

DSA Sternenschweif HD Lösungshilfe

- Im Phextempel -

Erzählt von Zortaah unter Verwendung vieler Beiträge der Community im offiziellen Nordlandtrilogie-HD-Forum. Ihren großartigen aktiven Mitgliedern und den Crafties, die dieses grandiose Spiel gestemmt haben, gebührt besonderer Dank.

INHALT

	Seite
1. Prolog.....	2
2. Das Würfelspiel.....	2
3. Das Schieberätsel.....	4
4. Die Goldene Axt.....	4
5. Das Farbplatten-Rätsel.....	5
6. Das Druckplatten-Rätsel.....	6
7. Die Bibliothek.....	7
8. Das Phexmal-Rätsel.....	9
9. Das Waagenrätsel.....	9
10. Das Sockelrätsel.....	10
11. Phexenhelm und Phexenschild.....	11
12. Das Buchstabenrätsel.....	12
13. Die Kletterhalle.....	12
14. Das Pergament.....	13

1. Prolog

"Wir sitzen in der Falle!" Gilthoniels Stimme klingt eine Nuance spitzer als gewöhnlich. "Entspann' dich, meine Liebe. Das hier war einkalkuliert. Unser Etappenziel ist zum Greifen nahe, und natürlich bring' ich uns hier auch wieder hinaus" - Tharions nonchalante Überheblichkeit entlockt Caya ein genervtes Augenrollen.

"Wir sollten jedoch die üblichen Vorkehrungen treffen. Gilthoniel, du gehst voran und hältst alle Sinne wach. - Caya, warst du in deinen jüngeren Jahren nicht mal mit einem Mitglied der Premer Diebsgilde befreundet?" Tharion ignoriert Cayas giftige Blicke.

"Ich weiß, du konntest in den dortigen Hafengassen einiges von seinen Fertigkeiten aufschnappen. Das könnte hier unten von Nutzen sein, also halt' auch du die Augen offen. Hat jemand Kletterausrüstung dabei? Nein? Tja, wenn man nicht an alles selbst denkt! Hoffentlich finde wir hier unten im Tempel des Gottes der Diebe etwas geeignetes Werkzeug. Also Los!"

Ihr seht euch im ersten Raum um. Caya entdeckt einige Gaunerzinken neben der Eingangstür. "Caya, was bedeuten die?" fragt Miryam. Caya übersetzt. Gegenüber entdeckt Ihr ein Regal mit Proviant. "Sehr schön - vermutlich werden wir also hier unten eher verdursten als verhungern" feixt Tharion mit einem Seitenblick zu Jandrim.

2. Das Würfelspiel

In einer Nische trifft Ihr auf ein dürres Männchen in einer violetten Robe.

"Und wen haben wir denn hier? Das scheint der Nachtwächter des Tempels zu sein. Phex zum Gruß!" Jandrim schwenkt seine Laterne.

Ihr steht alle um den Tisch des Würfelspielers herum, an dem euer Meisterzocker Platz genommen hat.

Euer Mitstreiter hat nun schon eine Weile ein Goldstück nach dem anderen gesetzt und zusehen müssen, wie die meisten in den weiten Manteltaschen seines dünnen Kontrahenten verschwanden. Tharions genervte Blicke sind Euch schon aufgefallen. Schließlich bricht es aus ihm heraus: "Spot! Du ruinierst uns noch! Mit deiner berühmten Intuition erreichst du hier gar nichts. Denk lieber nach, hier ist die hohe Wissenschaft der Zahlen gefragt!" Er streicht selbstgefällig seinen Ziegenbart.

"Offensichtlich handelt es sich um ein eigentlich simples Würfelspiel - die höhere Wurfsumme gewinnt, bei Gleichstand gewinnt dein Kontrahent, der Geber. Oder dachtest du etwa, das seien Göttersymbole da auf dem Würfel? Das ist nämlich ein Würfel, allerdings mit acht statt unserer üblichen sechs Flächen. Natürlich sind darauf dementsprechend die ersten acht Ziffern eines unbekannten Zahlensystems in einer selbst mir - " (er betont dieses selbst) " - unbekannten Sprache beziehungsweise Schrift

aufgezeichnet. Ich bin bereits ein gutes Stück vorangekommen, diese Zeichen zu übersetzen - und ich hab' so eine Ahnung, dass uns deren Kenntnis hier unten noch von Nutzen sein könnte. Also spiel' weiter - aber dieses Mal mit Verstand."

