

Verbotenes Wissen – Spieltermin VII

10. Efferd 1018 B.F.

Die Luftschinni ließ die Helden in sicherer Entfernung des Himmelsturms auf die schneebedeckte Eisfläche des Ewigen Eises hinabgleiten. Der Nandus-Geweihte Henam erinnerte sich an die Beschreibung des Himmelsturms im Liber Mythorniensis – darin wurde eine ebenerdig liegende Schiffswerft beschrieben. Die Helden berieten sich kurz und beschlossen dann, den Himmelsturm über diese Schiffswerft zu betreten.

Im Sichtschutz eines eisblau funkeln den Flim Flams von Lumino näherten sich die Helden langsam dem gigantischen Himmelsturm. Plötzlich entdeckte Henam vor sich die steifgefrorene Leiche eines gut gerüsteten Angroscho im Eis. Heman und Gerlosch untersuchten den toten Zwerg und entdeckten eine im Griff eines Drachenzahns eingravierte Rogolan-Rune. Keshal Anghra, die Zwergenenklave in Fasar... Vor den beiden mächtigen Werfttoren wurden sechs weitere steifgefrorene Zwergenleichen gefunden, viele davon mit schwarzgefiederten Pfeilen in den leblosen Körpern. Während Gerlosch sichtbar betroffen jeden einzelnen Zwergen genauer betrachtete fasste Henam sich und sprach einen Grabsegen auf die Leichen der Angroschim. Was genau die Angroschim auf die Reise in das weit entfernte Land des ewigen Eises getrieben hat wird wohl auf ewig ein Geheimnis bleiben.

Die aus massivem Eisen bestehenden Werfttore waren von einer dicken Eisschicht überzogen und die Helden schlussfolgerten, dass diese Tore wenn überhaupt nur sehr sporadisch genutzt werden. Nach kurzer Überlegung verformte Gonzalo die festen Elemente Eis und Eisen gleichermaßen und schob die nun zu einer zähen Masse verformten Materialien auseinander – und schuf damit eine Öffnung, groß genug um als Durchgang für Mensch und Zwerg dienen zu können.

Mit angespannten Sinnen drangen die Helden in das Innere der Schiffswerft ein. In der riesigen, zu großen Teilen natürlich entstandenen Höhle erblickten die Helden drei Eissegler und das Gerippe eines weitaus größeren, doch niemals fertiggestellten Schiffes. Im hinteren Bereich der Höhle führten drei große Tore tiefer in das Innere der Anlage, eine große Wendeltreppe führte zudem nach unten und nach oben gleichermaßen. Totenstille herrschte in der Werft. Der Boden der Schiffswerft war spiegelglatt und erst auf den zweiten Blick erkannte Lumino, dass dieser aus großen, mit einer dünnen Eisschicht überzogenen Glasplatten bestand. An einigen Stellen war die Eisschicht kaum dicker als ein Fingernagel und der Elementarist meinte darunter fahlweiße, blasse Lichter zu erkennen. Neugierig kratzte er das Eis von einer der Glasplatten und erkannte erschrocken, dass sich direkt unter den Glasplatten das dunkle Wasser von Ifirns Ozean befand. Mehr noch, weit entfernt bewegte sich irgendetwas... Mit Hilfe von Magie verstärkte Lumino seine Sehkraft und konnte nun erkennen, dass sich weit unter ihnen auf dem Grunde des Meers eine aus schwarzem Basalt erbaute Stadt befand. Die fahlweißen Lichter stellten sich als Lichter dieser Stadt heraus – und teilweise auch als die Augen riesiger Wesen, die die von einer Glaskuppel umgebene Stadt träge umschwammen. Dies musste tatsächlich jene Stadt der Dunkelelfen sein, die im Liber Mythorniensis erwähnt wurde: Ryl'Arc.

Vorsichtig durchquerten die Helden die Werft und erreichten schließlich die große Wendeltreppe. Bereits im Inneren der Werft hatte die eisige Kälte kaum spürbar nachgelassen, doch im Bereich der Wendeltreppe wurde es nun deutlich spürbar wärmer. Erleichtert atmete Lumino die warme Luft ein. Henam bat für sich und seine Gefährten um die Nandus' Weisheit und deutete sodann nach unten. Mit gezogenen Waffen machten sie die Männer langsam auf den Weg in die Tiefe. Die Treppenstufen, breit genug für drei nebeneinander gehende Menschen, strahlten ein seltsam bläuliches Licht ab, die Wände waren über und über mit kunstvollen Wandbildern verziert. Auf einem der Wandbilder entdeckte Gonzalo einige offensichtlich nachträglich und sehr grob eingeritzte Runen. Mit Hilfe eines Xenographus-Cantus gelang es dem Magier, die Runen zu übersetzen: "*Raluf war hier.*" Die Helden schauten sich verwirrt an, konnten den Sinn dieser Botschaft jedoch nicht nachvollziehen.

