

Ein Stab aus Ulmenholz

Ein Soloabenteuer für einen Magier

ERFAHRUNGSSTUFE

1

ABENTEUER
36



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Soloabenteuer

Ein Stab aus Ulmenholz

Das Schwarze Auge
Fantasische Rollenspiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Ugurcan Yüce

©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Lektorat: Britta Herz
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Ein Stab aus Ulmenholz

von

Jörg Raddatz, Heike Kamaris und Andreas Blumenkamp

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufe 1
für einen Magier
ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantasie-Rollenspiele



Einleitung

"Ein Stab aus Ulmenholz" ist ein Soloabenteuer, das - im Unterschied zu den meisten anderen - einen Magier zur Hauptperson hat. Dementsprechend kann der Held auch mit arkanen Mitteln ins Spielgeschehen eingreifen. Da er allerdings noch kein vollwertiger Meister der magischen Künste ist, verfügt er nicht über übermäßige Kräfte...

Die Werte und Besonderheiten des Helden können Sie auf dem verkürzten Charakterbogen in Anhang A finden. In Anhang B gibt es eine kurze Zusammenfassung der verwendeten Zaubersprüche des Schwarzen Auges, für den Fall, daß Ihnen diese nicht vertraut sind.

Es ist unbedingt erforderlich, daß Sie sich **vor** Spielbeginn mit den Anhängen A und B dieses Abenteuers vertraut machen und die dort abgedruckten, von uns vorgegebenen Startwerte für Ihren Helden verwenden!

Von Zeit zu Zeit werden Sie auf Abschnitte stoßen, in denen Sie die Möglichkeit haben, einige Talente oder Zaubersprüche Ihres Helden anzuwenden. In solchen Fällen suchen Sie auf den beigefügten Talent- und Zauber-Tabellen sowohl denjenigen Abschnitt, an dem Sie sich befinden, als auch die gewünschte Handlung. Legen Sie dann Ihre Probe ab und

schauen Sie unter + (gelingen) oder - (nicht gelungen) nach: Die hier angegebene Zahl bezeichnet den Abschnitt, bei dem es weitergeht.

Sowohl für Talent- als auch für Zauber-Proben gibt es nur die beiden Alternativen 'gelingen' oder 'mißlingen'. Diejenigen Zauberpatzer, die besondere Katastrophen erzeugen, wurden nicht eigens berücksichtigt. Einerseits sind derartige Vorkommnisse - zum Glück - recht selten, andererseits verdienen sie eigentlich die liebevolle Ausarbeitung durch einen Spielleiter...

Aus Platz- und Spielbarkeitsgründen mußten wir uns in den Tabellen leider auf eine begrenzte Anzahl Talente und Zauber (je 8) beschränken - wir hoffen hierfür auf Ihr Verständnis.

Auch sollten Sie es uns nicht übelnehmen, wenn wir Sie im Verlaufe des Abenteuers mit "Du" anreden. Die Anredeform entspringt nicht plumper Vertraulichkeit, sondern sie soll die Jugendlichkeit Ihres "Zauberlehrlings" in seinem ersten Abenteuer unterstreichen. Wir wünschen Ihnen auf jeden Fall viel Spaß auf der Suche nach dem "Stab aus Ulmenholz"!

Die Suche beginnt

Allmählich werden die Schatten länger und zeigen das Herannahen der Dämmerung an. Der alte Derban zieht seinen Lehnstuhl näher an den Kamin und gibt dir damit das Zeichen, daß das Tagewerk vollbracht ist und der gemütliche Teil des Tages beginnt. Aufatmend läßt du den schweren Folianten auf den Tisch sinken.

Es ist noch relativ früh: Der Abend scheint ein besonderer zu werden... Wenn du Glück hast, wird dir Derban von seinen Abenteuern erzählen. Der alte Magier redet gerne über jene Zeit, die zwischen seinem Abschied von der 'Schule der Beherrschung' zu Neersand und jenem Tag lag, als er sich in der Nähe von Greifenfurt niederließ, um hier sein Wissen an andere Menschen weiterzugeben.

Du erinnerst dich an den Augenblick eurer ersten Begegnung, als sei es erst gestern geschehen: Du warst damals ein kleiner Junge, zehn Jahre alt. Orks hatten deine Eltern getötet und euren Hof angezündet. Du aber konntest ihnen entkommen, weil du dich versteckt hattest. Danach bist du umhergezogen und hast dir deine Nahrung gestohlen, wo immer es möglich war.