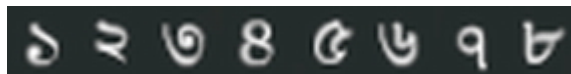
Euer Gegenüber hat gerade vier Würfe absolviert und dann zufrieden den Würfel übergeben. Euer Mitstreiter hat ebenfalls vier Würfe hinter sich und setzt nun erneut zum Würfeln an, doch Tharion fährt dazwischen: "Halt, halt! Glaubst du, du gewinnst, wenn du nur öfter würfelst als dein Kontrahent? Natürlich gibt es ein Limit, und wenn deine Wurfsumme höher liegt, bist du raus. Hehe, jetzt willst du sicher wissen, wie hoch dieses Limit ist?"

Tharion wirft sich in die Brust. "Schau seine Würfe an. Vier verschiedene Symbole, und er ist noch nicht raus, hat aber auch nicht den Gewinn eingesackt. Die niedrigste mögliche Zahl, die er hier gewürfelt haben könnte, ist $1+2+3+4 = 10$. Das Limit muss folglich mindestens 11 sein." Tharion grinst überheblich. Dann fährt er fort: "Vorhin hat dein Gegenüber zweimal das gleiche Symbol gewürfelt und dann sofort den Gewinn eingestrichen. Also hat er da das Limit gewürfelt. Es waren zwei gleiche Symbole, folglich ist das Limit eine gerade Zahl und somit mindestens 12. Keiner von euch hat bisher fünf verschiedene Symbole gewürfelt, ohne sofort damit zu verlieren. Daraus folgt, das Limit kann höchstens 15 sein bzw. höchstens 14, da es ja geradzahlig sein muss.

Jetzt spekuliere ich mal - immerhin sind wir hier immer noch in Aventurien, wenn auch einige Schritt unter der Erde. Ich denke daher, 12 ist eine göttergefällige Zahl und wird wohl das Limit in diesem Spiel sein."

Tharion gähnt. "Ich habe eure Würfe jetzt lange genug beobachtet. Vorhin hattet ihr beide z.B. je zwei Symbole gewürfelt, sagen wir du xy und er xz. Du hast gewonnen, folglich gilt $y > z$." Er sieht Euren Spieler fragend an - der blickt stirnrunzelnd zurück. "Nun, macht nichts - es reicht, wenn ich es verstehe. Außerdem seid ihr beide mit Doppelwürfen von zwei bestimmten Symbolen sofort übers Limit gerutscht. Das waren offensichtlich 7 und 8." Ungeduldig rafft er seine Robe zusammen. "Kurz und gut, ich habe mittlerweile alle Symbole des Oktaeders entschlüsselt." Er zieht Tinte und eine kleine Pergamentrolle aus seinen Taschen.

"Hier, ich notiere die Ziffernfolge, falls wir sie hier unten nochmal brauchen sollten. Du kannst die Notiz gerne kurz haben, vielleicht kannst du ja noch einen Teil deines Verlustes wettmachen - aber verzock' dich nicht!"



Etwas weiter findet Ihr ein kleines Verlies, in dem sich Spinnen eingenistet haben. Wolff winkt Tharion grinsend nach vorne. "Mach du das mal. Ein wenig mehr Kampferfahrung schadet dir nicht."

Anschließend öffnet und inspiziert Ihr die Kiste in der Ecke. Wolff greift sofort nach dem Wurfhaken.

3. Das Schieberätsel

Einige Schritte weiter endet der Korridor in einem Raum, worin große Quader den Weg labyrinthartig blockieren.

"Seht, die Blöcke lassen sich verschieben. Irgendwie müssen wir hier durch. Da hier anscheinend eher Kraft und Ausdauer als Köpfchen gefragt ist, überlasse ich das Feld diesmal gerne den beiden Muskelprotzen unter uns. Wolff, Jandrim, auf geht's!"

Die beiden machen sich ans Werk, im Schlepptau den Rest der Gruppe.

Nach einigen Irrwegen erreicht ihr den westlichen der beiden an der Nordwestecke gelegenen Ausgänge.

4. Die Goldene Axt

Die Truhe im darauffolgenden Raum lässt sich zunächst nicht öffnen. Jandrim blickt sich um und springt dann mit einem triumphierenden Lachen auf die benachbarte Bodenplatte, die sich unter seinem Gewicht geräuschlos absenkt.

"Lässt sie sich jetzt öffnen?" fragt er Caya, die gerade an der Schlossfalle herumfummelt.

"Nein - aber bleib' mal da stehen. Vielleicht ist das nicht der einzige Riegelmechanismus."

