

# Was bisher geschah..

## *Eine Kampagne*

**9.5.2017**

### Highlights

- Herta droht Strukturzerfall
- Magische Bücher laufen Amok
- Theo war mit dem Foliantus Helas eng umschlungen (wie Sex).
- Theo hat davon Wissen über eine neue Mixtur erhalten:  
"Totengräbers Graus". Kreis: 10. Spezielle Zutat: Sud einer kompletten Blähform.  
Wirkungsdauer: Permanent. Mit dieser dämonischen Mixtur kann der Alchemist einen ganzen Friedhof in eine Kadavermenschenarmee verwandeln, welche ihm zu Diensten ist. Der Alchemist muss die Tinktur komplett auf die Erde gießen (einzelne Tropfen erschaffen nur einen Kadavermenschen). Wirkt in einem Radius von etwa 500 Schritt. Dem Alchemisten muss einen Wirkungswurf (Rang+5) gegen die mWsk des Friedhofs gelingen (in der Regel die höchste natürliche mWsk aller betroffenen Leichen zu Lebzeiten). Masterinfo: Der Astralraum des Gebietes wird dadurch in jedem Fall permanent befleckt sein.  
Typische Fehlschläge: Extreme Befleckung des Astralraums => unkontrollierbare Mini-Plage, und die Zombis jagen den Alchemisten, statt ihm zu dienen.

Die Spieler sind, zusammen mit dem Buch, überraschend in Merrox Arbeitszimmer aufgetaucht. Die magischen Schutzrunen der Bibliothek brachen dabei (vermutlich deswegen), woraufhin hochgefährliche Bücher richteten ein Blutbad an. Spieler versuchen das Buch zu schützen oder mitzunehmen, aber es ist zu schwer (500 kg). Es ist verschlossen. Die Spieler retteten Torak Mornson (throalischer Offizier) das Leben. Kampf mit dem Foliantus Helas (kann einzelne Seiten lösen, die Angreifen; kann fliegen wie ein Drache), besprüht die Spieler, sprechen Theranisch.  
Zurück bei Merrox ist das Buch offen. Merrox berichtet, das ein guter Freund von ihm (Gebirgsonnental) von dem Widerscheinen des Buches hörte und im Buch geblättert hat. Die Seite stand noch offen.  
Eine von Merrox vorgeschlagene Untersuchung der Spieler (Legendeterminus-Raktion, Homoproktologische Belastungsprobe, eine den Umständen entsprechend besonders

tiefeingeführte Astra-Anal-Anation) ergibt: Hertas Struktur ist stark geschädigt, -3 auf mWsk, aber zugleich 8 auf Empathie.

Eine Diskussion des Wesens der Reise im Buch: Parallelwelten oder eher Änderung der einen Wirklichkeit oder Verwirrung der Spieler. Aber Fakt: Die Spieler gibt es nur einmal, ein Drache Chronos und die darum rankende Geschichte (Vernichtung des Buches) hat es nie gegeben.

Das Buch ist nicht mehr lesbar, keine Seitenzahlen. Nur Auserwählte können einzelne Teile ahnen.

## 16.5.2017

### Highlights

- Thorasch wird durch Harkonn ersetzt
- Theo beleidigt den König und wird festgenommen
- Merrox bittet um Hilfe bei der Untersuchung des Bibliothekunglücks

Die Spieler sind nach den aufreibenden Ereignissen in eine noble Gaststätte gegangen ("zur Glücklichen Stunde"). Herta erforscht ihre Empathie. Thorasch, der Elementarist, den das Schicksal mit auf die letzte, in ihrer Wucht schwer zu fassende Reise der Buchwanderer nahm, gibt seinen Abschied kund.

Spieler unterhalten sich, ohne es zu merken, auf Alt-Theranisch. Ein Scholar bemerkt dies, spricht die Spieler darauf an, das ganze ist sein Fachgebiet.

Noch einmal heben die Helden den Humpen und stoßen auf die gemeinsame Zeit an, und als sie auf Alt-Theranisch lallen, stellt Thorasch ihnen seinen Freund Harkonn vor, einen menschlichen Krieger, der sein ganzes Leben der Kunst des Angriffs und der Verteidigung gewidmet hat.

Herta fühlt sich körperlich gesund, astral scheint die verzweifelte Heilung durch Theo und Zilean sie stabilisiert zu haben.

Leute unterhalten sich über den Vorfall in der Bibliothek. Mehr Fragen und Vermutungen... Ein Barde, wirklich gut, singt nebenbei ein Lied über Die Schüler des Lebens und Captain Kandraak und ihre Reise mit der Nordklamm.

Herta fühlt sich unangenehm beobachtet. Bei guter Wahrnehmung: Ein Mann in dunkler Kapuze steht die ganze Zeit in einer Ecke des Raumes, im Schatten, und schaut Herta durchdringend an, die Augen haben diesen einen Blick, den die Spieler nur zu gut kennen... den Blick eines astralen Raubtiers, das sein Opfer betrachtet, aber hier ist nicht nur Hunger, hier ist Hass... es sind die Augen ihres Erzfeindes...

Im nächsten Moment gehen Leute durchs Sichtfeld, der Mann ist verschwunden.

Ein Herold verkündet:

*"Oh Throaler Bürger, erhört diesen Herold, der die Weisung des Königs verkündet! Ein magischer Unfall, ausgelöst durch die masslose Gier eines*

*verrückten Alchemisten auf ein höchstgefährliches magisches Buch, führte in der allwissenden Königlichen Bibliothek von Throal zu einem schlimmen Unglück, in dessen Verlauf drei unschuldige Scholare unwiederbringlich den Tod fanden. Die allwissende Königliche Bibliothek bleibt bis zum Abschluss der Untersuchungen geschlossen, und ungenehmigtes Alchemistentum ist bis auf weiteres in den heiligen Hallen von Throal untersagt! Jedwede Zuwiderhandlung wird mit Kerkerhaft bestraft! Alle braven Brüger sind aufgerufen, zwielichtiges Alchemistentum unverzüglich den Stadtwachen mitzuteilen!"*

Theo ist angepisst und beleidigt den König, was ein Zeuge zur Anzeige und Theo eine Nacht in einer Zelle der Stadtwache einbringt. Seine Ausrüstung und Waffen werden konfisziert. Merrox zahlt die Kautions und besorgt Theo einen Anwalt, der ihn am nächsten Morgen freiholt. Theo hat die Majestätsbeleidigung der Stadtwache zu Protokoll gegeben. Die Gerichtsverhandlung ist in einer Woche angesetzt, bis dahin darf Theo Throal nicht verlassen. Evtl. wird der Umstand der Betrunkenheit angerechnet.

Merrox erscheint in dem Wirtshaus, in tiefer Trauer, und gibt sich die Schuld - vor allem wegen der unersetzbaren Bücher, die für immer verloren sind. Der König verlangt einen persönlichen Bericht von Merrox und möchte, dass die Sache möglichst nicht publik wird. Merrox bittet die Spieler, ihm bei der Untersuchung zu helfen. Zum Glück gibt es nur 3 Todesfälle in der Bibliothek, allesamt Scholare, die zum Zeitpunkt des Siegelbruchs in den unteren Kammern waren.

Am nächsten Morgen treffen sich die Spieler mit Merrox in der Bibliothek. Theo geht alleine in den Keller. Der Foliantus ruft ihn extrem stark, pflanzt etwas in ihn, flüstert "Christian".. doch er findet was er sucht, ein enormer Wurf von über 60 lässt ihn auch ohne Ausrüstung feststellen, dass Alchemie eine Kammer ausgelöscht hat, selbst die astralen Strukturen der Bücher darin, unrettbar verloren. Wie Merrox ihm später mitteilt, waren dort die Geschichten und Pläne der Nordklamm und der Reise der Schüler des Lebens in die Niederwelten aufbewahrt.

In Merrox Zimmer berührt Harkonn das Buch (5 auf 1W6) und hat eine Vision:

brennende Ruinen, Beisser jagen die Überlebenden, Spieler ist schwer verletzt... neben ihm brennt die zerissene Seite des Buches..

Harkonn ist damit vom Buch angenommen.

Harkonn hat gute Ideen: Wo war zeitlich die Quelle des Ausfalls?

Ein magischer Zeitmesser in Merrox Studierzimmer, wo sich das Buch befindet, ist exakt um halb vier stehen geblieben. Den Erinnerungen der Scholare nach sind die Siegel in der Bibliothek aber erst eine halbe Stunde später ausgefallen.

Herta hat Runenschnitzen. Sie weiss, dass Gebir Sonnental Runenmeister ist, sie lassen nach ihm rufen.

Zilean betrachtet zeitlich zurück, wie die Spieler hier erschienen. Die Buchseite kann er lesen - handelt nur von Bauern und einer Magd, uninteressanter Alltag.

Zilean hat eine Wahrnehmung von 12 auf die andere, immer noch offene Buchseite, sieht die Abbildung und liest "Astendars Horn". Er webt einen Faden mit 64 rein, um dorthin zu

reisen, der Faden gelingt aber überlastet, Zilean ist nicht zäh genug (4) - und kriegt 17 Schadenspunkte.

## 30.5.2017

### Highlights

- Harkonn ist mir 1,72m eher klein.
- Das Bibliotheksunglück war ein gut vorbereiteter Überfall von drei hochkreisigen Personen, offenkundig Iopaner, auf die Legende der Schüler des Lebens bzw. das Wissen um die Nordklamm und die Niederweltenreise
- Phantombilder werden angefertigt
- Nachricht kodiert mit einem Buch wird an T'Kambras / Sorokan geschickt (ein Scholar weiss welches, Keily würfelt dazu 1): "Vorsicht Drachenkinder jagen eure Legende! Nordklamm sichern! Van Kandraaaks Erbe sichern!"
- Herta bittet Gebir Sonnentäl um ein Schutzamulett
- Flora sieht sich die Buchhülle sehr aufmerksam an (über 20?)
- Zwei Agenten des Auge Throals waren am Buch und werden von den Spielern zusammengeschlagen.
- Theo befragt den Troubadour, welcher den Abend zuvor die Nordklamm besang, nach Astendar's Horn, ohne Erfolg
- Flora lässt sich durchknallen (6 zu 2)
- Theos feuchter Traum

Die Gruppe untersucht den Vorfall in der Bibliothek. Theo (zu Astendar) und Flora (zu Liebe) suchen nach Hinweisen zu "Astendar's Horn" in der Bibliothek, finden aber nichts. Zilean geht in den Keller und betrachtet zeitlich zurück die vernichtete Kammer mit den Nordklamm Büchern.