Natürlich hatte man dir von dem bösen Eigenbrötler Derban erzählt. Doch, furchtlos wie du warst, versuchtest du dennoch, ihm ein Huhn zu stehlen. Der Alte jedoch erwischte dich und stellte dich vor die Wahl: Entweder solltest du bei ihm bleiben und ihm zur Hand zu gehen, oder er würde dich

seinen Hunden zum Fraß vorwerfen. Natürlich hat du dich für das Erste entschieden: Flüchten, so dachtest du, könntest du immer noch. - Wenn du damals nur gewußt hättest, daß der alte Schlawiner gar keine Hunde besaß..!

Nun ja, zuerst mußtest du ihm mit allerlei kleinen Handreichungen zu Diensten sein - bis zu jenem Tag, als Derban deine magische Begabung entdeckte. Daraufhin nahm er dich als seinen Lehrling an. Er brachte dir alles bei, was ein Magier wissen muß...

- Das hättest du dir nicht träumen lassen: Der kleine Darion Ährenfeld, Sohn eines armen Bauern, ist jetzt ein richtiger Magier! Auch wenn du noch nicht vollendet zaubern kannst - falls heute die Orks kämen, du würdest es ihnen schon zeigen...

"...hörst du mir überhaupt zu, Darion, du Träumer?" - Du bist schon wieder einer deiner schlechtesten Eigenschaften erlegen. Derban nennt dich nicht umsonst einen Träumer! Schuld-bewußt schaust du zu ihm auf: "Es tut mir leid, Meister Derban. - Meine Gedanken wollten wieder andere Wege gehen als ich..."

"Wie soll aus dir je ein ernsthafter Magier werden, mein Junge..?" seufzt Derban. "Es sei denn... Nun, ich hoffe, die Prüfung, welche ich dir zugedacht habe, wird dir den nötigen Ernst verleihen!

Du bist mittlerweile seit acht Jahren mein Lehrling. Nun ist

langsam das Ende deiner Lehrzeit gekommen... Ich glaube - und so sagen es auch die alten Bücher -, es wird Zeit, daß du dir ein wenig den Wind um die Nase wehen läßt. Du wirst morgen früh aufbrechen, um dir deinen Zauberstab zu besor-



gen... Wenn Du damit zurückkehrst, werde ich dir noch die letzten Dinge beibringen, die du wissen mußt. Dann werde ich mich um deine Weihe kümmern. Erst wenn das geschehen ist, wird deine Aufnahme in den Magierstand vollendet sein!"

Du starrst Derban an, mit offenem Mund: Du darfst nach achteinhalb Jahren wieder verreisen - und dazu noch allein, und um ein echter Magier zu werden! Du kannst dich vor Freude kaum fassen und tanzt übermütig durch die Stube, bis Derban dir schließlich Einhalt gebietet.

"Nun, mein Junge - genug des Unsinns, leg' dich schlafen! Immerhin mußt du bei Sonnenaufgang aufbrechen..."

Es dauert lange, bis dich der Schlaf übermannt. Am nächsten Morgen wirst du von Derban geweckt.

Er gibt dir außer einer ansehnlichen Ausrüstung (17 Silbertaler, 5 Kreuzer, einem Messer, einem gefüllten Wasserschlauch, einer Decke, Feuersteinen, Stahl und Zunder, Dörrfleisch und Schwarzbrot für einige Tage und einem Beutel aus Tuch) noch seine Ermahnungen mit auf den Weg, 'kein Unrecht zu begehen, nichts zu tun, dessen ein Magier sich schämen müßte' - und natürlich erwähnt er, daß der Stab aus dem Holz einer Blutulme sein müßte. Alles Weitere, so sagt er, sollst du alleine herausfinden. Du dankst ihm und machst dich auf den Weg.

Schnellen Schrittes entfernst du dich von dem Ort deiner Jugend und wanderst einem ungewissen Ziel entgegen. - Wenn du nur wenigstens aufgepaßt und in Erfahrung gebracht hättest, wo es Blutulmen gibt...

Während du noch überlegst, kommst du an eine Weggabelung: Links liegt, nur wenige Meilen entfernt, Greifenfurt und rechts geht es nach Andergast. Willst du dich nun erst einmal in Greifenfurt (Abschnitt 36) umschauen oder gleich in Richtung Andergast (Abschnitt 34) weiterziehen, weil du gehört hast, daß dort viele Bäume wachsen?

1

Als die Frau die Augen wieder öffnet, lächelst du sie an und greifst mit einer zärtlichen Geste nach ihrer Schulter. Leider verfehlst du dein Ziel, und deine Hand landet etwas weiter südlich...

Eine machtvolle Ohrfeige schleudert dich zu Abschnitt 12.

