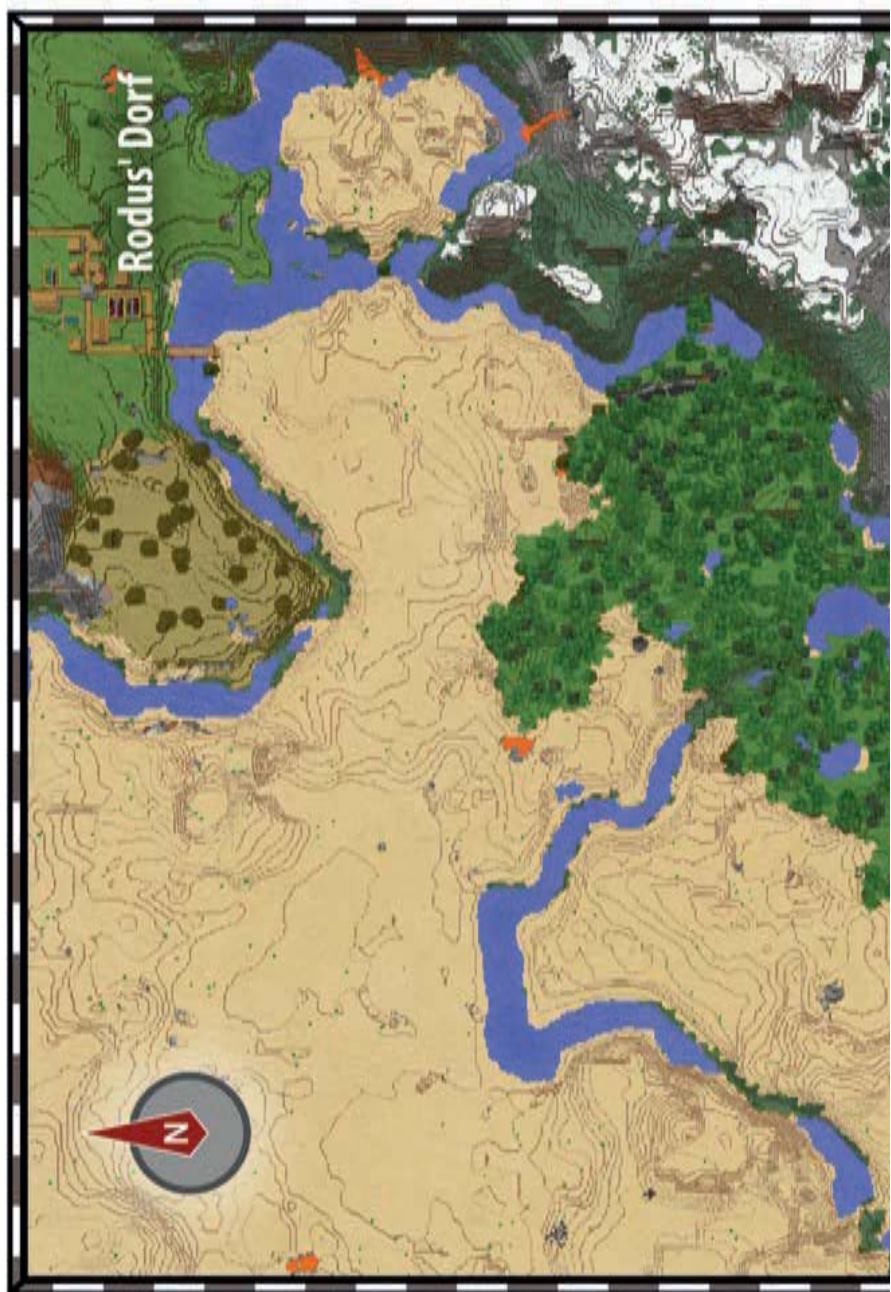


BIOMIA Karten

Spielst du die Abenteuer von BIOMIA nach, entweder mit dem Seed von Seite 3 oder auf unserem BIOMIA-Server, dann helfen dir diese Karten, den Weg unserer Helden zu verfolgen.

Du wirst die Dörfer, Tempel und Höhlen finden, in denen auch Ian seine Abenteuer erlebte. Natürlich findest du nur auf unserem BIOMIA-Server die voll ausgebaute Mine – das Labyrinth des Todes – mit ihren funktionstüchtigen Fallen und den deutlich größeren Dschungeltempel.