Gebir Sonnentäl trifft ein und hilft der Gruppe. Gebir Sonnentäl ist ein zwergischer throalischer Scholar und ein alter Freund von Merrox, laut Merrox ein ausgewiesener Experte für gravimetrische Astralkaligraphie (ein Spezialgebiet der Runenkunde, Gebir ist Runenmeister, insbesondere Spezialist für die Riten des Schutzes und des Übergangs). Gebir ist ein alter freundlicher Zwerg, langer weissem Bart und Glatze, trägt braune schlichte Robe und hat so manche Sorgenfalte. Seine Augen sind wach und von brillanter Präsenz. Als Berater von König Nehden und langjähriger Freund von Merrox genießt er hohen Respekt.

Mit einer Astralsicht von 42 sieht Herta, dass er eine starke Aura hat, die wohl vor allem auf eines seiner Schutzamulette zurückzuführen ist. Mit einem Empathiewurf von über 20 fühlt sie bei ihm eine sehr starke Persönlichkeit, aber nichts negatives. Trotzdem ist er vor allem Zilean und Theo suspekt.

Vor allem mit Gebirs und Zileans Hilfe erfährt die Gruppe, dass zuerst das Alarmsystem im Hauptraum mit einem hochspezifischen Zauber einer Frau (Mensch), die sich als offenbar normale Besucherin aufhielt, deaktiviert wurde, und kurz darauf ein Mann (Mensch) und eine Frau (Elfin), in Lederkutteln gehüllt, im Astralraum die Bibliothek durch den Haupteingang betreten und zielstrebig in den Keller gehen. Der Mann bleibt die ganze Zeit im Astralraum, offenbar Magier, und deaktiviert die Schutzrunen, welche Zauber verhindern und vor allem die hochmagischen Bücher gefangen halten. Die Frau verlässt den Astralraum und sucht den Raum mit den Nordklammaufzeichnungen (die einzige Niederweltenexpedition Throals). Sie findet ihn und ruft dem Mann etwas zu (Zilean kann es über Fremdsprachen verstehen und identifiziert es als Iopanisch):

Ich habe das Zeugnis ihrer Legende gefunden. Bereite Du nun die Rückreise vor!

und wirft dort eine Alchemistische Phiolen. Sie bleibt einen Moment und schaut, wie das magische Feuer um sich greift. Dann sagt sie "Erledigt! Fort!" und eilt zurück zu dem Mann. Gebir betont, dass der Zauber wie in einer Kettenreaktion von Rune zu Rune weitergesprungen ist. Der Zauber ist hochspezifisch, nur eine handvoll Runenmeister in Barsaive fallen Gebir ein, die dazu in der Lage sind. Gebir ist sichtlich überrascht, wie fortschrittlich der Zauber ist - wer auch immer das war, hat sehr viel Aufwand investiert. Eine solche Zauberstruktur füllt niedergeschrieben ein ganzes Buch.

Zilean lässt Phantombilder nach seinem Gedächtnis anfertigen.

Die Nordklamm, welche nach Merrox wohl in T'Kambras ist, genau wie der Hammer von Ohn und das Transorbitale Spekulum, ist offenbar in Gefahr. Die Gruppe schickt einen Scholaren, welcher eine Nachricht kodiert mit einem Buch an T'Kambras / Sorokan schickt (ein Scholar weiss welches Buch auch Sorokan hat, es ist selten, Keily würfelt dazu 1). Der Text:

Vorsicht Drachenkinder jagen eure Legende! Nordklamm sichern! Van Kandraaks Erbe sichern!

Herta bittet Gebir Sonnental um ein Schutzamulett.

Flora sieht sich die Buchhülle sehr aufmerksam an (über 20?). Der Ledereinband des Buches hat einen neuen feinen Riss, der quer über den Einband geht. Die Letter (Blei) auf dem Bucheinband zeigen "Parf-Amarsolch-Ijor-Mevrg", das Leder ist geschwärzt, weich, alt, rissig, dünn. Unklar, von welchem Tier, riecht nach Erde und leicht nach Schwefel). Das Buch ist irgendwie dunkler geworden.

Zwei Agenten des Auge Throals waren am Buch, geben sich aber nicht zu erkennen und werden von den Spielern ertappt und zusammengeschlagen. Nachdem sie wieder aufgeweckt werden, geben sie sich Merrox zu erkennen, dieser ist erbost und verlangt eine Audienz beim König.

Theo sucht und befragt den Troubadour (Namens Bahmselboh, Mensch), welcher den Abend zuvor die Nordklamm besang, nach Astendars Horn, ohne Erfolg. Dieser ist ein Kenner Astendars, verspricht sich umzuhören.

Zwei Zwerge scheinen Agenten zu sein, beschatten die Spieler. Flora geht direkt auf sie zu, macht ihnen klar, dass sie mit ihnen vögeln würde, und lässt sich von dem einen durchknallen (6 zu 2), der andere verschwindet.

Theos feuchter Traum:

Theo ist wieder in der Bibliothek, weiße Buchseiten werden von einer Brise getragen, ein Fetzen einer Seite streift Theos Wange wie ein Kirschblütenblatt, ein Tropfen rotes Blut benetzt das unschuldige Weiss. Sein Blick fällt auf eine schwarzhaarige Frau, als Alchemistin erkennbar, die ruhig dahsteht und schüchtern zu Boden blickt. Zunächst unscheinbar, treffen sich ihre Blicke, und sie lächelt ihn an, ihre Augen scheinen direkt in Theos Herz zu blicken, alles zu sehen, und ihr Lächeln, ihr Blick ist wunderschön, warm und verheissungsvoll, alles ist gesagt, sein Herz vibriert, so will es sein, so muss es sein.

**7.6.2017**

### Highlights

- Der König ist ausser sich wegen Iopos
- Kufus forschte an dem Buch, ist tot
- Theo wird nicht zum Foliantus Hellas gelassen
- Herta bekommt ein Schutzamulett von Gebir Sonnental geschenkt, verliert aber ihre neue Gabe der Empathie, wenn sie es trägt
- Das Gericht lässt Theo gegen eine kleine Spende frei
- Harkonn trifft Rimmer aus seiner Jugend, die ihn spötteln.
- Der König ruft Harkonn und möchte, dass er für Throal im Buch wandert und ein Auge auf Theo hat.
- Harkonn heuert beim Auge Throals an und soll diesen über seine Reisen und insbesondere Geschehnisse bezüglich der Theraner berichten
- Der Burgkrake empfiehlt der Gruppe, nach Hause zu kommen und nach dem Rechten zu schauen

Früh meint Theo, das Echo eines fernen Schreis zu hören ("Wurmbrut"). Am nächsten Morgen gehen die Spieler zu Merrox, der ganz mit der Buchrestauration beschäftigt ist. Er erzählt, dass der König ausser sich war, als Merrox ihm den Bericht vortrug ("Diese Wurmbrut! Diese Pestbeule Barsaives! Ich werde sie auslöschen, alle! ALLE!"). Der König erwarte von allen, insbesondere den Buchwanderern, absolute Verschwiegenheit bezüglich des Vorfalles, insbesondere wegen der Beteiligung der Iopaner.

Die Buchwanderer berichten Merrox von den Veränderungen des Buches (Riss, dunkler und die Bleiletter auf dem Umschlag). Merrox hatte bereits einen seiner besten Studenten auf Forschungen zum Buch angestetzt, Kufus, ein Ork mit fotografischem Gedächtnis, dieser wollte Merrox auch etwas wichtiges berichten, kam aber nie dazu. denn leider forschte er

viel im Keller der Bibliothek und fand den Tod beim Buchmassaker.. hätte man ihn doch nur retten können durch schnelles Handeln..

Theo spürt den Drang, den Foliantus Helas erneut aufzusuchen, wird aber von einer zwergischen Wache in den Kellerräumen aufgehalten. Sein Eindruck ist, dass die Throaler nicht unbedingt die Welt vor etwas gefährlichem Schützen, sondern umgekehrt ein Mysterium vor der Welt verbergen, eine schändliche Tat.

Harkonn war derweil beim Gericht, um sich nach Theos Gerichtstermin zu erkundigen - überraschend ist dieser bereits in zwei Stunden! Harkonn eilt, wird aber von einem Soldaten abgefangen, der Harkonn zum König führt.

Unterwegs trifft Harkonn zwei großgewachsene Rimmer (Hans Rimmerson und Sören Rimmerson), nur zu gute Bekannte aus alten Tagen, unter denen er als Kind immer etwas gelitten hat, eine gern vergessene Erinnerung, mit zwei Schönheiten im Schlepptau. Die eine schaut ihn etwas abschätzig an. Hans und Sören sind groß und stattlich, wie Rimmer es sind, 1,95m. "Hey, ist das nicht der Zwergensohn?" "Gut dass es noch Zwerge gibt, die ihre Herkunft nicht vergessen haben!" "Du wolltest ja schon immer Hoch hinaus (prust)" Tuschelt eine Schönheit ihrem Typen ins Ohr "He Vorsicht, der ist doch Irre, ein Dämon...". "Alles nur Spaß, Harkonn, alles nur Spaß! Wir müssen dann weiter, schön dich getroffen zu haben, ich denke immer gerne an die alten Zeiten zurück, war immer lustig mit Dir..."

Harkonns Audienz beim König ist kurz, der König spricht ihn an, nebenbei beschäftigt mit seinen Dienern:

Harkonn, Sohn der Rimmer! Ich habe von Euren Taten gehört. Ihr seid ein wahrhaftiger Throaler und habt eure Treue oft bewiesen, so wie in allen Söhnen Rimmersgards der Bund ihrer Väter mit Throal nie vergessen ist. Die Kultur der Rimmer lebt in Throal fort und hat uns bereichert, und Throal hat euch mit offenen Armen empfangen! Mein Waffenmeister Braubart ist ein Zwerg rimmerscher Herkunft. Wisset, ich schätze und achte eure Herkunft sehr.

Ich habe gehört, dass das Buch euch angenommen hat, und bin beeindruckt. Das Schicksal Throals könnte im Buche geschrieben stehen. Ist es nicht sonderbar, dass gerade ein Sohn Rimmersgards und loyaler Diener Throals vom Buch erwählt wurde? Ich möchte, dass ihr eure neue Aufgabe, die das Schicksal euch übertragen hat, mit vollem Herzen annimmt und Throal und das Erbe der Rimmer ab jetzt an einer anderen Grenze beschützt, nämlich an dieser

schicksalhaften Grenze unseres Wissens und der Magie, welche das Buch uns aufzeigt.

