschlächlige Hand, zu klein für einen Menschen, zu groß für einen G'rolmur. Sie ist mit "Rhogolanenhand?" beschriftet. Den meisten Raum in der Vitrine nimmt der Körper eines Wesens ein, das einen menschlichen Rumpf besitzt, dafür aber den Kopf eines Hammerhais trägt. In der Ecke der Vitrine liegt zudem ein seltsames Metallkonstrukt, komplett mit Grünspan überwuchert. Die Basis des Geräts bildet eine etwa einen halben Schritt hohen Kuppel. Auf ihr sind oben zwei Auswüchse angebracht, die Hörner aber auch Laternen sein könnten. Ein weiteres Horn ragt wie ein Stiel aus der Vorderseite der Kuppel und endet in einer runden Linse. Aus der Unterseite der Kuppel ragen filigrane, bunte Tentakel hervor. Nichts davon ergibt für Sie Sinn. Sie können versuchen, die Vitrine zu öffnen (294), oder sich bei (111) weiter in der Halle umsehen.

311

"Gruselig... oder?" Aus den Schwaden tritt ein Neristo auf Sie zu. Er trägt einfache Kleidung, die zwar schon etwas abgetragen, aber immer noch zweckmäßig aussieht. "Diese Dinger stehen hier überall herum", fährt er fort " ...stellen wohl Dämonen dar. Aber diese Bilder scheinen nicht mehr richtig zu funktionieren... wie alles hier." Er streckt seine vier Arme in einer allumfassenden Geste aus. "Bist du auch durch den Spiegel hier herein gekommen? Weißt du noch wo er steht?" Kurz überlegen Sie. Gerade waren Sie noch relativ sicher, dass der Spiegel nur wenige Schritte hinter ihnen steht. Doch nun können Sie ihn nirgendwo sehen. Was antworten Sie? "Wieso wollt Ihr das wissen?" (318)

"Ja, ich weiß in welcher Richtung er steht" (323)

"Nein, ich glaube, ich habe es vergessen." (332)

"Wer seid Ihr überhaupt und was macht Ihr hier?" (341)

"Wo sind wir hier eigentlich?" (353)

312

"Ich bin kein Meisterdieb!", protestieren Sie. Gylderianius wirkt ungerührt. Er zwinkert Ihnen sogar zu. "Natürlich! Das würde ich auch behaupten... ich meine... Nein, Ihr seid nicht der Meisterdieb, 'die Schwarze Eule'. Verstehe schon. Euer Geheimnis ist bei mir sicher. Hab' es schon vergessen. Welches Geheimnis eigentlich? Seht Ihr? Hehe..." Er scheint zu bemerken, dass er wenig Sinnvolles von sich gibt, und drückt Ihnen den Schlüsselbund in die Hand. Sie haben offenbar keine Wahl. Weiter bei (23).

313

So funktioniert das leider nicht. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

314

Ein kleiner Trupp der Orismani-Allianz schleicht sich an das Ufer des Flusses. Sie führen große Krüge mit sich, deren Inhalt sie ins Wasser kippen. Die gelbliche Flüssigkeit breitet sich schnell aus und zeigt sogleich Wirkung. Zunächst kommen nur tote Fische an die Oberfläche, dann steigen auch die leblosen Körper von Mholuren nach oben. Erleichterter Jubel bricht unter der Allianz aus, als das Gift sich als wirkungsvoll erweist.

"Die dreiäugigen Alten versorgten die Allianzfürsten mit einem Mittel, das deren Alchimisten im folgenden Jahr in großen Mengen herstellten. Dann leiteten sie das Gift in die Flüsse, wo es seine Wirkung entfaltete. Neben einer großen Zahl von Mholuren wurden auch viele Fische, Loualil und einige Menschen Opfer der Vergiftung. Doch diesen Preis war man bereit zu bezahlen. Erstaunlicher war allerdings das Phänomen des sich erwärmenden Wassers. Abergläubische meinten, die Wassergötter hätten aus Zorn über diese Untat die Flüsse zum Kochen gebracht. Im darauffolgenden Jahr wurde die Allianz der Völker aufgelöst und das Imperium gegründet", erzählt Ihnen Xarmelo.

"Dies ist die Historie, für die Ihr euch entschieden habt. Nehmt dies als Dank für Eure Dienste." Die Geschichtsschreiberin drückt Ihnen vier abgegriffene Münzen in die Hand, die Sie sich notieren sollten. Weiter bei (331).

315

Sie nehmen den Kampf mit dem Drachenskelett auf, doch Ihre Angriffe bleiben wirkungslos. Nach einigen Augenblicken ruft Ihnen Gylde-rianus zu: "Geht nach oben, verdammt! Er ist zu stark für uns! Der Kraftspeicher!" Weiter bei (348).

316

Der Raum unter Deck wird sanft von einem vielfarbigen Glühen erhellt. Quelle sind verschiedene Gegenstände, die sorgfältig sortiert auf niedrigen Tischen ausliegen. Rechts von der steilen Treppe befinden sich zehn Fläschchen, die auf Samtkissen gebettet wurden, geradeaus liegen zwölf längliche Schachteln aus hellem Kristall und links eine große Anzahl weiterer Schächtelchen unterschiedlicher Größe und Farbe. Neben diesem Tisch ist auch eine schwere silberne Kette am Rumpf angebracht.

Wollen Sie die Fläschchen untersuchen (451), die zwölf einheitlichen Schächtelchen betrachten (447), die vielförmigen Behälter aus der Nähe ansehen (352) oder das Ravesaran festketten (455)?

317

Der riesige Leib des Tausendfüßlers schießt auf Sie zu und droht, Sie zu zerquetschen. Vitrinen und Präparate werden hinweg gefegt. Sie warten bis zur letzten Sekunde, dann springen Sie behände in die Luft und bringen sich in Sicherheit. Gylde-rianus gelingt dies mit einer Hechtrolle ebenfalls, wenn auch keineswegs so elegant. Der Leib des Monstrums prallt gegen eine der Wände und Sie glauben, ein schmerzverzerrtes Zischen zu hören. Erneut bäumt sich der Gigant auf und versucht dieses Mal, Sie mit seinem Kopf zu zerquetschen. Von oben fährt er auf Sie herab wie ein gewaltiger Hammer. Sie springen in der letzten Sekunde zur Seite, dann auf den Kopf des Ungetüms. Während es sich mühsam wieder aufrichtet und versucht, Sie abzuschütteln, gelangen

Sie von hier aus mit ein wenig akrobatischem Geschick auf die Galerie. Dorthin kann ihnen das Monstrum nicht folgen. Als Sie oben ankommen, hören Sie einen wütenden Schrei durch

den Raum hallen. Sie blicken zurück – und von der gerade angerichteten Verwüstung fehlt jede Spur. Der Tausendfüßler ist erneut nichts weiter als eine leblose Treppe. Unten rappelt sich Gylde-rianus verwirrt wieder auf. Sie eilen zu ihm. Weiter bei (111).

318

"Ganz einfach: Weil wir ohne den Spiegel hier nicht raus kommen", erklärt er Ihnen.

"Nur mit dem richtigen Lösungswort können wir den Spiegel benutzen und diesen Ort hier verlassen. Das Lösungswort habe ich, aber ich finde den Spiegel nicht mehr. Anscheinend hat der Dämon irgendetwas getan, um mich daran zu hindern... auf jeden Fall sitze ich hier fest. Darum wäre es gut zu wissen, ob du noch weißt, wo der Spiegel steht."

Kurz überlegen Sie. Gerade waren Sie noch relativ sicher, dass der Spiegel nur wenige Schritte hinter ihnen steht. Doch nun können Sie ihn nirgendwo sehen. Was antworten Sie?

"Ich glaube, ich weiß in welcher Richtung er steht." (323)

"Nein, ich ...glaube nicht." (332)

"Wer seid Ihr überhaupt und was macht Ihr hier?" (341)

"Wo sind wir hier eigentlich? Und von was für einem Dämon redet Ihr?" Die Illusion kann er ja kaum meinen (353).

319

Weiter bei (371).

320

"Warum sind wir hier?", möchten Sie wissen.

"Ich bin hier, um Eure Fragen zu beantworten. Ihr seid hier, weil Ihr den Zugang zur verborgenen Kammer sucht und erst diese Lektion lernen müsst, um dorthin zu kommen", lautet die krächzende und recht offensichtliche Antwort. "Seid Ihr bereit oder möchtet Ihr noch etwas wissen?"

Möchten Sie den Unbekannten fragen, wer er ist (289)?

Wollen Sie wissen, wo Sie hier sind (298)?

Oder sind Sie bereit für die Lektion (362)?

321

Die Sonne geht auf über Imachora. Von einem Hügel östlich außerhalb der Stadt beobachten Sie und Gylde-rianus die Geschehnisse auf der anderen Seite des Tals, auf dem Platz der Gelehrten. Dort strömen Gestalten aus der Bibliothek und zerstreuen sich in alle Himmelsrichtungen. Die meisten tragen weiße Roben.

"Wir haben heute Nacht viele Leben gerettet..." Gylde-rianus murmelt vor sich hin.

"Und Ihr habt Eurem Meister eine Lektion erteilt!" Der Optimat grinst Sie daraufhin an. "Aber habt Ihr auch gefunden, was Ihr suchtet?"

Ihr neuer Freund wirkt nachdenklich. "Ich denke, ja. Und ich glaube auch, es gab einen Grund, warum Korysthenes diese Triopta so sicher verwahrt hat. Aber ich bin mir sicher, er hat einen Fehler begangen. Große Dinge werfen ihren Schatten voraus." Er blickt Richtung Westen, wo jenseits der Berge die Steppe von Anthalia liegt. "Eine Finsternis wird kommen. Schon sehr bald. Aber mir wurde offenbart, was wir dagegen tun können. Die Triopta hat mir gezeigt, wo ich das Heiligtum des Carophydes finden werde. Ich muss dorthin reisen. Allein."

Sie blicken ihn verständnislos an. "Könnt Ihr mir das nicht genauer erklären?"

"Leider nein. Ich verstehe es selbst noch nicht." Der Optimat rappelt sich auf, schultert seinen Stab und packt aus den Untiefen seiner Robe einen Papiersonnenschirm aus, den er sofort aufspannt. "Wir mögen

uns wiedersehen. Für heute seid Euch meiner Dankbarkeit versichert", er macht eine Pause "...Meisterdieb."

Gylde-rianus wirft Ihnen einen schweren, klammernden Beutel hin. "50 Areal. Für Eure Mühen."

Sie wissen nicht ganz, was Sie sagen sollen. Der Optimat schickt sich bereits an, den Weg ins Tal hinabzusteigen. Schließlich stehen Sie auf und rufen ihm nach: "Ich bin nicht die Schwarze Eule! Ich stand nur zufällig am Straßenrand!"

Gylde-rianus dreht sich im Gehen kurz um und winkt Ihnen grinsend zu. Wenn er Sie verstanden hat, dann hat er Ihnen wohl nicht geglaubt. Letztendlich, denken Sie bei sich, spielt es auch keine Rolle.

ENDE

Für Ihre Erlebnisse dürfen Sie sich 300 Abenteuerpunkte notieren. Hinzu kommen die Felder auf Seite 58. Für jedes markierte Feld dürfen Sie einen weiteren Abenteuerpunkt hinzufügen.

322

Wieder kommt ein gemischter Völkertrupp an das Flussufer, nur dieses Mal sind anscheinend hochrangige Vertreter der einzelnen Völker darunter. Sie können beobachten, wie mit einem Übersetzer vorsichtig Kontakt mit den Mholuren aufgenommen wird. Schließlich entsteigt dem Fluss ein recht stattlicher Mholur, der durch seinen prächtigen Kopfschmuck wie ein Häuptling oder König wirkt. Es wird lange geredet, dann senken sich die Waffen und mit einem Handschlag wird man sich einig.

"Die dreiäugigen Alten erklärten der Orismani-Allianz, dieser Krieg sei nur durch unzureichende Kommunikation zustande gekommen. Die Mholuren fühlten sich bedroht, da die anderen Völker rücksichtslos in ihre Lebensräume eindringen. Eine vertragliche Vereinbarung sicherte den Mholuren ihre Rechte und regelt seither die Nutzung des Meeres der schwimmenden Inseln und der Wasserwege der Orismanis durch andere Völker. Aus der so erfolgreichen Orismani-Allianz entstand nach dem Friedensschluss das Imperium", berichtet Ihnen die Historikerin.

"Dies ist die Historie, für die Ihr euch entschieden habt. Nehmt dies als Dank für Eure Dienste." Xarmelo drückt Ihnen zwei abgegriffene Münzen in die Hand, die Sie sich notieren sollten. Weiter bei (331).

323

Erleichterung steht dem Neristo ins Gesicht geschrieben. "Sehr gut, endlich komme ich hier weg. Lasst uns keine Zeit verlieren! Du weißt den Weg und ich das Passwort – Also los!"

Vorher haben Sie aber noch Fragen:

"Wer seid Ihr überhaupt und was macht Ihr hier?" (341)

"Wo sind wir hier eigentlich?" (353)

"Warum findet Ihr den Spiegel nicht mehr?" (360)

Natürlich können Sie auch direkt mit dem Neristo zum Spiegel zurückkehren (368).

324

"Wollen wir uns nicht lieber auf unsere Aufgabe konzentrieren?", meint Ihr Begleiter. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

325

Sie stürmen zurück, wieder den langen Gang entlang, doch schon bald laufen Sie anderen Draydal in die Arme und werden eingekesselt und niedergestreckt. Eine kleine Ewigkeit scheint zu vergehen. Weiter bei (386).

326

"Sidor Corabis also", bestätigt die Historikerin. Die Umgebung verändert sich und Sie sehen eine Stadt, die auf mehreren Hügeln errichtet wurde. Die Gebäude sind prachtvoll und zeugen von hoher Baukunst. "Ja, diese Stadt ist wahrlich würdig, unsere Hauptstadt und Sitz des Hohen Konvents zu sein. Nur Dorinthapolis mit dem Sternenspieler überflügelt diese großartige Stadt, was die Baukunst angeht. Aber Sidor Corabis kann nicht an Einfluss übertroffen werden, denn das Wort des Hohen Konvents hat überall Gewicht. Dies ist die Historie, für die Ihr euch entschieden habt. Nehmt dies als Dank für Eure Dienste." Die Geschichtsschreiberin drückt Ihnen zwei abgegriffene Münzen in die Hand, die Sie sich notieren sollten. Weiter bei (351).

327

Sie wenden sich dem offenen Durchgang zu, als sich das magische Licht in dieser Kammer zu verdichten scheint und eine unstete Form bildet. Eine klare Stimme ertönt und spricht zu Ihnen: "Willkommen in der Kammer der Elemente. Ich bin die Kraft, die zu Euch spricht. Hinter jeder Tür wartet eine Aufgabe auf Euch und solltet Ihr sie meistern, so wird eine der Schalen gefüllt werden. Sind alle Schalen voll, so werdet Ihr Erleuchtung erfahren. Doch sollt Ihr nicht ohne Hilfe sein. Ihr erhaltet eine magische Blüte mit sechs Blättern. Solltet Ihr bei einer Aufgabe scheitern, so dürft Ihr für jedes Blütenblatt einen weiteren Versuch wagen. Habt Ihr alle Blätter aufgebraucht und versagt erneut, so werdet Ihr von vorne beginnen müssen. Wir sehen uns wieder, wenn Ihr erfolgreich wart."

Vor Ihnen schwebt nun eine durchscheinende Blume mit sechs glänzenden Blättern. Sie strecken die Hand aus um sie zu greifen, doch Sie können sie nicht fassen. Dafür scheint die Blüte Ihnen aber zu folgen, wohin Sie auch gehen.

Sie durchschreiten die erste Tür.

Weiter bei (358).

328

Ganz vorsichtig, Schritt für Schritt arbeiten Sie sich auf dem glatten Eis voran. Kurz finden Sie immer wieder an einer der Eissäulen Halt. Unendlich langsam kommen Sie vorwärts, aber es ist immer noch besser, als sich den Hals zu brechen.

Als Sie vor dem Elementar stehen, ist Ihnen durch die Anstrengung doch recht warm.

Der Eiselementar verbeugt sich knirschend vor Ihnen: "Unter meinem kalten Hauch stirbt das Leben, ich hülle es ein und gebe es nicht mehr frei. Aber unter meiner schützenden Schicht im Winter kann die Welt ruhen und neue Kraft schöpfen. Bin ich nun ein Zerstörer oder ein Bewahrer?" Sie vermuten langsam, dass der Erbauer diese Globule nur eingefügt hat, um seine Schüler zu quälen. Besonders lehrreich finden Sie sie bisher nicht. Mit diesen Gedanken werden Sie in Eis gehüllt und finden sich in der zentralen Kammer wieder. In einer Schale befindet sich nun ein kleiner Eisberg und der Durchgang zur Kammer des Erzes ist frei.

Weiter bei (418).

329

Dies ist die beste Gelegenheit, denken Sie sich und fragen: "Was passiert mit mir, nachdem ich gestorben bin?" Golgarion lächelt kurz und antwortet dann: "Ich bringe Eure Seele zu Nereton. Dieser wiegt euer Leben, also



all eure Taten und Werke, mit einer Geierfeder auf und fällt dann eine Entscheidung. Je nachdem, ob Euer Leben gut war und Ihr es sinnvoll genutzt habt oder ob Ihr Unrecht begangen und Eure Zeit nur verschwendet habt, schenkt Euch der letzte Richter wohlverdienten Schlaf entweder mit den angenehmsten Träumen oder den schlimmsten Alpträumen. In seinen Hallen ruht Ihr dann, gelöst von allen Sorgen und Nöten."

Wollen Sie wissen, wo Sie hier sind (298)?

Fragen Sie ihn, warum Sie hier sind (320)?

330

"Dümmliche Ratte", faucht der Steuermann und Speichel fliegt von seinen Lippen. Sie stoßen den ausgemergelten Irren mühelos beiseite und das Ravesaran öffnet eilig die Falltür. Während Sie hinabsteigen, hören Sie den Steuermann hinter sich wütend heulen und vergeblich versuchen, auf die verkümmerten Beine zu kommen.

Unter Deck erwartet Sie und das Ravesaran die Schatzkammer des Steuermanns (316).

331

"Kommt, lasst uns nun ein paar Schritte gehen. Allerdings nicht nur geografisch sondern auch historisch", fordert Sie die hübsche Geschichtsschreiberin auf.

Die Umgebung verändert sich. Sie stehen nun auf einer Anhöhe und können eine recht große Stadt überblicken, die von Sumpf und zahlreichen Wasserläufen umgeben ist. Erbaut wurde sie auf kleinen Inseln und sie ist durchzogen von Kanälen.

