

Phex-Vademecum - Lösungen

Impressum

Autor

Dominic Hladek

Redaktion

Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat

Stephan Naguschewski, Kristina Pflugmacher

Layout

Christian Lonsing

Innenillustrationen

Nadine Schäkel

Dieses Dokument enthält die Lösungen aller Rätsel, die im **Phex-Vademecum** auftauchen. Wir raten vom Weiterlesen ab, da man sich damit um die lehrreiche und phexische Herausforderung bringt, die Rätsel selbst zu finden und zu lösen. ☺

WARNUNG: In den Auflösungen einiger Rätsel sind **Meisterinformationen** enthalten, die nicht gesondert gekennzeichnet sind.



ALLGEMEIN / KAPITELÜBERGREIFEND

DER AUTOR

Der Name der Autorin *Linda de Michko* ist ein Anagramm des Namens des tatsächlichen Autors: *Dominic Hladek*. Das Gleiche gilt für *Thelma Kalhud*, welche bei den Danksagungen genannt wird. Es handelt sich um ein Anagramm auf *Almuth Hladek*, die Ehefrau des Autors.

DER MOND IST ...

Die Anfangsbuchstaben aller zehn Zitate, die die Kapitel I bis X einleiten, ergeben hintereinander gelesen den Satz „*Der Mond ist*“.

Der jeweilige Zitatgeber ist jeweils ein möglicher Kandidat für das geheime Oberhaupt der Phexkirche, also den „Mond“. Wir betonen, dass es für dieses Amt aber *keine* offizielle Setzung gibt. Im Einzelnen:

I: **D** und Phex selbst

II: **E** und Jucho von Dallenthin, bornischer Adliger und Teilhaber an der Nachrichtenagentur Nanduria

III: **R** und Dexter Nemrod (D. Nemrod ist zudem ein Anagramm auf „Der Mond“), verstorben

IV: **M** und Mada (angedeutet als Madasekte Sha'ay Mada; Mada ist wörtlich „Der Mond“)

V: **O** und Timor Firdayon aus der horasischen Kaiserfamilie; phexgeweihter „Schattenprinz“

VI: **N** und Maffia Vellia, eine Phexgeweihte zur Zeit der Priesterkaiser, verstorben

VII: **D** und Sybia al'Nabab, die Mondsilbersultana der Mada Basari

VIII: **I** und Emmeran Storrebrandt, Patriarch des Handelshauses Storrebrandt

IX: **S** und Mharbal al'Tosra, die „Stimme des Mondes“

X: **T** und Delja Natjal, Vogtvikarin von Phexcaer



DIE SONNENSCHREIBEN-RÄTSEL

Auf Seite 123 ist eine Sonnenscheibe abgebildet. Es handelt sich um eine Codescheibe, die vier verschiedene Codierungen abbilden kann, wenn man den inneren und den äußeren Ring so zueinander dreht, dass die vier äußeren Symbole über ihren vier aventurisch dazu passenden inneren Symbolen liegen (siehe auch Kopiervorlage auf der nächsten Seite).

Sie können die Seite dazu zweimal kopieren und einmal rund um den inneren Kreis sowie einmal rund um den äußeren ausschneiden. Übereinander gelegt und in der Mitte zusammengeheftet lässt sich die Scheibe in die gewünschte Position drehen. Die jeweils übereinander stehenden Buchstaben stellen dann dar, welche (äußeren) durch welche (inneren) ersetzt werden müssen. Die inneren und äußeren Symbole stehen außerdem jeweils für einen Buchstaben (der Anfangsbuchstabe des äußeren Symbols), der gegebenenfalls verwendet wird.

Die Symbole sind:

Außen	Innen	Erklärung	Buchstabe
Fuchsspuren	Mond	Beide stehen für PHEX	F
Greif	Sonne	Beide stehen für PRAios	G
Schlange	Buch	Beide stehen für HESinde	S
Wasser	Dreizack	Beide stehen für EFFerd	W

Daraus ergeben sich folgende Codierungen:

Ring	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
HES	N V M I U G A O Y F H C P Q B T W J S K Z X R L E D
PHE	U G A O Y F H C P Q B T W J S K Z X R L E D N V M I
PRA	D N V M I U G A O Y F H C P Q B T W J S K Z X R L E
EFF	Z X R L E D N V M I U G A O Y F H C P Q B T W J S K

Es ist außerdem möglich, zwei Götter zu kombinieren, woraus sich z.B. folgende Codierungen ergeben:



Außenring A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
HES-PHE J S K Z X R L E D N V M I U G A O Y F H C P Q B T W
HES-PRA Q B T W J S K Z X R L E D N V M I U G A O Y F H C P
HES-EFF E D N V M I U G A O Y F H C P Q B T W J S K Z X R L
PHE-HES (entspricht HES-PRA)
PHE-PRA (entspricht HES)
PHE-EFF C P Q B T W J S K Z X R L E D N V M I U G A O Y F H
PRA-HES P Q B T W J S K Z X R L E D N V M I U G A O Y F H C
PRA-PHE I U G A O Y F H C P Q B T W J S K Z X R L E D N V M
PRA-EFF H C P Q B T W J S K Z X R L E D N V M I U G A O Y F
EFF-HES R L E D N V M I U G A O Y F H C P Q B T W J S K Z X
EFF-PHE (entspricht HES)
EFF-PRA F H C P Q B T W J S K Z X R L E D N V M I U G A O Y

Die über das Buch verteilten, mit der Scheibe kodierten Texte enthalten jeweils einen Hinweis auf eine oder mehrere der vier Gottheiten, sodass sich die Einstellung der Scheibe ergibt:

Mondsilberzunge (S. 18)

Ein horasischer Maskenball (S. 19)

Phex im Herzen des Kontinents (S. 29)

Lebende Legenden (2 Stück) (S. 22)

Die verborgenen Tempel I: Gareth (S. 26)

Schattenpfade (S. 39)

Die Scheibe kann vom Spieler und ingame von dessen Geweihten auch für eigene Codes verwendet werden.



I. GEBETE ZU EHREN DES PHEX

EIN STUMMES GEBET IN AṬAK

Die Handzeichen der Illustration sind internationale Fingersprache und bedeuten „Phex Hilf!“

DAS FÜCHSISCHE GEBET (S. II)

Der Text des Gebets ist in Füchsisch verfasst.

ZUNÄCHST EIN KLEINES VOKABULAR:

Spieler, Schatten, Grauer (Mann) – Phex (siehe teilweise **Bardensang 26**)

Medicus für Beinschmerzen – Fluchthelfer (hier als Beinamen/Anrufung für Phex)

Verdammt, bei allen Dämonen, (allgemein Flüche) – So sei es / Darum bitte ich

Almosen – Verletzungen (siehe **Garethbox**)

frech – bewaffnet (siehe **Garethbox**)

bissig – aufmerksam (siehe **Garethbox**)

Hund – Wächter (siehe **Garethbox**), im Greifenfurter Dialekt auch Ork (**Bardensang 26**)

Eier, Kies(el) – Geld (siehe **Garethbox** und **Bardensang 26**)

Dachstuhl (setzen) – Einbruch (begehen) (siehe **Garethbox**)

Futtern – überleben, verkaufen

Rüben ausgraben – Geheimnis aufdecken (siehe **Garethbox**)

Schutt – Beute, wertvolle Gegenstände (siehe **Garethbox**)

Bauherr – Auftraggeber (siehe **Garethbox**)

Klein-Almada – Garether Südquartier (Garether Dialekt)

Freund, Liebling – Verräter (siehe **Garethbox** und **Bardensang 26**)

Hotel Lysmina – Schulturm Gareths (Garether Dialekt, siehe **Garethbox**)

Licht anschauen / ins Licht schauen – verhört werden (Garether Dia-



lekt, siehe **Garethbox**)
ohne mich – mich verpfeifen
Glockengeläut – Hundegebell (siehe **Garethbox**)
zur Messe gehen – auffliegen (siehe **Garethbox**)
kurzer Alrik – Dietriche (siehe **Garethbox**)
zwei Schritte zum Gipfel – zwei Stunden bis Mitternacht (siehe **Garethbox**)
einen auf Berg machen – zersplittern, kaputt gehen (Garether Dialekt)
meine Mutter – deine Schwester
lustig – dreckig
Henne – Hure (siehe **Garethbox**)
als Kind – gestern
Tante Adele – Schlafgift (siehe **Garethbox**)
jmd. Tante Adele nennen – mit jmd. schlafen

ÜBERSETZUNG DES TEXTES:

...