Noch eine Sache, Harkonn Rimmersohn: Einer eurer neuen Freunde, der Alchemist... habt ein Auge auf ihn. Es gibt Dinge, die sind nicht für Namensgeber. Alchemisten haben diese Neigung, immer eigene Wege gehen zu müssen, und verstehen nicht, was jeder gute Bürger Throals und erst recht die Söhne Rimmersgards wissen: Dass die wahre Macht die Einheit und der Schutz der Gemeinschaft ist. Versteht mich nicht falsch. Ich Sorge mich um Bombastus und möchte nicht, dass ihm böses wiederfährt. Aber er hat sich mit diesem Buch eingelassen, ein äußerst böses und dämonisches Werk, und ich kann nicht tollerieren, dass ein Mitglied einer so schicksalhaften Gruppe, einer so wichtigen Gruppe für Throal sich mit dunkler Magie einlässt! Harkonn Rimmersohn, euer König wünscht, dass ihr mit wachsamen Blick seine Wege verfolgt und bei Gefahr entschlossen einschreitet, wenn es sein muss, wie ein Vater mit einem unzüchtigen Kinde! Zögert nicht, uns Bericht zu geben über den weiteren Weg des Alchemisten.

Harkonn eilt zu Theo wegen de Gerichtstermins, Theo schafft es in letzter Minute in die Verhandlung. Sein Anwalt Matt Lock ist heilfroh.

Das Gericht erklärt Theo:

Der bekannte Alchemist Theophrastus von Bombastus hat den von einem ehrenwerten Zeugen bezichtigten Tatbestand der Majestätsbeleidigung zugegeben. Der Angeklagte hat den herrschenden Monarchen Throals im angetrunkenen Zustand öffentlich beleidigt. Der König Throals ist von der Passionen Gnaden eingesetzt, er ist die Würde und das Symbol des Staates Throals. Den König zu beleidigen ist die Aberkennung von Gesetz und staatlicher Ordnung und ist nach throalischem Gesetzbuch ein Staatsverbrechen, das für gewöhnlich mindestens mit zwei Wochen Kerkerhaft bestraft wird. Was hat der Angeklagte zu seiner Verteidigung vorzubringen?

Theo hält eine ehrliche, angemessene Rede über die Hintergründe seiner Verfehlungen und gelobt, fortan den König zu dienen und zu ehren, vom Alkohol zu lassen und sich einzig den hellen Pfaden der Alchemie zu folgen. Der Richter läßt Theo ein Formular unterschreiben, mit dessen Unterschrift er sich verpflichtet, den Weisungen des Königs uneingeschränkt Folge zu leisten.

Das Gericht ermahnt den Angeklagten, den hellen Pfaden der Alchemie zu folgen, die Institutionen Throals zu achten und nur in Maßen zu trinken. Da es sein erstes Vergehen dieser Art war und er sich ohne Widerstand den Stadtwachen ergeben und kooperativ gezeigt hat, verfügt das Gericht im Namen und auf besonderen Wunsch des Königs, dass dem Angeklagten milderne Umstände anzurechnen sind. Als solches hat der Angeklagte 10 Goldmünzen an das Throaler Waisenhaus zu spenden. Die Verhandlung ist geschlossen.

Theo zahlt freiwillig sogar 20 GM. Theos Anwalt beglückwünscht ihm und präsentiert ihm seine Rechnung über 100 GM, die Theo ebenfalls zahlt. Beide gehen zur Stadtwache, um Theos Sachen zurückzuholen. Dabei fällt auf, dass eine Wiederbelebungs salbe, Keliks Breiumschlag und Kelias Gegengift fehlen. Theo möchte erst Anzeige erstatten, belässt es aber dann dabei.

Herta lässt sich von Merrox die Adresse von Gebir Sonntal geben und sucht ihn auf (Erdkellergasse 15). Eine äußerst gute Wohngegend, das Haus ist wie eine kleine Villa, die Hausnummer ist eine starke Schutzrunen. Gebir öffnet, erfreut sie zu sehen, er lebt dort alleine. Das Haus ist schön eingerichtet, jeder Gegenstand erzählt eine Geschichte, der Ort ist Astral sehr rein, überall Schutzrunen wunderschöner Kalligrafie, Herta fühlt sich als Fremdkörper und fühlt den Druck der Runen, der gegen einen Teil von ihr gerichtet ist. Sie fühlt mit Empathie Gebirs gute Absichten und Freude, aber auch eine weitere starke Präsenz im Hintergrund, die sie aber nicht einordnen kann.

Gebir überreicht ihr stolz ein speziell für sie angefertigtes Schutzamulett, das ihre Struktur stabilisiert und ihre Abzüge auf MWSK neutralisiert. Sie muss es über ihrem Herzen tragen, damit es sie schützt. Das Amulett ist ein blutroter Stein mit hellblauen Linien wie Adern, die eine ganz auf Hertas Struktur passende Rune formen, trägt man um den Hals. Sie webt einen Faden rein (Mindestwurf 7). Die MWSK für Zerstörung ist 40. Solange sie es trägt, ist die Gabe ihrer Empathie weg. Jedesmal, wenn sie es ablegt, kriegt sie 1W4 Schadenspunkte. Sollte sie davon eine Wunde erhalten, droht im schlimmsten sogar Strukturzerfall.

Gebir wird, bevor Herta weiteres fragen kann, von Soldaten in einem wichtigen Auftrag eiligst zum König begleitet. Theo betrachtet später das Amulett Astral mit 38, erkennt seine ungewöhnlich gute und schnelle Arbeit. Das Amulett dürfte einige hundert Goldmünzen wert sein.

Die Buchwanderer machen sich Gedanken, ob ihre Botschaft an Sorokan angekommen ist, und schicken eine weitere magische Botschaft (magische Akademie, 20 GM) an T'Kambras ("Ist unsere Nachricht angekommen?") und erhalten die Antwort ("angekommen").

Als Flora die Toilette aufsucht tatscht sie plötzlich etwas von unten an (1 auf 1W6 - gefiel ihr). Erschrocken springt sie auf. Es ist ein schwarzer Tentakel. Von ihrem Kraken.

*Flora, bist Du? Sorry für die Störung, ich hab' euch schon überall gesucht, aber es gibt da ein kleines Problem mit der Burg, und ihr solltet vielleicht mal wieder nach dem rechten sehen... die Zigeuner sind immer noch da und haben so langsam eure Schutzvorkehrungen überwunden... und ich hasse diesen Gestank... ausserdem ist da so ein neuer Adept, ein Menschling... gerissener Bursche... naja, machs gut, hier kommt grade ein Monsterschiss durch, den möchte ich nicht abkriegen... grüß' die andern...*

Harkonn wird von zwei Agenten zum Auge Throals gebracht. Dort trifft er den Leiter der Abteilung "Aufklärung Thera" namens Hermon Tiefstein, ein alter und mit allen Wassern gewaschener Zweg. Hermon war früher selbst Adept (Assasine). Vorbild ist Anthony Hopkins. Kurze, graue Haare und Stoppelbart. Weltgewand, höflich aber sehr intelligent und kann einem Angst machen.

Hermon hat einen unstillbaren Hunger nach allem, was Thera betrifft. Er hat in seiner Abteilung theranische Sitten eingeführt, er verlangt von seinen Leuten, zu denken wie ein Theraner.

Er fragt Harkonn, was er als Grenzsoldat weiß. Harkon berichtet über den Abzug der Theraner und die Zunahme der Luftpiratenüberfälle. Hermon bittet um seine Einschätzung und erzählt, dass König Nehden den Abzug als Chance begreift, während Hermon selbst skeptisch ist. Seine Spione haben nämlich wiederholt große Truppenbewegungen und Mobilisierung militärischer Ressourcen bei den Theranern registriert. Zuerst sah es so aus, als ob die Theraner sich ganz auf eine Invasion Marraks konzentrieren würden, aber das scheint nicht der Fall zu sein. Hermon heuert Harkonn schließlich beim Auge Throals an und überreicht ihm ein kleines Kästchen mit einer Brosche, die, sobald man einen Blutstropfen darauf träufelt, mit dem Auge Throals Kontakt per Sprache aufnehmen kann. Sein besonderer Auftrag: Über die Ereignisse mit dem Buch regelmäßig berichten und insbesondere bei seinen Reisen auf Hinweise auf die Theraner zu achten. Und über seine Verbindung zum Auge Throals natürlich zu schweigen.

Die Gruppe entscheidet, dass sie umgehend ihre Burg und T'Kambras aufsuchen müssen. Sie suchen ihr Luftschiff, dessen Crew allerdings besoffen in den Bars abhängt. Theo kriegt sie mit seinen Mixturen aber in Windeseile wieder nüchtern.

**13.6.2017**

### Highlights

- Die Gruppe kauft umfangreich
- Theo trifft Albertus Magnus
- Theo darf Albertus Labor in Zukunft nutzen, und Albertus bietet ihm kostenlosen Aufstieg, beides gegen zukünftige Informationen über den Foliantus
- Ein throalisches Kriegsschiff kehrt schwer angeschlagen zurück nach einem Kampf mit den Feuerschuppen-Luftpiraten

- Die Crew des Schiffs der Buchwanderer verlangt mehr Sold, das Japanische Adeptenpaar verlässt die Crew
- Das Schiff und die Crew werden startklar gemacht
- Zwietracht und Misstrauen innerhalb der Gruppe
- Herta nimmt das Amulett ab
- Theo hat "im Schlaf" eine Prophezeiung geschrieben, die umgehend gestohlen wurde

Die Gruppe bereitet sich auf die Abreise mit ihrem Luftschiff vor. Sie kaufen noch einmal umfangreich in Throal ein, unter anderem viele Heiltränke, Abenteurerausrüstung, Alchemiebedarf und Proviant. Der alte Bogner Floras verkauft ihr einen besonderen Pfeil: schwarz und schlangenförmig, wirkt er abgeschossen einmalig den Zauber verdorren auf sein Ziel, mit ihrem Angriffswurf als Spruchzauberei und ihrem Schadenswurf als Wirkungswurf.