"Willkommen in Balan Cantera. Hier geht die Geschichte weiter", verkündet Xarmelo. "Im Jahr 1516 imperialer Zeitrechnung brach das erste Imperium in Folge einer tödlichen Epidemie unter den Archäern zusammen. Es folgten Jahre, die als Chimären- oder Erbkriege bekannt wurden. Im Jahr 1798 wurde dann das Zweite Imperium ausgerufen. Die Macht des Thearchen wurde auf den Senat übertragen, der seinen Sitz hier in Balan Cantera und im nördlich gelegenen Sidor Corabis hatte und somit dem Imperium zu zwei Hauptstädten verhalf. Der Sitz des Thearchen wurde der Baan-Bashur, wo er als Vermittler zu den Göttern fungieren sollte. Im Jahr 2101 imperialer Zeitrechnung gründete man am Fuß des Sternepfeilers die Stadt Dorinthapolis, die knapp hundert Jahre später zum neuen Thearchensitz wurde."

Vermutlich hat die Historikerin Ihnen leicht abwesenden Gesichtsausdruck bemerkt, denn sie erklärt rasch: "Keine Sorge ich komme gleich zu einem Ende und dann seid Ihr von mir und meinen Jahreszahlen erlöst."

Sie wollen gerade Widerspruch einlegen, als sie auch schon fortfährt: "Im Jahre 2814 wurde der Senat in den Hohen Konvent umbenannt und man beschloss, durch einen Umzug Größe zu demonstrieren. Man wollte eine gemeinsame Hauptstadt und nun frage ich Euch: Welche Stadt war das wohl? Eure Entscheidung soll es bestimmen."

Was antworten Sie?

"Natürlich wählte man Sidor Corabis als Hauptstadt, schließlich liegt die Stadt geschützt vor der sommerlichen Schwüle des Südens und verfügt über ausreichend edles Baugestein." (326)

"Das kann nur Balan Cantera sein, immerhin ist sie geschützt vor den eisigen Schneefällen der nördlichen Berge und liegt zudem noch recht günstig an zwei Meeren." (337)

"Dafür kam nur Dorinthapolis in Frage, so dass alle Mächtegruppen in einer starken Hauptstadt vereint wurden." (342)

332

Der Neristo stöhnt auf. Kraftlos lässt er die Arme hängen. "Es wäre zu schön gewesen, hier endlich weg zu kommen, aber wenn wir nicht wissen, wo wir hin müssen, bringt uns das Lösungswort nicht viel." Was wollen Sie Ihrem Leidensgenossen sagen?

"...aber ich glaube, ich könnte den Spiegel wiederfinden." (323)

"Wer seid ihr überhaupt und was macht Ihr hier?" (341)

"Wo sind wir hier eigentlich?" (353)

"Warum findet Ihr den Spiegel nicht mehr?" (360)

"Wie lautet denn das Lösungswort?" (364)

333

"Wer wurde nicht richtig bestattet?" Sie zeigen auf den Schriftzug an der Wand. "Was hat es damit auf sich?"

Wenn Sie die folgende Rede schon einmal so ähnlich gehört haben, können Sie Gylderianius auch frühzeitig ins Wort fallen und den nächsten Absatz überspringen.

Ihr Begleiter wirkt ebenso ratlos. "Bei Tage sind diese Schriftzeichen nicht zu sehen. Ich gehe davon aus, dass Sie Hinweise des Erbauers sind. Seht, dies ist keine normale Bibliothek. Der Erbauer wollte vor etwas mehr als zweitausend Jahren einen Ort schaffen, der den Geist anregt und dem Suchenden hilft, neue Erkenntnisse über sich zu erlangen. Daher auch die Sache mit den sieben Siegeln und den sieben Weisheiten. Nur wer diese Prüfung besteht und damit einige Lektionen lernt, verdient den Eintritt in die innerste Kammer. Aber na ja, das sind Legenden. Wenn es nach Korysthenes geht, verdient niemand diesen Eintritt. Sicher ist nur: Die Weisheiten, die wir suchen, werden wir nicht in normalen Büchern finden. Der Erbauer hat seine wichtigsten Werke in Form von magischen Globulen angelegt. Alle sieben sind als gewöhnliche Gegenstände getarnt. Außerdem bedarf es jeweils noch eines magischen Schlüsselartefakts. Wir müssen nur beides finden. Und dann können wir... beziehungsweise, dann könnt Ihr die Globulen nach den Weisheiten durchforsten. Ich werde zu Eurer Sicherheit zurück bleiben, um Euch zur Not wieder aus den 'Büchern' zurückzuholen. Wir sind hierüber verbunden." Gylderianius hebt seine rechte Hand und zeigt auf einen schweren Ring. Er gleicht dem Ring, den er Ihnen gegeben hat, aufs Haar.

"Und wenn Euer Meister verhindern will, dass jemand sich Zutritt verschafft, warum hat er diese Schlüsselartefakte dann nicht einfach zerstört?", haken Sie nach.

"Unwahrscheinlich. Der Erbauer wird sie mit einem Zauber belegt haben, der das oder ihr Fortschaffen verhindert. Mutmaßlich ich jedenfalls."

"Das sind ganz schön viele Mutmaßungen für...", setzen Sie an, unterbrechen sich jedoch. Irgendwer oder irgendetwas ist durch den düsteren Raum gehuscht. Sie haben es nur im Augenwinkel gesehen, aber Sie sind sich sicher. Andere Themen sind plötzlich wichtiger geworden. Sie wollen hier raus!

"Und diese... magische Sperre, von der Ihr sprach... sie wird jede Nacht errichtet und tagsüber wieder aufgehoben?", fragen Sie nach.

"Oh nein, der Bann ist ständig aktiv. Er lässt jedoch nur Mitglieder des Hauses Tharamnos wieder aus der Bibliothek hinaus. Und das Reinigungspersonal, denke ich. So werden unerwünschte Eindringlinge - wie wir es sind - so lange hier fest gehalten, bis die Gardisten sie in Empfang nehmen können." Er macht eine Pause und schaut betreten an sich herab. "Was mich angeht, so bilde ich eine Ausnahme. Ich habe hier Hausverbot. Daher gilt der Bann auch für mich. Ich war mit meinen Nachforschungen in diesen Hallen wohl zu dreist und mein Meister wollte dem einen Riegel vorschieben." Trotzig fügt er hinzu: "Das hat er jetzt davon!"

Zurück zu (51).



334

Der Tausendfüßler schnellte auf Sie zu. Sie wollen im letzten Augenblick ausweichen, doch Sie haben die Geschwindigkeit des Monstrums falsch eingeschätzt. Die Wucht des Aufpralls wirbelt Sie durch den Raum. Sie prallen gegen die Wand und alles wird schwarz.

"Schwarz ..."

"Schwarz ...!"

"Schwarze Eule!" Gylderianius' Stimme. Sie öffnen die Augen und erblicken den Optimaten, der besorgt über Sie gebeugt ist. "Was... was ist passiert?", wollen Sie wissen. Sie blicken an sich herab. Offenbar sind Sie wundersamerweise unverletzt. Gylderianius hilft Ihnen auf. "Das ist eine... seltsame Geschichte und Ihr würdet sie mir ohnehin nicht glauben. Sagen wir einfach: Das Vieh passt nicht durch die Tür." Sie schauen sich im Raum um. Alles ist wieder wie vorher. Der Tausendfüßler bildet wieder eine leblose Treppe. Weiter bei (111).

335

Was immer Sie vorhaben, es gelingt leider nicht. Markieren Sie einen Punkt auf Seite 58.

336

"Seid nicht albern! Wir sind hier in einer Bibliothek, einem Hort des Wissens und nicht in einer alten Tempelanlage, wo man eine goldene Götzenstatue mit primitiven Fallen vor Eindringlingen schützen muss." Der Erbauer lacht vergnügt über diese Vorstellung. "Wenn Ihr also große Steinkugeln erwartet oder Pfeile, die aus Löchern in der Wand schießen, so muss ich Euch leider enttäuschen. Die sind in meinen Plänen nicht vorgesehen."

Wollen Sie dem Optimaten erklären, dass Korysthenes doch Fallen eingebaut hat (365)?

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

337

"Genau deshalb habe ich Euch hierher gebracht. Ich wusste Ihr würdet den Hinweis verstehen." Xarmelo zwinkert Ihnen zu. "Als eine der ältesten Städte entschied man sich für Balan Cantera als neue Hauptstadt des zweiten Imperiums. Als alleiniger Sitz des Hohen Konvents wuchs der Einfluss und die Bedeutung der Siedlung aus der Zeit der Mholurenkriege", erklärt sie Ihnen dann noch.

"Dies ist die Historie, für die Ihr euch entschieden habt. Nehmt dies als Dank für Eure Dienste." Die Geschichtsschreiberin drückt Ihnen zwei abgegriffene Münzen in die Hand, die Sie sich notieren sollten. Weiter bei (351).

338

Haben Sie alle sieben Globulen angekreuzt?

Nein (208).

Ja (356).

339

"Bevor Ihr geht, habe ich noch ein Geschenk für Euch. Während leider keiner der Gegenstände, die Ihr hier eingesammelt habt, diese Hallen verlassen darf, könnt Ihr aus einem der drei folgenden Artefakte wählen." Die Gestalt von Tychondorias verblasst.

Auf dem Podest in der Mitte des Raumes liegen plötzlich ein milchig-

durchscheinender Dolch, ein dünnes Buch mit goldenem Einband und eine kupferne Kapsel an einer Kette. Sie können einen dieser Gegenstände mitnehmen und sich den Abschnitt (306) notieren. Dort können Sie nach Ende des Abenteuers herausfinden, was es mit dem Gegenstand auf sich hat.

Wenn Sie Gylderianius' Dolch benutzt haben, lesen Sie weiter bei (235). War es der des Erbauers, dann geht es zu (144).

340

Der Tausendfüßler kreischt vor Schmerzen auf. Er weicht vor Ihnen zurück und versucht, sich rückwärts durch die Tür zum Raum der Toten zu schieben. Sie folgen ihm und greifen weiter an, doch als Sie die Schwelle übertreten, verschwindet das Monstrum vor Ihren Augen. Sie werfen einen Blick zurück in die Eingangshalle. Dort ist wieder alles wie zuvor: Der Tausendfüßler ist nichts als eine leblose Treppe. Erschöpft lächelt Ihnen Gylderianius zu. Erhöhen Sie für den Rest des Abenteuers Ihren MU-Wert und ihren AT-Wert um 1. Weiter bei (111).

341

"Mein Name tut nichts zur Sache - nenn' mich Cerylion, wenn es dir wichtig erscheint", gibt er zur Antwort. "Und ich bin auf demselben Weg hier her gekommen wie du. Ich wollte mir die Geheimnisse der Verbotenen Kammer einmal genauer ansehen. Außerdem heißt es, diese Hallen würden die legendären Stiefel des Ojo'Shombri beherbergen. Um in die Kammer zu gelangen braucht man angeblich die Lösungen aus diesen seltsamen Lehrwelten. Und nur mit diesen Lösungsworten kann man sie auch wieder verlassen. Nur scheint diese Globule von einem echten Dämonen zerstört worden zu sein. Man kommt hier nicht mehr so einfach raus."

"Wo sind wir hier eigentlich?" (353)

"Und wieso wollt Ihr wissen, ob ich den Weg zum Spiegel kenne?" (318)

342

Die Umgebung verändert sich und Sie erblicken eine prachtvolle Stadt, die einen Tafelberg umgibt, auf dem eine mächtige Palastanlage thront. Die Gebäude der Stadt spiegeln meisterhafte Baukunst wieder und vereinen sich mit dem Palast zu einem imposanten Anblick.

"Keine andere Stadt als Dorinthapolis mit dem Sternepfeiler wäre ein besseres Zeugnis für ein starkes und geeintes Imperium gewesen. So zog der Hohe Konvent hierher und vereinte die beiden Machtfaktoren, die unser Imperium zusammen halten", berichtet Ihnen Xarmelo. "Dies ist die Historie, für die Ihr euch entschieden habt. Nehmt dies als Dank für Eure Dienste." Die Geschichtsschreiberin drückt Ihnen vier abgegriffene Münzen in die Hand, die Sie sich notieren sollten. Weiter bei (351).

343

Sie verstecken sich so gut Sie können in den Schatten. Die Gardisten sind bereits auf den Treppenstufen zum Eingangportal. Sie stürmen an Ihnen vorbei - doch da hält einer von ihnen inne. Gylderianius' weiße Robe gibt auch verschmutzt keine gute Tarnung ab. "Da ist er!", ruft der Gardist. Sofort wird der Optimat von fünf Bewaffneten umringt. Sie können ihm nicht mehr helfen. Schweren Herzens nutzen Sie diese Chance zur Flucht.

Sie verlassen Imachora noch am selben Morgen und versuchen, möglichst schnell möglichst viel Abstand zwischen sich und die Gelehrtenstadt zu bringen. In den folgenden Tagen und



Nonen denken Sie noch oft an den verschrobenen Optimaten Gylderianus und seine verstörenden Visionen in der Verbotenen Kammer. Was haben sie zu bedeuten? Spielt der junge Magier eine wichtige Rolle in Ereignissen, die noch kommen sollen? Und sind auch Sie selbst Teil dieser Ereignisse?

Diese Überlegungen lassen Sie nicht los und so beschließen Sie, noch einmal loszuziehen und herauszufinden, was aus dem Optimaten geworden ist. Doch dies ist eine andere Geschichte, für einen anderen Tag...

ENDE

Für ihre Erlebnisse dürfen Sie sich 250 Abenteuerpunkte notieren. Hinzu kommen die Felder auf Seite 58. Für jedes markierte Feld dürfen Sie einen weiteren Abenteuerpunkt hinzufügen.

344

Blitzschnell reagieren Sie und pressen sich in eine winzige Lücke in der Knochenwand. Kein sehr gutes Versteck, doch die Draydal marschieren an Ihnen vorbei, ohne Sie zu sehen. FeQesh muss seine schützende Pfote wahrlich über Sie gehalten haben. Sie schleichen weiter zu (465).

345

Vor Ihnen und Ihrem Begleiter liegt ein Abgrund, denn der Raum hat schlicht keinen Boden. Das spärliche Licht, das herein fällt, macht es unmöglich, die Tiefe des Lochs auszumachen. Die Wände sind zu weit auseinander, um sich an ihnen fest zu halten. Ein nur handbreiter Steg führt über das Loch und ein unnatürlicher Wind bläst beständig nach unten. "Was soll das?!", fragen Sie sich. Gylderianus faltet umständlich seine Notizen auseinander. "Dies ist die erste der Fallen, die Korysthenes damals installieren ließ. Der magische Wind macht es unmöglich, fliegend hinüber zu gelangen. Ihr müsst auf dem Steg balancieren und mir dann ein Seil herüber werfen, Meisterdieb!" Sie fragen sich, warum überhaupt ein Steg eingebaut wurde und ob es nicht effektiver gewesen wäre, den Gang einfach zuzuschütten. Doch Korysthenes wird sicher seine Gründe gehabt haben. Nun ist die Stunde der Wahrheit gekommen. Wenn Sie sich als Meisterdieb fühlen, können Sie sich in diese Gefahr begeben und bei (275) weiter lesen. Wollen Sie aber die Karten auf den Tisch legen und Gylderianus erklären, dass Sie nicht die "Schwarze Eule" sind, geht es zu (253). Falls Sie glauben, dass Sie in der Bibliothek noch etwas finden, das Ihnen hier weiterhilft, notieren Sie sich diesen Abschnitt und gehen Sie zu (130).

346

Das führt zu keinem Ergebnis. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

348

Trotz des peitschenden Schwanzes und der wild schlagenden Knochenklauen müssen Sie den Raum durchqueren. Der Drache scheint Ihre Absicht zu spüren und einer der Köpfe ruckt herum. Sie springen hinter eine der Säulen, die im selben Moment unter der Wucht des zuckenden Skelettschwanzes zerbricht. Sie rollen sich ab und kommen wieder auf die Beine. Dies ist Ihre Chance. Wenn Sie stolzer Besitzer von Flügeln oder eines Greifschwanzes sind, oder Ihnen eine GE-Probe gelingt, erreichen Sie die Treppenstufen, während der Drache sich noch neu orientiert (219). Andernfalls hat der Drache Sie in der Zange. Sie sitzen fest und es geht weiter bei (315)

349

Kurz kratzt er sich am Kopf, als er nachdenkt: "Sie gefällt mir zwar nicht, aber wenn tatsächlich jemand in den Globulen fest sitzt, dann gibt es eine Möglichkeit, ihn dort herauszuholen. Ihr müsst mit einem entsprechend geeigneten magischen Gegenstand den Kraftfokus zerstören, der die Globulen mit Energie versorgt. Dadurch würden sie sich auflösen und alle real existierenden Insassen wieder in die Bibliothek bringen. Allerdings wäre es zweifelsohne eine Schande, diese bemerkenswerten magischen Konstruktionen einfach so zu zerstören. Dennoch ...", er kramt in einem der Regale herum und fördert einen verzierten Dolch zu Tage. "Dieser Dolch wäre dazu imstande. Rammt ihn in den Edelstein, der als Speicher für die astralen Energien dient." Zögernd und scheinbar schweren Herzens drückt Ihnen der Optimat den Dolch in die Hand. Sie dürfen ihn sich im Inventar markieren.

Anderer Frage (404)?

Genug gefragt (158).

350

"Welches ist das mächtigste Element?" Sie deuten auf den Schriftzug an der Wand. "Was soll das denn nun wieder?"

Wenn Sie die folgende Rede schon einmal so ähnlich gehört haben, können Sie Gylderianus auch frühzeitig ins Wort fallen und den nächsten Absatz überspringen.

Der Optimat wirkt ratlos. "Bei Tage sind diese Schriftzeichen nicht zu sehen. Ich gehe davon aus, dass Sie Hinweise des Erbauers sind – also von Tychondorias selbst. Die sieben Weisheiten, die wir brauchen, um in die Innere Kammer zu gelangen, werden wir nicht in normalen Büchern finden. Der Erbauer dieser Hallen hat dies als eine Art Prüfung gestaltet. Er hat seine wichtigsten Werke in Form von magischen Globulen angelegt. Alle sieben sind als gewöhnliche Gegenstände getarnt. Außerdem bedarf es jeweils noch eines magischen Schlüsselartefakts – wir müssen nur beides finden. Diese Inschriften mögen uns dabei helfen. Und dann können wir... beziehungsweise, dann könnt Ihr die Globulen nach den Weisheiten durchforsten. Ich werde zu Eurer Sicherheit zurück bleiben, um Euch zur Not wieder aus den 'Büchern' zurückzuholen. Wir sind hierüber verbunden. "Gylderianus hebt seine rechte Hand und zeigt auf einen schweren Ring. Er gleicht dem Ring, den er Ihnen gegeben hat, aufs Haar.