Im dritten Band führt der Weg von Ian und Nene weiter von Rodus Dorf nach Süden durch die Wüste, über ein seenreiches Waldgebiet in den Dschungel:





Was bisher geschah

Ian erwacht in einer fremden Welt, ohne zu wissen was mit ihm geschah, wer er ist, woher er kommt oder wo er sich befindet. Er muss sich in einer neuen eckigen Welt mit allerlei Gefahren zurechtfinden: Zombies, Skelette, Nahrung finden, Schutz bauen ... einfach überleben. Er findet schnell Hilfe und neue Freunde wie den alten Habil mit seinem treuen Hund, den Schmied Bud und seine abenteuerlustige Tochter Nene. Aber Ian macht sich auch Feinde, wie den Bibliothekar Ebbes. Außerdem erfährt er von Olys, der wie er ein Fremder ohne Erinnerung ist und nach einem Weg aus dieser Welt sucht. Olys ist jedoch nicht so freundlich wie Ian, sondern stiehlt, lügt und betrügt, weswegen sich Ian mit allerlei Anfeindungen auseinandersetzen muss.

Er erfährt von geheimen Büchern, die versteckt sind und altes Wissen beinhalten. Vielleicht auch Wissen, das Ians Fragen beantwortet und ihm einen Weg nach Hause bietet, wo immer das auch ist. Schnell stellt Ian fest, dass Olys die Bücher aufspürt, liest und sie dann irgendwo in der Nähe versteckt. Warum Olys die Bücher nicht einfach mitnimmt, ist für Ian ein Rätsel. Er findet und liest das erste Buch und macht sich auf die weiteren zu finden.

Er kommt in ein neues Dorf, wo er zunächst freundlich vom Bibliothekar Rodus aufgenommen wird. Doch Ebbes folgt Ian und hetzt das Dorf gegen ihn auf. Ebbes will verhindern, dass weitere Bücher in die Hände der Fremden Olys oder Ian fallen. Die Dorfbewohner glauben Ebbes und sperren Ian in das Obsidian-Gefängnis. In höchster Not wird Ian von Nene gerettet. Ihnen gelingt die Flucht aus dem Obsidian-Gefängnis und Ian kann seine Unschuld beweisen.

Er befreit das Dorf von der bösen Hexe Bara, die er nur mit der Hilfe ihrer Schwester, der guten Hexe Mara und der mutigen Nene besiegen kann. Immer wieder erinnert sich Ian an sein altes Leben: die Schule, ein Kerl der ihn ständig terrorisiert und eine gute Freundin, die ihm zur Seite steht. Vielleicht hilft ihm dies mehr über seine Vergangenheit zu erfahren und herauszufinden was mit ihm geschah.

Und so kann Ian mit Hilfe eines Schäfers doch noch das zweite Buch im Obsidian-Gefängnis finden. Er findet es seltsam, dass Olys sich mit allen Mitteln und ohne Skrupel die Bücher besorgt, nur um sie dann doch wieder zu verstecken. Ian nimmt das Buch mit und liest es. Zusammen mit Nene will er sich auf den Weg machen und das dritte Buch finden - hoffentlich bevor Olys oder der Bibliothekar Ebbes es finden und noch mehr Schaden anrichten.

Sie verabschieden sich von Rodus und verlassen das Dorf Richtung Süden, als auf einmal das Buch wie von Geisterhand aus Ians Händen verschwindet - es ist einfach auf einmal weg.

*

In einer anderen Welt, in der es Autos, Flugzeuge und Computer gibt, beginnt der Ingenieur Peter Winter eine neue Arbeitsstelle bei BIOMIA-Tec. Dort soll er an neuen Technologien für Virtual Reality arbeiten. Unter anderem testet die Firma diese Techniken mit dem Spiel Minecraft. Die Firma befindet sich auf einer Insel, die nur mit einer Fähre erreicht werden kann und es herrschen dort strenge Sicherheitsvorschriften. Winter merkt bald, dass es dort einige Geheimnisse gibt. Ein junges Mädchen sucht ihren Freund, der angeblich auf der Insel ist.

Währenddessen überwachen zwei Techniker bei BIOMIA-Tec das geheime Projekt Malora.....