„O Phex, du Helfer auf der Flucht, bitte lass mich keine Verletzungen durch bewaffnete, aufmerksame Wächter erleiden. Ich bitte um reiche Geldbeute beim nächsten Einbruch und unbedingt auch das wertvolle Geheimnis, das mir Geld einbringen wird. So sei es.“

...

„Und ich bete zu Phex für meinen Partner hier, dass der Auftraggeber im Südquartier ihn nicht als Verräter erkennt und er nicht im Schulturm landet und befragt wird (wobei er mich verpfeifen würde). O Phex, lass mich auch nicht auffliegen durch das Gebell der Wachhunde und verhindere, dass meine Dietriche heute Abend um 10 Uhr zerbrechen. So sei es.“

...

„Alrik? Ich? Berg? Was heißt hier So sei es? Ich dachte gerade an deine Schwester, die dreckige Hure, mit der ich gestern geschlafen habe.“

...



RÄTSELFRAGMENT AUS FASAR (S. 16)

Am 3. Ma im 12. at der Stute
F des roten Fuchses Silber
Rosen aus en Süd sa Al Platz
Vom Fund hoh Weg zum Rauch
9 Schritt Waren 3
st Zink 7 Ste r/i n z
in Rubine, Kelch Gold

Die verschiedenen Aspekte Phexens, die dieses Fragment beschreibt, sind:

DIEBSTAHL / EINBRUCH

Es handelt sich um eine Einbruchsplanung in Fasar, der Heimatstadt Mharbal al'Tosras. Das Fragment kann etwa wie folgt vervollständigt werden:

Am 3. Markttag im 12. Monat der Stute in

(Anm.: Monat der Stute = Rahja; es handelt sich um eine Zeitangabe von Tag und Monat)

Fasar, die Stadt des roten Fuchses auf Silber

(Anm.: Roter Fuchs auf Silber = Stadtwappen Fasars; Angabe des Ortes)

Zur Rosenstunde aus gen Süden zum Basar Al'Suq am großen Platz

(Anm.: Rosenstunde wird die Stunde ab 23 Uhr genannt; Al'Suq ist das Basarviertel Fasars, also eine genauere Zeit- und Ortsangabe)

Vom Burj al'Funduq über den hohen Weg zum Raucherturm

(Anm.: Burj al'Funduq und Burj al'Mudachin (übersetzt „Raucherturm“) sind zwei Türme Fasars, die über eine Hochstraße miteinander verbunden sind. Im Raucherturm sind ein Phextempel, ein Warenlager, eine Börse und vieles mehr)

9 große Schritte ab dem Warenlager im 3. Stockwerk

Sind versteckte Zinken am 7. Stein zum

Finden der Rubine, des Kelches und des Goldes

(Anm.: Eine Angabe zu Zinken, die den Weg zur Beute markieren)



STERNE / STERNKUNDE

Es handelt sich um Anweisungen zu bestimmten Sternkonstellationen und deren Verfolgen, in etwa:

Am 3. Madamal im 12. Längen-/Breitengrad der Stute

(Anm.: Die Stute ist Sternbild des Zwölferkreises und steht für Rahja, das 3. Madamal könnte die dritte Mondphase, also das „Rad“ beziehungsweise Vollmond bezeichnen, womit es eine Zeitangabe ist)

Finde das Bild des roten Fuchses im Silberschein

(Anm.: Auch der Fuchs ist ein Sternbild des Zwölferkreises und steht für Phex, es leuchtet silbern; eine Kombination aus Stute und Phex deutet auf den Halbgott Aves hin, der als Kind der beiden Götter gilt, siehe auch S. 62-65.)

Von den Rosen aus den Südhimmel sah ich Alleeren Platz

(Anm.: Die Rose ist ein Sternbild des Südhimmels und steht für Verheißung, aber auch für Gefahr, der „Alleere Platz“ könnte das endlose Südmeer oder den Südhimmel meinen)

Vom Schiff und über den hohen Weg zum Rauchland

(Anm.: Mit dem Schiff kann das Sternbild des Nachen gemeint sein – steht für Reise und Abenteuer –, aber auch eine tatsächliche Reise per Schiff, die nötig ist, um die weiteren Sternbilder des Südhimmels zu sehen)

900.000 Schritt südlich Waren weitere 3

sternenZinken, einer mit 7 Sternzacken

(Anm.: Der Borbaradstern hat sieben Zacken, die drei weiteren Sternenzinken könnten den Satinavstern meinen, der von Ymra und Fatas begleitet wird, denn in seiner Nähe befindet sich der Borbaradstern)

inmitten der Rubine, dem Kelch aus Gold

(Anm.: Rubine und Kelch sind zwei Sternbilder des Südhimmels; der Kelch steht für Schicksal und Bestimmung, die Rubine für Verschlagenheit und List; zwischen oder „inmitten“ von ihnen findet sich offenbar besagter siebenzackiger Stern)



Als Ganzes kann diese Konstellation in etwa so gedeutet werden, dass im Zeichen von Phex und Rahja (und damit ihres Sohnes Aves) eine Reise gen Süden Verlockungen und Reichtum, Abenteuer, aber auch Gefahr bringt. 900 Meilen südlich vom Sternbild der Rose per Schiff (oder dem Sternbild Nachen folgend) findet man drei Sterne, von denen einer sieben Zacken hat. Dieser findet sich bei der beschriebenen Konstellation inmitten oder zwischen dem Sternbild der Rubine und des Kelches.

Am Südhimmel gibt es seit Borbarads Ende einen neuen roten, siebenzackigen Stern, den man mit Borbarad assoziiert. Mharbal al'Tosra weist durch die Konstellation auf Borbarads Schicksal hin. Wenn Sie es wünschen, können Sie Schiffsreisenden in den Süden (z.B. im Rahmen der Uthuria-Entdeckung in **An fremden Gestaden**) genau diese Konstellation vorsetzen.

HANDEL

Es handelt sich um eine Waren- oder Auslieferungsliste eines Kaufmanns, die etwa wie folgt aussieht:

*Am 3. Markt im 12. at der Stute
Fell des roten Fuchses für ein Silberstück
Rote Rosen aus den Süden sa Al Platz
Vom wertvollen Fund hoh Weg zum Rauchkraut
9 RechtSchritt Seide als Waren zu je 3 Dukaten
Bestes Zink, gesamt 7 Stein z
in Rubine, Kelche zu je 1 Goldstück*

WEITERE DEUTUNGEN

Bereits diese Deutungen sind durchaus anders wahrnehmbar und interpretierbar, denn Phexens Wahrheit ist selten eindeutig. Das Rätsel jedenfalls soll Phexgeweihte zum Nachdenken anregen. Weitere Deutungen sind bewusst offen gelassen.

Ein Ansatz ist beispielsweise der von Phex als Gott des **Glücks** durch die zahlreichen Glückszahlen (3, 12, 9 ...) und -symbole (Fuchs, Stute und Rosen für Liebesglück; Gold, Edelsteine und Silber für materielles Glück).



Auch ein Ansatz zu Phex als Gott der **Magie** ist gegeben, wenn man das „Ma“ der ersten Zeile für „Mada(mal)“ oder „Magie“ stehen lässt, den Kelch als Kelch der Magie deutet und dem Rubin und (Mond-?)Silber magische Bedeutung beimisst.

Anhand der Stute und des roten Fuchses (auch eine Bezeichnung für ein Pferd), der Deutung der Rosen als Wappenbild, des Rauches als Zeichen von Heerzügen und der letzten Zeile als Kriegsbeute, ist auch der Aspekt **Streitlust und Kampf** denkbar, der gerade auch, aber nicht nur, beim Feqz der Urtulamiden (als Echsentöter) Bedeutung hat.