"Ihr habt mir noch nicht gesagt, was Ihr in dieser Verbotenen Kammer zu finden hofft", merken Sie an. Gylderianus stockt. "Das ist ein wenig heikel. Sagen wir so: Meine Forschungen befassen sich mit den Ursprüngen der Optimatenhäuser und ihrer Beziehungen zueinander im frühen Zweiten Imperium. Ich habe gewisse Verbindungen zum Hause Chrysotheos ausmachen können. Ihr wisst, das geächtete Haus, das dem dunklen Schädeltott der Draydal huldigen soll. Ich kann das nicht genauer erläutern, aber ich habe das dringende Gefühl, dass es sehr wichtig ist, dass ich meine Forschungen abschließe. Und in der Kammer soll es ein Artefakt der Chrysotheos geben, das mir dabei helfen kann." Auf Sie wirkt das alles recht schwammig. "Und Euer Meister hat diese Forschungen natürlich nicht gerne gesehen, richtig?", haken Sie nach.

"Korrekt. Er will nicht, dass ich meine Nase in Dinge stecke, die unser Haus in Verruf bringen könnten. Daher hat er mir die Forschungen untersagt. Na ja, und das Betreten dieser Hallen." Kleinlaut fügt er hinzu: "Und... dieser Stadt..."

Die betretene Stille wird von einer Bewegung unterbrochen. Die Feuersäule in der Mitte des Raumes schwillt plötzlich an und verwandelt sich in ein Inferno, das blitzschnell auf Sie und den Optimaten zurast. Sie können nur noch die Arme hochreißen – doch die Flammenwalze ist bereits an Ihnen vorbei und hat sich aufgelöst, ohne Schaden anzurichten.



richten. Verwirrt blicken Sie an sich herab. Ein grelles Kichern erfüllt den Raum. "Korysthenes' Sicherheitsvorrichtungen. Sie sollen uns nur Angst einjagen! Dennoch sollten wir uns beeilen."

Zurück zu (220).

351

Mit einem Mal verändert sich die Landschaft erneut. Sie stehen nun in einer Wüste, genauer gesagt am Hang einer gigantischen Düne. Sie erhebt sich steil vor Ihnen und feiner Sand weht Ihnen von ihrer Spitze entgegen, die von einem Sturm umtost wird und sich so Ihren Blicken entzieht. Xarmelo ist verschwunden. Auch bergab erkennen Sie nichts als die Sandwüste, die sich scheinbar in einer endlosen Talfahrt fortsetzt. Sie fragen sich, ob dies eine Spielerei des Dämons ist, der hier sein Unwesen treibt. Da dröhnt eine mächtige, fremdartige Stimme von der Spitze der Düne zu Ihnen herab. "Wie viele Münzen hast du bei dir, Sterblicher? Zeige es mir!"

Sie heben ihre Hand mit den darin befindlichen Münzen.

Liegen darin sechs oder weniger Münzen (384)?

Oder sind es mehr als sechs (414)?

352

In jedem Behälter liegt eine andere Gestalt – Menschen, Amaunir, Tiere oder sogar nur ein einzelner Gegenstand. Zusammen mit ihnen wurden winzige Kristallsplitter in die Schachteln gebettet, die sanft in farbigem Licht glühen. Alle gefangenen Wesen scheinen in tiefem Schlaf zu liegen, die Waffen und Werkzeuge wirken als wären sie noch nie benutzt worden. "Der Himmel wird von zahlreichen Wesen bevölkert", erklärt der Ravesaran. Mit gequältem Gesichtsausdruck deutet es auf einen leeren Behälter. "Dort will er mich gefangen setzen, den letzten treuen Begleiter der Wanderer und der Wächter. Äonen helfe ich den großen Mächten des Himmels und jetzt kann ich nichts weiter tun, als auf Eure Hilfe zu hoffen. Werde ich auch noch in ewigen Schlaf versenkt, gehören alle Sterne dem Steuermann. Und dennoch wird er nicht heimfinden, das schwöre ich."

Wollen Sie zu den Fläschchen (451), zu den gleichförmigen Behältern (447), zurück an Deck (449) oder das Ravesaran fragen, was Sie mit den Schachteln tun können (457)?

353

"Soweit ich das beurteilen kann, befinden wir uns in einer Globule, die dem Besucher etwas vom Wesen der Dämonen und dem Umgang mit ihnen beibringen soll. Wenn man dann noch eine gestellte Aufgabe richtig löst, erhält man ein Passwort, das auch für den Zugang zur geheimen Kammer der Bibliothek benötigt wird. Nur leider treibt wohl ein echter Dämon hier sein Unwesen und hat dafür gesorgt, dass diese Globule zu einer Falle ohne Ausweg wird."

Sie fragen: "Wieso eine Falle?" (360)

Oder doch: "Und wieso wollt Ihr wissen, ob ich den Weg zum Spiegel kenne?" (318)

354

Der Dämon wird langsamer und verhartet schließlich regungslos. Offenbar hat ihn diese Aussage verwirrt. "Darüber muss ich erst nachdenken ... Ich werde Rücksprache halten. Solltet Ihr gelogen haben, bereitet euch auf einen langsamen Tod vor!" Das Wesen verpufft in einer Schwefelwolke. Der Gestank raubt Ihnen den Atem und Sie begeben sich in die Mitte der Eingangshalle, in der Hoffnung dort bessere Luft vorzufinden. Weiter bei (111).

355

Sie wissen nicht, woher er kommt, doch plötzlich stürmt ein Krieger in einer vom Kampf gezeichneten Myrmidonentrüstung auf die Draydal zu und hat einen davon niedergestreckt, bevor Sie auch nur blinzeln können. Hornissen schwirren um seinen Helm. "Lauft! Ihr seid wichtiger als ich!" brüllt er Ihnen zu, während er Ihnen so einen Fluchtweg bahnt. Das lassen Sie sich nicht zweimal sagen. Sie drängen sich an den Kämpfenden vorbei (465).

356

Dann kennen Sie natürlich auch den Namen eines gewissen Dämons. Zählen sie die Buchstaben dieses Namens und multiplizieren Sie diese Zahl mit sich selbst. Multiplizieren Sie das Ergebnis erneut mit acht und lesen Sie beim entsprechenden Abschnitt weiter.

357

"Warum ausgerechnet Draydalän?", fragen Sie mit dem Wissen um die scheußlichsten Schauergeschichten, die sich um diesen Ort ranken.

Die Stirn des Mannes legen sich in Falten, als er antwortet: "Weil in Draydalän der Tod pervertiert wird. Die Draydal verehren den Schädeltott und bringen ihm zu Ehren widerliche Opfer. Wenn jemand, der ihnen in die Hände gefallen ist, schnell getötet wird, kann er sich glücklich schätzen. Den meisten droht ein schlimmeres Schicksal. Ihre Seelen bleiben in ihren langsam verwesenden Körpern gefangen und sie werden als Ghule in die Armee der Draydal geknechtet. Sie müssen miterleben, wie ihr Körper zerfällt und können nichts dagegen tun. Bekämpft die Anhänger des Schädeltottes und betet für die Seelen ihrer Opfer."

Fragen Sie ihn, warum Sie hier sind (320)?

Möchten Sie den Unbekannten fragen, wer er ist (289)?

358

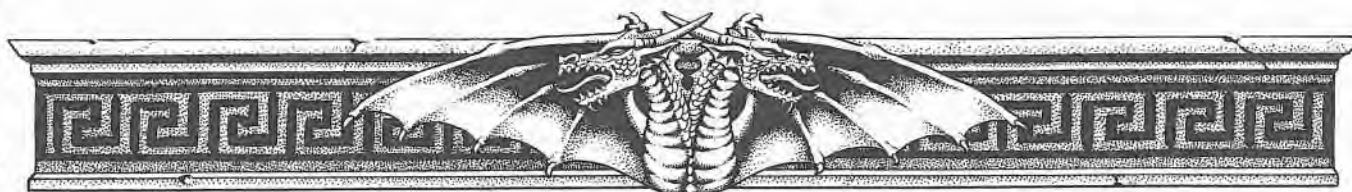
Der Anblick schlägt Ihnen fast die Sprache. Der Raum besitzt weder Wände noch Boden oder Decke – Sie stehen auf einer Wolke. Um Sie herum ist nur Himmel, aber etwas entfernt können Sie eine Gestalt ausmachen. Vorsichtig setzen Sie einen Fuß vor den anderen und sind erleichtert, als Sie merken, dass die Wolken Ihr Gewicht tragen. Doch ein starker Wind kommt auf und verhindert, dass Sie auch nur einen Schritt weiter kommen. Da bemerken Sie, dass der Wind eine Melodie mit sich trägt. Ihnen ist danach, diese seltsame Weise mitzusingen. Legen Sie dafür eine Probe auf Singen (IN/CH/CH) ab.

Ist die Probe gelungen, dann weiter bei (395).

Wenn die Probe misslungen ist, so können Sie die magische Blüte bemühen und die Probe wiederholen. Sie haben insgesamt sechs Versuche, die Sie sich bitte notieren. Hat die Blüte alle Blätter verloren, dann geht es für Sie weiter bei (423).

359

Sie beugen sich über das pechschwarze Wasser und blicken hinein. Zunächst sehen Sie nur Ihr Spiegelbild, dann verschwimmt es und gibt die Sicht auf ein anderes Bild frei. Sie sehen in schneller Abfolge Szenen aus ihrem Leben wie es sein könnte. Zunächst helfen Sie einer Stadt im mühsamen Kampf gegen die Draydal, daraufhin werden Sie zu einem angesehenen Bürger und erarbeiten sich ein hohes politisches Amt. Sie arbeiten hart und machen die Stadt zu einem besseren Lebensort für ihre Bewohner. Während dieser Zeit altern Sie und sterben schließlich nach einem langen Leben – alleine. Aber die Bürger der Stadt erinnern sich an Sie und errichten Ihnen zu Ehren eine imposante Statue.



"Nun mein Freund", hören Sie Ihren Begleiter sagen, nachdem die Bilder verschwimmen. "Ihr habt Unsterblichkeit erreicht, Euer Name und Eure Taten überdauern Euch und Euer Ruhm hat dem Tod getrotzt. Aber zu welchem Preis? Euer ganzes Leben habt Ihr damit verbracht, Großes zu vollbringen, und habt darüber vergessen zu leben. Ihr hattet keine Zeit für Freunde oder Familie. Solche Dinge sind hinderlich wenn man unsterblich werden will. Auf der anderen Seite habt Ihr Euer Leben auch nicht vergeudet. Ihr habt vielen Lebewesen geholfen, doch ich bin mir nicht sicher, ob Ihr bereits verstanden habt. Vielleicht möchtet Ihr nun doch etwas anderes wählen."

Den Tod bekämpfen (383)!

Ihr Leben anderweitig nutzen (394).

360

"Ich glaube der Dämon sorgt irgendwie dafür, dass man sich nicht mehr an den Standort des Spiegels erinnert oder dass man ihn nicht mehr sehen kann", gibt der Neristo kleinlaut zu. "Scheinbar muss das Lösungswort vor dem Spiegel gesprochen werden, um von hier zu entkommen, also sitzt man nun auch mit der richtigen Lösung hier fest."

"Wie lautet denn das Lösungswort?" (364)

361

Sie erblicken einen länglichen Knochen, der aus der Wand ragt, und ziehen ihn heraus. Er endet in einer scharfkantigen Klinge und sieht aus, als wäre er die erste Waffe, die jemals irgendjemand benutzt hat. So haben Sie sich den Geisterspeer des Ush Khorr immer vorgestellt und heißt es nicht, diese heilige Waffe erscheine jenen, die in Not geraten? Aus diesem Glauben schöpfen Sie Kraft und wild schlagen Sie auf die Draydal ein, bis sie alle tot am Boden liegen. Erschöpft wanken Sie zu (465).

362

Der Mann nickt Ihnen zu und sagt dann: "Wenn Ihr also bereit seid, lasst uns beginnen. Es ist eigentlich recht leicht und Ihr solltet keine Schwierigkeiten damit haben." Ihr Reiseführer marschiert los und bedeutet Ihnen, ihm zu folgen. Eine Weile gehen Sie schweigend durch die Ödnis, dann erreichen Sie einen See mit schwarzem Wasser, dessen Oberfläche vollkommen ruhig und glatt daliegt. In seiner Tiefe nehmen Sie vage Bilder wahr – nur kurze Eindrücke, die Sie nicht klar fassen können, wie verblässende Erinnerungen an einen Traum.

"Dies sind die Wasser der Totenpforte – die Tränen der Verstorbenen. In ihnen zeigen sich die Dinge, wie sie vielleicht geschehen mögen. Nur den wenigsten Sterblichen ist dieser Blick zu Lebzeiten vergönnt. Und er mag Euer Schicksal für immer verändern."

Sie blicken in das tiefschwarze Wasser und beginnen sich in diesem Reigen kaum wahrnehmbarer Bilder zu verlieren. So viele Emotionen. So viel Leid, so viel Glück. So viel Tod. Und gleichzeitig eine nie gekannte Ruhe, die Sie lockt und ruft und in Ihnen den Wunsch weckt, in das tiefschwarze Wasser des Vergessens einzutauchen.

Doch die krächzende Stimme ihres Begleiters reißt sie aus diesen finsternen Gedanken. "Wer die Wasser des Todes geblickt hat, wird nie mehr derselbe sein. Ihr wisst jetzt, was Euch eines Tages erwartet. Und noch habt Ihr die Wahl, was Ihr in Eurem Leben anstreben wollt: Möchtet Ihr diesem Schicksal trotzen und nach Unsterblichkeit suchen? Oder Wege finden, den Tod selbst zu bekämpfen? Oder wollt Ihr Euer Leben auf andere Art nutzen?"

Sie wollen Unsterblichkeit erlangen (372).

Sie planen, gegen den Tod anzukämpfen, wo Sie nur können (383).

Oder haben Sie etwas anderes vor (384)?

363

Sie beugen sich über das pechschwarze Wasser und blicken hinein. Zunächst sehen sie nur Ihr Spiegelbild, dann verschwimmt es und gibt die Sicht auf ein anderes Bild frei. Sie sehen in schneller Abfolge Szenen aus Ihrem Leben, wie es sein könnte. Sie verbringen viele Jahre in Bibliotheken, gebeugt über alte Bücher und Landkarten. Dann sprechen Sie bei Geldgebern vor, um Ihre Expedition finanzieren zu können. Schließlich reisen Sie mit einem kleinen Trupp in den Dschungel von Ras Tabor, fern im Westen. Jahre verbringen Sie mit der Suche nach der Quelle des Lebens. Mitglieder der Expedition sterben an Krankheit oder Raubtieren, manche geben auf und verlassen Sie. Das letzte Bild das Sie sehen, sind Sie selbst, wie Sie allein mitten im Dschungel zusammenbrechen und sterben.

Sie erschauern und Ihr Begleiter spricht: "Ob es jetzt der Quell des Lebens ist oder ein anderes Artefakt, das Unsterblichkeit verspricht: Die Sterblichen haben schon viel Zeit und Leben verschwendet auf der Jagd nach solchen Schätzen und nur die allerwenigsten haben sie erlangt. Zeit, die man auch sinnvoller hätte nutzen können. Vielleicht möchtet Ihr nun doch etwas anderes wählen."

Den Tod bekämpfen (383)!

Ihr Leben anderweitig nutzen (394)!

364

"Netter Versuch, aber glaubst du im Ernst, das sage ich dir so einfach? In der Sache hängen wir gemeinsam drin und wer sagt mir, dass du mich hier nicht einfach sitzen lässt, sobald du das hast, was du willst?" Der Neristo verschränkt seine vier Arme vor der Brust, was recht beeindruckend wirkt, "Du wirst mich schon mitnehmen müssen, wenn du hier nicht versauern möchtest. Also lass uns gemeinsam nach dem Spiegel suchen." (368)

365

Als Sie dem Erbauer berichten, wie seine Schöpfung modifiziert wurde, ist es mit der Beherrschung des sonst so friedlich wirkenden Optimaten vorbei.

Wütend fegt er durch den Arbeitsraum und brüllt mit hochrotem Kopf: "Als würde man einem Gemälde noch etwas hinzufügen, weil es einem nicht gefällt oder man verpasst einer Statue einen zweiten Kopf, weil einem gerade danach ist! Es kann doch nicht jeder an einem Kunstwerk herumfuschen, wie es ihm beliebt! Das ist eine Beleidigung des Künstlers und seiner Schöpfung! Diese Bibliothek ist ein Ort der Weisheit und der Kultur, jeder darf hierher kommen und sich der Bildung hingeben. Wie kann man es wagen, sie so umzubauen dass sie für Ahnungslose zur Falle wird?"

Langsam scheint er sich wieder zu beruhigen.

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

366

Sie stehen wieder in der Eingangshalle. Gylderianius kommt freudig auf Sie zu, als er Ihrer Rückkehr gewahr wird. "Was ist geschehen? Habt Ihr die Weisheit erlangt?"

"Ich denke schon", antworten Sie, "doch ich habe noch mehr gefunden! In dieser Globule war eine Amauna eingesperrt. Wir müssen sie irgendwie befreien ..."

Gylderianius wirkt empört. "Korysthenes geht wirklich entschieden zu weit. Ihr habt recht! Aber sprecht weiter!"

Sie wollen gerade ansetzen, weiter zu erzählen, da nehmen Sie aus



dem Augenwinkel eine Bewegung über sich wahr: Der Kopf des Riesentaufendfüßlers hebt sich, obwohl übermannshoch, mühelos aus seiner Verankerung und blickt Sie mit seinen drei Punktaugen kalt an. Ein Zischen entfährt dem fransigen Mund, doch was Sie hinter Ihrer Stirn vernehmen ist: "Liebe Gäste. Ich danke euch für euer Kommen zu so später Stunde, doch müssen wir euch ermahnen, in der Bibliothek Ruhe zu wahren. Ihr habt dieses Verbot wiederholt gebrochen. Die Strafe hierfür ist der Tod durch Zerquetschen!"

Auch die Beine des Monstrums beginnen zu zucken. Quälend langsam erhebt sich seine Körpermitte aus dem Keller. Drohend baut sich der Titan vor Ihnen und Gylderianius auf. Was nun?

Wenn Sie den Kampf aufnehmen wollen, lesen Sie weiter bei (276).

Suchen Sie Ihr Heil in der Flucht, geht es bei (380) weiter.

Glauben Sie, dass es sinnlos ist, das Monstrum anzugreifen und wollen Sie nur seinen Attacken ausweichen, suchen Sie (265) auf.