Nach kurzer Suche entdeckt Ihr in einem benachbarten Kellerraum eine weitere Bodendruckplatte. Nachdem sich Wolff dort platziert hat, kann Caya den Truhendeckel mühelos anheben. Sie entnimmt der Truhe eine Wurfaxt, deren Doppelschneide aus reinem Gold gefertigt ist.

Miryam wirkt einen Odem Arcanum-Zauber. "Hmm - nicht magisch, aber es scheint mir dennoch, dass wir diese ominöse Sternenschweif-Axt gefunden haben. Caya, pass' gut auf sie auf!"

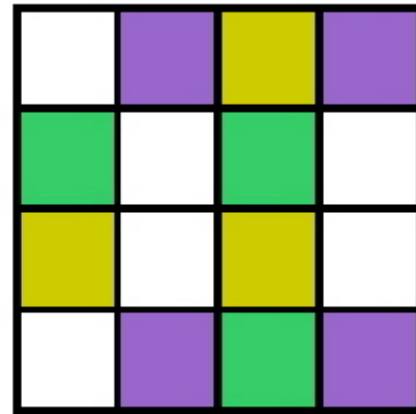
"Natürlich. - Das war ja erstaunlich einfach. Ich fürchte aber, den Ausgang aus diesem verfluchten Tempel zu finden wird dagegen noch ein schönes Stück Arbeit werden."

Ihr setzt die Erkundung fort, vorbei an einer Reihe von auffälligen Wandreliefs mit dem Phexsymbol. Vor einem quadratischen Raum mit vier großen Handskulpturen in den Ecken, der eigentlich eine Kreuzung zweier Gänge darstellt, macht Ihr Halt. Ein feiner grünlicher Dunstschleier entströmt den vier Händen. Caya macht einige vorsichtige Schritte in Richtung des nördlichen Flurs, stolpert aber sofort hustend und würgend zurück.

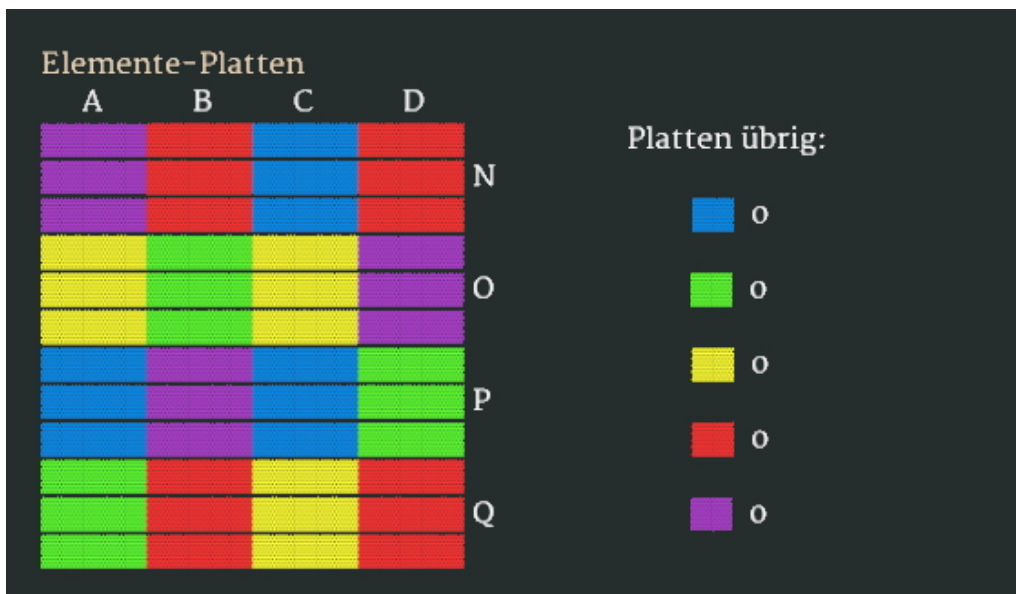
5. Das Farbplatten-Rätsel

Tharion, der magiebegabte Klugscheißer der Gruppe, sinniert:

"Fällt Euch die Symmetrie auf? Hier - diese beiden Farben! Und seht, nur von jener Farbe dort liegen vier Grundplatten! Es könnte sinnvoll sein, diese Struktur irgendwie beizubehalten."



Tharion eilt soeben mit wehendem Umhang zu Euch zurück. Er wedelt mit einem fleckigen Stück Pergament. "Das fand ich hinten um die Ecke im Gerümpel des verschütteten Gangs. Jemand hat dort seine Aufzeichnungen über diesen Raum verloren. Seht, so müssten die Platten schlußendlich zu liegen kommen!"