Aus der Verbindung zu Rahja über die Stute und die Rosen mag Phex auch als **liebender Gott** interpretiert werden.

Denkbar sind auch Sichtweisen, die das Rätselfragment als Ganzes aus höherer Perspektive betrachten: So mögen die Lücken selbst als Aspekt von Dunkelheit, Nacht, Schatten und allgemein Verborgenem und **Geheimnissen** deutbar sein, denn diese Texte „liegen im Dunkeln“. Das Rätsel an sich könnte für Schläue und List stehen, der daran verzweifelnde Rätselnde für Phexens Art von **Humor**.

Die erwähnten elf Deutungen, die Mharbal al'Tosra angeblich darin findet, wurden bislang tatsächlich nur von ihm gefunden.

VERHÖR-GEBET AUS DEM ORDEP DER ПАНДУРИАТЕН

Der erste Buchstabe des Textes des Fragenden von oben nach unten gelesen sowie der erste Buchstabe der Antworten ergeben hintereinander gelesen **Dallenthin Persanzig**, einen prominenten, aber stillen Teilnehmer der Nachrichtenagentur Nanduria.



II. LITURGISCHES WIRKEN

EIDSEGEN UND HÄNDLERSEGEN (S. 20)

Die Anfangsbuchstaben aller Wörter im Eid außer Begriffen wie „der/die/das/den/dem/diese/dieser/diesen/...“ ergeben den Satz: „*Finger kreuzen, Segen zersetzen. Vorsicht bei Gaunern!*“

Feqz, im Namen der Götter erhöere diesen Ruf, kräftige diesen reinen Eid und zögere ebenso nicht, dem strafenden, ehrwürdigen Götterfürsten etwas Neugier zu erlauben. Dieser reine Schwur ermähne die Teilnehmer zum Einhalten des nun Verlauteten. Oh rate diesen Schwörenden in collegialer Hilfe: Tragt die Bestrafung einer irgendwann gebrochenen Aussage unter dem Nächtlichen. Er räche die Nichteinhaltung!

SCHUTZSEGEN / EXORZISMUS (S. 24F.)

Der chiffrierte Text verwendet die irdisch als „Rotation-13“, kurz „ROT-13“, bekannte Kodierung, eine „Cäsar-Verschlüsselung“. Dabei werden alle Buchstaben um 13 Buchstaben im Alphabet verrückt, also wird „A“ zu „N“ und „M“ zu „Z“ (und vice versa). Der einleitende Satz „Die Wesen des Überzähligen aber kannst du wie folgt sogar vernichten“ gibt durch den Hinweis auf den Überzähligen (=Namenlosen beziehungsweise den 13.) einen Hinweis auf diese Anzahl der zu verrückenden Buchstaben. Der Text beschreibt die allgemeine Liturgie **Exorzismus** und lautet:

Der **Exorzismus** mag an Macht in deinem Leben anwachsen, anfangs jedoch ist er ein Gebet, um die buhlenden Wesen des gierigen Feilschers zu vernichten, ob vor deinen Augen oder im vergifteten, habgierigen Geist eines besessenen Opfers. Wandle obige Formel wie folgt ab:



„Im Namen meines Herrn Phex befehle ich dir, unheiligste Kreatur, in die sterrenlose Nacht des Abgrundes zu weichen, aus dem du gierig gekrochen kamst!“

Nutze feste Worte und halte deinen Geist unnachgiebig wie du es bei einem Feilschen um Leben und Tod tust. Dann schleudere das Wesen dorthin, woher es kam.

TIERGESTALT / NEBELLEIB (S. 29-33)

Beim Text handelt es sich um eine spezielle „Cäsar-Verschlüsselung“, bei der die Buchstaben im Alphabet um 9 Stellen weiter verrückt werden. Einen Hinweis darauf gibt der Satz *„Die phexgefällige Zahl und Namen dieser Tiere aber mögen dir einen Hinweis auf eine geheime Liturgie geben, die ich einmal schauen durfte“*.

Im Text werden 9 *kursiv* geschriebene Tiere genannt, nämlich *Fuchs, Elster, Firnluchs, Fledermäuse, Marder, Ratten, Schakale, Spinne* und *Mungo*. 9 gilt auch als Zahl des Phex. Aus „A“ wird beispielsweise „J“, aus „B“ wird „K“ und aus „W“ wird „F“. Ausnahme sind die Anfangsbuchstaben der genannten Tiere, also **F, E, S, R** und **M**. Sie bleiben wie gehabt. Aufgelöst heißt der Text dann:

Dieses Geheimnis ist der **Nebelleib**. Die wenigen, die von ihm wissen, vermuten, dass es sich dabei – der Tiergestalt gleich – um eine Verwandlung in das ureigenste Element des Phex, den Nebel, handelt. Falls ja, ist es dann denkbar, dass es auch geheime Liturgien gibt, die einen Geweihten des Ingerimm in Feuer oder des Praios in reines Sonnenlicht wandeln?

Ich durfte einst schauen, wie ein Geweihter verhandelt mit einem Unsichtbaren verhandelte, als ginge es um ein Handelsabkommen zwischen den Stoorrebrandts und den Zeforikas. Immer wenn er bei seinen Angeboten pausierte, schien er eine Antwort des Herrn Phex zu erhalten, auf die er wiederum reagierte. Diese Zwiesprache dauerte sicher eine halbe Stunde, zum Ende hin aber sah ich, wie der Leib des Geweihten langsam zu nebligen Schwaden wurde.



STERNE FUNKELN IMMERFORT (S. 35)

Die acht Erwähnungen des Wortes **Stern** sind auf der Seite so angeordnet wie Phexens Sternbild, der Fuchs:

Wird diese Anordnung außerdem über die Prophezeiung auf Seite 33 gelegt, markiert sie dort acht Worte.

PROPHEZEIUNG (S. 33)

Legt man das bei **Sterne funkeln immerfort** (S. 35) ermittelte Sternbild auf die Seite mit der Prophezeiung, ergibt sich durch das Lesen der Wörter, auf denen ein „Stern“ liegt, der Spruch:

Kein Mensch wird ewig leben. Nutze deine Zeit.



Sterne funkeln immerfort

Sie funkeln und sind dem Nächtlichen heilig: die Sterne. Ihre Zahl ist so endlos wie die Zahl der Rätsel, die Phex durch ihre Anordnungen, Positionen und Bahnen an uns stellt. Die funkeln den Schätze am Firmament sind ein ständiges Zeugnis davon, dass wir Sterblichen das Wesen des Phex niemals vollständig enträtseln können. Doch dem Findigen bieten sie auch Antworten. Die unzähligen Sterne beantworten die Frage nach unserer Position und dem Kurs auf See, nach der Bestimmung günstiger Zeitpunkte für magische Rituale bis hin zur Frage nach unserer Zukunft: Wer weiß, wie er sie deuten muss, dem gewähren sie einen kleinen Einblick in die große Wahrheit. So dir der Blick zu ihnen jedoch verschleiert ist, schau auf das Madamal und bete leise, beispielsweise wie folgt:

Sonnennen, großer Gebieter der abertausend Sterne. So wie der reiche Mann sich erst wahrhaft reich nennen kann, wenn er im Sonnenlicht seine Freunde und Rivalen einen Blick auf seine Schätze werfen lässt, auf dass sie vor Neid erblassen, so lasse auch mich dich reich machen. Gewähre mir, Sonnenherr des Himmels, deshalb einen Blick auf deine Schätze, und ich tue den Schwur, sie nicht zu stehlen, noch die Sterne berühren, sondern nur zu schauen die Sterne.

Anschließend fahre dir mit den Händen über die Augen und du wirst sehen, wenn Phex deinem Bitten gewogen ist, so werden sich die Wolken für dich teilen, dein Blick wird durch den Nebel dringen und selbst die nächtlichen Lichter Gareths werden nicht mehr das silberne Licht verschlucken, sondern du wirst klar sehen wie über dem Himmel der Khôm. Danke Phex und lies, was du zu lesen vermagst.