367

Sie finden am Spiegel keine Verankerung für die Kurbel. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58 und kehren Sie zu (250) zurück.

368

Schweigend gehen Sie mit ihrem neuen Gefährten zurück in die Richtung, in der Sie den Spiegel vermuten. Doch schon nach wenigen Schritten hören Sie ein Geräusch, das sich als Weinen herausstellt, als Sie genauer lauschen. Sie schauen Ihren Gefährten an. Der Neristo zuckt nur vage mit den Schultern, was bei jemandem mit vier Armen etwas irritierend wirken kann.

Möchten Sie dem Weinen nachgehen (376)?

Oder weiter nach dem Spiegel suchen (381)?

369

Sie stürmen den rechten Gang hinab, doch schon nach wenigen Schritten kommen Ihnen zwei Skelette in wallenden Roben entgegen: Hohepriester der Draydal, die ihre gesamte fleischliche Masse dem Schädeltott geopfert haben. Schutzamulette hängen um ihre knöchernen Hälse. Jeden Augenblick werden sie Sie sehen.

Sie machen kehrt und rennen davon (325).

D: Eine Herausforderung, doch kein Ding der Unmöglichkeit. Sie stellen sich (440).

E: Sie haben noch Kraft für einen weiteren Vernichtungszauber (466)!

A: Sie schicken ein Stoßgebet an die Oktade (355).

B: Noch können Sie sich verstecken, wenn Ihnen FeQesh erneut beisteht (344).

C: Khorr würde frohlocken, sollten Sie auf diesem Weg in sein Reich einkehren. Sie schauen sich nach etwas um, das Sie als passende Waffe benutzen können (361).

370

Mit einem letzten mächtigen Hieb der Gigantenklänge trennen Sie dem Namenlosen den Kopf von den Schultern. Sein Thron ist endlich der Ihre. Sie nehmen auf dem goldenen Prunksessel Platz, von dem aus Sie die gesamte Schöpfung überblicken können. Überall auf Dere werfen sich die Sterblichen vor Ihnen auf die Knie! Sie erinnern sich kaum mehr daran, dass auch Sie einst zu jenen armen Maden zählten. Das war vor langer Zeit, bevor Sie die Bibliothek betraten. Raia hüpfte aufgeregt auf und ab und fällt Ihnen dann um den Hals, doch die Göttin ist für Sie inzwischen uninteressant geworden und Sie stoßen sie gelangweilt zur Seite. Ihre Neugierde ist noch nicht befriedigt. Sie

knien sich neben den abgetrennten Kopf des Namenlosen und greifen nach seiner Maske. Mit einem Ruck entfernen Sie sie vom Gesicht des toten Gottes. Kalte Eulenaugen über einem schiefen Schnabel starren Sie böse an. Sie vernehmen ein fernes Geräusch: "Näk..."

ENDE

Notieren Sie sich drei Milliarden Abenteuerpunkte und geben Sie sie alle aus! Sollten Sie unrechtmäßig zu diesem Abschnitt gelangt sein, ziehen Sie Ihrem Charakter hingegen drei Milliarden Abenteuerpunkte ab!

371

Die Tür bleibt verschlossen. Dafür öffnet sich etwas anderes: Eine Falltür zu Ihren Füßen. Sie beide stürzen einige Schritte in die Tiefe, landen auf einer schrägen Fläche, rutschen ab und werden durch eine Art Klappe wieder in einen helleren Raum befördert. Hinter Ihnen schließt sich eine Geheimtür. Sie liegen benommen im Keller der Bibliothek. Weiter bei (85). Außerdem markieren Sie ein Feld auf Seite 58.

372

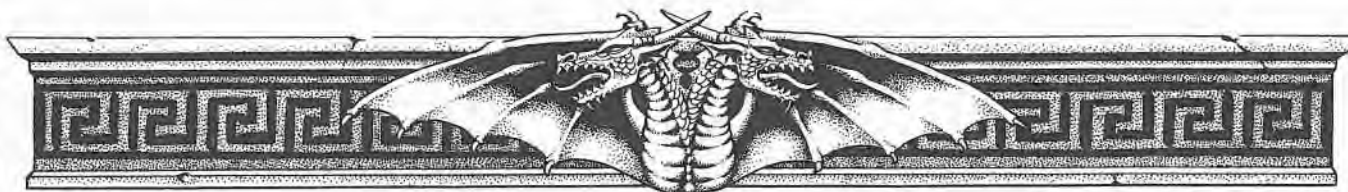
"Ein Leben ist recht kurz und mancher fragt sich, was am Ende bleibt. Hat man Spuren hinterlassen? Oder strebt man nach der tatsächlichen Unsterblichkeit, nach ewigem Leben?", hören Sie ihren Begleiter fragen. "Wie wollt Ihr Unsterblichkeit erlangen? Möchtet ihr etwas Großes vollbringen, so dass man Euren Namen noch in Hunderten von Jahren kennt? Oder wollt Ihr lieber nach dem Quell des Lebens suchen, von dem alte Legenden berichten? Entscheidet euch und schaut in das Wasser."

Große Taten sind genau das Richtige für Sie (359).

Der Quell des Lebens – was für eine Entdeckung (363)!

373

Sie durchforsten das Bücherregal, wobei Ihnen ein Band besonders auffällt. "Die Bibliothek des Tychondorias – Wissen für das Volk" lautet der Titel in goldener Prägung. Sie öffnen den etwas abgegriffenen Einband und blättern durch die ersten Seiten – vielleicht findet sich hier etwas Hilfreiches. Dem einleitenden Kapitel nach war Tychondorias ein Gelehrter und Architekt, der im Auftrag eines Oberhauptes des Hauses Tharamnos einen einmaligen Hort des Wissens gestalten sollte. Zum Ärger seiner Auftraggeber beschloss Tychondorias jedoch, dass das enthaltene Material denjenigen zugänglich gemacht werden sollte, die lernen wollten und einen wachen Verstand besaßen – unabhängig vom Rang der Person. Die Tharamnos verbannten den Baumeister, aber sein Werk konnten sie nicht rückgängig machen. Seither mussten sie zähneknirschend damit leben, dass auch Bauernsöhne und Soldaten in die geheimsten Kammern der Bibliothek vordringen konnten, wenn sie etwas Abenteuergeist und Intelligenz mitbrachten. Interessanterweise wird im ganzen Text offenbar nie genannt, zu welchem Haus der Erbauer der Bibliothek gehörte – obwohl er ganz offensichtlich ein Optimat gewesen sein muss. Am Ende war er vielleicht ein untypischer Tharamnos? Auf jeden Fall war er aber ein fähiger Magier, denn seit über zwei Jahrtausenden war es nicht möglich, seine Verzauberungen rückgängig zu machen. Angeblich erschien bei jedem Versuch der Schriftzug 'Versager' über dem Eingang des Gebäudes. Sie klappen das Buch zu und stellen es zurück in das Regal. Auch Optimaten sind offenbar nur Menschen, so scheint es. Und scheinbar hat Gylderianius' Meister es nach all den Jahrtausenden geschafft, Tychondorias' Erbe zu trotzen. Zurück zu (260).



374

Das Schiff misst nur knapp mehr als zehn Schritt von Bug zu Heck. Seine Planken sind aus einem Ihnen unbekannten dunklen Holz und die Segel aus grauem Tuch. Und so sehr Sie suchen, es gibt keinen Zugang zu dem Raum unter Deck, den es geben muss. Zurück zu (439).

375

Interessiert schauen Sie in das schwarze Wasser des Sees und langsam steigen Bilder an die Oberfläche, Bilder aus Ihrem Leben und wie es sein könnte. Bei einem Medicus gehen Sie in Lehre, dann studieren Sie, um Ihr Können weiter zu verbessern. Schließlich haben Sie ihr Ziel erreicht und sind ein Meister der Medizin. Viele Patienten können Sie von ihren Krankheiten befreien. Ihr Können spricht sich herum und es kommen immer mehr Bedürftige. Tag und Nacht arbeiten Sie und es fällt schwer zu entscheiden, wen Sie zuerst behandeln wollen. Sie können nicht allen helfen, so sehr Sie sich auch anstrengen. Diese Erkenntnis bricht Sie, zuerst geistig und dann körperlich. Bis zur letzten Sekunde helfen Sie den Menschen, doch dann brechen Sie kraftlos zusammen und sterben. Sie schnappen hörbar nach Luft, als diese Vision endet. Beruhigend legt Ihr Begleiter Ihnen die Hand auf die Schulter: "Ein selbstloser Weg und bewundernswert noch dazu, aber so sehr Ihr Euch auch bemüht, Ihr könnt nicht all das Leid beseitigen. Natürlich spricht es für euren Charakter, dass Ihr Euch um andere sorgt, aber vergesst darüber nicht, auch an Euch selbst zu denken. Denn der Kampf gegen den Tod selbst kann nur in einer Niederlage enden. Ihr habt also offenbar noch nicht völlig verstanden. Möchtet Ihr lieber etwas anderes sehen?" Unsterblichkeit erlangen (372)! Ihr Leben anderweitig nutzen (394).

376

Vorsichtig gehen Sie in die Richtung, aus der das Weinen kommt und es dauert nicht lange, da sehen Sie ein kleines Mädchen auf dem Boden sitzen. Es trägt einfache imperiale Kleidung, trägt ihr braunes Haar in einem ordentlichen Zopf und weint herzzerreißend. Sie würden es wohl auf fünf oder sechs Jahre schätzen. Als das Mädchen Sie und Ihren Begleiter bemerkt, hält es kurz inne und schaut Sie ängstlich an. Was möchten Sie tun? Die Kleine ansprechen (387). Das Mädchen sitzen lassen und zurück zum Spiegel gehen (381). Den Neristo fragen, ob er weiß, was es mit dem Mädchen auf sich haben könnte (391).

377

Kreuzen Sie ein Globulenfeld im Inventar an. Wie viele dieser Felder haben Sie nun markiert? Sind es eins oder zwei? Dann notieren Sie sich den Abschnitt (206), lesen aber erst bei (25) weiter. Sind es sechs oder sieben? Wenn ja, dann lesen Sie in drei Abschnitten weiter bei (149), aber gehen Sie zuerst zu (206). Ansonsten lesen Sie direkt bei (206) weiter.

378

Zögerlich wiegen Sie den Hammer in Ihrer Hand und heben ihn dann schließlich, um auf den Spiegel einzuschlagen. Doch kaum berührt das Werkzeug die Oberfläche des Glases, da haben Sie auch schon das Gefühl, als würde sie Sie einsaugen.

Das erste was Sie bemerken ist ein schwefeliger Geruch, der Ihnen in der Nase brennt. Der Hammer in Ihrer Hand ist verschwunden. An diesem Ort herrscht ein diffuses Dämmerlicht und grünliche Rauchschwaden nun ihr Übriges dazu, dass Sie sich deutlich unwohler fühlen. Der Boden scheint aus einer Art glattem Stein zu bestehen. Sofern es Wände gibt – darüber sind Sie sich im Moment nicht sicher – scheinen diese recht weit weg zu sein, so als stünden Sie in einer riesigen, leeren Halle. Der einzige Orientierungspunkt ist ein großer Spiegel hinter Ihnen. Möchten Sie sich den Spiegel ansehen (54)? Oder sich hier erst noch ein wenig umsehen (65)?

379

Gespannt, was der See für Sie bereithält, schauen Sie auf die Wasseroberfläche. In der Tiefe formen sich Bilder und geben den Blick auf Ihr mögliches Leben frei. Deutlich erkennen Sie sich, wie Sie durch Myranor reisen. Sie sehen stolze Städte, alte Ruinen und andere mysteriöse Orte. Viel Geld scheinen Sie nicht zu haben und doch mangelt es Ihnen an nichts. Viele Menschen und Angehörige anderer Völker kreuzen Ihren Weg und Sie finden Freunde. Immer wieder verschlägt es Sie in haarsträubende Abenteuer, die Sie aber letztendlich doch irgendwie überstehen. Sie werden älter und setzen sich zur Ruhe. Die müden Knochen wärmen Sie am Feuer einer Herberge, wo Sie von Ihren Reisen berichten und in Ihren Erinnerungen schwelgen. Schließlich sterben Sie – nach einem erfüllten Leben und im Kreis Ihrer Freunde, die sich immer an Sie erinnern und Sie vermissen werden. Weiter bei (430).

380

Sie versuchen, die Flucht zu ergreifen, doch der massige Leib des Tausendfüßlers versperrt Ihnen den Weg. Es gibt nur noch zwei Möglichkeiten: Kampf (276) oder Ausweichen (265).

381

Sie schenken dem keine Beachtung mehr und setzen Ihren Weg zum Spiegel fort. Allerdings sind Sie sich nach wie vor unsicher, ob Sie auf dem richtigen Weg sind. Beginnt die Magie des Dämons auch bei Ihnen zu wirken? Machen Sie eine Orientierungsprobe und finden Sie es heraus! Gelungen? Dann zielstrebig zu (397). Misslungen? Dann irren Sie etwas planlos zu (411).

382

Sie stürmen durch die einzige Öffnung in den Sie umgebenden Knochenwänden. Sie sind allesamt zu hoch, um Sie zu erklettern und ohnehin über und über mit Stacheln versehen. Ihnen bleibt nur ein Weg, der einen ebenfalls zum purpurnen Himmel offenen Gang entlang führt. Die Wände sind auch hier aus Schädeln und Knochen gebaut. Die untersten müssen uralt sein, ihre Form ist Ihnen völlig fremd. Der Wind pfeift durch die winzigen Spalten zwischen diesen sterblichen Überresten und erzeugt ein schrilles, wehklagendes Geräusch, das an und wieder abschwilt. Der Gang scheint kein Ende zu nehmen und immer wieder zweigen kleinere Wege links und rechts ab. Rinnsale und Bäche aus Blut quellen aus diesen hervor und Schreie klingen an Ihr Ohr, so dass Sie weiter geradeaus rennen – schneller und schneller. Dann erreichen Sie eine Gabelung. Links glauben Sie Stimmen zu vernehmen. Rechts herrscht totale Stille, nicht einmal der Wind ist in dieser Richtung zu hören. Wollen Sie nach links (415) oder rechts (369)?



383

"Warum muss Leben überhaupt vergehen? Könnte man den Tod nicht so lange hinauszögern, bis man selbst bereit dafür ist? Vielleicht hält ja die Alchimie eine Antwort bereit oder Ihr werdet Medicus und bekämpft auf diese Art das Sterben selbst. Trefft eine Wahl und schaut, was das Wasser für Euch bereithält!", werden Sie aufgefordert. Sie wählen den Weg des Alchimisten (417)? Oder den des Medicus (375)?

384

Die Stimme, die vom Gipfel herunter dringt, wirkt bei all ihrer Mächtigkeit gequält und gelangweilt – und vielleicht auch etwas enttäuscht: "Der Lauf der Geschichte ist nichts, womit man einfach so herumspielt. Glaube mir, denn ich sollte es wissen. Wer nicht aus der Geschichte lernt, der ist verdammt, sie zu wiederholen. Und genau so soll es dir ergehen!" Die Wüste verschwindet vor Ihren Augen und Sie stehen wieder mitten im Sumpf (273).

385

"Das Meer ging in die Nacht und ließ nur Wüste zurück. Ich hatte nur noch die Sterne, um heim zu finden, aber schließlich haben auch sie mich verraten. Jetzt ist die Welt leer und es gibt nur noch eines, was mir helfen kann, aber es verbirgt sich in der Wüste vor mir. Ein Glück, dass ein Fremder mit Augen daherkommt, denkt Ihr nicht?" "Wie kann ich helfen?" (390) "Gibt es hier denn gar nichts anderes? Ich hatte etwas mit Stellaren erwartet." (443)

386

Sie erwachen und blicken in einen purpurnen Himmel, vor dem graue Wolken dahin rasen. Dieses Bild wird von hohen weißen Wänden eingerahmt, die um Sie herum aufragen. Sie liegen mit dem Rücken auf kaltem Fels und können ihre Arme nicht bewegen – offenbar sind Sie angekettert. Nun erkennen Sie, dass die Wände ganz und gar aus Totenköpfen bestehen – Schädel aller Ihnen bekannten Rassen grinsen Sie an, als wollten sie hämisch verkünden: "Und du bist der nächste." Sie haben keine Erinnerung daran, wie Sie hierher gekommen sind. Außerhalb Ihres Sichtfelds müssen mehrere Personen stehen, die sich offenbar über Sie unterhalten: "Wer sein eigenes Volk verrät, dem geschieht das ganz recht." Eine andere Stimme antwortet: "Wir gestatten es unseren Spionen, ihren eigenen Glauben zu wahren, so lange sie der Sache Draydaläns dienen. Doch dieses Exemplar hier war der Diener keines Gottes und hat somit keinen Nutzen mehr für uns. Seine Lebenskraft soll dem Schädelgott geopfert werden."

Haben die unheimlichen Stimmen recht? Sie wissen es nicht mehr und können sich nun neu entscheiden. Je nachdem, was Sie wählen, werden Sie in Zukunft andere Optionen haben. Möglichkeiten, die mit dem Buchstaben "A" gekennzeichnet sind, dürfen Sie nur wählen, wenn Sie sich der imperialen Oktade verschreiben. Anhänger des amaunischen Pantheons dürfen "B"-Optionen wählen, Freunde der leonischen Götterwelt merken sich das "C". Dabei spielt es keine Rolle, welchem Glauben Sie bisher anhängen, denn Sie können sich daran ohnehin nicht mehr erinnern und diese drei Götterbilder sind die einzigen, die Ihnen gerade in den Sinn kommen. Sie können aber auch Ihres Glückes eigener Schmied sein und keinem Pantheon anhängen, sondern sich vielmehr dafür entscheiden, auf ihre unglaubliche Körper-

kraft oder Ihre überragenden magischen Fähigkeiten zu vertrauen. In diesem Fall dürfen Sie "D"- oder "E"-Optionen wählen. Sollten Sie im Besitz von Flügeln gewesen sein, wurden Ihnen diese offenbar vor einigen Tagen abgetrennt. Weiter bei (256).