2

Du hast das Gefühl, die voluminöse Seherin sei nicht ganz ehrlich. Unauffällig schaust du dich um und bemerkst, daß das Rauchen der Kugel wohl mit dem gut verborgenen Blasebalg zusammenhängt, der sich unter ihren Füßen befindet. Du beschließt, die Prophezeiungen der Sybille mit kritischen Augen zu betrachten (463).

3

Du deutest mit allen Fingern deiner rechten Hand in die Richtung, wo du deinen Feind vermutest. "*Plumdumbadum...*", sprichst du. Plötzlich verspürst du eine unbändige Lust zu tanzen, und du tanzt und tanzt, bis du vor Erschöpfung umfällst. Lies weiter bei 117!

4

Ein zuckersüßes Lächeln - du fragst Fredegard: "Hat das nicht Zeit bis später? Können wir nicht zuerst..?"

Fredegard schaut dich ratlos an. "Irgend etwas kommt mir in den Sinn, wenn ich dich hübschen Burschen so vor mir sehe... Wenn ich doch nur wüßte, was es ist! Vielleicht lebe ich einfach schon zu lange hier draußen..." Er seufzt schwer, zuckt die Schultern und fragt: "Also, wer bist du?"

Du antwortest ihm in Absatz 103.

5

Als du draußen vor der Höhle stehst, schaust du dich um. Der Weg gabelt sich: In der einen Richtung liegt Andergast (471), in der anderen Gareth (254). Wohin willst du dich wenden?

6

Die phantastischen Geschichten über deine Reisen quer durch den Kontinent und ganz Güldenland beeindruckten keinen der Markthändler so sehr, daß er dir ein paar von seinen Waren schenkt. Enttäuscht gehst du nach 26.

7

Wenn du schon auf dem Markt warst, begeben dich nach 25, ansonsten nach 202.

8

"Ich bin Graf Darion aus Andergast, Bürgerin!" erklärst du der Sybille.

"Oh verzeiht, Hochwohlgeboren, daß ich Euch so formlos angeredet habe. Nun, ich sehe in meiner Kugel, daß eine gar reiche Dame Euch wohlgesonnen ist und das Schicksal nur erfreuliche Dinge für Euch bereit hält. Halt, wartet, ich sehe gar Eure Erhebung zum Großfürsten. Aber sagt, Hochwohl-

geboren, diese erfreulichen Aussichten sind Euch doch sicher mehr wert als fünf Silberstücke." Kopfschüttelnd stehst Du auf und verläßt die Gaunerin, um weiter über den Markt zu schlendern (127).

9

Während du den Menschenrudel genießt, wirst du unweigerlich auf einen großen Platz gedrängt. Du siehst lachende und debattierende Menschen, Verkäufer, die Brote mit Goldsirup feilbieten, und einige Leute, die etwas auf Schiefertafeln notieren und dafür von den Umstehenden Geld erhalten. Neugierig geworden, drückst du dich durch die Menge und entdeckst, daß du auf einen Hunderennplatz geraten bist, einen Ort, wo schon mancher sehr viel Geld durch Wetten verdient hat - selbst Derban ist manchmal hier hingegangen, während du über alten Folianten brüten mußt. Du greifst dir prüfend an deinen Beutel. Möchtest du auf einen der Hunde setzen (22) oder lieber nur zuschauen (31)?

10

Hattest du auf Hund 1 gesetzt? Dann lies weiter bei Abschnitt 24! Das Abschneiden der übrigen Hunde findest du in folgenden Abschnitten: Hund Nr.3: 196; Nr.4: 187; Nr.5: 204; Nr.6: 102, Nr.7: 215; Nr.8: 16

11

"Augen auf, Leute!" rufst du. "Betrachtet Darion, den weltberühmten Entfesselungskünstler!" Du windest dich - zum Schein - in der kunstvollen Fesselung, die du dir angelegt hast. Dann zupfst du am Seil, um die Knoten wieder zu öffnen. Allein - mit dem Entfesseln hapert es, stellst du voll Entsetzen fest. Die herzlosen Schaulustigen rings um dich her schlagen sich lachend auf die Schenkel, kommen aber nicht auf die Idee, dich loszubinden. So wanderst du noch eine Weile als verzweifelter, verschnürtes Bündel über den Markt, bis dich ein albanischer Händler entdeckt. Zur Tarnung bietet er Gewürze feil, aber in Wahrheit ist er hinter Sklaven her...

12

Ohne daß du weißt, wie es geschehen konnte, findest du dich vor dem Wagen wieder. Anscheinend hat die Weise doch einige seltsame Kräfte. Nachdem du die Benommenheit abgeschüttelt hast, schlenderst du weiter über den Markt (127).