Prophezeiung

So du eine Prophezeiung treffen willst, wirst du keinen Erfolg ohne Vorbereitung haben. Erkunde zunächst alles, was über den Sternenhimmel bei seiner Geburt herauszufinden ist, erfahre, welche Götter er verehrt und welches seine Leitsterne sind. Seine Taten und sein Wesen können dir dabei helfen. Glaubst du schließlich, genug zu wissen, sprich ein Weihegebet über den Menschen und erkläre dem Herren der abertausend Sterne, weshalb du dieses Wissen benötigst und was du damit zu tun gedankst. So er es will, wird er deinen Blick auf das lenken, was für dich wichtig ist, sei es durch ein helleres Funkeln einzelner Sterne, durch eine nur für deine Augen sichtbare Neuordnung von Sternbildern oder einen anderen unscheinbaren Hinweis.

Und damit die Schrift, die durch die Sterne auf ewig ans Himmelszelt geschrieben steht, für dich lesbar wie die derer, die da leben in deiner Heimat, so hat Phex dich gehört. Da das Schicksal der Menschen jedoch aus unserer Sicht zu verwirrend und komplex ist, um es einfach zu lesen, wirst du deinen Geist nutzen müssen, um den Plan der Götter daraus deuten und enträtseln zu können. Da deine Prophezeiung wichtig sein mag, lass dir Zeit.



AUGE DES MONDES (S. 42)

Die Liturgie **AUGE DES MONDES** bleibt im Phex-Vademecum unerwähnt. Sie fehlt jedoch keineswegs, sondern ist durch Zinken auf der besagten Seite zu finden. Untereinander symbolisieren die Zeichen:

ein Auge
einen Mond
(Doppelpunkt)
zum Gebet gefaltete Hände
einen Edelstein
von welchem Späne/Edelsteinstaub rieseln
ein geschlossenes Auge
(einen Pfeil von geschlossenem auf katzenartiges Auge)
ein katzenartiges Auge

Diese Symbole stellen die Liturgie **AUGE DES MONDES** dar:
Die ersten beiden Zeichen (Auge und Mond) sind der Name. Dann folgt die Technik, die aus Beten und Mondstaub auf die geschlossenen Augen auftragen besteht. Zuletzt (hinter dem Pfeil als „Ergebnis“) stellt das Katzenauge die Nachtsicht dar.



GRAVES SIEGEL (S. 45)

Die Zahlen ähneln in ihrer Form auf den Kopf gestellt Buchstaben
(ähnlich, wie wenn man einen Taschenrechner umdreht):

0=O, 1=I, 2=Z, 3=E, 4=h, 5=S, 7=L, 8=B, 9=G

91713-53-379315

135-91730-53-05-53-55319

1378739315-537734-35307

bedeutet:

Loese helles Siegelblei

Giess es so es oelig sei

Siegle es eilig

7135-379315-38715-379315

7134-381378-739315-917134

bedeutet

Heilig Siegel bleibe heil

Siegle Silbe siegle Zeil



ΜΟΝΔΣΙΛΒΕΡΖΥΠΓΕ (S. 45)

Die Randnotiz „Hesinde stehe dir bei, wenn du nach diesen Worten vollstes Vertrauen in jemanden verspürst! *Ajnzuj Cuxx iuj Dzqauq, cnss puyku Rbjku snqgk ryu Suyiu zqi xujouys-szqasxbcc ryu Pbgisycvuj suyk*“ deutet auf Hesinde als Einstellung der Codescheibe (S. 40) hin und heißt danach aufgelöst: „Grauer Herr der Zungen, lass meine Worte sanft wie Seide und verheissungsvoll wie Mondsilber sein“

ΡΗΕΧΕΠΣ ΑΥΣΓΕΠΖΩΠΚΕΡΠ (S. 44)

Die Liturgie ΡΗΕΧΕΠΣ ΑΥΣΓΕΠΖΩΠΚΕΡΠ bleibt im Phex-Vademecum unerwähnt. Sie fehlt jedoch keineswegs, sondern ist durch Zinken auf der besagten Seite zu finden. Untereinander symbolisieren die Zeichen:

Phex

ein zwinkerndes Auge

(Doppelpunkt)

eine aufmerksame, gewappnete Person

(einen Pfeil von aufmerksamer auf ratlose Person)

eine ratlose Person

Diese Symbole stellen die Liturgie ΡΗΕΧΕΠΣ ΑΥΣΓΕΠΖΩΠΚΕΡΠ dar:

Die ersten beiden Zeichen (Phex und Zwinkern) sind der Name und die Technik gleichermaßen. Vor dem Pfeil eine aufmerksame Person, dahinter als „Ergebnis“ eine ratlose Person, was darstellt, dass sie sich nicht mehr an den Geweihten erinnert.



III. PHEXISCHE GOTTESDIENSTE UND RITUALE

EIN HORASISCHER МАСКЕНБАЛ (S. 52)

Die Randnotiz „Verphext! Nyx prl oyx Racullyjkxpji?“ deutet auf Phex als Einstellung der Codescheibe (S. 40) hin und heißt danach aufgelöst „Wer ist der Schattenprinz?“

IV. GEFOLGE UND HALBGÖTTER

ΠΑΠΔΥΣ (S. 60F.)

Wie der Autor seinem Leser schon vorschlägt, kann man die Geschichte „mit der vergleichen, wie sie von der Kirche der Hesinde verbreitet wird“. Das **Hesinde-Vademecum** enthält auf S. 79 einen Text, der ebenfalls von Nandus handelt. Vergleicht man beide Wort für Wort, sieht man, dass sich die Anfangsbuchstaben **fast** aller Worte haargenau gleichen. Reiht man aber die Anfangsbuchstaben der Wörter im Phex-Vademecum aneinander, die sich vom Hesinde-Vademecum *unterscheiden* (unten **fett** markiert), erhält man den Satz:

„Pidurina Pardisian ist Pammi Plotz“

Der Autor verrät dem Leser damit die geheime Identität der Pidurina Pardisian.



ΠΑΝΔΥΣ (AUS DEM PHEX-VADEMECUM)

Das Einhorn, unter dem Phex häufig in Nandus' Deckmantel wandelt, ist das Wappen der Allgemeinbildung. Das Unihorn hat deshalb allerorten recht große Bedeutung. Dass einst Schlange und Fuchs sich innig unter dem Sternenhimmel nahekommen, lehrt auch die Phexkirche.

Unter seiner allwissenden Klugheit gedeihen faszinierende und raffinierte Symbolismen, aufklärerische Gedanken, deutlich höhere Denksätze, scheinbar verwickelte Feinmechaniken, erstaunliche kosmopolitische Experimente... Der Gott der Schläue ist die stetig strebsame Versinnbildlichung des inneren Labyrinths. Unser Göttersohn lehrt uns:

„Kein Wissen in der Welt ungenutzt!

Niemandes' Weisheit angeklagt!

Die Allgemeinbildung unter den Menschen ist kostbar und gottgefällig!“

Groß mag Nandus' Gabe zwar unter den schriftgelehrten Magistern in ihren Horten sein, tatsächlich suchen derart protzende, wichtiguerische Tölpel dennoch stets, was wir heiligen Kinder Nandus' schon haben: Einsicht durch ein klares Ziel, erworben und erarbeitet gegen alle Angriffe anderer. Das innere Selbst sieht tausendmal mehr als Gelehrte mit starren Ansätzen, nutzt unsere Weisheit erst, erfindet, versteht! In welchem Hesindetempel denn haben die Gelehrten einmal trotz tiefem Einblicks in Erzählungen und die Schriften der Propheten mehr Licht gesehen denn alle anderen ohnehin unentwegt ahnen? Niemals sollen sie das Gelesene erfahren, im Selbst untersuchen, erleben, begehren! Sie maßen ihrer zwar vorhandenen, aber dennoch blinden Weisheit trotzdem gewichtigen Wert bei. Sie unterliegen dem Schein, den Phex den Menschen zum Segen zerriss, weil das Leben zeitweilen besser des Nandus' Einsicht steigert denn Schulbücher. Die Sturheit erdrückt den Verstand dieser Magister bis heute.