387

"He Kleine", sprechen Sie das Kind an, "wo kommst du denn her?" Ungeniert zieht das Mädchen die Nase hoch und wischt sich dann die Augen. "Meine Mama ist mit mir in die Bibliothek gegangen", antwortet sie. "Ich... ich wollte mir doch nur den großen Spiegel anschauen und dann... dann..." Der Rest des Satzes geht wieder in einem Schluchzen unter. Allem Anschein nach haben Sie hier ein weiteres Opfer des Dämons vor sich und ein bedauernswertes noch dazu. Offenbar ist der Ungeschaffene auch in der Lage, Personen gewaltsam in sein Reich zu verschleppen. "Ist deine Mutter auch hier? Und wie heißt du eigentlich?", versuchen Sie dem Kind doch noch ein paar Informationen zu entlocken. "Ich heiße Tilcea und Mama ist nicht hier... aber da hinten sind noch andere Erwachsene", gibt die Kleine Auskunft und deutet in eine Richtung. "Soll ich sie Euch zeigen?" Möchten Sie dem Mädchen folgen und schauen, ob noch mehr Leute hier festsitzen (12)? Oder doch die Kleine hier sitzen lassen und zum Spiegel gehen (381)? Sie können auch versuchen, das Kind mit zum Spiegel zu nehmen (29).

388

Gylderianus sinkt an einer Wand zusammen und schlägt mit seinem Hinterkopf rhythmisch gegen die Mauer. "Das kann doch nicht wahr sein! Seit wir hier herein gekommen sind, seid Ihr in jede denkbare Falle gelaufen! Ihr habt versucht, jeden erdenklichen herumliegenden Abfall mit so ziemlich jedem Exponat und jedem Buch in diesen Hallen zu benutzen! Ich bin wirklich froh und gleichzeitig fast schon überrascht, dass ihr nicht versucht habt, MIR eine Urne auf den Kopf zu setzen oder eine Kurbel irgendwo einzuführen! Ihr seid kein Meisterdieb! Ihr seid ...Ihr seid geisteskrank! Nein, schlimmer! Mein Meister hat Euch geschickt, um mir das Leben zu Hölle zu machen! Stimmt's? Gebt es zu!" Mit viel Mühe gelingt es Ihnen, den Optimaten wieder zu beruhigen. Sie sollten sich wirklich mehr konzentrieren. Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie kamen.

389

Sie nehmen etwas von dem staubigen Schleim aus der Urne und malen Ihrem Spiegelbild damit einen lustigen Bart. Malen Sie außerdem ein Feld auf Seite 58 an. Danach geht es weiter bei (250).

390

Der Steuermann holt tief Luft, was in einen böartigen, rasselnden Husten übergeht. Als er sich wieder gefangen hat, deutet er mit der freien Hand auf das Dunkel jenseits des Schiffes. "Dort draußen versteckt sich der letzte meiner Wegweiser. Seine Freunde und Begleiter habe ich schon festsetzen und befragen können und nur dieses eine Wesen fehlt mir noch. Ihr müsst linkerhand über die höchste Düne gehen, dort werdet Ihr es finden. Bringt es mir und ich bringe Euch und mich heim." Sie treten an die Reling, um einen Blick hinaus zu werfen (254). Sie wollen den Steuermann etwas anderes fragen (399).



391

Leicht runzelt ihr Gefährte die Stirn, bevor er antwortet. "Ich habe die Kleine hier noch nie getroffen, aber das ist keine große Kunst, man kann ja durch das schlechte Licht und den Rauch nicht wirklich weit sehen und egal in welche Richtung man geht, man kommt an kein Ende. Wahrscheinlich ist sie einfach genau wie wir hier gestrandet."

Wollen Sie das Kind nun doch ansprechen (387)?

Oder einfach zum Spiegel gehen (381)?

392

Sie und Gylderianius betreten das Treppenhaus und steigen in die Dunkelheit hinab. Während des überraschend langen Weges spricht Sie der Optimat an. "Habt Ihr noch Fragen, bevor auf das Ende zugeht?"

Die haben Sie sicher!

"Was geschieht nun? Was hofft Ihr, in der Kammer zu finden?" (118)

"In den Globulen gibt es Gefangene. Können wir Ihnen helfen?" (125)

"Wie entkommen wir, sobald wir in der Kammer sind?" (69)

Genug geredet? Dann weiter bei (138). Oder fällt Ihnen ein, dass Sie noch etwas vergessen haben? Dann können Sie zu (130) zurückkehren.

393

Weiter bei (371).

394

Unter der Kapuze Ihres Begleiters können Sie ein Lächeln erkennen "Das Unvermeidliche verdrängen und sich ins Leben stürzen? Aber was wollt Ihr mit Eurem Leben anfangen? Möchtet Ihr die Welt sehen und Abenteuer erleben oder steht Euch der Sinn mehr nach Erfüllung in der Familie? Vielleicht seht Ihr den Sinn Eures Lebens auch in der Mehrung Eures Einflusses und Reichtums? Ihr könnt nun wählen."

Reisen und Abenteuer (379).

Arbeit und Familie (420).

Macht und Reichtum (426).

395

Sie lauschen der Melodie und singen sie dann mit. Schon beruhigt sich auch der Wind und Sie kommen ungehindert voran. Als Sie kurz im Gesang stocken, frischt der Wind wieder auf und Ihnen wird klar, dass Sie wohl bis zum Schluss durchhalten müssen.

Aber schließlich erreichen Sie die durchscheinende, unstat flackernde Gestalt auf der Wolke. Eine Stimme wie das Pfeifen des Windes spricht zu Ihnen: "Jedes lebende Wesen braucht mich zum Atmen, ich treibe Windräder an und bringe Regenwolken für die Ernte. Aber ich verursache auch Stürme, die Schiffe zum Kentern bringen und Städte hinwegfegen können. Bin ich deshalb wohlwollend oder zerstörerisch?" Bevor Sie etwas auf diese seltsame Frage entgegnen können, wirbeln Wolken um Sie herum und Sie finden sich in der runden Hauptkammer wieder.

Als Sie zu dem Podest blicken, sehen Sie, dass sich in einer der Schalen ein kleiner Wirbelsturm dreht. Auch ist ein weiterer Durchgang frei geworden. Ohne Probleme können Sie nun durch die Pforte gehen, die durch eine Feuerwand versperrt war.

Weiter bei (416).

396

Ihre Nerven gehen mit Ihnen durch. Sie rennen aus dem Raum und suchen in der Halle im Süden Zuflucht. Gylderianius folgt diesem Beispiel. Hinter sich vernehmen Sie ein hämisches Lachen und eine Stimme hinter Ihrer Stirn jubelt: "So ist es gut! Ihr werdet keine Stunde in diesen Hallen überstehen... Aber halt! Kein Rennen auf den Fluren!" Sie finden ein Versteck in einer Wandnische. Als nach einer Weile kein Tentakelwesen in den Raum stakst, wagen Sie sich wieder hervor. Markieren Sie zwei Felder auf Seite 58 und gehen Sie zu (51).

397

Sie spüren ein seltsames Ziehen, das von Gylderianius' Ring ausgeht und beschließen, diesem Impuls zu folgen. Vor sich können Sie bald den Umriss des Spiegels sehen und Erleichterung breitet sich in Ihnen aus. Da scheint sich vor Ihnen der Rauch zusammen zu ballen und kurz erkennen Sie die riesige Gestalt eines Wesens mit Tentakeln. Dann beginnt sich der Qualm in eine kleinere Form zu pressen und vor Ihnen steht ein langes, dünnes Wesen in einer grauen Kutte.

Die ganze Gestalt wirkt wie in die Länge gezogen mit unnatürlichen Proportionen. Unter der Kapuze erkennen Sie ein schmales, nur entfernt menschliches Gesicht mit langen spitzen Zähnen und drei pupillosen Augen. Überall aus der Kutte bohren sich säbelartige Hörner oder Dornen hervor und die dünne pergamentartige Haut ist über und über mit Schriftzeichen und Symbolen bedeckt.

Sie erschauern, als das Wesen mit einer Stimme spricht, mit der man Glas schneiden könnte: "Wo wollt Ihr denn hin? Findet ihr nicht, dass Ihr mir noch etwas Gesellschaft leisten solltet?"

Langsam kommt der Dämon näher und Sie haben die Wahl.

"Gesellschaft leisten?"; fragen Sie vorsichtig (46).

Sie ziehen Ihre Waffe und machen sich auf das Schlimmste gefasst (91). Sie nehmen Ihre Beine in die Hand und fliehen (98).

398

Sie pressen Gylderianius das Amulett Brajans auf die Stirn der Triopta. Sofort wird er stocksteif. Die Maske fällt ihm vom Gesicht. Benommen taumelt er zu Boden und Sie stützen den Optimaten gerade noch, bevor er gänzlich in sich zusammensackt. Stockend murmelt er: "Ich habe es gesehen... über zweitausend Jahre... in Anthalia... Es wird über unser aller Schicksal entscheiden. Sie werden kommen. Von Innen wie von Außen. Xarxaras wird... fallen. Die Wächter... die Wächter des Imperiums..." Er scheint immer noch in seiner Vision gefangen.

"Ihr solltet gehen!" Die Stimme reißt Sie aus Ihren Gedanken und Gylderianius aus seiner Vision. Der Erbauer der Bibliothek steht plötzlich vor Ihnen – scheinbar aus Fleisch und Blut. Weiter bei (243).

399

Besuchen Sie den Steuermann das erste Mal, gehen Sie zu (277).

Kehren Sie nach einem kurzen Abstecher zur Reling zum Steuermann zurück, gehen Sie zu (283).

Ist beides nicht der Fall, lesen Sie einfach hier weiter.

Immer noch sitzt der ausgemergelte Mann neben seinem Steuerrad, das er mit einer Hand fest umklammert. "Habt Ihr noch Fragen?", schnarrt er mit seiner unangenehmen Stimme.

"Wie kann ich helfen?" (390)

"Was ist hier geschehen?" (385)

400

Sie halten die Uhr in den Spiegel. Nun läuft der Zeiger falsch herum. Oder doch nicht? Sie sind verwirrt. Markieren Sie ein Feld auf Seite 58. Weiter bei (250).

401

Gylderianius lässt sich nicht zur Vernunft bringen, egal was Sie versuchen. Wirbelnde Schatten bilden sich an der Decke der Kammer. Beschwört der Optimat gerade eine Wesenheit der siebten Sphäre? Mit einem Mal beginnt er, laut zu schreien und stürzt zurück in den Gang, aus dem Sie beide gekommen sind. Sie folgen ihm. Offenbar macht ihn diese Triopta wahnsinnig – Sie müssen auf ihn aufpassen! Der Optimat rennt den ganzen Weg zurück in die Hallen des Erbauers und direkt auf das Eingangsportal zu. Der Bann muss nun gebrochen sein, denken Sie bei sich, Sie und Ihr neuer Freund könnten also entkommen. Gylderianius reißt das Portal auf, als Sie gerade die Schwelle zur Halle erreicht haben. Draußen stehen mehrere schwer bewaffnete Männer, die ihn sofort festhalten und überwältigen. Sie bleiben schlitternd stehen und überlegen nicht lange. Zurück in die Abstellkammer! Sie erreichen diese unbehelligt und können die Bibliothek auf demselben Weg verlassen, auf dem Sie sie betreten haben. Auf dem Platz der Gelehrten hören Sie Stimmengewirr. Geschrei. Waffengeklapper. Für Ihren neuen Freund können Sie im Moment nichts tun. Sie schlagen sich in die Finsternis der nächtlichen Gassen und verlassen die Stadt wenige Stunden später. Gylderianius mag ein ungewisses Schicksal bevor stehen, doch immerhin haben Sie die Schrecken der Bibliothek überstanden. Sie haben überlebt, was 30 Jahre lang sonst niemand durchstehen konnte.

ENDE

Für ihre Erlebnisse dürfen Sie sich 200 Abenteuerpunkte notieren. Hinzu kommen die Felder auf Seite 58. Für jedes markierte Feld dürfen Sie einen weiteren Abenteuerpunkt hinzufügen.

402

Sie bleiben vor dem Konstrukt in der Wandnische stehen. Es ist etwa hüfthoch, aus Bronze und komplett von einem runden Käfig umschlossen, der mittels dünner Streben mit einem zentralen Oktaeder verbunden wurde. Sechs verschiedenfarbige Kugeln, überzogen mit Symbolen, Schriftzeichen und Ziffern, sind an den Eckpunkten des Oktaeders angebracht.

Gylderianius eilt erst weiter, kehrt aber zu Ihnen zurück, als er bemerkt, dass Sie stehen geblieben sind. "Das Sphärenmodell", erklärt er. "Die ganze Bibliothek ist nach diesem Vorbild aufgebaut. Die sechs Kugeln im Inneren stellen die ersten sechs Sphären dar: Zeit, symbolisiert durch die Sanduhr. Die Elemente – das Sechseck mit dem Punkt in der Mitte. Das Leben, also unsere Sphäre, verkörpert durch das Ei. Gegenüber liegt die Sphäre der Stellare, mit den Sternsymbolen darauf. Die Ebene



der Toten wird durch den Schädel dargestellt und die der Götter durch das Symbol des Götterfürsten Brajan. Alles wird umschlossen durch die siebte Sphäre, die der Dämonen." Dabei weist der Optimat auf den runden Käfig, der das Modell umgibt. "Jeder dieser Sphären wurde hier ein Raum gewidmet. Und zu jeder hat Tychondorias irgendwo eine Weisheit versteckt."

Sie haben genug gesehen. Weiter geht es bei (130).

403

Als Gylderianius gerade nicht hinschaut, springen Sie zurück in den Raum und mit einem Satz auch direkt in den Abort. Sie landen weich und körperlich unbeschadet einige Schritte tiefer. Der Bann scheint an dieser Stelle nicht einzusetzen. Sie beginnen, durch das Abwasserrohr zu kriechen. Nur 500 Schritt weiter haben Sie die Freiheit erreicht! Sie werden nie wieder eine Bibliothek betreten. Oder auch nur in die Nähe eines Buches gehen! Wenn überhaupt irgendwer Sie jetzt noch in seiner Nähe haben will. Sie springen in den nahen Fluss und versuchen, sich zu säubern, doch es gelingt Ihnen nicht. So sehr Sie reiben und sich die Haut blutig kratzen – der Schmutz will nicht weichen. Sie

beginnen zu schreien!

Und wachen schreiend auf. Alles war nur ein Traum. Entfernen Sie alle Markierungen im Inventar und kehren Sie zur Einleitung zurück.

404

Welche Fragen möchten Sie stellen?

"Seid Ihr der Erbauer der Bibliothek?" (30)

"Wo sind wir hier?" (53)

"Wie öffnet sich der Zugang zur geheimen Kammer?" (73)

Vielleicht haben Sie auch gar keine Lust, weiter mit ihm zu reden (158)?

Falls Sie bereits jemanden in einer der anderen Globulen getroffen haben – und nur dann – dürfen Sie auch diese Frage stellen: "Ich habe in den Globulen andere Personen getroffen, die dort gefangen sind. Wie ist das möglich?" (114)

Und nur falls Sie bereits eine unangenehme Begegnung hatten, dürfen Sie auch das fragen: "Was macht der Dämon in der Bibliothek?" (89)



405

Sie bleiben stehen und starren dem Monstrum trotzig in seine drei Augen. Es erhebt seine Tentakel zum Angriff und lässt sie auf Sie herabsausen. Doch Sie spüren nichts. Das Wesen ist verschwunden, bevor die Tentakel sie berühren konnten. Der Raum liegt wieder ruhig da, wie zuvor. Gylderianius wirkt sichtlich erleichtert. "Ich habe mir doch gedacht, dass man uns nur Angst machen will. Das ist nichts weiter, als ein Schreckgespenst, das Korysthenes hier eingebaut hat. Davon lassen wir uns doch nicht verunsichern, oder?" Angesichts seiner eigenen Reaktion noch vor wenigen Augenblicken – wenn Sie das richtig in Erinnerung haben, hat der Optimat zu kreischen begonnen wie ein kleines Mädchen – verstummt Gylderianius jedoch schnell wieder. "Dennoch: Bleibt wachsam", meint er kleinlaut. Weiter bei (260).

406

Kreuzen Sie ein Globulensfeld im Inventar an. Wie viele dieser Felder haben Sie nun markiert? Sind es eins oder zwei? Dann notieren Sie sich den Abschnitt (409), lesen aber erst bei (25) weiter. Ansonsten lesen Sie direkt bei (409) weiter.

407

Sie wenden sich an Korysthenes: "Halt! Ich habe mit der Sache nichts zu tun! Dieser Mann hat mich gegen meinen Willen hierher verschleppt!" Die Wachen halten inne. Korysthenes scheint in Gönnerlaune – und Sie zum ersten Mal wahr zu nehmen. "Was? Wer seid Ihr überhaupt? Ach, gleichgültig. Ihr könnt gehen!" Mit einer unterwürfigen Verbeugung schieben Sie sich an Korysthenes vorbei und in den Abstellraum, um die Bibliothek zu verlassen. Hinter sich hören Sie Schreie und Kampflärm. Sie schauen sich nicht mehr um und verlassen das Gebäude, die Stadt, das Land so schnell es geht. Das Haus Tharamnos soll seine Streitigkeiten in Zukunft ohne Sie austragen!

ENDE

Für Ihre Erlebnisse dürfen Sie sich 200 Abenteuerpunkte notieren. Hinzu kommen die Felder auf Seite 58. Für jedes markierte Feld dürfen Sie einen weiteren Abenteuerpunkt hinzufügen.

408

Schonend berichten Sie, dass die dämonische Wesenheit nicht wirklich durch einen magischen Unfall in die Bibliothek gelangt ist, sondern dass man ihr absichtlich die Tür geöffnet hat. "Aber... aber... das ist doch Wahnsinn und eine ungeheure Gefahrenquelle, nicht nur dass dieser Dämon frei herumläuft und ahnungslose Besucher angreift", das Gesicht des Architekten nimmt eine rötliche Färbung an, "nein er pfuscht wahrscheinlich auch noch an meinen Globulen herum und missbraucht sie für seine Zwecke. Ihr würdet mir und diesen Hallen einen außerordentlichen Dienst erweisen, wenn es Euch gelingen würde, diesen Dämon zu vertreiben! Dann wärt Ihr wirklich würdig, die verborgene Kammer zu betreten."

Andere Frage (404)?

Genug gefragt (158).

409

Sie sind noch immer mitgenommen von ihren Erlebnissen im Reich des Dämons. Ausführlich schildern Sie Gylderianius, was dort geschehen ist. Nachdenklich blicken Sie auf den Spiegel. Sind all die Leute, die in den letzten 30 Jahren hier verschwanden, hinter dem Glas gefangen? Oder bergen die anderen Globulen genau so viele hilflose Opfer? Hätten Sie ohne Gylderianius' Ring ebenfalls im Kabinett dieses jenseitigen Wesens geendet? Wie weit erstreckt sich die Macht des Dämons auf die anderen Globulen? Auch der Optimat hat auf diese Fragen keine Antworten: "Ich weiß nicht, ob wir in der Lage sind, diesen armen Gefangenen zu helfen. Oder ob sie überhaupt real waren. Lasst uns weiter nach der Kammer suchen!" Gylderianius scheint einfach andere Sorgen zu haben und Sie fragen sich, ob es im Sinne des Erbauers dieser Hallen, gewesen wäre, was aus seinem Werk geworden ist. Sie würden sich gerne mit ihm darüber unterhalten. Weiter bei (260).