13

Du kommst zu dem Schluß, bei der Seherin handle es sich um einen grundehrlichen Menschen, der noch nie in seinem Leben eine Lüge über die Lippen gebracht hat. Begib dich nach Abschnitt 463.

14

Du findest ein perfektes Versteck hinter einem riesigen Morgenmantel. Dort wartest du, bis die Weise Sybille sich erhebt, den Wagen verläßt und die Türe hinter sich ab-

schließt. Von innen ist das Schloß nicht zu öffnen. Schade, nun verpaßt du den Rest des Abenteuers...

15

Du stehst auf und gehst stolpernd um den Tisch. Die Seherin schaut dich befremdet an und bittet dich, wieder Platz zu nehmen. Begib dich nach **463**.

16

Lies Abschnitt **146**

17

Du rufst laut nach den Wachen, die schnell erscheinen und den Dieb, eine dressierte Meerkatze, mitnehmen. Erleichtert, daß du deinen Beutel noch hast, beschließt du, dich auf den Weg zur Taverne zu machen. Wenn Du bereits ein Nachtquartier angemietet hast, begibst du dich dorthin (**21**), ansonsten auf die Suche nach einem solchen (**23**).

18

Ein paar Gassenjungen kommen dir verdächtig zutraulich vor. Tatsächlich erwischst du einen von ihnen, wie er eben die Hand nach deinem Beutel ausstrecken will. Du tadelst seine Ungeschicklichkeit, haust ihm kräftig auf die Finger und setzt deinen Marktbummel fort. Nach einer Weile beginnst du, dich zu langweilen. Du beschließt, doch die Wahrsagerin aufzusuchen (**478**). Vielleicht verlangt es dich aber auch nach Ruhe: Wenn du bereits ein Nachtquartier hast, begibst du dich dorthin (**21**), ansonsten auf die Suche nach der Bleibe (**23**).

19

Du entdeckst eine wunderschöne Bürgerstochter! Ein bezauberndes Lächeln, ein Augenzwinkern - du versuchst alles, um die Dame zu beeindrucken. Tatsächlich erwidert sie dein Lächeln und läßt wenig später gar ein duftendes Tüchlein zu Boden fallen. Unwillkürlich streckst du die Hand nach dem Tuch aus, doch da fällt dir plötzlich ein, daß du ja eigentlich eine ganz andere Aufgabe zu lösen hast. Voller Wehmut wendest du dich ab und trottest nach **26**.

20

Trotz aufmerksamer Begutachtung deiner Umgebung siehst du nichts, wofür du dieses Talent einsetzen könntest. Begib dich nach **139**.

21

Müde kehrst du zum "Einhorn" zurück. Ein Teller Suppe und ein Glas Wein sind alles, was du herunterbringst. So einen aufregenden Tag hattest du seit Jahren nicht. Nach dem Essen begibst du dich auf dein Strohlager im Schlafsaal (**7**).

22

Du ziehst 3 Silbertaler aus deinem Beutel und setzt sie auf einen der Hunde. Die Wahl fällt nicht leicht, denn ein jeder sieht wie der sichere Sieger aus. Für welchen Hund entschei-

dest du dich? Merke dir auf jeden Fall die Wettquote.

	Quote	Weiter bei Abschnitt
Hund 1	1:10	10
Hund 2	1:5	146
Hund 3	1:3	10
Hund 4	1:2	10
Hund 5	1:3	10
Hund 6	1:6	10
Hund 7	1:4	10
Hund 8	1:12	10

23

Du wanderst durch die Straßen von Greifenfurt und hältst nach einer einfachen, aber sauber aussehenden Taverne Ausschau. Schließlich findest du das "Silberne Einhorn", ein Lokal, das preiswert und ordentlich zu sein scheint. Eingedenk der Ermahnungen deines Meisters, dich von allem Laster fernzuhalten, trittst du ein.

Der Wirt bietet dir einen Schlafplatz und ein Essen für fünf Heller. Wenn du sofort nach deiner Ankunft in Greifenfurt hierher gekommen bist, kannst du dich noch ein wenig mit dem Wirt unterhalten und ihn nach den interessanten Orten der Stadt fragen (**166**), ansonsten (oder wenn du dazu keine Lust hast) ziehst du dich angesichts der vor dir liegenden Mühen früh zur Nachtruhe zurück (**7**).