PANDUS (AUS DEM HESINDE-VADEMECUM)

Das erste unter den **Kindern Hesindes** ist **Nandus**, den wir auch die **Weisheit** oder aber die **Einsicht** heißen. Die **Annalen des Götteralters** berichten, dass einst **Schlange** und **Fuchs** sich **trafen** und die **Schlange am listigen Wesen des Fuchses** und seiner **kecken Klugheit** Gefallen fand. Und als sie auseinander gingen, da hatte die **Schlange vom Fuchs ein Kind empfangen**. So gereichte diese **schicksalhafte Begegnung der Schlange zum Vorteil**, denn sie lernte und gebar **listige und kecke Weisheit** in die Welt.

Und **Nandus wandelte über Deres Angesicht**, um die **Menschen im klugen und geschickten Gebrauch mit jenen Gaben** zu unterweisen, die seine **Mutter ihnen gegeben hatte**. **Man kann sagen**, dass er **wichtige Teile** dessen schuf, was wir heute **Kultur** nennen, so hat er die **einunddreißig Kusliker Zeichen** ersonnen und er gilt auch als **Schöpfer des Inrah-Spiels**. Sowohl **Tulamiden** wie auch **Güldenländer** berufen sich auf **Nandus** und wo ein **Erfinder vergessen** ist, wird häufig der **Hesindesoohn** dafür gelobt.

Eines Tages traf er auf eine unter den **Sterblichen**, deren **Segnung mit Madas Gabe** die aller anderen **übertraf**. Und als **Nandus** sie schaute, da gewährte er ihre **Seele** und er beehrte, sich mit ihr zu vereinen. Aus diesem **Bund** wurde **Rohal** geboren, **weisester aller Sterblichen** unter dem **Schein des Praios'**, den **Menschen zum Segen**. **Doch** weiß die **Legende** zu berichten, dass noch ein **Sohn** dem **Schoß** der **Sterblichen** entspross, der **Verabscheuungswürdige**, den man **Borbarad** heißt.

MADA (S. 65FF.)

Die bei den Quellen angegebenen **Jahreszahlen** ergeben, wenn man alle **Nullen entfernt**, die **Zahlen 13, 1, 4, 1, 25, 11, 8, 1**, was im **Alphabet Maday'kha** ergibt. Diese **geheimnisumwobene Gestalt** ist nach verschiedenen **Legenden** der **Zaubertraditionen** eine **Wiedergeburt Madas** in **Menschenform**.



LEBENDE LEGENDEN

EMMERAN STOERREBRANDT (S. 71)

Die Randnotiz „Efferd und Phex zum Gefallen, ysk Uppujnq qzj uyq Onqiucspnaqnk biuj puoj?“ deutet auf Efferd und Phex als Einstellung der Codescheibe (S. 40) hin und heißt danach aufgelöst „ist Emmeran nur ein Handelsmagnat oder mehr?“. Tatsächlich ist Emmeran Stoerrebrandt ein heimlicher Geweihter des Phex.

FÜRSTIN DER UNTERSTADT (S. 72)

Die Randnotiz „Im Namen von Hesindes und Phexens Tochter, dfh zdx Rcxylhdu zxy Cufxylhjh xdux xduqxmux Axyfgu?“ deutet auf Hesinde und Phex als Einstellung der Codescheibe (S. 40) hin und heißt danach aufgelöst „ist die Fürstin der Unterstadt eine einzelne Person?“. Dies bezieht sich darauf, dass es sich tatsächlich um einen Rat von mehreren Personen handelt.

V. HEILIGE ARTEFAKTE UND WERKE DER PHEXKIRCHE

PHEXENS SCHATTEPRAUM (S. 74)

Bei dem codierten Text handelt es sich um eine sogenannte Vigenère-Verschlüsselung:

Sie ist nur zu lösen, wenn man ein Schlüsselwort kennt. In diesem Fall gibt der Satz „Der Mondsilberschlüssel ist ein Schlüssel zu **jedem** Raum“ den Hinweis. Gemeint ist der Konsonantenstamm des Rogolan-Wortes für den **Mondsilberschlüssel**, der auf Seite 76 in Rogolan-Runen aufgeführt wird. Die Runen lauten:



F-K-L-P-L-T-N-H-R-T-M-D-R-K-X-R-R

Im Alphabet sind dies die Buchstaben 6-11-12-16-12-20-14-8-18-20-13-4-18-11-24-18-18

Die Substitution des ersten Buchstaben im Text erfolgt um 5 Zähler im Alphabet verschoben, da „F“ der 6. Buchstabe ist (das „A“ als erster Buchstabe würde den ursprünglichen Buchstaben gleich lassen). Der zweite Buchstabe wird um 10 Felder verschoben, da „K“ der 11. Buchstabe ist und so weiter. Ist der Konsonantenstamm einmal durch, beginnt der Mechanismus von Neuem beim F (Verschiebung um 5), K (um 10) und so weiter. Erfolgt die Verschiebung über das „Z“ hinaus, wird bei „A“ weitergezählt.

Beispiel:

Text: Test

Schlüssel: akey

Lösung: T+0=T, e+10=o, s+4=w, t+24=r

Geheimtext: Towr

Der entschlüsselte Text lautet damit:

Es gibt nur einen Weg, an das geheime Wissen um die Liturgie zu gelangen, die dieses heiligste aller Artefakte des Phex herbeiruft: Enttarne einen hochrangigen Priester als solchen oder erkenne den wahren Schatten hinter einem Vogtvikar. Sollte dir dies jemals gelingen, so bist du bereit, die Hohen Weihen der Phexkirche zu empfangen und im Zuge dieser auch den Schattenraum herbeizurufen.

Man wird dich lehren, wie du aus Ehrfurcht und als Symbol den grauen Schleier aus Seide auf deine Hand zu legen hast, welche Gebete zu sprechen sind und was du dem Schatten Alverans versprechen musst, damit die kleine Kugel im Schleier in deiner Hand erscheint. Doch seine heiligste Gabe gibt Phex nicht leichtfertig her, sein Preis ist hoch: Eine Schatzsuche nach einem wertvollen Opfergeschenk oder eine heilige Queste in ein Land, wo Phex fern ist, mag er verlangen.

Angefertigt ist der Schattenraum angeblich von den Urtulamiden. Man sagt, es gab einst mehr als eines dieser Artefakte, die im Kampf ge-



gen die Echsen eingesetzt wurden, um diese lautlos und unbemerkt zu vernichten. Verwahrt wird er jedoch in Gareth. Solltest du je in den Silberhort vordringen, so wirst du ihn dort finden. Bedenke aber, wie Phex wohl solch ein Artefakt zeigen wird.

Klein und unscheinbar ist das Artefakt, wie ein Taubenei, doch von der Farbe puren Schattens, geteilt in zwei Teile, welche von einem Zapfen aus Madasilber zusammengehalten werden. Wenn es entriegelt wird, weicht aus seinem Inneren ein heiliger Nebel, der die Augen, Ohren, Sinne und sogar den Verstand und die Erinnerung eines jeden vernebelt, der seiner ansichtig wird: Er wird den Nebel nicht wahrnehmen und sich nicht erinnern, ihn jemals gesehen zu haben. Kein Zauber und kaum ein Gebet kann die Macht des Nebels brechen, und er wird mit dir wandeln, wohin du auch gehst.

DIE ΠΕΥΠ ΜΑΣΚΕΝ DER ΤΑΥΣΧΥΠΓ (ΑΒ S. 77)

DER TRÄGER DER HERMELINMASKE

Zwar weiß der (Ingame)-Autor des Vademecums auch nicht, wer der Träger ist, und es ist deshalb auch *keines* seiner Rätsel, im Zitat des Trägers verbergen sich jedoch Hinweise:

Meine Ahnin sagte, „Mit der Zeit wird die Maske zum Gesicht“ und Vor langer Zeit soll sie einem Sultan entwendet und allen meinen Vorfahren zum Geschenk gemacht worden sein.

Das erste Zitat stammt von Asmodena-Horas (um 800 v. BF, siehe **Reich des Horas 203**). Das zweite spielt darauf an, dass die Hermelinmaske den Diamantenen Sultanen entwendet und den Horaskaisern geschenkt worden sei. Der Träger der Hermelinmaske ist Timor Firdayon (siehe **Reich des Horas 213**), der Sohn von Amene-Horas, der verstorbenen Kaiserin des Horasreiches, und damit ein Nachfahre Asmodenas. Natürlich könnte der Autor damit auch *irgendjemand* beispielsweise seine Großmutter damit meinen, von der er das Zitat gehört haben mag, ein Beweis ist es also noch lange nicht.