Tharion wendet das Pergament um. "Und hier hat unser Vorgänger auch die Reihenfolge notiert, in der wir die Platten auslegen müssen !" Er zögert kurz -- "Allerdings - Hier liegen vier rote anstatt vier blaue Platten bereit. Wir müssen folglich die Platten bezüglich der gefundenen Skizze achsensymmetrisch gespiegelt verlegen. Also,

4 x ROT

16	15	9	1
6	11	10	7
5	4	8	13
2	3	12	14

4 x BLAU

2	3	12	14
5	4	8	13
6	11	10	7
16	15	9	1

an die Arbeit, ich weise Euch an!"

6. Das Druckplatten-Rätsel

Nachdem das Giftgas abgestellt ist, gelangt Ihr etwas weiter nordwestlich über eine Illusionswand (deren Überwindung mehrerer Anläufe bedarf) in einen Raum, dessen Boden mit Druckplatten belegt scheint. In einer Seitenempore findet Ihr eine Stele mit einer kryptischen Inschrift.

Miryam sinniert: "WIR WERDEN WANDERN, WIR SOLLEN NICHT STEHEN ... ist das eine Anweisung, wie wir uns auf den Druckplatten bewegen sollen? "

"Entweder die Erbauer fanden Stabreime einfach nur lustig, oder ... wo ist hier eigentlich Norden ? Hat jemand die Orientierung behalten?" Tharion wendet sich erwartungsvoll Gilthoniel zu, die kurz die Augen schließt und dann auf die der Stele gegenüberliegende Wand weist.

"Gut, stellt Euch alle auf die erste Druckplatte im Gang und folgt dann dem Reim!" Gehorsam bewegt Ihr Euch vorwärts. Als Ihr die letzte vom Reim vorgegebene Platte betretet, öffnet sich an der Nordwand leise rumpelnd eine weitere Geheimtür.



7. Die Bibliothek

"Puh - dieses Labyrinth nimmt ja kein Ende" seufzt Gilthoniel.
Tharion nickt. "Stimmt. Darum lasst uns erst mal zurückgehen und den Gang untersuchen, der in dem Raum mit den Blöcken nach Norden weiterführt."

Der Weinkeller ist gut gesichert, Cayas Dietrich glüht schon. Eine (nicht zu öffnende) Truhe erweist sich laut der hier zu findenden Zinken-Botschaft als bereits geplündert. In einer benachbarten Nische liegt ein Pergament. Als Caya es aufhebt, ertönen Geräusche einer sich öffnenden Tür.

Vorsichtig erklimmt Ihr eine breite Treppe, die auf eine steinüberwölbte Galerie führt. Die Truhe in der Ecke ist rasch geknackt. "Gold, Gold!" jubelt Caya, greift sich einen der Halsreifen und legt ihn sofort an.

Jandrim beäugt mit kritischer Miene das Stück. "Wenn's um Gold geht - fragt den Zwerg! Mit dem Teil stimmt etwas nicht!"

Miryam spricht einen Analüs-Zauber. Kurz darauf legt Caya brummelnd den Reifen wieder in die Truhe zurück.

Über ein weiteren Treppenaufgang gelangt Ihr in die Bibliothek des Tempels. Beim Herumstöbern erfahrt Ihr einiges über den Gott Phex, seine Wertschätzung gewisser menschlicher Tugenden, und über die bisherigen Hohepriester des Tempels, die sich jeweils durch besondere Tugendhaftigkeit auszeichneten und diese auch als Namensattribut trugen:

Meredin der **Mutige**

Kordan der **K**luge
Glenna die **G**ewandte
Elena die **E**hrbare.

Im Gang vor der Bibliothek sieht Tharion sich die Bildergalerie der bisherigen Tempel-Oberhäupter an. "Die fremdartigen Ziffern tauchen hier wieder auf. Sie scheinen die Herrschaftsfolge zu bezeichnen." Er zieht seine Aufzeichnungen über die Würfelziffern aus der Tasche, rennt zwischen den Bildern auf und ab und brabbelt Unverständliches in seinen Ziegenbart. "Hrrrm .. verwirrend, in der Tat - aber zumindest einige der Zeichen scheinen hier die gleiche Ziffer zu bedeuten wie auf dem Würfel ... sicher bezeichnen sie die historische Herrschaftsfolge. Seht, der Glatzkopf hier muss Meredin sein, der als der dritte Hohepriester beschrieben ist. Der Blondschoopf gegenüber dürfte der junge Kordan sein und trägt die Nummer 4. Bei der Rothaarigen bin ich mir sicher, dass dies Glenna ist. Sie ist der Beschriftung nach die Sechste - dann wären allerdings nur vier männliche Hohepriester vor ihr gewesen - vielleicht ist der Bericht über die Abstimmung in diesem Punkt ungenau. Die Frau weiter rechts dürfte Nummer 9 sein - das Symbol ist auf dem Würfel nicht aufgetaucht - und würde dann Elena darstellen ..."