Plötzlich, von einer Treppenstufe auf die nächste, führte die Wendeltreppe in eine von feuchtwarmen Nebelschwaden durchzogene Dschungellandschaft. Über ihnen erblickten die Männer das halb hinter diesen Wolken verborgene Praiosrund', weit unter ihnen das dichte Blätterwerk des Dschungels. Raben und Falken zogen über den Urwaldriesen ihre Kreise während im Geäst der Bäume einzelne Katzen entdeckt werden konnten. Ungläubig und beeindruckt zugleich betrachteten die Helden die unerwartete Szenerie und Henam musste einmal mehr anerkennen, wie detailgetreu die Beschreibungen Ometheons im Liber Mythorniensis doch ausgeführt waren.

Vom Fuße der Wendeltreppe führte ein leidlich begehbarer Pfad tiefer in den Dschungel hinein. Mit gezogenen Waffen folgten die Helden dem Pfad, Gerlosch ging dabei vorraus. Nach einigen Minuten entdeckte Lumino ein widernatürliches Mischwesen – eine barbußige Frau mit Flügeln statt Armen und dem Unterleib eines Greifvogels –, welches sich in weiten Kreisen am Himmel fliegend näherte. Eine Harpyie! Wenig später landete die Harpyie im Blätterdach über den Köpfen der Helden und stellte sich krächzend als Lenya vor. Während Gonzalo das Gespräch mit der seltsamen Vogelfrau übernahm betrachtete Lumino insgeheim das magische Muster dieses Wesens und erkannte, dass es sich hier offensichtlich um eine götterlästerliche Mischung aus Mensch und Gans handelte. Henam erinnerte sich an die Beschreibungen der Travia-Geweihten Lenya Yasmadottir, welche einst die Ottajasko von Beorn dem Blender begleitete... und ein beklemmendes Gefühl breitete sich in seiner Magengegend aus. Lenya plapperte indes von einer Göttin, den Geboten "*Traviaaas*", den schrecklichen Schmerzen beim Öffnen von Körpern und von einem steinernen Wächter, welcher das Ende des Pfades bewachen sollte.

In Begleitung der Harpyie erreichten die Helden schließlich einen steinernen Pavillon, auf dessen Dach sich die Statue eines steinernen Greifen befand. Lenya flatterte krächzend auf den Pavillon zu und zog mehrere Kreise um das von vier Säulen getragene Gebäude. Der Kopf der steinernen Statue drehte sich tatsächlich ruckartig und knirschend und versuchte den Bewegungen der Vogelfrau zu folgen, die trägen Bewegungen des Golems konnten jedoch nicht mit der Schnelligkeit der Harpyie mithalten. Noch ehe der Golem reagieren konnte verschwand die Harpyie auch schon im Inneren des Pavillons und flog – wenig elegant – die dort befindliche Treppe hinab. Die Helden nutzen die Ablenkung des steinernen Wächters und rannten ebenfalls zur Treppe. Hastig stiegen die Männer die Treppe hinab, den verdutzten (sofern für einen steinernen Golem überhaupt möglich ist), steinernen Greifen hinter sich zurücklassend.

Nach etwa zwei Dutzend Treppenstufen endete die Wendeltreppe vor einem großen Portal auf welchem mit goldgelben Steinen das Mosaik einer geflügelten Sonne eingearbeitet worden war. Vorsichtig öffneten die Helden das Portal und erkundeten in der Folge jene uralte Anlage, welche im Liber Mythorniensis als 'Tempel der Göttlichen Erleuchtung' beschrieben worden ist. Über einen prunkvollen Speisesaal, eine wohl seit Jahrhunderten nicht mehr benutzte Küche und mehrere Vorrats-, Wohn- und Schlafkammern erreichten die Helden einige lediglich mit einem Stuhl und einem Tisch eingerichtete Kammern, in deren Wänden sie auffällige Luftschächte entdecken konnten. Der tatsächliche Sinn dieser Schächte blieb den Männern aber verborgen.