DER HINWEIS AUF DIE MASKE DES ÄFFCHENS

Die Zahl 9 spielt in diesem Abschnitt eine Rolle, sie wird darin insgesamt auch neunmal als Zahl ausgeschrieben. Liest man nur **jedes neunte Wort** im Text des Trägers der Hermelinmaske, ergibt sich der Satz:

Maske des Äffchen kann Träger vor allen Strafen schützen, reizt aber zu Unfug an.

PHEXENS SCHLEIER (S. 82)

Die Anfangsbuchstaben der Notiz „Man ahnt den Aufenthaltsort, besitzen aber soll allein Rahja ihn“ zu Phexens Schleier ergeben den vermuteten Besitzer, die **Mada Basari**.



VI. AUFBAU DER PHEXKIRCHE

DIE VERBORGENEN TEMPEL I: GARETH (S. 90F.)

Der Abschnitt über Gareths offene Tempel verbirgt einen mit der Codescheibe aus **Die Sonnenscheiben-Rätsel** (Seite 4) entschlüsselbaren Text: Der Satz „Doch bei Praios und Phex, der dritte ist gut versteckt!“ gibt einen Hinweis, dass Praios und Phex als Einstellung der Codescheibe verwendet werden muss. „Xochozoc Uilxowuocbor“ heißt damit **Seilerei Bausenbeiler**, in der der geheime Phextempel Gareths liegt (siehe **Dächer 168** in der Gareth-Box). Die Randnotiz „Gareth soll 9 mal 4 Phextempel haben“ wirft die Zahlen 9 und 4 ins Spiel und deutet auf ein weiteres Rätsel hin. In den beiden folgenden Absätzen über die zwei offenen Tempel Gareths ergibt jedes **neunte** Wort, bei je 27 Wörtern also je **vier** Wörter, einen Hinweis auf den geheimen Tempel Gareths:

Im ersten Absatz sind dies **Falscher Tempel Lagerschuppen Stufen**, im zweiten **Wahrer Tempel Vorderhaus Schacht**. Die Beschreibung des geheimen Phextempels zu Gareth zeigt, dass der Tempel unter dem Lagerschuppen, zu dem Stufen führen, ein falscher Tempel ist. Der wahre verbirgt sich dagegen unter dem Vorderhaus, von wo man ihn über einen Schacht erreicht.

DIE VERBORGENEN TEMPEL II: HAVENA (S. 89)

Erwähnt werden als Hinweis im Abschnitt zu den verborgenen Tempeln des Fuchsgottes **drei mal drei** geheime Tempel. Im folgenden Absatz stehen die drei Sätze:

„**Im Ort Havena** findest du den verborgenen Tempel genau dort, wo du ihn erwarten würdest. **Wo** liegt er genau? **Terra Incognita**, wie der Bosparaner sagt, das wirst du wohl selbst herausfinden müssen.“



Die jeweils ersten drei Buchstaben jedes der drei Sätze ergeben zusammen **Imo Wolter**, den Krämer, in dessen Keller der geheime Phextempel Havenas im Orkendorf („wo du ihn erwarten würdest“) liegt.

DIE VERBORGENE TEMPEL III: HORASREICH (S. 89)

Der Satz „Im Horasreich liegen die Tempel entweder weise hinter Tavernen, prunkvoll nahe Sümpfen, oder rondrianisch in pikanten Gassen“ ist ein Hinweis auf drei verborgene Tempel im Horasreich:

„**weise hinter Tavernen**“ steht für Kuslik als Stadt der Weisheit, wo der Zugang zum Phextempel hinter *Xiechops Taverne* liegt (siehe **Reich des Horas 140**).

„**herrschaftlich nahe Sümpfen**“ steht für Vinsalt als Stadt des Prunks, wo der heimliche Tempel in Sumpfnähe im Stadtteil Alt-Bosparan liegt (siehe **Reich des Horas 131**).

„**rondrianisch in pikanten Gassen**“ steht für Neetha, die Stadt der Rondaheiligen Thalionmel, wo der Tempel im Elend der Gassen *Chabbbiatas* liegt, nach der eine pikante Nudelsauce benannt ist.



VII. ORDEH DER PHEXKIRCHE

SHA AY'MADA (S. 90F.)

Die Illustration zeigt sowohl eine betende Frau als auch das Madamal.

VIII. VOP DEN PRINZIPIEN DER PHEXKIRCHE

BILD VOP PHEX (S. 104)

Die Illustration zeigt Phex als (einfluss)reichen Händler. Zu entdecken ist außerdem das Phexsymbol, die Sesselknöpfe können als Sterne gedeutet werden, die Lehne als sich nach oben sich wegschlagender Fuchs. Dreht man das Bild auf den Kopf, wird eine teilverhüllte Gestalt erkennbar, welche die heimlicheren Aspekte des Gottes verkörpert. Zu entdecken sind hier das Mada-Symbol, der Fuchs und eine Hand mit Münze.

DAS PHEXIBLE WESEN DES LISTIGEN (S. 108)

Die unten auf der Seite stehende Notiz ist aus einzelnen Anagrammen zusammengesetzt, welche eine gewagte These über Phex aufstellen.

Red eiligst Tolles! Niste, nähertrudeln in Hundverlangen mit dem Sonnenmale, nies. Eisens zischene Schläfer teesalbet er den Erhitzenden, denn eines rechtgewiss enterbst nach Teilübergehen.



Werden die Anagramme aufgelöst, liest sich der Text:

Der Listige sollte einst Unterhändler in Verhandlungen mit dem Namenlosen sein. Seines Zeichens Fälscher, belastete er den Dreizehnten, denn seine Geschwister strebten nach Überlegenheit.

IX. REGIONALE AUSPRÄGUNGEN UND GEWEIHTE

PHEX IM HERZEN DES КОПІПЕПТ (S. 113F.)

Die Randnotiz „Bei Praios, xdj ziwnowgs moi Edahciojsiwop miq Fdojiwop?“ auf Seite 113 deutet auf Praios als Einstellung der Codescheibe (S. 40) hin und heißt danach aufgelöst „was verbirgt die Zahlmeisterin der Kaiserin?“.

PHEX IM UNTERGRUPP (S. 122F.)

WO LICHT IST, IST AUCH SCHATTEN – PHEXEPN DIEPERUNTER PRAIOTEN

Bei dem Bittzettel auf Seite 124 handelt es sich um eine kodierte füch-sische Botschaft, wie sie der Autor mit folgenden Sätzen beschreibt: „Im Geheimen hingegen kannst du einen **Bittzettel an Phex** richten. Es mag sein, dass Phex dich selbst am Tor der Stadt des Lichts erhört, wenn der Bittzettel, den du wie andere Besucher auch vor eine der Greifenstatuen legst, in seinem Sinne erkennbar ist.“



*O heiliger Sankt Owilmar,
weise mir den Weg.*

Die Randnotiz bezieht sich auf den unterstrichenen St. Owilmar und bedeutet:

Heiliger: Zielperson, Ort. Hier Tempel der Sonne?

*Ich flehe auch Schelachar an als Wegbereiter der Pforten.
Lass Ucuri meine Feinde verwirren*

Die Randnotiz bezieht sich auf die unterstrichenen Alveraniare Schelachar und Ucuri sowie deren Funktion als Wegbereiter der Pforten und Verwirrer der Feinde. Sie bedeutet:

Alveraniar + Aspekt: Art der Info / Aktion

*Mache BORon zum Richter über ihre Seelen, der
arglos Feuer über sie regnen lassen möge.*

Die Randnotiz bezieht sich auf den unterstrichenen Gottesnamen und das Wort „Feuer“ (der Feuertag ist einer der 7 Wochentage). Sie bedeutet:

Uhrzeit = Gottheit der Stunde, groß 1-12, klein 13-24, Name des Tages

*Richte sie in deinem Namen, denn
sie sind mir ein Dorn im Auge und
gehören auch zu deinen Feinden,
O Herr Alverans!*

Nimm meine 50 unterwürfigen Bitten an, denn

Die Randnotiz bezieht sich auf die unterstrichene Zahl und bedeutet:

Zahl: Gegenleistung in Dukaten

Gnädig trete ich damit vor Dich.