Ihr seht Euch unter Zuhilfenahme von Tharions Aufzeichnungen und Erläuterungen in der Bildergalerie um.





"Nun gut, lasst uns den Tempel weiter erkunden" beendet Tharion Eure Recherchen.

8. Das sprechende Phexmal

Ihr macht Euch auf zum Raum mit den farbigen Bodenplatten. Östlich davon findet Ihr hinter einer verschlossenen Gittertür ein weiteres Phex-Mal, das Euch eine seltsame Frage stellt.

"Erinnert sich jemand daran, wie vielen solcher Phexmale wir bisher schon begegnet sind?" fragt Caya in die Runde.

"Acht, glaube ich" Entgegnet Jandrim. Ein Geräusch ertönt.

"Gut, lasst uns den westlichen Gang weiter erforschen. Da war eine Geheimtür, die sich nicht öffnen ließ".

Gesagt, getan.

9. Das Waagenrätsel

Ihr befindet Euch in einem Raum mit einer großen Waage. Nachdem Ihr die Inschrift gelesen habt, ruft Jandrim: "Ein altes Zwergenrätsel ! Bei uns lernen schon die Kinder, mit Hilfe von Waage und Wasser die Reinheit von Metallen zu bestimmen. Das hier ist einfacher. - Wolff? Ein Tipp - beginne mit 3 Münzen in jeder Waagschale!"

Wolff macht sich ans Werk. Kurz darauf verkündet ein fernes Rumpeln das Öffnen einer weiteren Tür.

10. Das Sockelrätsel

Caya hat sich mittlerweile der Truhe in der Ecke angenommen und herausgefunden, dass dort nichts zu holen ist.

Ihr inspiziert gerade einen der beiden Sockel in den Raumecken. Tharion zieht wieder seine Notizen aus dem Umhang. Er räuspert sich vernehmlich. "Schaut mal. Diese beiden Sockel tragen jeweils ein Steingewicht mit einem eingravierten Buchstaben. Wir sollten die Gewichte mitnehmen. Sie sind aber, wie ich vermute, mit einer Art Zahlenschloss fixiert und ich denke, wir haben nur einen Versuch, dieses zu öffnen. Der Sockel selbst trägt eine Zifferngravur, nämlich das fremde Zeichen für 2. Hier im Sockelkopf ist eine der 10 Vertiefungen mit der Ziffer für 8 bezeichnet. Ich zähle die Löcher weiter ab - 9, 10, 1, 2 ... " Tharion steckt einen Finger in diese Vertiefung. Ein leises Klicken ertönt.

Nachdem Ihr beide Buchstabensteine von den Sockeln gelöst und eingesteckt habt, begeben Ihr Euch in den Stollen, der sich nördlich des Druckplattenraums aufgetan hat. Hinter dem Eingang links findet Ihr einen weiteren Sockel und Buchstabenstein.

"Das Zahlenschloss dieser Säulen ist mit Hilfe meiner vom Würfelspiel abgeleiteten Zifferndeutung perfekt zu knacken" bemerkt Tharion. "Die Zeichen in der Bildergalerie erscheinen mir dagegen eher etwas irreführend."

Weiter östlich im Gang warnt ein Zinken vor einer Falle. Wolff ist am besten gerüstet und stellt sich auf die Druckplatte gegenüber dem Stolleneingang, um die Falle wenigstens für den Rest der Gruppe zu blockieren.

Östlich im Gang steht ein weiterer Sockel, diesmal leer.

Weiter geht es, vorbei an einer weiteren, von zwei Wasserbecken flankierten, vorerst nicht zu öffnenden Geheimtür. Die Tür mit dem seltsamen Loch und den Bällen daneben steht dagegen jetzt offen. Ihr passiert die Anlegestelle eines Kahns am Anfang eines unterirdischen Kanals.

Einige Stufen höher wabert ein eigenartiger Nebel über einem flachen Podest, das quadratisch die gesamte Gangbreite einnimmt.

"Diese Stelen mit den Kristallen könnten ein Teleportersystem sein" meint Miryam.

"Damit könntest du richtig liegen" entgegnet Tharion. "Mutige vortreten - wer fürchtet sich nicht vor einer möglichen Reise ohne Wiederkehr?"