Theo flattert ein fliegender, persönlich an ihn gerichteter Brief zu, eine Einladung von Albertus Magnus, dem legendären Hofalchemisten von König Nehden. Theo sucht Albertus umgehend auf. Albertus Haus ist eher unscheinbar, schwarz und groß in einer guten Gegend, aber mit weitem Abstand zu den Nachbarhäusern. Albertus begrüßt Theo freundlich, ist in die Geschehnisse um die Bibliothek eingeweiht, plaudert mit schwerer Miene mit Theo über die politische Situation, aber Theo bemerkt sein wahres Ansinnen und spricht über den Foliantus, worauf Albertus vor Neugier und Begehren fast platzt. Theo erzählt ihm von dem Foliantus und verspricht Albertus, ihm alles zu erzählen, im gegenzug darf er jederzeit Albertus Labor benutzen, welches das umfangreichste in ganz Barsaive ist, und er darf Albertus Dienste als Lehrmeister kostenlos in Anspruch nehmen. Auch Albertus sieht mehr in dem Buch und wird von Throal am Zugang gehindert.

Auf dem Weg zum Luftschiffhafen begegnen die Spieler einer Reihe verletzter zwergischer Soldaten. Ihr Schiff ist von einem Überfall der Luftpiraten, der Iopos-Nahen Feuerschuppen, schwer gezeichnet. Die Dominanz der Luftpiraten nimmt seit dem Abzug der Theraner nie geahnte Ausmaße an, sie haben das throalische Kriegsschiff über dem Servos angegriffen.

Die Crew des Schiffs der Buchwanderer verlangt daraufhin den doppelten Sold, das Japanische Adeptenpaar verlässt die Crew mit der Begründung, dass sie ihre eigene Legende eine Weile verfolgen müssen. Der erste Maat der Crew ist Jordan, Troll-Luftsegeler 6. Kreis. Der Rest sind 3 Trolle und 4 Orks, keine Adepten. Bei der Untersuchung des Schiffs fällt ein Riss im Segel auf, den der gerufene Thorasch mit dem Zauber reparieren ausbessert.

Die Gruppe ist misstrauisch gegenüber vielem und betrachtet sich und die Crew mit einem sehr guten Astralwurf. Herta nimmt zudem das Amulett ab, weil man Gebir misstraut, und kriegt nur geringen Schaden. Herta prüft alle emphatisch. Dabei fällt auf, das Harkonn mal ein Dämonenmal hatte, was er verschwieg, und generell etwas vor der Gruppe verbirgt. Es kommt zum Streit zwischen Harkonn und Flora:

Jenny absolut vorwurfsvoll wie wenn sie Ehekrach hat, als Flora zu Harkonn: "Glaubst Du, Bier macht uns jetzt lockerer und macht uns zu Freunden?????? Du weißt ja noch nicht mal wer wir sind und tust jetzt wie Freunde??"

Keili total in der Defensive: "Ihr habt ein dämonisches Haustier!!"

"Ja und?? Das ist Fluffy!!! Du kennst uns gar nicht und hast ne Meinung!!"

"Ihr habt nen Pakt mit nem Dämon geschlossen!!!!"

Jenny hält inne: "Äh scheisse, irgendwie läuft das gerade aus dem Ruder.."

Die Gruppe trinkt mit der Mannschaft auf Deck des Schiffes will noch eine Nacht an Bord schlafen, und dann früh abreisen. Am Morgen ist Theo sehr unausgeschlafen, astral ist er energetisch geladen, aber erinnert sich an nichts, lässt Zilean in seiner Kabine die letzte Nacht zeitlich zurückbetrachten. Theo stand in der Nacht auf, wie am Schlafwandeln, setzte sich an seinen Tisch und schrieb einen längeren Text auf Papier. So ging das die ganze Nacht, immer wieder steht er auf, öffnet das Bullauge, geht mit grüblerischer Miene herum, schreibt mit äußerster Anstrengung und Elan weiter, schläft schließlich.

Ein Windlingsadept, wohl Dieb, hat von aussen das Boot beschattet. Als Theo schläft, fliegt er ins Zimmer und entwedet das Geschriebene.

Auf den leeren Blättern darunter kann Theo die durchgepausste Schrift rekonstruieren:

*Der Weisheit ferne Krone  
Prophezeiung des  
Theophrastus von Bombastus*

1.

*Was für ein Ding innerlich ist, zeigt sein äußeres Zeichen. Wie die Natur ihre eigenen Zeichen hat so auch die Magie. Du warst beschrieben als ein Fresser von allen, die mit dir zu tun haben. Gesegnet in Frieden ist der, der von dir befremdet ist. Magie hat dir geglaubt und dir gegeben, weil deine Schmerzen nur gesehen werden und nicht die Zeichen. Darum verschlingst du alles, was dich berührt. Denn die Schönheit und nicht die Güte ist von dir gesucht.*

2.

*Eine Blume wächst auf die vorgesehene Höhe. Wer sie veranlaßt, zu wachsen, veranlaßt sie auch zu verblassen. Dies geschieht dir, denn Magie hat dich damit geschmückt, daß dein Emporsteigen erkannt werden soll und auch, wie du zu nichts werden wirst. Denn vor dir, Magie hat dich erkannt und deshalb mit einer Blume verglichen, die heute blüht und Morgen ist verdorrt. Weisheit und Furcht vor den Passionen hätten dich bewahrt, aber du hast es übersehen, deine eigene Weisheit hat dich verführt.*

3.

*In gutem Frieden hast du gesessen, aber du hast es nicht gekannt und hast erlaubt, dich zu bewegen. Deine Wildertheit hat dich umgestoßen und dich geteilt und nicht mehr sollst du deine frühere Herrlichkeit haben. Deshalb bist du Demütigt und wirst wieder zu dem, was du früher warst. Du hättest Hilfe und Gebrauch für die ganze Welt sein sollen, und solltest dich wie allen andern ruhen lassen sollen, aber du bist*

*verführt von dem, was von deinen Vorfahren abgelehnt wurde. Selbst wenn du Buße tust, so wird doch niemand durch dich Freude erfahren.*

4.

Du hast die Pflicht nach links und rechts geteilt, als ob sie dich unterdrücken würde. Beide Seiten werden dir Angst machen und Der Hass wird dich ganz überwinden. Denn eine Hure teilt ihre Langeweile, und für eine Weile hat sie ihren Weg, aber Wehe ihr, wenn ihr Betrug entdeckt wird. Dann kommt das Wort, "Keine Liebe ohne Schmerzen". Obwohl du es getan hast Mächtig freut euch, daß du ohne Kopf bist, ein Kopf soll dir aufgesetzt werden, und du wirst doch ein Glied sein Du bist es nicht gewohnt. Aber gegen deinen Willen wirst du schlucken und essen was nicht dein natürliches Essen ist.

5.

Du hast nicht die Weisheit deiner Krone, sondern hast dich gegen den Weg der Krone gewandt und hast viel Böses getan. Ein Stein wird auf dich fallen, der dich hart gegen deinen Willen drücken wird. Denn du hast unschuldiges Blut vergossen und verloren Unwillig zu wissen, was du hättest wissen sollen und was einer Krone angehört. Er, den du hast Verachtet wird dich aus dem Süden und aus dem Osten besuchen, ehe du zwei oder drei zählen kannst und aufgerufen hast Deine Verbündeten werden dich nicht nennen, denn sie selbst werden fallen.

6.

Dein Geschmack ist stark, nicht gesund und angenehm für alle. Darum werden deine Feinde, denen du nicht kommst, Gesund, werf einen Schatten und trockne dich hinauf, damit du mäßig wirst, und daß deine Frucht nicht wachsen kann Von dir, wie du dich jetzt vergeblich machst. Denn du wirst einem Platz geben müssen, den du nicht kennst. Anfänglich warst du sehr Kühn, und als Held hast du dich selbst aufgehoben Aber dein Unternehmung hat dich geteilt und was ist geteilt hath keine Dauer. Noch sollst du ein Lob und einen Sieg behalten, denn du hast es gewusst.

**20.6.2017**

### Highlights

- Der Luftschiffhafen in T'Kambras wurde zerstört
- Luftpiraten greifen an

Die Gruppe fliegt 3 Tage nach T'Kambras, auf dem Weg dorthin über dem Servos gibt es zwei ereignislose Begegnung mit einem Kaulkschnabel sowie zweier Luftschiffe am Horizont, ein threalisches Kriegsschiff und ein Luftpiratenschiff, die weit auseinander ihre Wege ziehen. Herta bekommt einen Schwächeanfall nach einem Tag Luftschiffahrt, vermutet ihre Struktur als Ursache und legt das Amulett von Gebir Sonnental wieder an.

In T'Kambras sucht die Gruppe Aks Taverne auf, aber Ak ist fort. X' und Ak sind gerade auf einer langen Reise über das endlose Meer der Verwüstung, weil X' Ak überzeugen möchte, dass die Welt keine Scheibe ist, sondern ein Ikosaeder, wie jeder Scholar weiß.

Die Gruppe verbringt einen Abend in der Taverne, ausser Theo, der seinen Mann und Frau dank seiner Alchemistischen Kunst in P'Tianas Tempel der Lüste steht und ihn 100 GM kostet.

Am nächsten Tag suchen sie Sorokan in der Akademie auf.

Der Luftschiffhafen von T'Kambras wurde zerstört (kurz nach der Nachricht). Es gab eine gewaltige Explosion. Offenbar ein Unfall auf einem Frachtschiff, welches elementares Feuer und Wasser geladen hatte. T'Kambras trauert der unzähligen Toten. Es wird Wochen dauern, den Hafen wieder aufzubauen.

Für die Forschung ist insbesondere der Verlust der Nordklamm, eines historischen Schiffes der Schüler des Lebens, und des dort befindlichen Transorbitalen Spekulum's schmerzlich. Der Hammer befand sich glücklicherweise in der magischen Akademie zu T'Kambras. Das Schiff war ein Handelsschiff aus Traver, das zuletzt in Iopos Fracht gelöscht hatte.

Sorokan glaubt an die Iopaner als Urheber. Sie haben seit einiger Zeit wieder Stress mit den Iopanern.

Die Gruppe erzählt grob die Geschichte des Vorfalles in der Bibliothek, zeigt die Phantombilder, halten sich aber mit genauen Details zurück.

Zur Entschlüsselung der Nachricht der Buchwanderer verwendete Sorokan das falsche Buch gleichen Namens ("Traktat über das Aarameer", dass es einmal von einem Zwerg namens Runsdal (=Throal) gibt und einmal von einem T'Skrang namens Zetschka Korofolis Artonis (=T'Kambras)), der so entzifferte Spruch ist:

Gefahr kommt Westen Leviathan Turm sofort baut astral ganz  
Schweigen muss

Die Nachricht kam kurz vor dem Anschlag, wurde erst danach entschlüsselt. Sorokan interpretiert dies nach langer Beratung so, dass man nichts über den Anschlag publik machen sollte, und insbesondere nicht über magische Kommunikationswege. Und lässt einen Turm aus astralen Strukturen bauen, und obenauf lässt er den Hammer montieren, der nach Westen ausgerichtet ist.