Schließlich entdeckten die Helden den Tempelraum der Anlage. Vor einem prächtigen Altar lagen frische Blumen, ganz so als ob jemand diese erst vor wenigen Stunden dort abgelegt hatte. Unter hörbarem Gezeter der Harpyie untersuchten die Männer in der Folge den dahinter liegenden Wohnbereich der Göttin, konnten aber bis auf einige sehr verstörende, detailgetreue Zeichnungen von Chimären nichts von Wert finden. Über eine weitere Treppe drangen die Männer in das nächste Stockwerk der unterirdischen Anlage vor.

Die Treppe endete schließlich vor einer massiven Tür, über welcher in geschwungenen Asdharia-Zeichen die Inschrift 'Raum der Offenlegung' eingraviert worden war. Als die Helden die Tür öffneten schrie Lenya vor Angst auf und flatterte panisch umher. Erst durch das gute Zureden von Henam konnte die Vogelfrau wieder beruhigt werden.

Im Raum der Offenlegung sahen sich die Helden unvermittelt in der Chimärenwerkstatt der Göttin stehen. Blutverschmierte Tische, penibel sortierte chirurgische Gerätschaften und ein Selbstportrait des

berühmten Chimärologen Zurbaran von Frigorn ließen keinen Zweifel an der Nutzung des Raumes zu. Die Helden verschwendeten keine weitere Zeit und öffneten vorsichtig die einzige aus diesem obzönen Raum herausführende Tür.

Der nächste Raum erwies sich allerdings sogar als noch verstörender als der Raum der Offenlegung. In sechs gläsernen Zylindern schwammen götterlästerliche Mischwesen in einer trüben Flüssigkeit und starrten die Neuankömmlinge an. Während eines der Wesen – ein menschlicher Kopf mit der typischen Frisur eines Norbarden, allerdings auf dem Körper einer Robbe plaziert – spastisch zu zucken begann, wandten sich die anderen Wesen mit lethargischen Blicken ab. Zu beiden Seiten entdeckten die Helden jeweils zwei Kerkerzellen – wohl jene Zellen, in denen einst der unglückliche Abdul el Mazar sein leidvolles Dasein fristen musste. Am Nordende des Raumes befand sich zudem ein komplett aus Koschbasalt bestehendes, mit grotesken Fratzen "verziertes" Portal. Mit überschnappender Stimme krächzte Lenya, dass man dort *"hinein und doch nicht hinein muss!"*.

Die Neugier siegte und so stemmte Gerlosch die schwere Steintür auf. Während Ifrina in Luminos Gedanken lautstark protestierte betraten die Helden vorsichtig den Raum. Linkerhand erblickten die Männer ein in den Boden eingelassenes, bläulich schimmerndes Tridekagramm. An der Nordwand standen zwei Tische mit allerlei alchemistischen Gerätschaften und einer auffällig plazierten Phiole. In der Phiole befanden sich einige silbrig weiße Fäden, ein Etikett auf der gläsernen Phiole war fein säuberlich mit "Für Salman de Myranthis" beschrieben. Offensichtlich also die Haare der Göttin, doch... war dies nicht zu einfach? Lumino nutzte die Gunst der Stunde und nahm die Phiole an sich. Einem Einfall folgend riss Gerlosch der protestierenden Lenya einige blonde Haarsträhnen aus und Lumino entfernte vorsichtig das Etikett und klebte es auf eine mitgebrachte Phiole. Sodann goß er Wasser hinein, steckte die Haare Lenyas in das gläserne Gefäß und versiegelte es. Sollte der Graf also nach den Helden hier auftauchen, er würde eine böse Überraschung erleben.

Augenblicke später hörten die Helden näherkommende Schritte und in einer unbekanntenen Sprache sprechende, melodische Stimmen. Sofort flatterte Lenya panisch umher und die Helden schoben die schwere Tür wieder zu. Doch es war zu spät: Einen Ausweg gab es nicht, zudem konnten die Shakagra'e das schrille Kreischen der Vogelfrau sicherlich nicht überhören. Lenya deutete aufgeregt auf das Tridekagramm, ihrem Gekreische nach der einzige Ausweg und die einzige Möglichkeit, einer erneuten Öffnung des Körpers zu entkommen. Während die übrigen Männer noch zweifelten tat Gerlosch einen beherzten Schritt in den bläulichen Nebel des Tridekagramms – und verschwand! Als die Dunkelelfen die schwere Steintür aufstemmten folgten ihm Gonzalo, Lumino und Henam in das Tridekagramm.