Wolff nimmt ohne zu zögern die zwei Podeststufen in einem Schritt, hält in der Mitte des magischen Konstrukts für einen kurzen Rundblick inne und hüpfte dann leichtschrittg in den Gang auf der anderen Seite. "Nun kommet schon, ihr Kinderlein" ruft er mit einem angedeuteten Grinsen zurück.

Wenige Schritte weiter findet Ihr eine Truhe mit Gold sowie einen weiteren Sockel mit dem vierten Buchstabenstein.

In einem Raum nordwestlich wartet die Statue des Phex auf eine Opfergabe.

"Gebt reichlich - mehr als 50 Dukaten sollten es schon sein !" meint Tharion.

"Und Jandrim - bitte halte dich vor dem Opferstock zurück. Ich denke, Phex würde uns einen Diebstahl seiner Opfergaben äußerst übel nehmen."

Eure Gabe wird mit dem Geräusch einer weiteren Geheimtür-Entriegelung nördlich von Euch belohnt.

Über eine breite Galerie gelangt Ihr zu einer Treppe, die in die Tiefe führt. Oben vor dem Treppenansatz befindet sich in einer Nische ein Hebel. Am Fuß der Treppe erkennt Ihr eine Gitterkonstruktion.

Tharion wendet sich um: "Jandrim, du bleibst besser hier, vielleicht sichert uns das unsere sichere Rückkehr. Die anderen folgen mir nach unten!"

Das Kellerverlies erweist sich als Labyrinth aus Bodendruckplatten und Gittertüren, von denen jeweils eine Hälfte offen, die andere gesperrt ist. Das Betreten jeder Druckplatte kehrt jeweils den Status aller Türen um. Außer einem weiteren - leeren - Sockel mit Zahlenschloss ist das Verlies leer.

Schließlich landet Ihr wieder vor der nach oben führenden Treppe. Das Gitter oben ist verschlossen. "Tretet mal von der Bodenplatte zurück! " ruft Jandrim hinunter. Dann zieht er den Hebel. Ihr anderen lauft über die Bodenplatte auf die sich nun öffnende obere Verliestür zu. Wieder vereint !

"Nach dieser Tortur haben wir uns einen kleinen Bootsausflug verdient" meint Tharion aufmunternd und steuert auf den am Steg vertäuten Kahn zu, den Ihr zuvor passiert hattet.

11. Phexenhelm , Phexenschild und vier Krüge

Nach wackliger Überfahrt steht Ihr vor einer reich verzierten Truhe.

"Ich habe so ein Gefühl, hier wartet die eigentliche Belohnung für unsere Mühen auf uns!" raunt Caya mit einem Leuchten in den Augen.

Die Truhe ist rasch geknackt, die Beute - Helm und Schild des Phex- nimmt Jandrim erst einmal an sich.

Die Erkundung der umgebenden Räumlichkeiten bleibt unergiebig. Aus einem großen Zuber füllen alle ihre Wasserflaschen auf. Die in einem Nebenraum gelagerten Fässer bleiben unangetastet.

Allerdings stellt sich nach der Bootsrückfahrt heraus, dass der Ausgang aus dem Kanal versperrt ist. Es bleibt nur der Weg zurück in den Truhenraum. Gilthoniell hat Panik im Blick. Wolff legt ihr beruhigend eine Hand auf die Schulter. "Ruhig Blut! Wir finden sicher einen Weg hier hinaus. Verdurstet werden wir hier jedenfalls schon mal nicht!"

Caya hat mittlerweile nochmals die Truhe inspiziert. "Schaut her! Die Truhe steht auf einer Druckplatte - komisch."

"Das könnte bedeuten, dass wir Phex etwas Angemessenes zurückgeben müssen für die entnommenen Dinge.. " sinniert Jandrim.

"Angemessen? Ich würde eher nach einem Ersatz mit möglichst entsprechendem Gewicht suchen" entgegnet Tharion. Dann breitet er seine Robe in einer Ecke aus, lässt sich darauf nieder und schließt die Augen.

Gilthoniel rüttelt ihn kurze Zeit später wieder wach, freudestrahlend.

"Euer Phex hat uns wieder freigegeben. Jandrim hat die vier Krüge aus dem Baderaum nebenan allesamt in die Truhe gestellt, die Tür ist wieder offen!"

Nach einer erneuten Bootsfahrt zurück begeben Ihr Euch zu der Geheimtür zwischen den Wasserbecken. Sie ist jetzt passierbar.

12. Das Buchstabenrätsel

Dahinter gelangt Ihr -vorbei an einer nicht zu öffnenden Gittertür, welche die Treppe zu einem Truhenraum versperrt, und einer offenbar funktionslosen Druckplatte - vor eine Wand mit mehreren Vertiefungen.