Die Gruppe reist weiter Richtung Travar zu ihrer Burg, die Reise soll 4 Tage dauern. Es ist ein angenehmer Tag 2 der Reise an Bord, es ist etwas zu warm aber nicht sonnig, die Gruppe segelt hoch über den Ausläufern des Servos, der Himmel über ist dick bewölkt und zieht sich weiter zu. Die Gruppe ist an Deck, der 1. Maat hat das Steuer. Ein paar Ork-Matrosen spielen Karten, als plötzlich, einer in seinen Gahad verfällt:

Betrüger!! Du Sohn einer dreckigen Elfenrutte!!! Ohhh, dir werd' ich eine Lektion erteilen!!!

Ach ja? Du bist doch selbst zum Verlieren zu dumm, du Zwergenwichser, machst hier den Lauten, komm doch, ich stopf dir dein blödes Maul!!!

Null-Komma-Nix eilt die Mannschaft herbei, ein paar scheinen sich auf Randalen zu freuen, bilden einen Ring. Als die beiden Orks sich mit ihren Messern umkreisen, fällt Regen.

Die Gruppe macht Astralsicht und erkennt einen magischen Einfluss und bereitet sich 1 Runde auf einen Kampf vor, Theo nimmt Merkurphase, die anderen Kampfsaft.

Dann geht plötzlich alles sehr schnell, wir schalten um auf Zeitlupe: Zwei laute Knalle über Deck! Sirren! Krachen auf Deck! Der 1. Maat ist getroffen! Zwei große Netze aus schneidendem Draht, von 4 großen Speeren aufgespannt, spannen sich über den Kreis der Orks, und als Thystonius Chor den Himmel aus unzähligen Kehlen mit Kampfgebrüll erfüllt, spürt jeder die Angst in seinem Magen, denn riesige Schatten regnen herab, von einem in Flammen gehüllten Schiff, das durch die Nebelfetzen der tiefen Wolken bricht, und die Planken des Decks erbeben von den Donnerschlägen ihrer Körper, riesige Trolle in glitzernden, spiegelnden Rüstungen lebendigen Kristalls mit kristallinen Schwertern und Schilden erheben sich wie Berge! Ihre narbigen Gesichter zeigen furchtbare Entschlossenheit, und ihr glühender Schrei verkündet: Dies ist die Stunde, wo ihr den Blutzoll des Himmels zahlen müßt, dies ist die Stunde, wo ihr euren Wert beweisen müßt, oder ihr werdet alles verlieren, alles!

*Ein großer Metallspeer von 3m Länge ragt aus der Brust eures 1. Maats, in steilem Winkel in den Himmel, das Steuerrad aufgespießt und tief ins Deck gebohrt.*

Der Kampf geht bis Runde 3, to be continued...

Gegner bisher bekannt: 20 Trollpiraten, 4 Schützen, Kapitän 9. Kreis, Elementarist mindestens 7-Kreis. 2 Feuer brennen.

Zitat Jenny: "Du willst alles negative von mir auch negativ verstehen!!!"

**27.6.2017**

## Highlights

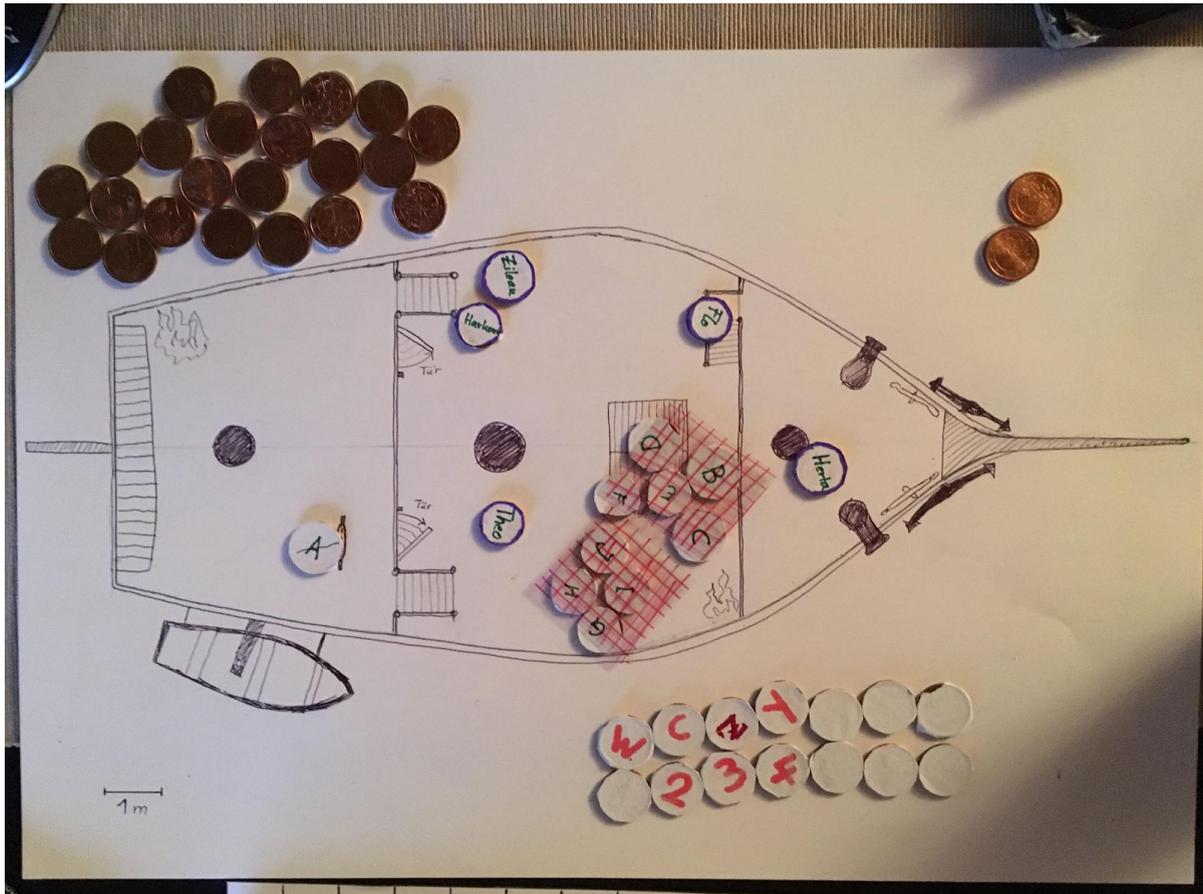
- Theo hat mit einer Splitterbombe mindestens 4 Piraten erledigt

- Der gegnerische Elementarist hat zweimal Todesregen gewirkt und wurde jeweils in der Runde darauf von Flora schwer getroffen, was andernfalls den sicheren Tod der Buchwanderer bedeutet hätte
- Zilean hat mit Sternregen(?) mindestens 6 Piraten erledigt
- Der gegnerische 1. Maat, Luftpirat 7. Kreis und Raggok-Questor 3. Rang, hat Theo in der 5. Runde mit Schmerz belegt, damit kampfunfähig gemacht und ihn an den Rand des Todes gebracht
- Herta hat den Piratenkapitän (9. Kreis Luftpirat und Thystonius-Questor) die ganze Zeit in Schach gehalten, am Ende erledigt und damit den Kampf entschieden (der Kapitän ist nur 2 Punkte über Tod)
- Flora hat den Raggok-Questor mit ihrem einzigartigen Verdorren-Pfeil in den Fuß getroffen (dieser magische schlangenförmige Pfeil entpuppte sich damit als erodynamisch eigenwillig)
- Zilean wollte mittels Zauberreichweite den feindlichen Raggok-Questor auf einige hundert Meter mit Zerquetschen töten, die anderen Luftpiraten versperrten ihm aber die Sicht und verhinderten damit den Zauber.
- Weil das eigene Steuerrad blockiert war, die Mannschaft fehlte und das Schiff von Bergen von Trolleichen übersät war, konnten die Buchwanderer nicht die Verfolgung aufnehmen.

Der Kampf ist gewonnen! Outgame insgesamt 5 Stunden, ingame 7 Runden Hauptkampf, es stand bis zuletzt auf Messers Schneide. Danke an Olli für die Kampf-Architektur und Offenbarung seiner besten Tricks!

23 gegnerische Luftpiraten (keine Adepten) sind tot, der gegnerische Kaptain ist bewußtlos, das Schiff ist übersät mit Leichen (21). Die eigene Mannschaft ist ebenfalls tot, bis auf den 1. Maat und den Koch (Ork), welche von den Buchwanderern wiederbelebt werden konnten.

Nachdem der Kapitän fiel, flohen die verbliebenen 6 Piraten von Bord auf das seitlich im Sinkflug abtauschende Piratenschiff, doch die Buchwanderer töteten noch zwei Piraten im Sprung, deren Körper auf das Piratenschiff fielen. Der Raggok-Questor und der Elementarist, die 4 Schützen sowie mindestens 8 weitere Luftpiraten sind damit mit dem Luftpiratenschiff entkommen. Es waren offenkundig Feuerschuppen.



#### Lessons learned:

- Alle waren konzentriert und fokussiert die ganze Zeit, super Spannung.
- Die gnadenlose Auslegung der Regeln und Aktionen der Gegner durch den Master war gut. Der Kampf war extrem hart, aber absolut ehrlich.
- Die intensive Vorbereitung hat sich gelohnt.
- War genial, aber muss die seltene Ausnahme bleiben, weil sehr anstrengend.
- Das Massenwürfel-Programm mit der Darstellung auf dem Fernseher hat sich gut bewährt, Überblick und Nachvollziehbarkeit geboten und den Kampf vereinfacht.
- Zum Teil gab es hitzige Diskussionen, was meistens ok war, aber leider bei Max und Sebastian mal wieder den Rahmen gesprengt hat.

**4.7.2017**

#### Highlights

- Zilean verlässt die Gruppe
- Bestattung der Toten
- Krogan, der feindliche Kapitän, sagt aus und wird in die Freiheit entlassen.
- Ein zweiter Luftpiratenangriff droht, aber die Gruppe entkommt durch Tarnung

- Theo träumt vom Bibliotheksvorfall: man hört nichts im Astralraum
- Travar: Hohe Einnahmen durch den Verkauf der Beute
- havarierte Burg: Zigeuner, Novopaster und Köpschi, sowie ein Luftpiratenwrack

Zilean schaut nach dem Kampf mit toderntem Blick in die Ferne, sagt "Meine Bruderschaft braucht mich. Ich muss fort, sofort. Adieu!" Er springt über Bord, webt Fäden und fliegt davon.