410

Sie hören das Geräusch von schweren Stiefeln, die durch die Hallen der Bibliothek trampeln. Offenbar ist die Garde ins Gebäude eingedrungen. Wie kann das sein? Wurde der Bann aufgehoben? Gibt es doch eine Ausnahme für die Nereton-Garde? Es spielt keine Rolle. Gylderianius hat die Schritte ebenfalls gehört und packt Sie plötzlich am Kragen. Der Wahnsinn steht ihm wieder ins Gesicht geschrieben. "Ihr! Ihr habt mich verraten! Ihr habt uns so lange aufgehalten, bis die Gardisten eintreffen konnten! Ihr feiger Hund, dafür werdet Ihr bezahlen!"

Der Optimat holt mit seinem Stab aus und setzt an, Ihnen den Schädel einzuschlagen. Doch dazu kommt es nicht. Kräftige Hände packen Gylderianius und pressen ihn zu Boden. Seine wahnsinnigen Schreie dringen nur noch gedämpft zu Ihnen. Auch Sie werden von den Gardisten umstellt. "Erklärt Euch! Was habt Ihr mit ihm zu schaffen?", fragt einer der Bewaffneten in gebieterischem Ton. Ihnen fällt nur eine Möglichkeit ein, aus dieser Sache wieder heraus zu kommen. "Dieser Wahnsinnige hat mich entführt und als Versuchsobjekt benutzt! Er wollte mich durch Fallen schicken und magische Experimente mit mir durchführen!" Sie leeren Ihre Taschen und übergeben dem Gardisten den Inhalt. "Hier, er zwang mich, diesen ganzen Plunder mitzunehmen und ihn an jeder möglichen und unmöglichen Stelle in dieser Bibliothek auszuprobieren. Bitte, ich habe schon genug gelitten! Lasst mich gehen!"

In den Augen des Wachmanns ist echtes Mitleid zu lesen. "Was Ihr durchmachen musstet, sollte wahrlich niemandem widerfahren. Ihr könnt gehen!"

Sie verlassen die Bibliothek und denken bei sich, dass es doch eigentlich auch hätte schlimmer kommen können, während hinter Ihnen das wahnsinnige Gelächter des Gylderianius langsam verklingt.

ENDE

Für ihre Erlebnisse dürfen Sie sich 50 Abenteuerpunkte notieren. Hinzu kommen die Felder auf Seite 58. Für jedes markierte Feld, dürfen Sie einen weiteren Abenteuerpunkt hinzufügen. Wenn wir uns nicht komplett irren, dürften das genau 100 sein. Ihre Experimentierfreudigkeit in allen Ehren, aber wir hoffen, sie ist auf Soloabenteuer wie dieses beschränkt.

411

Unsicher gehen Sie durch den grünlichen Rauch und hoffen, auf dem richtigen Weg zu sein, aber wirklich sicher sind Sie nicht. Ihr Begleiter scheint dies zu bemerken und fragt besorgt: "Hast du dich jetzt auch verlaufen?"

Gerade wollen Sie gestehen, dass genau dieser Fall eingetreten ist, als Sie vor sich die Illusion der Beschwörerin erkennen können. Das ist zwar nicht der Spiegel, aber nun wissen Sie, wo Sie hin müssen. Allerdings vernehmen Sie nun auch wieder das Weinen.

Möchten Sie doch noch zum Ursprung des Weinens (376)?

Oder gehen Sie in die entgegengesetzte Richtung (397)?

412

Die beiden Götzendiener sind zunächst noch selbstsicher, doch das ändert sich schnell. Mit Leichtigkeit können Sie einen der beiden entwarnen und trennen dem zweiten mit einem mächtigen Hieb den Kopf von den Schultern. Dann machen Sie sich auf die Suche nach einem Ausgang. Weiter bei (382).

413

Durch eine Krümmung des B-Raumes haben Sie den verschollenen Raum 3B gefunden. Sie öffnen die Tür und Ihnen stockt der Atem. Der Raum ist angefüllt mit magischen Folianten und anderen wertvollen Artefakten. Gerade als Sie sich die Taschen vollstopfen, hören Sie das Tip-peln Hunderter kleiner Füße und das Letzte, was Sie sehen, ist eine Truhe mit elfenbeinweißen Zähnen und einer mahagonifarbenene Zunge. Sie sind tot... dafür duften Sie aber auch nach Lavendel. Ist doch auch was, oder?

ENDE

414

Die körperlose Stimme wirkt erfreut: "Ausgezeichnet! Du hast dich mit der Geschichte deiner Welt befasst. Und – was noch wichtiger ist – du hast sie akzeptiert. Es hat keinen Sinn, den Lauf der Historie verändern zu wollen. Sie dient uns nur, um aus ihr zu lernen. Was bestimmt ist, wird geschehen. Blicke niemals zurück, immer nach vorn. Dann wirst du auch die Innere Kammer erreichen." Erneut verschwimmt die Umgebung vor Ihren Augen. Sie haben das Gefühl, wieder zurück in die Realität zu fallen. Eine unfassbare, fremde Kraft scheint Sie jedoch festzuhalten. Eine unbestimmbare Kraft zerrt an Ihnen und will Sie in der Globule festhalten. Es ist ein Gefühl, als würde sie Ihnen eher das Fleisch von den Knochen reißen, als Sie gehen zu lassen. Doch von der Hand, an der Sie Gylderianius' Ring tragen, geht ein Ziehen aus und irgendwie lenkt Sie dieses Gefühl direkt zurück zu dem jungen Optimaten. Irgendwann gibt die böartige Kraft auf und Sie landen wieder in der realen Welt. Es ist irritierend und erleichternd zugleich. Weiter bei (3).

415

Sie entscheiden sich für den linken Gang. Schon nach wenigen Schritten kommt Ihnen eine große Gruppe bewaffneter Draydal entgegen. Die Feinde werden Sie im nächsten Augenblick entdecken. Was nun? Sie machen kehrt und rennen davon (325).

D: Eine Herausforderung, doch kein Ding der Unmöglichkeit. Sie stellen sich (438).

E: Sie haben noch Kraft für einen weiteren Vernichtungszauber (440)!

A: Sie schicken ein Stoßgebet an die Oktade (355).

B: Noch können Sie sich verstecken, wenn Ihnen FeQesh erneut beisteht (344).

C: Khorr würde frohlocken, sollten Sie auf diesem Weg in sein Reich einkehren. Sie schauen sich nach etwas um, das Sie als passende Waffe benutzen können (361).

416

Hitze schlägt Ihnen entgegen und Sie finden sich in einer rotglühenden Höhle wieder. Überall schlagen Flammen aus dem Boden und durch Risse quillt flüssiger Stein. Am Ende der Höhle steht ein humanoides Wesen aus puren Flammen. Doch immer wieder fegen Feuerstöße durch den Raum. Den einzigen Schutz könnten die Felsen bieten, die hier und da aufragen. Wenn Sie es schaffen, dahinter Deckung zu finden, könnten Sie sich langsam zu dem Elementarwesen vorarbeiten. Legen Sie eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) ab.

Ist die Probe gelungen, dann weiter bei (419).

Wenn die Probe misslungen ist, können Sie sie so oft wiederholen, wie Ihre magische Blüte noch Blätter besitzt. Hat sie alle Blätter verloren, dann geht es für Sie weiter bei (423).

417

Interessiert schauen Sie in das schwarze Wasser des Sees und langsam steigen Bilder an die Oberfläche, Bilder aus Ihrem Leben und wie es sein könnte. Sie sehen sich, wie Sie in einem Labor arbeiten, Schriften und Aufzeichnungen wälzen, Zutaten beschaffen und Rückschläge erleiden. Dann haben Sie es geschafft: Es ist Ihnen gelungen, einen Trank herzustellen, der Krankheiten besiegt und das Altern verlangsamt. Zunächst verteilen Sie das Elixier an alle, dann bietet man Ihnen Geld... viel Geld. Schließlich werden Sie sehr reich und machtvoll, da Sie den Trank nur noch an wenige Auserwählte verkaufen. Aber es gibt Neider und das Elixier hilft nicht gegen ein Messer im Rücken. So sterben Sie reich an Geld, aber ohne Freunde.

"Harte Bilder, nicht wahr? Aber so ist es nun einmal. Wer darf entscheiden, wer lebt oder stirbt? Jene mit Geld oder Macht? Die Sterblichen sind zu schwach, als dass sie mit solch einer Gnade verantwortungsvoll umgehen könnten. Vielleicht möchtet Ihr lieber etwas anderes sehen", hören Sie ihren Begleiter sagen.

Ja, Sie wollen Unsterblichkeit erlangen (372)!

Ihr Leben anderweitig nutzen (394).

418

Hinter dem Durchgang befindet sich eine riesige natürliche Höhle. Der Stein ist durchzogen von glitzernden Streifen aus Erz und das Funkeln ist beeindruckend. Vor Ihnen erhebt sich eine Felswand und in Ihnen keimt die Erkenntnis, dass dort oben wohl ein Elementar des Erzes auf Sie wartet. Zumindest bietet der Fels genügend Vorsprünge und Risse, um Halt zu finden, und so sollte es machbar sein, dort hinauf zu klettern.

Legen Sie eine Probe auf *Klettern* (MU/GE/KK) ab und erklimmen Sie mühsam die Felswand.

Probe gelungen (427)?

Sollten Sie flugfähig sein, gehen Sie einfach direkt zu (427).

Wenn die Probe misslungen ist, können Sie sie so oft wiederholen, wie ihre magische Blüte noch Blätter besitzt. Hat sie alle Blätter verloren, dann geht es für Sie weiter bei (423).

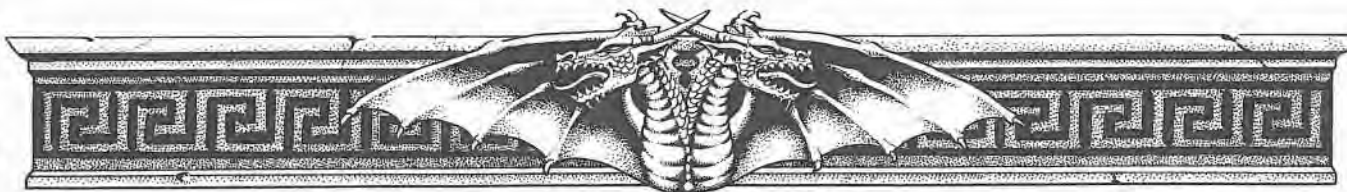
419

Die Hitze ist fast unerträglich, doch Sie passen den rechten Moment zwischen den Feuerwalzen ab und ducken sich hinter den schützenden Felsen. Endlich ist es geschafft und Sie stehen vor dem Elementar, das Sie mit einer knisternden Stimme anspricht: "Ich spende Wärme und Licht und bin ein nützliches Werkzeug für die Sterblichen. Aber wenn man mich nicht bändigt und ich außer Kontrolle gerate, dann verzehrt mein Hunger Haus und Hof. Aber bin ich nun gut oder böse?"

Eine Feuersäule erhebt sich und hüllt Sie ein. Als sie sich wieder legt, bemerken Sie, dass Ihnen nichts geschehen ist und dass Sie wieder in der Haupthalle stehen. Eine weitere Schale ist mit einer kleinen Flamme gefüllt und der Weg in die Kammer des Eises ist frei. Langsam erkennen Sie ein Muster in diesem Unsinn und es gefällt Ihnen nicht. Lesen Sie weiter bei (428).

420

Gespannt, was der See für Sie bereithält, schauen Sie auf die Wasseroberfläche. Aus den Wellen formen sich Bilder und geben den Blick auf Ihr mögliches Leben frei. Sie können sehen, wie Sie sich in einer Stadt niederlassen und einen Handwerksladen eröffnen. Es geht Ihnen gut und Sie verdienen genug zum Leben. Bald schon gehen Sie eine Ehe ein und Kinder folgen. Man schätzt Sie



in der Stadt als freundlichen und fleißigen Bürger. Es mangelt Ihnen nicht an Freunden und Ihre Familie wächst. Natürlich müssen Sie so manchen Schicksalsschlag erdulden, doch immer gibt es jemanden, der Ihnen hilft. Schließlich sterben Sie – nach einem erfüllten Leben und im Kreis Ihrer Familie, die sich immer an Sie erinnern und Sie vermissen wird. Weiter bei (430).

421

Die Barrieren der sechs Türen bestehen aus den Elementen. Eine Feuerwand oder eine massive Eisfläche blockieren ebenso den Weg wie ein dichtes Rankennetz, eine massive Steinwand und ein wirbelnder Strom aus Wasser. Nur ein Durchgang scheint frei zu sein. Möchten Sie sich das Podest und die Schalen ansehen (425)? Oder wollen Sie durch die unverschlossene Tür gehen (327)?

422

Sie schauen sich um und wirklich, hier finden sich Pilze, die in einer seltsamen Formation gewachsen sind, dort scheint Ihnen eine Wurzel den Weg zu zeigen. Nun wissen Sie, auf was Sie achten müssen, und kommen gut voran. Dann steht es auch schon vor Ihnen: ein Wesen aus verwachsenen Bäumen, Lianen und Waldboden. Es spricht mit knarrender Stimme: "Durch meine Kraft wachsen Bäume und die Feldfrüchte gedeihen. Doch ich hole mir auch wieder, was mir genommen wurde. Das Leben, das ich gab, kehrt zu mir zurück und so manche Stadt der Menschen wurde wieder vom Wald verschlungen. Bin ich nun Freund oder Feind der Zivilisation?" Sie sind sich inzwischen sicher, dass den Erbauer bei dieser Globule die Lust verlassen hat. "Vielleicht hat er sie unter Zeitdruck als allerletztes eingebaut?", denken Sie bei sich. Schon werden Sie blitzartig von Ranken umwickelt, die Sie in die mittlere Kammer schleifen. In der vorletzten Schale wächst nun ein kleiner Baum und Sie können in die Kammer des Wassers gehen. Lesen Sie weiter bei (433).

423

Alle sechs Blütenblätter sind verschwunden, die magische Blume welkt dahin und verschwindet. Sie selbst stehen nun wieder in der Hauptkammer und sehen, dass alle Türen bis auf die zur Kammer der Luft wieder verschlossen sind. Die Schalen auf dem Podest sind leer. Mit einem Seufzen begeben Sie sich in die Kammer der Luft. Markieren Sie sich drei Felder auf Seite 58. Sollten daraus Konsequenzen entstehen, treten Sie erst nach dem Verlassen der Globule in Kraft. Weiter zu (358). Sollten Sie aber diese Prüfung abbrechen wollen, weil Sie die Weisheit ganz sicher verstanden haben, geht es zu (436).

424

Das Wasser ist kühl und schmeckt salzig, aber mit ruhigen Zügen durchschwimmen Sie das Becken und erreichen das Ufer. Tropfend nass stehen Sie vor dem Wasserelementar, das Sie blubbernd und glucksend begrüßt: "Jedes Wesen braucht mich, um zu Überleben, denn ohne Wasser kann es kein Leben geben. Aber meine Fluten reißen euch auch in den Tod und so manche Siedlung ist schon in einem kühlen Grab versunken. Bin ich darob Freund oder Feind?" Ehrlich gesagt ist Ihnen das völlig egal und Sie wünschen sich nur noch raus aus dieser Globule. Da trägt Sie auch schon eine Welle davon und Sie stranden in der Hauptkammer. Alle Schalen sind nun gefüllt und das magische Licht nimmt wieder Form an.

Die Stimme ertönt erneut: "Ihr habt viel erduldet, doch nun seid Ihr erlöst. Ihr habt gelernt, dass die Elemente zwei Seiten haben – genau wie die meisten unter euch Sterblichen. Erst eure Entscheidungen und euer Handeln machen euch zu dem, was ihr seid. Aber vor allem, Elve, habt ihr körperliche Ertüchtigung erfahren. Diese wird Euch nach einem Tag, an dem eure Nase sonst nur in Büchern versunken war, sicherlich gut tun." (434)

425

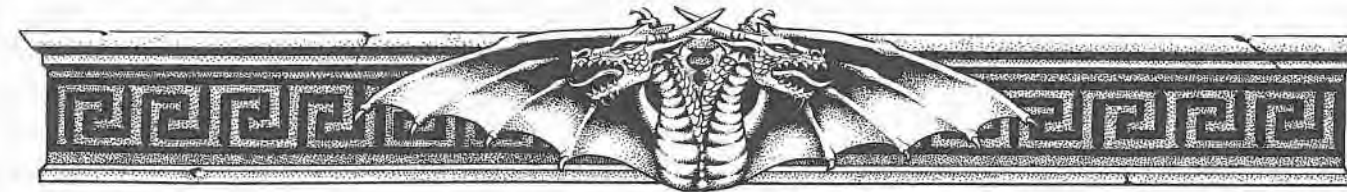
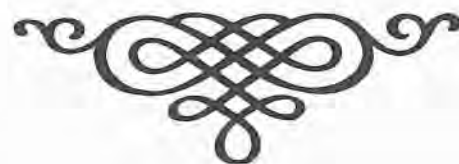
Sie nähern sich dem steinernen Podest und sehen, dass die Schalen aus dem Stein gehauen wurden und leer sind. Mit suchendem Blick gehen Sie einmal um das Podest herum, können aber nichts Auffälliges bemerken. Wollen Sie die Türen untersuchen (421)? Oder wollen Sie durch die unverschlossene Tür gehen (327)?

426

Gespannt, was der See für Sie bereithält, schauen Sie auf die Wasseroberfläche. Aus den Wellen formen sich Bilder und geben den Blick auf Ihr mögliches Leben frei. Sie können sehen, wie Sie eine Karriere im Verwaltungsapparat des Hauses Aphirdanos verfolgen. Vom einfachen Schreiberling schaffen Sie es bald zu einem einflussreichen Beamten und schließlich zu einem Vertrauten des Thearchen selbst. Eines Tages reicht Ihre Macht und Ihr Einfluss so weit, dass Sie nur noch vom Gottkaiser selbst in den Schatten gestellt werden. Doch das reicht Ihnen nicht aus. Mit einer Handvoll Verschwörer – Speichellecker des Thearchen – planen Sie einen Umsturz, an dessen Ende Sie selbst auf dem Sternenthron sitzen. Doch Ihre Intrige schlägt fehl. Sie werden enttarnt und angemessen bestraft. Ihre Hinrichtung dauert Tage und niemand wird um Sie weinen. "Der Pfad der Habgier hat noch die Wenigsten glücklich gemacht. Ohne Zweifel habt Ihr in diesem Leben einiges erreicht. Doch was ist am Ende geblieben? Man wird sich zwar an Sie erinnern, doch haben Sie Ihr Leben, zerfressen von Gier und Missgunst, auch nur eine Sekunde genossen? Vielleicht wollt Ihr einen anderen Weg wählen?" Sie wollen Unsterblichkeit erlangen (372). Sie planen, gegen den Tod anzukämpfen, wo Sie nur können (383).