*—Gebet auf einem Bittzettel mit türkischem Band vor der grimmigen
Greifenstatue vor der Stadt des Lichts*

Die Randnotiz bezieht sich auf den unterstrichenen St. Owilmar und bedeutet:

Freundlicher Greif = Info

Grimmiger Greif = Tat

Buchstaben von oben nach unten: Namen / Details



Das ganze Gebet kann wie folgt gedeutet werden:

Vor den grimmigen Greifen gelegt und mit einem türkisen Bändchen zugeschnürt wünscht der Bittsteller offenbar eine Aktion. Er will, dass um 4 Uhr nachts (BORon mit Großbuchstaben) am nächsten Feuertag (Feuer) zum Tempel der Sonne (St. Owilmar als dessen Erbauer), genauer zum Owilmarsgong (erste Buchstaben von oben nach unten gelesen), ein Zugang offen bleibt (Anrufung Schelachars als *Wegbereiter*) und keine Wachen anwesend sind (Anrufung Ucuris zum *Verwirren der Feinde*). Er ist bereit, dies mit 50 Dukaten zu bezahlen.

DAS VERBOT DER KIRCHE IN MENGILLA

Die Symbole am Rand sind eine Art Rebus-Rätsel:

- ☐ Das Auge mit einem davon ausgehenden Pfeil in eine Richtung und dem Ausrufezeichen am Ende des Pfeils („!“) steht für „**Sieh!**“
- ☐ Die horasische Adelsperücke steht für die horasische Adels-Endung „**ya**“
- ☐ Das Madasymbol wird durch den Pfeil als umgedreht dargestellt, also „**Adam**“
- ☐ Der Buchstabe „**A**“ ist ebendies.

Es ergibt sich **Sieh ya Adam A**, lautsprachlich wie **Siya Adama** zu lesen. Bei dieser handelt es sich um die im Text erwähnte Anführerin des phexischen Widerstands und Untergrundes.



DIE WANDELBAREN GESICHTER DES PHEX

ΜΥΘΟΣ ΑΥΣ ΔΕΝ ΓΙΓΑΝΤΕΠΚΡΙΕΓΕΝ (S. 125)

Die Zahlen unter dem Quelltext stehen jeweils für die Nummer des Wortes im selben Text, also 103 beispielsweise für das 103. Wort im Text („Phex“). So ergibt sich folgende mythologische Frage:

War Phex der Gigant der Nacht und Dunkelheit, der sich mit einer List selbst zum Gott in Alveran erhob?

ΙΜ ΣΧΑΤΤΕΠ ΔΕΡ ΔΑΜΟΠΕΠΚΡΟΠΕ (S. 122)

Der Autor gibt dem Leser in Form von Anagrammen einige Namen von im Verborgenen arbeitenden Phexgeweihten:

„Wisse aber, dass Warunk nicht allein durch die Schwerter Rondras fiel, sondern mithilfe von Phexgeweihten **eklatant riss**, und wisse, dass Xeraans Fall nicht allein auf die Kämpfe der Heptarchen untereinander zurückzuführen ist, sondern ihn zuvor ein **Drall von adligen Ruin** befiel.“

Im Satz verbergen sich zwei Anagramme: **Tislan Rasket**, ein Wanderprediger und Phexgeweihten, der unter anderem am Fall Warunks beteiligt war (**Schattenlande 88**), und **Drala von Liliengrund**, die verdeckt in Xeraanien operiert.



X. GEHEIMPISSE DER PHEXKIRCHE

DER ORKENHORT (S. 130F.)

Pro Satz in Schukschum Turges Gebet gibt jedes Hauptwort Aufschluss auf eine Lösung einer der Begegnungen im Orkenhort (vergleiche das alte Abenteuer der B-Reihe Der Orkenhort). Im nächsten Satz steht dann jeweils das zu bezwingende Hindernis oder Wesen.

Im Einzelnen:

👁 Fuchs Pfote Kleinod -> Eingang Holz(kopf) Knechte
Der Fuchspfotenanhänger gibt den Eingang bei den Eichenknechten frei

👁 König Wasser Kugel(türme) -> Vernichtung Mann Gold
Die Königswasserkugeln vernichten die Goldmänner

👁 Stein Milch Leib -> Täuschung Männer Stein(herzen)
Die Steinmilch auf den Leib aufgetragen täuscht die Steinmänner
(dann 2 Wahlmöglichkeiten):

👁 entweder List Feuer -> Wurf Tiefe Eisen Fuchs
Durch List kann man die Eisenfüchse durch Würfe in die Tiefe ins Feuer befördern

👁 oder Adler Kleid -> Luft Höhe(n) Stahl Fänge
Mit den Adlerjoppen kann man durch die Luft über die Stahlfänge der Füchse gleiten

👁 Kampf -> Mond Antlitz
Die Mondgesichter sind nur im Kampf zu besiegen

👁 Münzen -> Ritter Apparat Sieg Tatzelwurm
Steckt man eine Münze in den Automatenritter, besiegt er den Automaten-Tatzelwurm

👁 Frage (reicht mir das 1) -> Nein -> Wahl Schätze Orkenhort
Erste Frage „Reicht dir das“ der Götterstatue: Mit „nein“ beantworten, dann kann man aus den Schätzen des Orkenhorts wählen

👁 Frage (reicht mir das 2) -> Glück Münzen
Zweite Frage „reicht dir das nun?“ der Statue: Das Glück wird beim Aufspicken von Münzen auf die Probe gestellt (bewusst etwas schwammiger hier, Phex will das Risiko bewahren ;)



PHEXENS SILBERHORT (S. 131 UND WEITERE)

Das Kapitel gibt Hinweise auf die Rätselkette, die es im Abenteuer **Phexens Silberkammer** aus **Gassenhelden** braucht, um den Silberhort zu finden. Diese beginnt mit einem kleinen, versteckten Text, der in Fragmenten auch hier im Vademecum steht:

👁 Das Fragment *Tempel, der den Fuchs im Wappen trägt* ist eine Ortsangabe. Sie weist jedoch wie im Abenteuer beschrieben nicht auf einen der Phextempel hin. Im Phex-Vademecum finden sich an zwei Stellen Hinweise darauf: Auf S. 88 steht „Tempel des Phex tragen nie den Fuchs im Wappen“, auf S. 112 steht „Das Kaiserhaus Gareths, dem auch der göttlich verehrte Hal angehörte, trägt den Fuchs im Wappen“. Beides zusammen deutet auf den Hal-Tempel hin.

👁 Das Fragment *Schritt gen West bewegt* und die Kritzelei am Rand (die „sowie die geheime Zahl der drei fakturiert jene, die sie vergöttlicht“ lautet) bilden zusammen den Satz „6 mal 12 Schritt gen West bewegt“. Die 6 und die 12 ergeben sich aus der auf S. 136 genannten Bedeutung dieser Zahlen im Kababylloth: 12 ist die „geheime Zahl der drei“ und die „Vergöttlichung der sechs“. Zusammen fakturiert sind es 6 mal 12.