Theo verabreicht dem Kapitän (Krogan Schädelspalter Feuerschuppe, 9. Kreis Luftpirat, 1. Rang Questor Thystonius) Wahrheitsserum und erfährt, dass die Feuerschuppen mit Iopos eng zusammenarbeiten, aber dass der Angriff eher zufällig erfolgte. Die Luftpiraten hatten das Schiff der Buchwanderer eine Weile aus ihrer sicheren Position in den Wolken versteckt mit Hilfe ihres Elementaristen beobachtet und auf magischem Weg Rücksprache mit ihrem Iopanischen Kontaktmann (Zulus) gehalten. Iopos war offenbar interessiert an den Buchwanderern und verlangte, dass einige lebendig gefangen würden.

Krogan beschimpft Herta unter dem Einfluss des Wahrheitsserums dafür, dass sie ihre Natur verrät und sich mit diesen minderwertigen Rassen ohne Ehre abgibt.

Er möchte in seinem Clan aufsteigen, und die Feuerschuppen wollen die beherrschende Luftmacht Barsaives werden. Sie fürchten vor allem die Blutwaisen, welche noch weitaus brutaler sind und meinen, sie wären die einzig wahren Trolle. Die Blutwaisen werden vom Wyrmwald unterstützt.

Befragt zu den Theranern, bestätigt Krogan, dass sie sich komplett aus Barsaive zurückgezogen und sogar aus Vivane Truppen abgezogen haben. Er habe gehört, dass sie ihre Kräfte seit einiger Zeit auf Marak konzentrieren, um das Land komplett einzunehmen und alle Aufstände niederzuschlagen.

Über Iopos weiß er nicht sehr viel, er war nie da, aber seine Leute haben gute magische Ausrüstung aus Iopos erhalten. Iopos Ziel ist ebenfalls die Ausweitung ihrer Herrschaft, aber Krogan weiß nichts über konkrete Invasionspläne.

Befragt zu den Schwächen der Luftpiraten sagt er, dass sie seit über 1000 Jahren den Himmel von Barsaive besegeln. Ihre kleinen Schiffe sind schnell; man sollte entweder gepanzert wie die Theraner sein oder noch schneller verschwinden.

Die weiteren wichtigen Leute an Bord seines Schiffes waren: Razzan Morgensichel Landröter, 7. Kreis Luftpirat, Raggok-Questor 3. Rang, Steuermann sowie Estorak Erdmantel Feuerschuppe, Elementarist 7. Kreis.

Krogan möchte einen ehrenhaften Tod sterben, aber die Buchwanderer haben andere Pläne. Sie landen und lassen ihn seine toten Crew auf einen Stapel schichten.

Da sieht Flora ein weiteres Luftschiff am Horizont, aus der untergehenden Sonne kommend heransegelnd. Es sind Blutwaisen! Noch einen Kampf würden sie unmöglich überstehen. Die Buchwanderer tarnen hastig ihr Schiff, mit Erfolg.

Am nächsten Tag lassen sie Krogan mit einer ehrenhaften Feuerbestattung Abschied von seiner Crew nehmen, machen dasselbe mit ihrer eigenen Crew.

Dann lassen sie sich von Krogan sein Ehrenwort geben, dass er die Kunde ihres ehrenhaften Sieges über seine Crew weitererzählt und keinen Groll gegen die

Buchwanderer hegt. Krogan verspricht dies bei seiner Ehre und sagt, dass die Buchwanderer die Prüfung des Himmels bestanden hätten und von den Feuerschuppen nichts weiteres zu befürchten hätten.

Die Buchwanderer behalten seine Ausrüstung bis auf die Blutamulette, geben ihm aber normale Rüstung und Schwert eines seiner toten Crewmitglieder und lassen ihn ziehen.

Thystonius strahlt.

Die Buchwanderer fliegen weiter nach Travar. Unterwegs begleiten sie ein Handelsschiff.

Nachts hat Theo schon wieder einen Traum: Er sieht den Vorfall in der Bibliothek aus der Sicht des Träumers. Er sieht den Hauptraum der Bibliothek, alles ist grau und schemenhaft, bis auf die Besucher und die magischen Strukturen der Runen und der Bücher, welche mehr oder weniger hell und farbig strahlen. Er sieht die als normale Besucherin getarnte Magierin (Menschenfrau) vor sich, wie sie in der Nähe der Schutzrunen vermeintlich ein Buch liest und dann mit einer unauffälligen, flinken Handbewegung einen getarnt-gehaltenen Zauber wirkt, der sofort in die nächste Alarmrunen dringt und in einer schnellen Kaskade von Rune zu Rune weiterspringt.

Kurz darauf eilen ein Mann (Mensch) und eine Frau (Elfin), in Lederkuppen gehüllt, im Astralraum durch den Haupteingang in die Bibliothek und gehen zielstrebig in den Keller. Der Mann bleibt die ganze Zeit im Astralraum, offenbar Magier, und deaktiviert die Schutzrunen, welche Zauber verhindern und vor allem die hochmagischen Bücher gefangen halten. Die Frau verlässt den Astralraum und sucht den Raum mit den Nordklammaufzeichnungen, sie ist ausser Sichtweite des Mannes, der an der Treppe wartet. Sie findet den Raum und wirft dort eine Alchemistische Phiole, die hell im Astralraum auflodert. Nach einem Moment bewegen sie sich ihre Lippen, so als würde sie etwas rufen, aber Theo hört nichts. Dann geht sie zurück zu dem Mann, er holt sie in den Astralraum, und sie verlassen die Bibliothek durch den Haupteingang.

Als Theo erwacht, hat er das Gefühl, etwas wichtiges übersehen zu haben. Er bespricht seinen Traum mit den anderen, und Flora hat die entscheidende Einsicht: Theo hat den Traum komplett aus der Perspektive des Astralraums erlebt und deswegen nur ihre Lippenbewegung gesehen, aber ihre Stimme nicht gehört. Zilean hatte mit seiner Rückschau im Normalraum, aber astralsichtig, gehört, wie sie auf Iopanisch rief: "Ich habe das Zeugnis ihrer Legende gefunden. Bereite Du nun die Rückreise vor!" und etwas später "Erledigt! Fort!". Die Alchemistin hat zum Sprechen keine Magie benutzt. Wie also soll der Magier sie gehört haben? Zu wem also hat sie gesprochen?

Herta betrachtet Theo sehr gut astral und sieht, dass seine Struktur sich kränzlich verändert hat. Er pinkelt bei der Morgentoilette etwas Quecksilber. Offenbar ist die häufige Anwendung der Merkurphase schuld. Theo muss ihren Gebrauch drastisch einschränken oder einen Weg finden, sie sicherer zu machen.

Die Buchwanderer lassen in Travar ihr Schiff reparieren (1.000 SM) und verkaufen die Ausrüstung der Luftpiraten (40.000 SM) und haben dann 119.000 SM bei der Bank von

Throal. Die Buchwanderer behalten die Handschuhe, Armschienen und das magische Kristalltrollschild.

Sie lassen vom 1. Maat eine neue Mannschaft anheuern und reisen weiter zu ihrer Burg.

Dort sehen sie von weitem, dass die Burg an einer Seite kaputt ist, von einem Luftschiff gerammt. Das Luftschiff ist ein absolutes Wrack, die Zigeuner haben aus den Segeln Zelte gebaut und das Loch provisorisch mit dem Holz geflickt. Die Zigeuner haben sich überall ausgebreitet und die Burg in einen Ort des Lachens und Lebens verwandelt. Überall hängen Knoblauch und Weihrauch; der Dämonenkrake Fluffi hat sich deswegen verzogen. Den Zigeunern ist Fluffi unheimlich.

Drumherum liegen noch ein paar tote, gelootete Trolle (waren Blutwaisen), manchmal kommt ein Tentakel, nur im Augenwinkel zu sehen, und zieht eine Trolleiche ins Wasser. Auf eine der Leichen wurde Häuten gewirkt! Astralsicht: Dämonische Präsenz irgendwo!

Die Zigeuner begrüßen die Buchwanderer und bringen sie zu ihrem "König", einem braungebrannten menschlicher Troubadour 8. Kreis mit Namen Novopaster. Er hat zwei starke magische Gegenstände bei sich und einen Freund namens Köpschi, ein mächtiges Klopwesen aus Vasgothien, das sich gut mit Fluffi versteht. Er sagt als einzigen Satz "Gib deine Seele" und ist verantwortlich für den Eindruck einer dämonischen Präsenz, hat unter anderem die Kräfte Unglück und Häuten.

Was ist passiert? Luftpiraten haben vor einer Woche im Morgengrauen die Burg angegriffen. Köpschi ist auf den Turm geklettert und hat den feindlichen Kaptain mit Unglück belegt, daraufhin ist das Schiff in die Burg geflogen, was zu einer Explosion an Bord geführt hat und die meisten Piraten erledigt hat. Köpschi, Novopaster, Fluffi und Trash haben die restlichen Trolle besiegt, es gab keine Verluste.

Trash war zufällig und insgesamt 1 Woche da, ist dann weiter gezogen nach zwei Tage nach dem Überfall, er hatte da ein ganz großes Abenteuer am laufen, wollte Heiltränke und die Buchwanderer mit sich nehmen - die Queste nach dem heiligen Gral (Bierkrug des Thystonius). Aber so ist er los mit dem Beiboot des Luftschiffs und einem Zigeuner-Adepten, ein junger Illusionist im 1. Kreis.

Durch den Einbruch haben die Zigeuner und Novopaster kompletten Zugriff auf die ganze Burg. Novopaster hat vermutlich ein paar Mixturen von Theo an die Seite geschafft, aber auch die Zigeuner.

## **11.7.2017**

### **Highlights**

- Zilean kommt zurück

- Flora hat eine Lichtträger-Talentkrise und muss dagegen viel Gutes tun
- Die Buchwanderer verkaufen ihre Burg an Novopaster gegen 100 GM und eine Aranostra-Münze
- Es gab keinen theranischen Angriff auf Marak
- Theo wird aufgrund seiner Prophezeiungen verhaftet
- Es gab keine 4. Person beim Anschlag in der Bibliothek, der Verdacht fällt auf Thera

Zilean taucht überraschend wieder auf. Die Nachricht über den Tod des Älteste seines Lebensfelsens hatte ihn erreicht, und er mußte eine Weile für sich alleine sein.