427

Vor Ihnen steht eine gedrungene Gestalt ganz aus Stein, die mit rumplender Stimme spricht: "Meine Gaben sind für die Sterblichen nützlich und wertvoll, aber sie müssen mir mit harter Arbeit abgerungen werden und..." "Lasst mich raten: Ihr fordert aber auch Menschenleben in Form von Erdbeben und so weiter. Und Ihr fragt Euch, ob ihr nett oder unartig seid, richtig?", unterbrechen Sie das Wesen ungeduldig. Zum Glück werden Sie sich solche abgedroschenen Ansprachen nur noch zweimal anhören müssen, denken Sie noch. Da verschluckt Sie auch schon der Boden. In der Hauptkammer werden Sie wieder frei gegeben. Ein Erzklumpen hat sich in einer der Schalen eingefunden und Sie können in die Kammer des Humus gehen. Weiter bei (432).



428

Ihr Atem ist in Form kleiner Wölkchen zu sehen, als Sie die eisige Kammer betreten. Der Boden ist spiegelglatt und alles ist mit einer dicken Eisschicht bedeckt. Stalagmiten und Stalaktiten aus dem kalten Element zieren die niedrige Kammer. Sie hören den Frost leise knacken und auf der anderen Seite des Raumes steht wie aus dem Eis gewachsen ein Elementar. Als Sie einen Fuß auf die Eisfläche setzen, bemerken Sie, wie rutschig sie ist. Sie werden sich wohl sehr anstrengen müssen, um sie zu überqueren. Legen Sie bitte eine Probe in *Körperbeherrschung* (MU/IN/GE) ab. Ist die Probe gelungen, weiter bei (328). Wenn die Probe misslungen ist, können Sie sie so oft wiederholen, wie Ihre magische Blüte noch Blätter besitzt. Hat sie alle Blätter verloren, dann geht es für Sie weiter bei (423).

429

Aus den Augenwinkeln sehen Sie Gylderianus. Er huscht aus dem Eingangsbereich heraus und sprintet in die Schatten hinter der Bibliothek. Sie setzen Ihre Flucht fort, doch da spüren Sie einen heftigen Schlag gegen ihren Nacken und gehen zu Boden. Wenige Augenblicke später packen Sie kräftige Hände und drücken Sie fest gegen die Pflastersteine. Stiefelritte pressen Ihnen die Luft aus den Lungen. Sie werden gefesselt und auf den Rücken gedreht. Über Ihnen stehen drohend ein gutes Dutzend Gardisten und die bullige Gestalt von Korysthenes. "Niemand stiehlt von Korysthenes!" Der Optimat vollführt eine Geste und Ihnen wird schwarz vor Augen. Nach Tagen in einer kalten Zelle und einem Schauprozess bringt man Sie in eine Mine, in der Sie den kurzen Rest Ihres Lebens mit Sklavenarbeit verbringen sollen. Unter Tage schürfen Sie den wertvollen Optrilith und mit jeder verstreichenden Stunde fragen Sie sich, ob Gylderianus' Vision ein solches Opfer wert sein kann. Zwei Nonen später, kurz bevor man Ihnen das Sklavenmal einbrennen will, kommt es jedoch zu einer Reihe bizarrer Unfälle. Die Fesseln zahlreicher Sklaven lösen sich, Wachen erstarren zu Steinsäulen und ein mysteriöser Brand verwandelt das Tor der Mine in Asche. Im Chaos des entstehenden Sklavenaufstandes entkommen Sie und erreichen desorientiert den nächsten Gasthof, dessen Besitzer Sie freudig begrüßt. Jemand hat ein Zimmer für Sie bezahlt und eine erstaunlich schmeichelhafte Skizze von Ihnen hinterlegt, damit man Sie erkennen kann. Im sauberen Zimmer erwartet Sie das erste richtige Bett seit langer Zeit, ein Bündel frischer Kleidung und ein Beutel mit 40 Aureal. Daneben liegt ein gesiegelter Brief: "Mein lieber Freund. Ich weiß, dass ich Euch für Eure Taten nicht angemessen entlohnen kann und hoffe, dass ihr zumindest keinen Groll gegen mich hegt. Eines Tages werde ich in diesem Land zu hohen Ehren gelangen und dann könnt Ihr Euch meiner Dankbarkeit gewiss sein. Für den Moment kann ich Euch nur mitteilen, dass ich eine längere Reise vor mir habe. Die Triopta hat mir offenbart, wo ich das Heiligtum des Carophyrdes finden werde. Es ist von größter Wichtigkeit für das Schicksal des Imperiums, dass ich Erfolg habe. Eine Bedrohung kommt auf uns zu, die größer ist als alles, womit Xarxaron in den letzten Jahrhunderten zu kämpfen hatte. Die Wächter des Imperiums müssen stark und vereint sein. Lebt wohl. G."

ENDE

Für ihre Erlebnisse dürfen Sie sich 300 Abenteuerpunkte notieren. Hinzu kommen die Felder auf Seite 58. Für jedes markierte Feld dürfen Sie einen weiteren Abenteuerpunkt hinzufügen.

430

"Ein herzerwärmendes Bild, nicht wahr?", hören Sie Ihren Reiseführer sagen. "Ich fürchte, ich kann Euch nichts mehr beibringen. Diese Lektion habt Ihr gelernt. Es nützt nichts, sich gegen den Tod zu wehren. Verschwendet nicht Euer Leben mit der Sorge um das Wann, Wie und Warum. Wenn Ihr ein Leben führt, das lebenswert ist, wenn Ihr jeden Tag mit sinnvollen Stunden füllt, dann werdet Ihr mich am Ende als Freund empfangen. Doch wenn Ihr Eure Zeit verschwendet, dann macht der Tod auch keinen Unterschied mehr." Golgarion wünscht Ihnen noch ein erfülltes Leben, verwandelt sich zurück in einen Raben und flattert davon. Die Umgebung verschwimmt und Sie spüren ein Ziehen, das von der Hand ausgeht, an der Sie den Ring Gylderianus' tragen. Doch eine fremde Kraft hält Sie zurück und scheint Sie in Richtung des Sees zerrren zu wollen, dessen Wasser Ihnen jetzt wie peitschende Tentakel entgegen brodeln. Bevor Sie jedoch das Gewässer erreichen, geht ein Ruck durch Ihren Körper und Sie verlassen die Globule (10).

431

Sie breiten ihre Flügel aus, erheben sich in die Lüfte und entkommen so den lautstark fluchenden Gardisten. Ohne sie eines zweiten Blickes zu würdigen, überwinden Sie die Stadtmauern und verlassen Imachora. Weiter bei (321).

432

Nach dem Durchschreiten der Tür finden Sie sich in einem dichten Urwald wieder. Überall stehen Bäume und dichte Sträucher. Der Geruch von Erde und Laub steigt Ihnen in die Nase. Dies ist zur Abwechslung eine recht angenehme Kammer, aber leider merken Sie schon bald, wo der Haken bei der Sache ist: Nirgends sehen Sie ein Elementar! Sie müssen also wohl im Dickicht gründlich nach ihm suchen. Legen Sie eine Probe auf *Fährtenuche* (KL/IN/KO) ab. Gelungen (422)? Wenn die Probe misslungen ist, können Sie sie so oft wiederholen, wie Ihre magische Blüte noch Blätter besitzt. Hat sie alle Blätter verloren, dann geht es für Sie weiter bei (423).

433

Gut, dass Sie den Durchgang so vorsichtig passiert haben, denn sonst wären Sie recht nass geworden. Vor Ihnen liegt ein riesiges Wasserbecken auf dessen anderer Seite die flüssige Gestalt eines Elementars zu sehen ist. Legen Sie eine Probe auf Schwimmen (GE/KO/KK) ab, falls Sie kein ein aquatisches Wesen sind. Probe gelungen (424)! Wenn die Probe misslungen ist und Ihre magische Blüte noch Blätter hat, dann können Sie die Probe wiederholen. Hat die Blüte alle Blätter verloren, dann geht es für Sie weiter bei (423).

434

Die Kammer verblasst und unscharf zeichnen sich die Schemen der Bibliothek ab. Doch weder materialisieren Sie sich vollständig in der realen Welt, noch kehren Sie in die Globule zurück. Stattdessen scheinen Sie in zwei Welten gleichzeitig zu existieren. Sie können sich nicht rühren und spüren zugleich einen Druck, der Ihnen den Brustkorb zusammenpresst, dass Sie nicht atmen können. Doch dann geht eine Art Ruck von Gylderianus' Ring an ihrer Hand aus und Sie tauschen die Globule endgültig gegen die Hallen der Bibliothek. Weiter bei (179).

435

"Offensichtlich sind mit den sieben Welten die Sphären gemeint. Jede dieser Reihen muss ein Symbol bergen, das für eine der Sphären steht: Zeit, Elemente, Leben, Tod, Götter, Sterne, Dämonen. Die Reihenfolge ist nun einmal nicht festgelegt, aber so ergibt sie am meisten Sinn. Sucht nach den richtigen Symbolen. Die Götter mögen vielleicht durch Brajans Zeichen, die Sonne mit dem Auge, dargestellt sein ..."

Markieren Sie drei Felder auf Seite 58 und kehren Sie zu (102) zurück.

436

"Es reicht! Ich habe verstanden und brauche diese ganze Schinderei nicht. Schick mich zurück!", richten Sie Ihre Stimme an den leeren Raum. Nur die geistig schwerfälligen von "Tychondorias" Schülern dürften diese Prüfung wirklich bis zum Ende absolviert haben. Die Lektion ist schließlich offensichtlich. Sie fühlen sich weise genug. Weiter bei (434).

437

"Man braucht keinen Namen, wenn man der Einzige ist", erklärt der Steuermann. "Und da Ihr einen Namen habt, könnt Ihr mich den Anderen nennen." Eine ausgemergelte Hand streicht sein filziges Haar aus der Stirn, aber die andere umklammert weiterhin das Steuer. "Der einsame Reisende, der sein Ziel nicht mehr finden kann." Wollen Sie ihn nach seiner Blindheit fragen (224)? Oder ihn alleine lassen und ein paar Schritte Abstand gewinnen (439)?

438

Dieser Herausforderung sind Sie nicht gewachsen. Die Draydal umkreisen Sie und machen Sie nieder. Eine kleine Ewigkeit scheint zu vergehen. Weiter bei (386).

439

Das Schiff liegt da wie zuvor – reglos festgefahren und mit seiner einzelnen Lampe am Heck. Wollen Sie das Schiff näher untersuchen (374), zum Steuermann gehen (399) oder einen Blick von der Reling werfen (254)?

440

Dank Ihrer überlegenen Kräfte bezwingen Sie die Draydal ohne jegliche fremde Hilfe und gehen selbstsicher zu (465) weiter.

441

"Ah, ein fleißiger Gelehrter also", spottet der ungepflegte Mann. "Dann könnt Ihr sicher auch mir weiterhelfen, der ich zu schwach und unwissend bin, um meinen Weg nach Hause zu finden." "Und wie?" (390) Sie verlassen den Steuermann zunächst wieder (439).

442

Sie schicken ein Stoßgebet an Siminia, Göttin der Handwerkskunst, und Ihnen fallen mehrere dünne Vogelknochen auf, die neben dem Tor auf einem Haufen liegen. Mit etwas Geschick gelingt es Ihnen, diese zu benutzen, um das Schloss zu öffnen, durch das Portal zu entweichen und es knapp vor den anrückenden Verfolgern wieder zu verschließen. (463).

443

"Direkt auf den Punkt, das mag ich. Ich werde Euch zeigen, was mit den Sternen geschehen ist, wenn Ihr mir helft."

"Und wie?" (390)

Sie lassen den Steuermann alleine bei seiner Lampe sitzen (439).

444

Sie denken an die leichtfüßigen Tanzschritte der Geweihten im Tempel der Göttin des Rausches und nehmen sie sich zum Vorbild. Mühelos können Sie so das Portal überklettern. Weiter bei (463).

445

Mit einem hellen Klang zersplittert Kristall auf dem Boden und eine Welle von Licht läuft durch den Raum. Eine strahlende Gestalt erhebt sich neben Ihnen und öffnet ihre Augen, die Sie mit ihrem inneren Leuchten beinahe blenden. Dann erbebt das Schiff und mit einem Schlag bersten alle anderen Gefängnisse ringsum mit einem vielfachen Ton, dessen perfekte Harmonie Ihre Knochen zum Schwingen bringt. Der Steuermann, das Schiff – alles vergeht in der plötzlichen Welle von Klang und Licht und jubilierend steigen die gefangenen Wesen zum Himmel auf. Strahlend erhellen Sterne die ewige Nacht und bilden die Ihnen vertrauten Konstellationen. Der Sämann leuchtet Ihnen grün am Horizont und verspricht ein gutes Jahr, der Tänzer erstrahlt in hellem Violett und verkündet Freude und Harmonie für alle Sterblichen. Und zwischen den Sternen fließt das milchweiße Licht des Madamals.

"Ich danke Euch." Als letzter Himmelswächter ist das Ravesaran verblieben. Sacht legt es Ihnen eine Hand auf die Schulter und fängt mit amethystfarbenen Augen Ihren Blick ein. "Und vergesst eines nie: Wer nach Wissen strebt, darf es niemals horten. Dann stirbt die Erkenntnis und Ihr werdet blind und einsam zurückbleiben. Teilt also, was Ihr gelernt habt. Ich bin mir sicher, Ihr könnt nun den Weg heim finden."

Mit einem verschmitzten Lächeln neigt sich das Wesen rasch vor und küsst sanft Ihre Wange, dann löst es sich in Licht und den Klang von hellem Lachen auf und kehrt an den Himmel zurück. Bei Ihnen verbleibt nur der sanfte Duft nach Zimt und auch der verblasst, als ringsum die Globule vergeht.

Einen unangenehmen Augenblick hängen Sie in der Leere und können vage andere Gestalten ausmachen, die ringsum in einem grauen Nebel gefangen sind. Dann geht vom Ring an Ihrer Hand aus ein Ruck durch Ihre Umgebung und zieht Sie zurück zur Bibliothek und zu Gylderianus.

Weiter bei (21).

446

Sie zerschlagen die Ketten des Greises und packen ihn am Handgelenk. Er humpelt hinter Ihnen her und verlangsamt ihre Flucht. Wortreich bedankt er sich und stellt sich als Yorg vor. Weiter bei (448).

447

In den kristallinen Schachteln ruhen Abbilder von zwölf Menschen in altmodischen Togas. Allesamt haben sie die Augen geschlossen und die Hände vor der Brust gefaltet. Neben ihnen liegen jeweils winzige Repliken von Waffen oder Werkzeugen und ihre Kleider sind mit glühenden Edelsteinsplintern bestickt, die den Behältnissen ihr farbiges Licht verleihen.

"Hier hat der Steuermann die zwölf Wächter in ewigem Schlaf gefangen", erklärt das Ravesaran andächtig. "Sie wollten ihm helfen, so wie

sie allen Sterblichen helfen und sie vor der jenseitigen Dunkelheit bewahren. Wer sie sind, weiß niemand. Tote Götter, die noch aus dem Jenseits über euch wachen oder Wesenheiten ganz anderer Art – sie geben dem Himmel seine Richtungen und zeigen euch, wo die Welt sich im Jahreslauf befindet. Und dafür dankte ihnen der Steuermann, indem er sie betrog und hier einkerkerte."

Wollen Sie zu den Fläschchen (451), zu den vielfältigen Behältern (352), an Deck zurückkehren (449) oder das Ravesaran fragen, was Sie mit den Schachteln tun können (457)?

448

Sie hetzen durch das Labyrinth. Es mag riesig sein, aber Sie geben nicht auf. Doch dann machen Sie abrupt halt, als sich die Knochenwand vor Ihnen öffnet und den Blick auf einen steilen Abgrund und eine weite Ebene freigibt, über der gerade die Sonne untergeht. Sie trauen zunächst Ihren Augen nicht. Die Ebene ist völlig frei von Vegetation, aber auch Sand oder Steine finden sich nicht. Sie ist einfach... leer. Leer, bis auf ein gewaltiges Loch in ihrer Mitte und einige wenige kleine Gebirgsformationen darum herum. Das Loch muss dutzende Meilen umspannen und verliert sich in bodenloser Schwärze. Die Felsen an seinem Rand wirken wie schiefe Zähne und die umgebenden Berge erinnern vage an die Züge eines schreienden Gesichts. Ihr Blick scheint seltsam geschärft: Sie glauben, winzige Gestalten zu erkennen, die in einer endlosen Prozession zu dem gähnenden Schlund eskortiert und dann nacheinander hineingestoßen werden. Sie wenden den Blick ab, als Sie hinter sich wütende Rufe hören. Sie sitzen in der Falle. Sind Sie allein (438) oder haben Sie jemanden bei sich (461)?

449

"Was tut Ihr hier? Wechselt Worte mit dem Ding da?" Der Steuermann ist auf der Treppe erschienen und wirkt mit einem Mal nicht mehr so zerbrechlich wie an Deck. Wahnsinn zeichnet seine Züge und seine Hand umklammert einen vom Steuerrad abgebrochenen Teil, dessen gesplittertes Ende er nun auf Sie richtet. "Verräter", kreischt er mit greller Stimme und springt Ihnen mit ungeahnter Agilität und Zielsicherheit entgegen.

"Zerbrecht die Gefängnisse!", ruft das Ravesaran verzweifelt. "Tut es oder wir sind beide verloren!"

Hastig wenden Sie sich dem nächsten Behältnis zu und schleudern es zu Boden.

Weiter bei (445).

450

Sie nicken dem Greis zu, packen den toten Krisra, heben ihn über den Kopf und springen in den Abgrund. Chrysir ist Ihnen tatsächlich wohlgesonnen und Sie landen irgendwann sicher im Tal. Keine Spur von Verfolgern. Weiter bei (452).