"NUR WER DEN WERT DER TUGENDEN KENNT, KANN EINTRETEN" liest Myriam vor.

"Phex bewertet alle seine Vorzugstugenden gleich. Geben wir einfach alle Buchstaben zusammen in die oberste Vertiefung" schlägt Caya daraufhin vor.

Gesagt, getan. Als Ihr Euch danach erneut der Wand zuwendet, öffnet sich daneben ein Durchgang.

13. Die Kletterhalle

Ihr gelangt in eine hohe Säulenhalle. Eine Treppe führt an der Wand entlang unter die Decke. Sie endet vor einer wiederum versperrten Tür, der Schlüssel fehlt. Von unten ist zu erkennen, dass der Raum dahinter einen Mauerdurchbruch in die Halle aufweist.

Tharion lächelt. "Zum Glück haben wir Seil und Wurfhaken dabei, um dort hinauf zu gelangen. Andernfalls hätten wir wohl Gilthoniel, unsere beste Kletterin, auf eine Tour über diese Bretter und Säulenkapitelle schicken müssen in der Hoffnung, dass sie für uns Übrige die Tür dort oben von innen auf bekommt."

Kurz darauf stehen wir in einem Vorraum, der drei Kohlebecken aufweist sowie eine dreifach verriegelte Tür auf der Nordseite.

In dem östlichen Becken entdeckt Gilthoniel einen blauen Schlüssel.

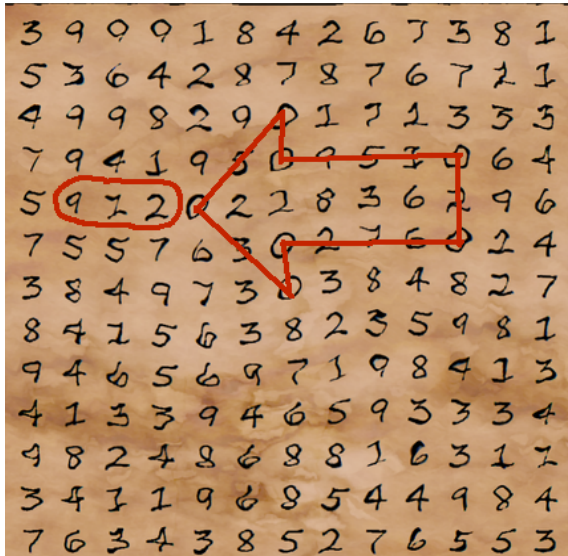
"Caya?" Sie streckt den Schlüssel Caya hin. Caya ergreift ihn, rutscht am Seil hinab wie der Wind und hastet zurück zu der vergitterten Tür, die sie kurz zuvor passiert hatten. Minuten später kehrt sie mit enttäuschter Miene zurück. "Er sperrt nicht. Keine Chance, diese Tür zu öffnen." Dann entsperrt sie mit dem blauen Schlüssel die zur Treppe führende Gittertür. Er bleibt danach unverrückbar im Schloss stecken.

14. Das Pergament

"Diese Tür erscheint mir sehr massiv - und die drei Riegel ebenfalls" stöhnt Caya. "Ich fürchte, meine Schlossknacker-Künste werden hier nichts ausrichten."

"Wartet mal" meldet sich da Miryam. "Mir fällt das Pergament ein, das ich in dem Nebenraum aufgelesen habe. Darin ist von drei Ziffern die Rede, die eine Geheimzahl ergeben." Sie reicht das Pergament herum.

"Die Null kommt am seltensten vor, das habe ich vorhin schon herausgefunden, während unseres Eingesperrtseins" ergänzt Miryam.



3	9	9	9	1	8	4	2	6	7	3	8	1
5	3	6	4	2	8	7	8	7	6	7	2	1
4	9	9	8	2	9	0	1	7	1	3	3	3
7	9	4	1	9	5	0	9	5	3	0	6	4
5	9	1	2	0	2	2	8	3	6	2	9	6
7	5	5	7	6	3	0	2	7	6	0	2	4
3	8	4	9	7	3	0	3	8	4	8	2	7
8	4	1	5	6	3	8	2	3	5	9	8	1
9	4	6	5	6	9	7	1	9	8	4	1	3
4	1	3	3	9	4	6	5	9	3	3	3	4
9	8	2	4	8	6	8	8	1	6	3	1	2
3	4	1	1	9	6	8	5	4	4	9	8	4
7	6	3	4	3	8	5	2	7	6	5	5	3

Tharion betrachtet stirnrunzelnd das Zahlenquadrat. Plötzlich erhellte sich seine Miene. "Ja klar. Wir sollen nicht nur Zahlen sehen, sondern noch etwas anderes. Und wir sollen die Nullen verbinden. - Da schaut, was sich dann ergibt!"