Die Buchwanderer sind unzufrieden mit ihrer Burg. Die Burg ist eine halbe Ruine und kostet nur Geld, und überall sind Zigeuner.

Flora geht zu ihrem Burgraben-Dämonenkraken Fluffy, um mit ihm einen Weg zu finden, die Zigeuner los zu werden. Fluffy erzählt, dass er vor allem den Gestank des Weihrauchs und Knoblauchs hasst und ihr liebend gerne dabei helfen würde, die Zigeuner loszuwerden. Falls sie die Burg verkaufen würden, würde er jedenfalls nicht mitreisen, er wäre kein Fisch im Glas. Dabei setzt er ihr einen Hirnwurm ein, und Flora macht sich auf die Suche nach Ölfässern, um die Zigeuner zu verbrennen.

Theo redet mit dem braungebrannten Troubadour Novopaster, der mit einem magischen Spielzeug namens Aranostra beschäftigt ist. Novopaster erklärt ihm, er habe es von einem theranischen adeligen Magier aus Marak auf ehrliche Weise beim Würfelspiel gewonnen.

Aranostra ist laut Novopaster ein theranisches Geschicklichkeitsspiel. Es besteht aus einer Runenmünze, die es in verschiedenen Schwierigkeitsgraden gibt, je nach Temperament und Machtfülle des Lebewesens, von dem ein Blutstropfen in die Münze eingeschmiedet ist, sowie einem sehr chaotischen magischen Fadenzauber. Die Rune wird mit einem Karmapunkt des Anwenders aktiviert, womit der astrale Faden zum Leben erweckt. Der etwa 30 cm lange astrale Faden verästelt sich wild und scheinbar zufällig, peitscht hin- und her und erstirbt dann. Mittels Astralsicht und Fadenweben kann der Adept versuchen, den Faden zu stabilisieren. Geübte Spieler schaffen es, den Faden über viele Minuten am leben zu halten, aber es erfordert höchste Meisterschaft, den Faden "zum Singen" zu bringen: In diesem Zustand folgen die Bewegungen des Fadens komplexen Mustern ähnlich einem prächtigen Baum im Winter, unterlegt von einem rythmischen Pulsieren, das sich über die Knochen des Arms zum Ohr hin überträgt und das man als melodischen Ton wie ein vibrierendes Glas oder Vogelzwitschern hört. Neben besonderer Geschicklichkeit benötigt man dafür eine Ahnung der wahren multidimensionalen Struktur des Fadens.

Theo probiert das ganze aus und hat mit einem Fadenwebwurf von über 40 direkt ein Erfolgserlebnis - sein Faden bildet eine kleine Baumkrone und fängt tatsächlich an zu vibrieren. Diese Aranostramünze enthält das Blut eines Löwen. Novopaster bietet Theo die Münze zum Tausch gegen die Burg an.

Auf Marak angesprochen, erzählt Novopaster, dass er bis vor 3 Monaten noch in Marak war, insgesamt ein paar Jahre, und schwärmt vom magischen Orient, von den Frauen, süßen Datteln und all den Abenteuern dort. Marak, und insbesondere Tabar, die Stadt im Herzen der großen Wüste, hat er ins Herz geschlossen. Tabar war lange eine von den Theranern

besetzte Stadt, die aber von den Wüstensöhnen und ihren mächtigen Dschinn zurückerobert wurde. Man spürt den inspirierenden Ruf der Freiheit dort an jeder Straßenecke, die Freude und die Lebendigkeit, die er hier unter den Zigeunern ein wenig wiederfand. Leider war es an der Zeit für ihn, Tabar endgültig zu verlassen... (er hat die Tochter eines einflussreichen Stammesfürsten geschwängert und bei seiner Flucht ein magische Amulett entwendet, welches sein Charisma steigert).

Von einem Angriff der Theraner auf Marak weiß er nichts. Im Gegenteil, die Theraner schienen seit längerem etwas weniger präsent in Marak zu sein.

Ganz in seinem Metier, erzählt Novopaster weiter die Geschichte seiner Flucht, die ihn auf einem Boot über das selestrische Meer führte. Dort hatte er eine sonderbare Begegnung mit einer riesigen Kugel im Himmel, welche das Meer zu einem Berg aufbäumte und einen Sturm entfachte. Furchtlos lies er den Steuermann Kurs auf die Spitze des Wasserberges nehmen - zum Glück, denn ein anderes Schiff, das floh, ertrank im Sturm. Die Kugel war von obsidianähnlichen Namensgebern bewohnt, welche mit ihm sprachen und ihm ihre Geschichte erzählten. Sie kamen von einer fernen Welt, die sich sehr von unserer unterschied. In ihrer Welt schwebte alles. Die ganze Welt war ein Hohlraum von vielen Kilometern Durchmesser, umgeben von dichtem Fels. Irgendwann begannen ihre Vorfahren, Gänge in diesen Fels zu graben und zu schauen, ob es wohl andere Hohlräume gab, denn Raum war für sie das kostbarste. Diese Expeditionen lehrten, dass der Fels kein Ende zu nehmen schien, und dass ab einer großen Tiefe der Tunnel eine Kraft auftrat, die man Raumkraft nannte und die sehr schwach alles hin zum Zentrum des Leerraumes zog, aber erst sehr tief im Fels zu wirken begann. Viele heldenhafte Expeditionen kamen und gingen, und mit den Epochen zeigte sich, dass es immer weniger Raum gab, denn jede Expedition nahm etwas Raum mit. Das Geröll füllte den großen Hohlraum, der zusehends verschwand, und so erließ man das Gesetz zum Verbote des Raumraubes. Neue, aber wenige und gezielte große Expeditionen wurden losgeschickt, um die alten zu vernichten und den gestohlenen Raum zurückzuholen. Man lernte, durch den Fels hindurch zu sprechen, mit einer besonderen Klopfsprache, und später mittels Klopfen und Lauschen durch den Fels "sehen" zu können. Und bei einer dieser Expeditionen fand man etwas fantastisches - eine ganz unbekannt Substanz - Wasser! Dies war der große Durchbruch! Um den Fels schloss sich eine große Schale aus Wasser, und darum eine aus Luft, und darum schließlich Raum. Das alles erzählten die Tunneler, wie sie sich selbst nannten, und dass sie nun im Zeitalter des Überflusses lebten. Novopaster verstand, dass überall Raum sei. Die Tunneler wünschten ihm Glück, und sie wollten nur kurz auf seiner Welt vorbeischaun und Grüßen, denn ihre Reise würde sie an die Grenzen des Großen Hohlraumes führen, den Novopasters Augen erblickten, wenn er zum Sternenhimmel aufschaue. Dieser Hohlraum sei gigantisch, aber umgeben von einer noch unermesslicheren Menge an fester Substanz, und dorthin würde sie ihre Reise jetzt führen, um sich auch dort durchzugraben. Nach ihrer Verabschiedung verließen sie seine Welt, und der Sturm und der Wasserberg verschwanden.

Novopaster reiste danach bis nach Vasgothien, wo er Köpschi kennenlernte. Er wollte dort die Frucht einer Passion finden, fand aber statt dessen die Frucht eines Dämons, die er zum Glück nicht verspeiste. Schließlich in Barsaive angekommen, lies er sich hier bei den Zigeunern nieder, die ihn mit ihrer Lebensfreude an Marak erinnerten.

Herta schaut sich Novopaster mit einem Wurf von über 40 sehr gut astral an. Dieser überragende Wurf lässt sie die astralen Ursprünge des Geistes der Namensgeber erkennen und sie sieht die Parasiten, die die Namensgeber quälen und steuern. Diese Parasiten sind dunkel und schemenhaft, wie Blutegel sitzen sie an den Stellen, die weh tun. Sie sind hässlich, krüppelig und madenhaft und erinnern an Tiefseefische mit messerscharfen kleinen Zähnen, an bleichliche Höhlennaale oder Neunaugen. Einige sind sehr intelligent und haben sich tief in die Astralstrukturen ihrer Wirte gebohrt, wo sie die richtigen Fäden ziehen, um die Namensgeber zu ihren Marionetten zu machen. Schmerz, Hass, Selbstmitleid, Egoismus, Machthunger, Sucht, Sadismus und alles, was von der Liebe weg führt und den Namensgeber zu seinem eigenen Sklaven macht, wird von ihnen gefördert. Novopaster hat weniger dieser Parasiten als die Buchwanderer, und er hatte noch nie ein Dämonenmal.

Die Buchwanderer beraten sich und einigen sich darauf, Novopaster die Burg zu verkaufen. Zilean nimmt das Feilschen mit Novopaster auf, unterliegt aber. Statt der geforderten 500 GM einigt man sich auf 100 GM und die Aranostra-Münze. Der Kaufvertrag in doppelter Ausführung wird in Travar beglaubigt.

Herta nimmt sogar ihre Schutzbrosche ab, um ihn empathisch zu prüfen. Er hat offenbar noch etwas in der Hinterhand, und bei einer gründlichen Inventur der Burg fällt Theo auf, dass eines seiner Teufelsaugen fehlt. Nach einem Hinweis von Fluffi findet sich auch dieses vergraben, die Buchwanderer verdächtigen Novopaster, aber dieser zerstreut ihre Bedenken mit seinem Charisma.

Flora verabschiedet sich von Fluffy, dieser will sie an sein pochendes Dämonenherz drücken, was sie erschrocken mit einem Lichtkreis abwehrt und ihn verjagt. Herta stellt anschließend eine Talentkrise bei Flora fest. Offenbar ist ihr Lichtträgetum in Gefahr aufgrund ihrer engen Bindung an Fluffy und vor allem ihrer bösen Absichten den Zigeunern gegenüber. Sie wird verstärkt gutes tun müssen, oder sie verliert ihren Lichtträgerstatus.

Harkonn kauft sich in Travar einen Kettenringpanzer für 400 GM mit 4 Fäden, 200 GM zahlt er aus der Gruppenkasse.

Die Buchwanderer reisen zurück nach Throal. Dort erstattet Harkonn dem Auge von Throal Bericht über den Überfall der Luftpiraten und dass die Theraner offenbar doch nicht Marak angegriffen haben. Er erfährt, dass Theo mit Haftbefehl gesucht wird. Von den 3 Namensgeber, welche den Anschlag auf die Bibliothek verübten, gibt es keine Spur.

Theo wird aufgrund seiner Prophezeiung, welche in Throal die Runde gemacht hat, von der Stadtwache inhaftiert. Der Vorwurf lautet umstürzlerisches Treiben gegen den König. Er nimmt sich seinen Anwalt, geht auf eigenen Wunsch in den Kerker, explodiert vor Wut und macht dort seinen Mitgefangenen fertig, einen armen Trolldieb. Am nächsten Tag ist Theo auf freiem Fuss, darf aber bis zum Beginn der Verhandlung Throal nicht verlassen.