👁 Das Fragment *Prächtige Villen ... wohl das prächtigste Haus? ... beim Nistplatz der Fledermaus*. Deutet auf den im Abenteuer erwähnten Dachfirst hinter einer Fassade hin. Einen Hinweis darauf findet man auch auf S. 29: „Da werden *Fledermäuse* genannt, die gerne in den Mansarden unter Dachfirsten nisten ...“

Neben diesen Hinweisen auf den alternativen Einstieg zum Abenteuer **Phexens Silberkammer** gibt es auch weiterführende Hinweise auf die Spurensuche in diesem Abenteuer. Die dort auf S. 16 abgebildete Karte weist Zeichnungen finsterner und neutraler Totenköpfe sowie von Fuchspfoten auf. Diese drei Symbole sind am Rand des Textes zum Silberhort an den Rand gemalt, und zwar jeweils neben einem mittels Unterstreichung gekennzeichneten Wort:



☞ Der **finstere Totenkopf** ist neben den Satz „*Ich selbst war ihm auf der Spur, letztlich aber nicht erfolgreich.*“ gezeichnet. Lösung also: NICHT

☞ Der **neutrale Totenkopf** ist neben den Satz „*Es wird schwierig, aber es ist sehr wohl machbar!*“ gezeichnet. Lösung: SEHR WOHL

☞ Die **Fuchsspuren** sind neben den Satz „*Lasst euch also nicht verwirren auf eurem Weg, sondern nutzt eure Schläue.*“ gezeichnet. Lösung: VERWIRREN

Zusammen ergibt dies die Art, wie die Karte zu lesen ist: Der finstere Totenkopf bedeutet, dass ein Weg nicht genommen werden sollte, der neutrale Totenkopf sehr wohl, die Fuchsspuren sind reine Verwirrung ohne Bedeutung.

СТЕРНСЧАТТЕН (S. 133)

Liest man nur die Wörter, die durch das Fleckenmuster auf der Vakantseite auf Seite 159 „markiert“ werden, ergeben diese den Satz:

Die Sternschatten existieren nicht. Nutze sie für dich! Sei selbst ein Sternschatten und trage den fünfzackigen, grauen Stern auf schwarzem Grund als Wappen, wann immer es dir nutzt, so du es dir zu traust.



DIE STERNSCHATTEN

»Die Ordensmeister? Jeder gehört dazu, hört ihr, jeder, überall! Die *Sternschatten* sind Wahnsinnige! Eine Halbechse hat sie gegründet, bei Feqz: Kirbez al-Fenneq nannten sie ihn, und doch war er Kirbez al-Achaz. Es *existieren* viele Berichte über das Wirken der Mörder im Zeichen des Sterns. *Nichts* davon ist wahr, nichts ist falsch, alles ist eins, denn das ist ihnen *zunutze*. Wer weiß, was *sie* im Schilde führen? Es ist besser *für dich*, es nicht zu wissen, denn sonst bist du auf ihrer Todesliste. *Sei* wachsam, *selbst* im Schlaf, denn sie dringen in deine Träume *ein*, das habe ich selbst erlebt. Die *Sternschatten* sind Magier des Feqz, sie stehlen deine Gedanken *und* lähmen dich, *tragen* dich zu *den* uralten Ritualplätzen, wo sie dich in *fünzfackigen* Beschwörungskreisen einem Feqz opfern, den sie nicht als *grauen* Mann, sondern als Echse verehren. Verstehst du? Phex die Echs', Phex die Echs' singen sie! Und dann schneiden sie mit einem Dolch eine *sternförmige* Wunde in deine Brust und nehmen dir dein schwarzes Herz heraus. Sie legen es *auf* ihren Götzenaltar und singen in *schwarzem* Gewande Lieder in der Echsenprache. Aus diesem *Grund* haben sie sich auch die Zunge gespalten: *als* Zeichen ihrer Verbundenheit und um zu zischeln wie die fünffachverfluchte Schlange im *Wappen* Selems. *Wann* sie gegründet wurden? Unter Bastrabun. *Immerzu* heißt *es* seitdem, *dir* dein Wertvollstes zu rauben. Doch *nutzt* es dir, dies zu wissen? *Und* wenn schon, sie finden dich doch, *so* gut *du* dich auch verbirgst. *Es* mag *dir* eine Weile gelingen, sie abzuschütteln, so wie ich. Aber *zu* lange habe ich schon überlebt, bald haben sie mich. Stelle dich ihnen ruhig entgegen, so *du* dich *traust*. Wirst schon sehen, was du davon hast.«

—verwirrtes Manifest eines gehetzten Paktierers in Xeraanien



DIE MAGIE DER ZAHLEN / DIE FUCHSTÄTOWIERUNG (S. 136)

Jede Zahl des Textes steht jeweils für den Anfangsbuchstaben des entsprechenden Wortes im Quelltext Mharbal al'Tosras in der **VISIONS-
SUCHE** (S. 34), also 1 für „I“ (erstes Wort = „Ich“), 2 für „W“ (zweites
Wort = „warte“). Ein Hinweis darauf, dass dieser Text verwendet wird,
gibt die Randnotiz „*Visionen al'Tosras?*“.

Irdisch entspricht dies einer der bekanntesten verschlüsselten Botschaf-
ten der Welt, dem Beale-Chiffre.

A: 3, 46, 48, 57, 64, 65, 95, 99, 111, 115, 156, 161

Ä: 167, 177

B: 13, 18, 32, 66, 114, 143, 181, 190

C: 59

D: 7, 11, 20, 27, 35, 49, 51, 72, 75, 90, 103, 112, 116, 122, 138, 140, 147,
157, 172, 182, 184

E: 4, 16, 55, 125, 151, 166, 176

F: 12, 43, 123, 128, 133

G: 23, 25, 34, 45, 73, 92, 148, 162, 173

H: 68, 74, 77, 101, 107, 187

I: 1, 10, 14, 19, 24, 26, 41, 67, 81, 88, 100, 102, 104, 119, 136, 139, 152,
160, 163, 165, 171, 188

J: 113

K: 17, 97, 108, 121, 164

L: 36, 70, 91, 141, 155, 180

M: 15, 33, 37, 44, 78, 93, 96, 98, 106, 124, 153, 169

N: 6, 29, 76, 79, 84, 110, 142, 149, 189

O: 62, 71, 80, 158

Ö: 28, 109

P: 40, 47, 178

Q: 168

R: 38, 52, 54, 130

S: 5, 8, 42, 58, 82, 83, 86, 118, 127, 131, 134, 144, 146, 185

T: 50, 56, 61, 117, 154



U: 31, 39, 53, 60, 85, 105, 120, 129, 135, 179

Ü: 145

V: 63, 94

W: 2, 9, 21, 87, 126, 132, 137, 159, 170, 174, 183

X: 186

Y: 30

Z: 22, 69, 89, 150, 175

Der Text lautet damit:

Die Fuchstätowierung

Ich habe im Orkland, etwa vier Meilen von Phexcaer, in einer Aushöhlung zwei Meter unter der Erdoberfläche, die folgenden Gegenstände deponiert, die jenen Personen Schutz gewähren, die das Orkland bereisen:

Das erste Kästchen beinhaltet Tätowierwerkzeug mit einer Nadel aus Silber, eingelagert im Boron 1019 BF. Die zweite Truhe wurde im Hesinde 1021 BF eingelagert und besteht aus einem Lederstück mit der Abbildung eines grausilbernen Fuchskopfes mit gebleckten Zähnen und aufgerichteten Ohren, ausgehandelt von Jirtan Orbas als ein Symbol für freies Geleit mit den Zholochai im Tausch für den Frieden, um das Reisen zu erleichtern.

Obiges ist sicher in eisernen Kästchen mit Eisendeckeln verpackt. Der Hohlraum ist grob mit Steinen umfasst und die Truhen ruhen auf hartem Gestein und sind mit solchen bedeckt. Ein Papier im Besitz von Arvil Asroth in Phexcaer beschreibt die genaue Lage des Hohlrums, so dass es nicht schwierig sein dürfte, ihn zu finden.



SCHATTENPFAD (S. 138)

Die Randnotiz „Sollen Praios und Phex doch danach suchen! Cw aoz Hozuozfo Uoc Ibfzrca hewroz aot Ejzhiwf aox Yoxrxiibx wcoxow lwa cw aco Rieozwo Xghiuozwigq fobiwfw“ deutet auf Praios und Phex als Einstellung der Codescheibe (S. 40) hin und heißt danach aufgelöst: „In der Herberge Bei Algrid hinter dem Vorhang des Festsaals niesen und in die Taverne Schabernack gelangen“. Offenbar ist dies ein Hinweis auf Standort und Aktivierung eines Schattenpfades.

XII. VAKATSEITEN

Das Fleckenmuster auf S. 159 ergibt, auf die Seite der Sternschatten aufgelegt, einen Lösungssatz (siehe Sternschatten S. 133).