Caya stellt mit dem Riegelmechanismus den Code 912 ein - die Tür ist offen.

Was danach folgt, treibt Euch buchstäblich die Schamröte ins Gesicht. Ihr lasst alles geduldig über Euch ergehen. Einem kurz auffallenden Impuls, Vergeltung für die Demütigungen zu üben, widersteht Ihr - es wäre auch völlig sinnlos gewesen. Das Angebot, sich an dem Sandkastenspiel zu versuchen, lehnt Ihr dankend ab - Ihr ahnt, dass Ihr dabei nur weiteren Frust zu erwarten hättet.

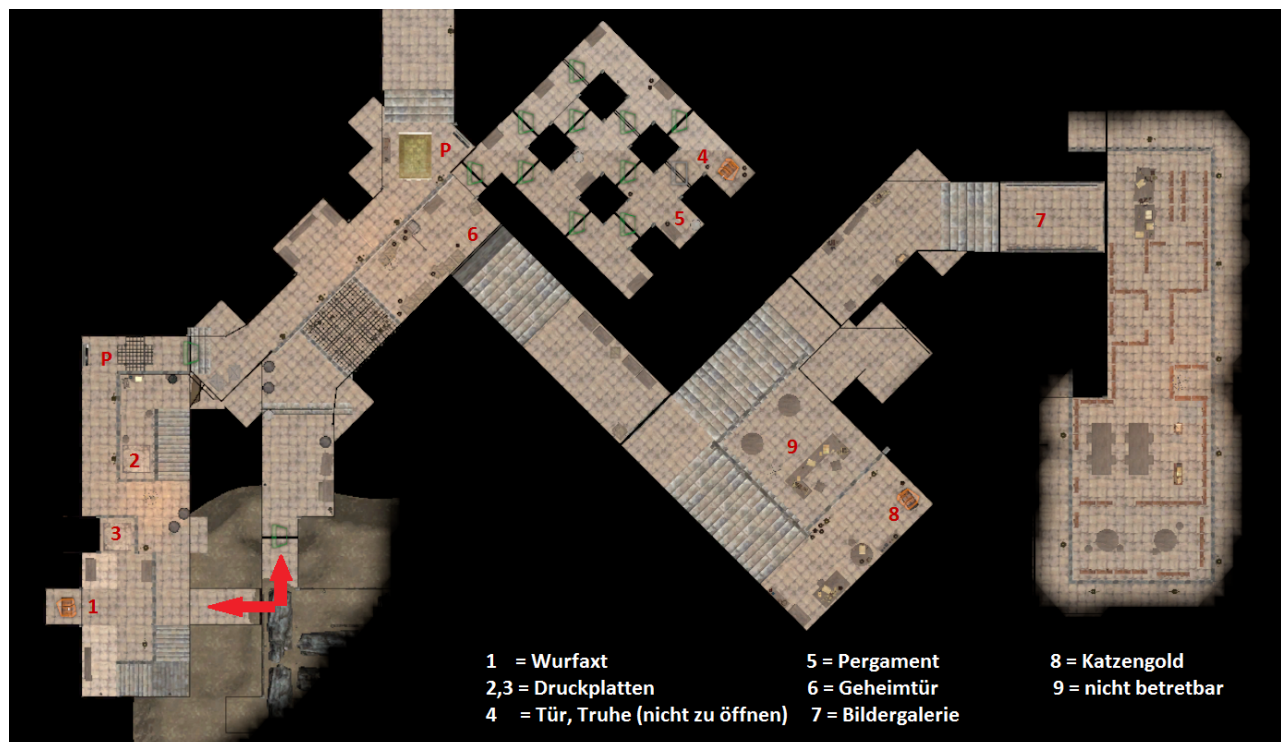
Erschöpft, aber letztlich nicht unzufrieden über die gewonnen Erfahrungen und auch über die wertvolle Beute aus der Truhe verlasst Ihr den Tempel.

- - -

Phextempel - Eingangstrakt (Kanalisation)



Phextempel - Bibliothekstrakt



Phextempel - Haupttrakt



Phextempel - Labyrinth



Textinhalte und Abbildungen basieren auf dem bzw. sind dem Computerspiel "Sternenschweif HD" entnommen.

© 2017 Crafty Studios Game Development GmbH, UIG Entertainment

(Einwände gegen die nichtkommerzielle Nutzung in dieser Lösungshilfe bitte an mail@zortaah.de)