Herta forscht mittels Spurensuche wegen Kufus nach - offenbar hat Kufus wirklich den Tod in der Bibliothek gefunden.

Zilean schaut sich das Geschehen im Keller der Bibliothek erneut in der Vergangenheit an, betritt diesmal aber mittels Geisterportal den Astralraum, und tatsächlich hört er nicht, was man im Normalraum redet. Er findet auch keinen Zauber oder jemand viertes, an den sich die Alchemistin mit ihren iopanischen Worten hätte richten können.

Merrox informiert sofort den König, was eine aufwändige zweite Untersuchung nach sich zieht - niemand hatte das Detail mit dem Hören im Astralraum beachtet. Am Ende steht fest, dass es keine vierte Person gab - offenbar sollte eine falsche Fährte Richtung Iopos gelegt werden! Die Buchwanderer haben damit eventuell einen Krieg verhindert. Der Anschlag selbst und sein Ziel dagegen sind real, das transorbitale Spekulum, die Nordklamm und deren Aufzeichnungen und Baupläne sind vernichtet. Der Verdacht fällt auf Thera. Die Buchwanderer verdächtigen insgeheim Gebir Sonnental, den Runenmeister, etwas mit dem Vorfall zu tun zu haben, und gehen sicher, dass sie das weitere nur mit Merrox besprechen.

Merrox erzählt den Buchwanderern, dass man in der Zwischenzeit herausgefunden hat, woran Kufus forschte. Kufus, der authentische orkische Student Merrox, der aufgrund seines fotografischen Gedächtnisses nie Aufzeichnungen machte, hatte doch eine Freundin, und dieser hatte er mitgeteilt, dass das Buch der Buchwanderer sehr alt sei, dass die Buchwanderer nicht die ersten wahren, die darin wandern konnten, dass es sehr lange Zeit in Thera war, und dass die früheren Buchwanderer Theraner waren! Leider wären dies alle Hinweise, weitere Details würden sich wohl nur in Thera selbst finden.

Merrox sagt Theo, dass ein Troubadour von der Gaststätte "zur Glücklichen Stunde" ihn seit einer Weile sucht.

## 18.7.2017

### Highlights

- Hertas Amulett enthält eine Drachenschuppe
- Gebir Sonnental arbeitet für einen Drachen
- Astendars Horn ist ein waschechtes mathematisches Paradox

Die Buchwanderer untersuchen erneut das Buch, für das Merrox inzwischen einen eigenen Raum eingerichtet hat. Das zugeklappte Buch lagert auf einem mit schwarzem Samt belegten Eichenpodest. Der Raum ist mit starken Schutzrunen versehen, an denen Gebir Sonnental mitgewirkt hat, welche sowohl gegen äußere Eindringlinge als auch gegen mögliche Gefahren aus dem Buch heraus wirken.

Die Buchwanderer blättern in dem Buch, finden aber keine besondere Seite. Fadenweben in das Buch hat auch keinen besonderen Effekt, ebenso Zauberbücher verstehen oder ähnliche Talente. Die Schrift ist nicht theranisch oder sonstwie bekannt. Mit Lebensblick

erkennt man eine subtile Lebensenergie in dem Buch, oder besser eine Überlagerung unzähliger Lebensenergien. Schließlich blättern sie zu der Seite mit Astendars Horn. Theo hat eine überragende Astralsicht von über 50 und erkennt, dass der ganzen Welt eine subtile Verseuchung zugrundeliegt. Das Buch selbst hat eine gewisse dunkle Aura. Kräftige Fäden gehen dem Buch in die Buchwanderer, aber unzählige weitere Fäden spinnen sich wie dichte Spinnenweben vom Buch aus in den ganzen Raum.

Und: Hertas Amulett enthält eine Drachenschuppe.

Die Buchwanderer suchen daraufhin Gebir Sonnental auf. Herta betrachtet ihn mit einem überragenden Empathiewurf von über 50. Im Laufe des Gesprächs gesteht Gebir, dass er im Auftrage eines Drachen arbeitet, aber nicht gegen das Wohle Throals und keinesfalls für die Iopaner. Zum Horn Astendars befragt, lügt er zunächst, gesteht dann aber, dass er sehr daran interessiert ist, weil er diese Seite zufällig aufschlug und die Abbildung ihn faszinierte, und weil das Buch ihm oder den Buchwanderern damit vermutlich etwas mitteilt.

Nach einem harmlosen Geplänkel mit einer mutierten Tigermücke finden die Buchwanderer in der Gaststätte "zur Glücklichen Stunde" den Troubadour namens Bamselboh, den Theo vor etwa zwei Wochen um Infos zu Astendars Horn gebeten hatte.

Bamselboh holt Odopussel, ein klappriger alter menschlicher Troubadour (3. Kreis) und Anhänger Astendars, ziemlich verlebt und gescheitert, der in seiner Jugend einen Vers über ein Horn von Astendar aufgeschnappt hat. Er verlangt Bier, Essen, Schnaps, Silber und eine Hure als Bezahlung:

Als Jüngling weilte ich einst in Himmelsspitze und hatte dort das Herz einer jungen Maid von Adel erobert, wie im Fluge, denn sie war Scholarin und ich wahrhaftig ein Prachtbursche. Sie war hübsch, denn ich hatte meinen Geschmack, und sie rührte wahrlich mein Herz, aber mein altes Gedächtnis erlaubet mir nicht mehr, ihr Gesicht oder ihren Namen noch zu kennen. Sie war etwas besonderes, so schien es mir damals. Stände bedeuteten ihr nichts, trotz ihrer Herkunft. In der Liebe war sie wie eine verschlossene Blume, die erst vom Morgentau Astendars erwecket werden musste, und hatte den Kopf voll geistig verworrener Dinge, komplett trockener Sachen, gar nicht gut für ein Mädels sowas, ich sage es euch! Jawohl, das Denken sollte man alten Männern überlassen, denn zu was anderem taugen faltige Gesichter nicht! Ich sang ihr Astendars Geschichten und schenkte ihr die Freuden der Liebe. Sie las immerfort Bücher, und einmal las sie mir dann diesen Vers über das Horn von Astendar, weil sie erhoffte, damit erwecke mein Interesse für ihre staubigen Bücher! Tat sie auch im ersten Momente, aber wie sich alsbald ergab, hatte der Verse, so wundersam er zunächst klang, doch so gar keine echte Bedeutung, weil er nämlich so gar nichts mit Astendar verband! Ich war erbost und verärgert, dass sie mich so narrete, dass man Namen einfach so entwendet, gerade von meiner Passion, und da tat ich das einzige, was mir damals in meinem hitzigen Temperament als würdig erschien und verlies sie! Sie war neunmalklug und hatte keine Ahnung von der machtvollen Magie der Namen. Manchmal denke ich daran zurück... die Stimme meines jungen Herzens weinte damals auf eine naive Weise, die mich bis heute verwundert. Vielleicht hätte ich ihr ein Lehrer sein können? Aber nein, sie hätte doch nur gewollt, was alle Frauen ihrer Art wünschen, den Mann fürs Leben heiraten, was für eine Illusion, das ist so gar nicht die Art Astendars,

meint ihr nicht auch? Oder?

Der Vers lautet:

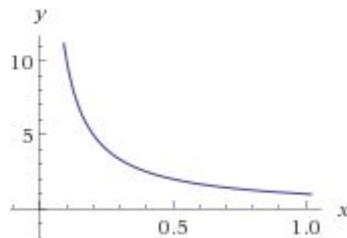
Der Leib des Horns von Astendar ist irdisch und endet, gezwängt in unermesslich-ewige Haut. Seine Form ist die des Einen geteilt durch das Unbekannte, gedreht im vollen Kreise um den Nabel des Nichts. Das, was endet, kann dem, was unermesslich ist, nicht fliehen.

Die Buchwanderer rätseln eine Weile über diesen Vers und fragen schließlich Merrox. Er meint, dass das ganze etwas mit Mathematik zu tun haben könnte, wie die Buchwanderer zum Teil vermuteten. Merrox holt einen fähigen Scholaren und Zahlenkundler, und dieser gibt folgende Erklärung:

1. "Seine Form ist die des Einen geteilt durch das Unbekannte"

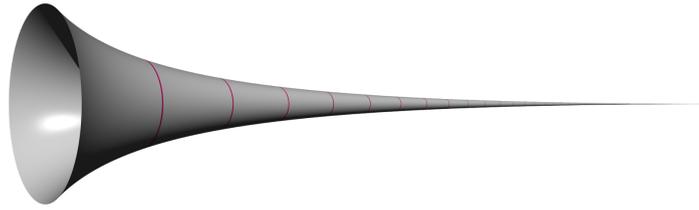
Dabei steht "Unbekannte" für  $x$ , wie Harkonn vermutete, und das ergibt die bekannte Formel

$$\frac{1}{x}$$



2. "Gedreht im vollen Kreise um den Nabel des Nichts"

Hier steht "gedreht im vollen Kreise" für eine volle Drehung um  $360^\circ$ , wie Theo vermutete, deren "Nabel" gleich Drehachse durch das "Nichts" gleich dem Nullpunkt geht, wie Zilean vermutete. Wenn man als Drehachse die  $X$ -Achse nimmt, so entsteht genau die im Buch abgebildete Form:



3. "Der Leib des Horns von  $\mathcal{A}$ stendar ist irdisch und endet, gezwängt in unermesslich-ewige Haut."

Dies gibt dem Mathematiker zunächst eine harte Kopfnuss auf. Er vermutet, dass Leib für das Volumen und Haut für die Oberfläche steht. Nach vielen aufwändigen Rechnungen strahlt vor Glück, denn die Formeln belegen unumstößlich, dass das Volumen im inneren des Horns endlich ist, aber die Oberfläche ist unendlich!

Ein Paradox! Wie kann etwas endliches eine unendliche Oberfläche haben? Der Mathematiker ist von seiner Entdeckung zutiefst entzückt und zugleich bis ins Mark erschrocken, denn nichts ist bedrohlicher als ein echtes Paradoxon, welches die Grundfeste der gesamten Logik erschüttern und jegliche Gewissheit zu Staub zertrümmern könnte...

Tief in Gedanken möchte der Mathematiker alleine sein. Bei der Deutung des letzten Teils kann er nicht helfen:

"Das, was endet, kann dem, was unermesslich ist, nicht fliehen."



