

**L**EBEN BEUGTE SICH DER MEISTER über das "Daemonium", wisperte mit seinem altersgreisen Stimmchen einige unzusammenhängende Erkenntnisse, die ihm die tintenen Zeilen eingaben, sein knochiger, bleichwächserner Finger fuhr beim Lesen über die Zeilen und Zeichen der geheimen Schrift des Bundes. Der Meister war der letzte Zauberer des Bundes; jenes geheimen Zirkels, der einmal angetreten in mystischen Zeiten, die Welt vor allem Bösen zu schützen.

"Ah, Simeon!" rief er dir plötzlich zu, viel zu schrill und viel zu laut vor Aufregung. "Ich habe es gefunden, gefunden was uns Heil und Rettung bringen mag!" Und schon war er zu dir geeilt, hatte dich am Arme gepackt und hingezogen zu dem Buche und deine Nase förmlich gestoßen auf die bedeutsamen Verse: "Wenn aper", stand da geschrieben, "daz Böse sich zuom driihen Male erhepet, dann wehre Es, indem du alles Wissen, alle Weizheit und alle Wünsche der Menschen aller Zeiten sammelst und pündelst zuo einem machtvollen Zauper, der Seine Macht zuo brechen vermag." "Und?" hattest du ein wenig ratlos gefragt. "Was bedeutet das?"

"Alles liegt nun an dir", sagte er seufzend, befangen in Erinnerungen seiner eigenen Jugendzeit, "denn ich bin für solch ein Unterfangen schließlich und endlich doch zu alt."

**R**EISE IN DIE ZEIT DER MÄREN UND SAGEN", hatte er angehoben, "ins Reich der Zauberwälder, Hexenseen und Elfenweiher; ins Land der Faune und Feen, dort, wo die Zeit anderen Gesetzen gehorcht denn in unserer Welt: wo ein Tag eine Stunde oder eine Stunde einen Tag bedeuten mag. Schreite über die moosigen Pfade der lichten Wälder, weile zu Gast in den lieblichen Schlössern der Königinnen und Könige, speise und labe dich von ihrem süßen Weine und den Früchten und ihrer Felder und Wälder - vergesse dich

aber nicht ob alledem Zauber- und Wunderwerk, sondern folge stets deinem Ziele: Suche die Weisheiten der Zauberzeit, und setze deinen Weg dann fort.

**E**ILE IN DIE VERGANGENHEIT, wo der Marschtritt der Legionen die steinernen Straßen des Imperiums erfüllt, wo Speere, und Schilde die Welt regieren, wo des Imperators Metropole ein Ort der wollüstigen Orgien und blutigen Zirkusspiele, und suche nach dem, was vorher war: Was die Philosophen der alten Schulen, die Denker und Dichter des Archipels in ihren Schriften niedergelegt und der Nachwelt überlassen. Weile in den Arkaden- und Wandelgängen der Schulen, lausche dem gesprochenen Wort und folge deinem eigenen Verstande, bis du das Wissen der Antike erlangest, und eile dann weiter.

**S**CHREITE IN DIE ZEIT der mächtigen Könige und Ritter, die Fehde führen gegen räuberische Nachbarn, verschlagene Vasallen und schließlich die, die sie 'Ungläubige' nennen. Gürtle dich mit Schwert und Lanze und rüste dich mit Panzer und Schild, den Gefahren zu trotzen, schließe dich dem Heerwurm an, beschaue dir Hexenwerk und Kirchenwirken und die in deinem Herzen verborgenen Wünsche dieser düstern, sagemuwobenen Tage.

**T**REIBE DANN HINAUS in des Sternmeers unendliche Weiten. Dies ist der letzte und gefährlichste Teil deiner Reise, denn nirgendwo ist's so leicht, sich zu verlieren zwischen goldfunkelnden Sonnen und pechschwarzen Universen, zu geraten in der Schöpfung "Schwarzer Löcher", die dich und alles Sein vernichten und des Bösen willentliche Diener sind! Auf jedem Sterne, jedem Monde aber liegen verborgen der letzten Fragen letzte Antworten: die, mein Schüler, trage herbei.

**T**HAT MOMENT THE MASTER bent over the "Daemonium", wispering some incoherent information given to him by the inky lines; his bony, pale finger moved over the lines and signs of the secret writing of the alliance. The Master was the last wizard of the alliance, of the secret union, which was founded in mystic times to protect the world against all evil.

"Ah, Simeon!" he shouted at you, much too excited to keep his voice down. "I've found it, found what might bring us hail and rescue!" And then he hurried to you, grabbed your arm and pulled you to the book: "But when the evil will rise up for the third time, then fight it by collecting every knowledge, every wisdom and every wish of the human race of all times and bundle it to an awful magic which will overcome the evil's might."

"So what?" you had asked a bit puzzled. "What does it mean?" "It's all up to you now", he said with a sigh, caught in memories of his own youth, "because I'm too old and weary for such an adventure after all."

**T**RAVEL INTO THE TIME OF FAIRYTAILS AND LEGENDS, he said, into the kingdom of witches and elves living in enchanted woods. A land where time has a meaning of it's own: a day may last an hour or an hour may last a day. Walk over the forest's mossy paths, rest in the lovely palace of Kings and Queens. Enjoy the exotic fruits and taste the delicious wine. But don't forget about your aim: Look out for the wisdom of ancient times and follow your path to reach it.

**H**URRY INTO THE PAST, where the sound of marching legions fill the stony streets of the Imperium, where spears and shields rule the world, where the Emperor's metropol is the place of voluptuous orgies and bloody circus-games,

and search for what has been before: for what the philosophers of the old schools, the thinkers and poets of the archipels have founded in their writings and for what they have left for future generations. Spend your time in the arcade and winding floors of the schools, listen to the spoken word and follow your own mind until you have gained the knowledge of the ancient world, and then go on steadily.

**S**TEP INTO THE TIME of mighty kings and knights, who, with blaving banners, riding on stately stallions, followed by their heroic army, lead fights and wars against marauding neighbours, cunning vassals and finally against all, who they call "disbelieving". Prepare yourself with armour and lance, carry shield and sword.

**A**ND FURTHER MORE FLOAT into the endless spheres of the sea of stars- and this is the last and most dangerous part of your journey, for it's nowhere so easy to get lost between gold twinkling suns and entirely black universes, drift into the creation's "black holes", which as the evil's willing servants will destroy you and every living thing! On every star, planet and moon you can find the last hidden answers to the last questions just awaiting you to pick them up.

CREDITS

PRODUCTION	DIGITAL VISION
ARTWORK	JMS
LAYOUT	REFLEXA Design
3D-ANIMATION PROGRAMMING	Lukas Wendler Tobias Severin Jochen Knaus
SOUND	Dominik Bohm
STORY	Nils Gaul
TRANSLATION	Nils Häppler