Farbloser, grauer Nebel. Kälte und Stille, lediglich der eigene Herzschlag war zu vernehmen. Das Gefühl zu fallen und doch zu schweben.

Von einem Augenblick auf den nächsten befanden die Helden in einem dunklen, feuchtwarmen Raum. Der penetrante Geruch von Moder und Schimmel stieg den Männern in die Nase und überall konnten sie vermoderte Bücherregale, verrottete Schriftrollen und zerbrochene Tongefäße entdecken. Unzählige Ratten zogen sich quiekend in den Schatten der Mauern zurück. Weder Fenster noch Türen waren zu erkennen, doch Gerlosch entdeckte einen auffälligen, rostigen Hebel aus einer steinernen Säule herausragen. Einer Eingebung folgend zog er den schwergängigen Hebel nach unten und ein Teil der Steinwand vor ihm schwang knirschend nach außen.

Die Helden blickten in einen großen und verwinkelten Flur, dessen Wände von zahlreichen, meist über fünf Schritt hohen Bücherregalen gesäumt wurden. Zwischen den verstaubten Bücherregalen schwebte eine durchscheinende Lichtgestalt langsam umher – ein Geist, der wohl auch im Tode noch seiner hesindianischen Pflicht nachzukommen trachtete.

Am Ende des langen Flurs erreichten die Helden eine hölzerne Leiter, die zu einer Luke in der Decke hinauf führte. Vorsichtig kletterte Gonzalo hoch, hob die Luke leicht an – und blickte in das Gesicht eines alten Mannes mit von der Trunksucht geröteter Nase, der ihn nicht minder verdutzt anstarrte. Nach anfänglicher Verwirrung stellte sich der sichtlich angetrunkene Mann als Heshdan al-Azzar, der Bibliothekar der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem vor. Heshdan forderte Gonzalo sodann auf, sich in

die Besucherliste der Bibliothek einzutragen. Gonzalo tat wie ihm geheißen und überflog dabei mit ungläubigen Blick die Namen der vorherigen Besucher:

Anwar Fej'as

Hamid ben Seyshaban

Keideran von Charasim

Boratin Elnachios

Salman de Myrantlis

Die Helden bestürmten den Bibliothekar mit Fragen doch spätestens nachdem Gerlosch vor die Tore der Bibliothek trat und die modrige und feuchte Luft Selems einatmete war klar, dass sich die Helden tatsächlich in der an der Mündung des Szinto in den Selemgrund gelegenen Stadt Selem befanden. Die Helden waren also innerhalb von Augenblicken mehrere tausend Meilen in den Süden Aventuriens gelangt! Ein wahrlich phexgefälliger Zufall, denn waren nicht die übrigen Markierungen auf der Karte des Grafen allesamt im Süden Aventuriens zu finden?

Die Helden berieten sich ausführlich und nutzten in der Folge auch das reichhaltige Wissen der Silem-Horas-Bibliothek um mehr über den Loch Harodrôl und die Legenden um den vielgestaltigen G'dzill, den Rondra-Heiligen Geron den Einhändigen und seinen Kampf gegen die Bestie Harodia zu erfahren. Auch über die Echsensümpfe und die dort gelegene, geheimnisvolle Echsenstadt Krs-Zzah und die geheimnisvolle Tempelstadt Gulaghal inmitten des Regengebirges sowie die dort ansässigen Waldmenschenstämme konnten sie einige Informationen finden. Lediglich die Markierungen in den Mysobsümpfen und der Khômwüste konnten die Helden keiner eindeutigen Theorie zuordnen.

Schließlich kamen die Helden überein, als nächsten Schritt über Port Corrad zum Loch Harodrôl zu reisen und dort mehr über den vielgestaltigen G'dzill zu erfahren, in welchem sie – zu Recht? – einen weiteren Teilleib des Omegatherions vermuten.

Henam fand zudem, einem Fingerzeig des Nandus' folgend, ein weiteres Dokument über die Theorie des Tridekarions... Wissbegierig stellte er daraufhin die Phiole mit den Haaren auf den Boden und ordnete die Phiole mit den Proben der Kreatur im Kreis um die Haare herum an. Alle Kreaturen richteten sich zuckend und windend, langsam aber beständig, in Richtung der Haare der Göttin aus... Die Helden beschlossen, die Phiole mit den Haaren zur Sicherheit nicht in der Nähe der Teilstücke aufzubewahren und Henam überreichte die Phiole zur Verwahrung an Gonzalo.