451

Jede der Flaschen enthält eine klare Flüssigkeit, die jedoch mit einem sacht farbigen Licht innerlich erstrahlt. "Das sind die neun Wanderer und die Herrin der Magie", erklärt das Ravesaran in andächtigem Flüsterton. "Ihr nennt sie Stellare und eure Zauberer benutzen sie als Quellen ihrer Macht aber niemand weiß, was sie wirklich sind. Schiffe auf einem schwarzen Ozean, schwebende Festungen oder Verkörperungen sterblicher Hoffnungen? Sie sind Himmelslichter, das ist alles, was ihr wisst, und als Sterne und Madamal erhellen sie die Nacht. Der Steuermann

hofft, von ihren verschlungenen Wegen seinen eigenen Weg abzuleiten." Wollen Sie zu den gleichförmigen Schachteln (447), zu den vielfältigen Behältern (352), an Deck zurückkehren (449) oder das Ravesaran fragen, was Sie mit den Fläschchen tun können (457)?

452

Das Land um Sie herum scheint sich aufzulösen, bis nur noch eine kleine Insel der Realität übrig ist. Mit einem Mal kommen Ihre Erinnerungen zurück, Ihre Wunden verschwinden, als wären sie nie da gewesen. Um Sie herum wird alles dunkel. Eine Stimme erklingt in Ihrem Kopf: "So lange namenlose Kräfte an den Grundfesten der Welt nagen, können wir uns den Göttern nicht verschließen, ob wir ihre Taten nun gut heißen oder nicht. Doch um der göttlichen Hilfe würdig zu sein, bedürfen wir auch eines göttlichen Funkens in uns selbst." Sie spüren, wie sich die Umgebung verändert. Doch unsichtbare, knöchige Finger scheinen Sie fest zu halten. Dann verspüren Sie ein Ziehen, ausgehend von Gylderianus' Ring an Ihrem Finger. Weiter bei (377).

453

Sie können im Raum unter Deck die Fläschchen untersuchen (451), die gleichförmigen (447) oder die vielfältigen (352) Schachteln betrachten oder an Deck zurückkehren (449).

454

Das Tor widersteht Ihren wiederholten Bemühungen und es dauert nicht lange, da holen Sie die Verfolger ein und machen Sie nieder. Ihnen wird schwarz vor Augen. Eine kleine Ewigkeit scheint zu vergehen. Weiter bei (386).

455

"Bitte tut das nicht!", fleht das Ravesaran, als Sie die schwere Fessel um sein Handgelenk zuschnappen lassen. "Betrachtet wenigstens die anderen Gefängnisse und lasst mich erklären, was der Steuermann getan hat! Was soll das schaden – Ihr habt mich ja schon gefangen." Widerwillig nicken Sie, das Ding hat ja Recht.

Wollen Sie zu den Fläschchen (451), zu den gleichförmigen Kristallschachteln (447) oder zu den vielfältigen Behältern (352)?

456

Weiter bei (454).

457

"Zerstört sie!", fleht das Ravesaran. "Zerbrecht sie und setzt die Gefangenen frei. Sonst wird niemand mehr heimfinden, am wenigsten Ihr selbst!"

Wollen Sie der Bitte entsprechen (449)?

Oder sich zunächst weiter umsehen (453)?

458

Die Draydal schauen sich kurz an, dann zucken die blanken Muskeln um ihre gebleckten Zähne in der Parodie eines Lächelns. Ohne auch nur ein Wort an Sie zu verschwenden strecken sie Sie mit ihren Waffen nieder. Ihnen wird schwarz vor Augen. Eine kleine Ewigkeit scheint zu vergehen. Weiter bei (386).

459

Der Schleicher in den Schatten erhört Ihre Gebete und mit einem Mal sind Ihre Hände viel geschmeidiger und lassen sich leicht aus den Schellen heraus ziehen. Weiter bei (119).

460

Der Greis lässt Sie die entscheidenden Schritte in die Tiefe, die Sie benötigen, um halbwegs unverletzt den nächsten Vorsprung zu erreichen. Von da an gelingt es Ihnen mit mehreren Stoßgebeten an Ihre Götter, den sicheren Boden zu erreichen. Von Verfolgern gibt es keine Spur. Weiter bei (452).

461

Ihr Begleiter hat den Ernst der Lage erkannt. "Hier wird nur einer von uns entkommen können. Ihr seid jung und gütig. Ihr habt es verdient. Ich werde sie aufhalten und Euch bei der Flucht helfen... seht dort, ich habe etwas gefunden, das Euch vielleicht retten kann." Mit diesen Worten schleppt sich Yorg zu einem Haufen seltsam aussehender Leichen und kommt mit dem Körper eines Krisra zurück. Die tote Flugechse befindet sich bereits in der Leichenstarre. "Benutzt das hier, um ins Tal zu segeln. Dann könnt Ihr euch vielleicht retten – falls Chrysir Euch wohlgesonnen ist."

A: Ist er das? Dann können Sie es wagen (450).

B/C: Sie glauben nicht an die Unterstützung des Windgottes, erblicken aber einige Felsvorsprünge, die Sie erreichen könnten, wenn der alte Mann Sie etwas am Abhang herunterlässt. Wenn Sie nicht gewandt genug sind, den Abstieg zu schaffen, sind Sie vielleicht zäh genug, den Sturz zu überleben (460).

462

Sie ignorieren den alten Mann. Er hätte ohnehin nicht mehr lange zu leben gehabt. Weiter bei (448).

463

Sie stehen nun leider nicht außerhalb der Knochenanlage, sondern haben offenbar nur einen inneren Ring überwunden. Von einer Anhöhe aus können Sie erblicken, dass das Knochenlabyrinth sich schier endlos über einen schroffen Bergrücken ausdehnt, der sich vor Ihnen erstreckt. Wie sollen Sie von hier nur entkommen? Und wie viele Lebewesen wurden hier dem Blutgötzen geopfert? Ein Wimmern reißt Sie aus ihren Gedanken. An eine Wand gekauert blickt die ausgemergelte Gestalt eines alten Menschenmannes zu Ihnen auf: "Helft mir!"

Wollen Sie das tun? Dann weiter bei (446). Falls nicht, dann weiter bei (462).

464

Sie brüllen so laut, dass das Portal in seiner Verankerung erzittert. Das Tier auf der anderen Seite antwortet mit einem ähnlichen Laut, reißt sich los und stürmt auf das Tor zu. Es zerbricht in einer Explosion aus Knochen und Blut. Der Büffel hat Ihnen den Weg geebnet, sich dabei aber selbst aufgespießt. Das würde Khor gefallen. Weiter bei (463).

465

Sie hetzen weiter durch das Labyrinth aus Knochen, das kein Ende zu nehmen scheint. Schließlich bleiben Sie in einem großen Raum stehen, in dem eine Lücke in der Skelettmauer gähnt. Sie wird jedoch durch ein ebenfalls aus Knochen gebautes Tor verschlossen. Es sieht extrem stabil aus und auf der anderen Seite erahnen Sie durch die winzigen Lücken ein großes Tier, das dort angeleint zu sein scheint, doch Sie hören auch bereits die Schritte der Verfolger. Es gilt, schnell zu handeln.

D: Sie versuchen, das Tor aufzubrechen (454).

A: Rohe Gewalt hilft hier nicht. Das Imperium ist durch Einfallsreichtum stark geworden. Sie müssen nur kurz nachdenken... (442)

B: Hier könnte es Ihnen möglich sein, schnell über das Tor zu klettern, sollte RaDja, die ewige Tänzerin, mit Ihnen sein (444).

C: Bei Brassach, dem Herdengott! Das Tier auf der anderen Seite muss ein Blutbüffel sein (464).

E: Ein Zauber sollte das Schloss öffnen (456).

466

Ihre Zauber werden auf Sie zurückgeworfen und Ihnen wird schwarz vor Augen. Eine kleine Ewigkeit scheint zu vergehen. Weiter bei (386).

467

Sie beschließen, dem seltsam gewandeten Medicus zu vertrauen, der offensichtlich ein Optimat ist – auch wenn er keine Triopta trägt und sein viel zu kurzer Stab fremdartig grün leuchtet. Er führt Sie zu einem kleinen, blauen Holzhäuschen, das in der Galerie der Götter steht. Es ist Ihnen bislang nicht aufgefallen, doch es muss schon immer dort gestanden haben, wie sollte es auch plötzlich dort aufgetaucht sein? Der Medicus öffnet die Tür zu dem blauen Kasten und tritt hinein. Sie folgen ein wenig zögerlich, doch von einer seltsamen Vorfreude erfüllt. Ihr Abenteuer hat gerade erst begonnen.

ENDE



Inventar

Untereinander kombinierbare Gegenstände

- ☐ Buch: "Das geflügelte Rad" (8)
- ☐ sehr scharfes Messer (19)
- ☐ Rippe/Stiel (30)
- ☐ Stein mit Loch (41)
- ☐ Edelstein (53)

Nicht untereinander kombinierbare Gegenstände

- ☐ Schreibfeder (63)
- ☐ staubige Triopta (74)
- ☐ Glasschale (85)
- ☐ Sonnen-Amulett (96)
- ☐ bronzene Kurbel (117)
- ☐ archaischer Hammer (128)
- ☐ antike Urne (139)
- ☐ Taschenuhr (150)

Nicht frei benutzbare Gegenstände

- ☐ Gylderianius' Dolch
- ☐ Tychondorias' Dolch

Anzahl besuchter Globulen

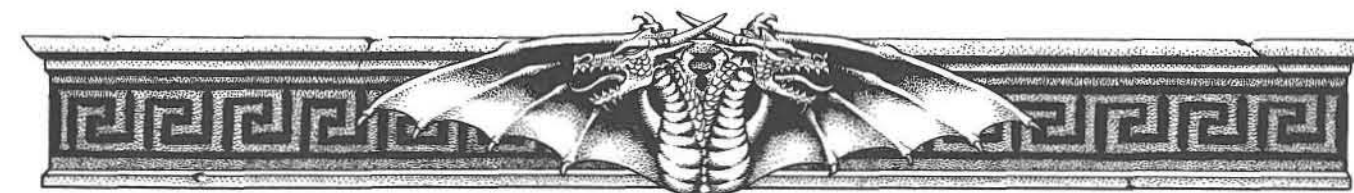
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7



Tabelle

Bitte markieren Sie die Felder in dieser Tabelle, wenn Sie im Abenteuer dazu aufgefordert werden. Gehen Sie dabei von links nach rechts und von oben nach unten vor. Sollten Sie jeweils das Ende einer Zeile erreichen, lesen Sie den dort eventuell verzeichneten Abschnitt und kehren Sie dann zum Abschnitt zurück, von dem Sie kamen.

										17
										203
										242
										309
										388
										410



Die Verbotene Kammer als Gruppenabenteuer

Wie eingangs erwähnt ist "Die Verbotene Kammer" auch ein Prolog zur "Wächter des Imperiums"-Kampagne von Mháire Stritter. Diese wird in zwei Bänden – "Die ewige Mada" und "Das sterbende Land" – im Herbst 2011 erscheinen.

Natürlich ist es für einen Meister, der diese Kampagne seinen Spielern präsentieren will, wenig sinnvoll, wenn diese alle das vorliegende Abenteuer als Solo erlebt haben. Daher haben wir hier ein paar Tipps gesammelt, um die verbotene Kammer auch mit einer Gruppe zu entdecken.

Der Einstieg

Auch in einer Gruppe gilt: Alle Helden können gespielt werden, außer einem Optimaten des Hauses Tharamnos. Zur Not kann aber auch dieser in die Handlung eingebaut werden. Sicherlich wird Gylderianus nicht eine ganze Gruppe von Helden mit dem Meisterdieb "Die Schwarze Eule" verwechseln. Daher sollte das Abenteuer mit einer ganz normalen Anwerbung beginnen und der "Verwechslungs-Teil" sollte entfallen. Schon vor dieser Anwerbung können Sie über andere Meisterpersonen jedoch Gerüchte über den Fluch streuen, der auf der Bibliothek des Tychondorias lastet.

Es ist außerdem nicht nötig, eventuellen Magiern in der Gruppe ihre Astralenergie zu entziehen. Diese Maßnahme sollte lediglich die Eventualitäten im Soloabenteuer einschränken. In einem flexiblen Gruppenabenteuer dürfen sowohl Gylderianus, als auch die Helden ihre Zauberkräfte behalten – außer Sie als Meister wollen der Gruppe ihre Aufgabe weiter erschweren. Sorgen Sie jedoch dafür, dass die Helden auch mit ihrer astralen Macht nichts gegen den Bann ausrichten können.

Der Hintergrund

Wie in der Solo-Variante sollte Gylderianus auch gegenüber einer Gruppe nicht mit allen Informationen auf einmal herausrücken. Was er den Spielern wann vermitteln sollte, können Sie dieser Liste entnehmen:

Bei der Anwerbung:

- Gylderianus braucht die Helden, um nachts in die Bibliothek des Tychondorias einzudringen.
- Die gilt als verflucht, aber Gylderianus glaubt an einen anderen Grund für das Verschwinden von Eleven.
- Gylderianus wurde von seinem Meister Korysthenes – dem jetzigen Vorsteher der Bibliothek – verbannt, da er eine Beziehung mit dessen Tochter Lynathea begonnen hatte. Korysthenes hält Gylderianus für einen Versager. Der junge Optimat glaubt, dass sich das ändern könnte, sollte es ihm gelingen, sich als Wissenschaftler zu beweisen. Jedoch kann er seine Forschungen nicht fortsetzen, da er die Bibliothek des Tychondorias nun nicht mehr betreten darf.
- Tychondorias war ein weiser Optimat, der die Bibliothek vor über 2000 Jahren erbaute und daran glaubte, dass Wissen jedem zur Verfügung stehen sollte, der danach sucht.
- Auf Nachfrage: Gylderianus Forschungen beziehen sich auf die Frühzeit des Imperiums und die Ursprünge der Optimatenhäuser.

Nach dem Eindringen:

- Ein magischer Bann erlaubt es nicht, das Gebäude wieder zu verlassen. Jedoch hat Gylderianus einen Plan, den Bann zu brechen.
- Eile ist geboten, denn die Neretongarde dürfte alarmiert sein.
- Sobald der Dämon sich zeigt: Der Dämon wurde von Korysthenes hier gebunden. Er soll Eindringlingen Angst machen.
- Es geht darum, in die Verbotene Kammer einzudringen. Doch dafür müssen erst die sieben Weisheiten aus den sieben Globulen geborgen werden. Nur mit ihnen ist es möglich, die Prüfungen zu bestehen. Zuerst müssen die sieben Schlüsselartefakte gefunden werden.
- Korysthenes war der letzte, der die Verbotene Kammer besuchte. Er ließ sie vor 30 Jahren versiegeln, Fallen einbauen und die Globulen und ihre Schlüsselartefakte verstecken. All das weiß Gylderianus, weil er Korysthenes Aufzeichnungen gestohlen hat. Er glaubt, dass sein Meister in der Kammer etwas entdeckt hat, das er nicht mit der Welt teilen will. Umso wichtiger ist es, die Wahrheit herauszufinden.

Bei der Suche nach den Globulen:

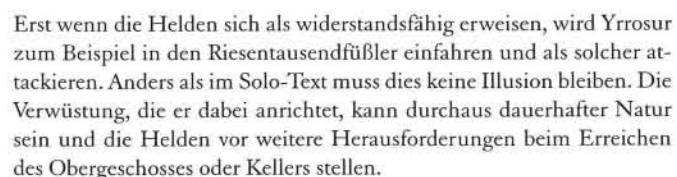
- Offenbar ist der Dämon daran schuld, dass so viele Personen hier verschollen sind. Er hat die Globulen korrumpiert und hält jetzt die Eindringlinge gefangen.
- Ein Ring, den Gylderianus den Spielern gibt, soll ihnen helfen, die Globulen trotzdem wieder zu verlassen. Er stellt einen Anker zur Sphäre des Lebens dar. Gylderianus besitzt das Gegenstück.
- Je deutlicher die Gefahr durch den Dämon wird, desto mehr ist Gylderianus von der Skrupellosigkeit seines Meisters überzeugt und umso mehr bereut er es, die Helden in diese Sache verwickelt zu haben.

Kurz vor der Verbotenen Kammer:

- Gylderianus sucht nach der Triopta des Carophyrides ti Chrysotheos. Dieser war ein Verbündeter der Draydal. Der junge Optimat hatte eine Vision, die ihm die Wichtigkeit dieser Triopta aufzeigte. Er glaubt, dass eine große Gefahr für das Imperium bevorsteht und die Triopta sie abwenden kann.
- In der Kammer soll sich ein Kraftspeicher befinden, der zerstört werden muss, um den Bann zu brechen und zu entkommen.

Der Dämon

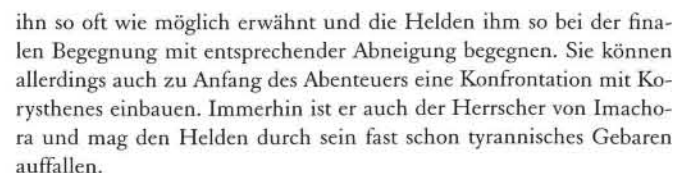
Gegenspieler der Helden ist der Dämon Yrsosur aus der Domäne des Iryabaar. Er wurde vor 30 Jahren von Korysthenes in der Bibliothek gebunden, um Eindringlinge unschädlich zu machen. Er hat sich in der Globule im Raum der Dämonen eingenistet und diese fast völlig umgestaltet. Er sammelt die wehrlosen Opfer, die in den Globulen gefangen sind. In der realen Welt kann er sich in jeder Form materialisieren, die er in der Bibliothek vorfindet. Lassen Sie Yrsosur immer mal wieder erscheinen, um den Spielern Druck zu machen. Nicht jedes Mal muss es dabei zu einem Kampf kommen. Anfangs wird der Dämon durch Kleinigkeiten versuchen, den Helden Angst einzujagen. Zu diesem Zweck kann er auch die Gestalt einzelner Helden annehmen.



Tychondorías

Korysthenes

Der eigentliche "Bösewicht" des Abenteuers taucht erst am Ende wirklich auf. Vorher erleben die Helden ihn nur als Portrait und durch die Schilderungen ihres Begleiters. Daher ist es wichtig, dass Gylderianius



Das Ende

Idealerweise zerstören die Helden den Kraftspeicher in der Verbotenen Kammer vollständig. Dadurch bricht nicht nur der Bann um die Bibliothek zusammen, auch die Globulen lösen sich auf, die Gefangenen kommen frei und der Dämon verliert seinen Anker in der dritten Sphäre. Die Helden können ihn besiegen und auch Gylderianus aus seinen wahnsinnigen Visionen reißen, die ihn ereilen, sobald er Carophydes' Triopta benutzt.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden ohne die Triopta die Bibliothek verlassen und auf dem Weg von Korysthenes und einer Übermacht Gardisten gestellt werden. Das Erscheinen der Gefangenen aus den Globulen ermöglicht den Helden und optimalerweise auch Gylderianus die Flucht. Alle Meisterpersonen sollten diese Begegnung überleben, denn sie werden im Laufe der Kampagne noch gebraucht.

60