24

"Ich bin der Thronerbe des Bornlandes!" erklärst du der Frau. "Angenehm, und ich bin der verschwundene Kaiser Hal," erwidert die Dicke, "doch verrätet es niemandem, Hoheit!" Mit dieser Antwort hattest du fürwahr nicht gerechnet. Kann das wahr sein: der verschollene Kaiser, hier, leibhaftig vor dir?! Du kannst es einfach nicht fassen, hilflose Verwirrung überfällt dich. Lies weiter bei Abschnitt **386**.

25

Du legst dich auf die Lagerstatt. Das Bett ist zwar sehr hart, aber du hast auch die letzten Jahre nicht im Luxus gelebt. Erschöpft sinkst du in einen tiefen, traumlosen Schlaf und schläfst bis **30**.

26

Auf dem Weg zur Taverne bemerkst du, daß man dich auf dem Markt um deinen Geldbeutel erleichtert hat. Falls du bereits ein Nachtquartier gefunden hast, begibst du dich dorthin, denn zum Glück hattest du deinen Schlafplatz im voraus bezahlt (**21**). Falls du noch kein Nachtquartier hast, machst du dich fluchend auf die Suche nach einer kostenlosen Übernachtungsmöglichkeit (**186**).

27

Du entdeckst eine wunderschöne Bürgerstochter! Ein bezauberndes Lächeln, ein Augenzwinkern - du versuchst alles, um die Dame zu beeindrucken, doch sie würdigt dich keines Blickes.

Voller Wehmut wendest du dich ab und trottest mit hängendem Kopf nach **26**.

28

Der Markt bietet Hunderte von ausgezeichneten Versteckmöglichkeiten. Unter dem Marktstand, unter dem du dich verbirgst, könntest du Jahre verbringen, ohne je entdeckt zu werden, doch schon nach wenigen Stunden fällt dir auf, daß niemand nach dir sucht. Streiche dir für den Rest dieses Abenteuers einen Punkt von deiner Klugheit und schleiche zu **26**.

29

Nachdem du den Zauber gewirkt hast, blicken dich alle erwartungsvoll an. Alwis, auf den die Formel gesprochen war, rollt sich schließlich gähmend zusammen und erklärt, er würde jetzt ein Nickerchen machen. Die beiden anderen Männer sind enttäuscht. "Um Alwis zum Pennen zu bringen, muß man wahrhaftig kein Zauberer sein", erklären sie dir. Weiter bei **143**

30

Erfrischt erhebst du dich und machst dich auf den Weg zu Abschnitt **32**.

31

Nach kurzer Zeit beginnt das Rennen, und voller Spannung beobachtest du, wie die Hunde die schmalen Bahnen entlangstieben.

Besonders ein Hund ist der Favorit der Menge, ein schlanker, langbeiniger Tuzaker. Ihm jubeln die meisten Leute zu, doch kurz vor dem Ziel wird er von einem Außenseiter überholt und geschlagen. Murrend gehen einige davon, doch schon beginnt der nächste Lauf. Voller Spannung wartest du bis zum Ende der Rennen und suchst eine Taverne auf. Wenn du bereits ein Nachtquartier hast, gehe dorthin (**21**), sonst auf die Suche nach einem (**23**).

32

(Regenerieren Sie an dieser Stelle Darions LE und AE! Auch für den Rest des Abenteuers gilt: Immer wenn Darion eine ungestörte Nacht verbracht hat, können Sie seine Astral- und Lebensenergie regenerieren)

Nun ist es an der Zeit, Greifenfurt zu verlassen. Du begibst dich aus der Stadt und findest dich kurze Zeit später vor die Entscheidung gestellt, ob du weiter in Richtung Gareth (**254**) oder nach Andergast (**34**) ziehen willst.

33

Du kommst gegen Nachmittag in die Stadt. In den Straßen herrscht ein ziemliches Gedränge. Möchtest du dich von der Menge treiben lassen (**9**), eine Taverne aufsuchen (**23**) oder auf den Markt gehen (**197**)?

34

'Ein Weg ist so gut wie der andere', denkst du, 'in Andergast

war ich noch nie - es wird mir dort schon gefallen...' Du beschließt, deinen Ausflug etwas ausdehnen. Derban hat ohnehin keine Ahnung, wie lange es dauern mag, bis du eine geeignete Blutulme gefunden hast. Aber so schwer kann das doch nicht sein, denn wo sollen sonst all die Magierstäbe herkommen..? Um die Mittagszeit findest du einen kleinen Bach. Du rastest an seinem Ufer und nutzt die Gelegenheit, deinen Wasserschlauch neu zu füllen. Nachdem du etwas gegessen hast, machst du dich auf den Weg nach **90**.

35

Du legst das Holz auf den Boden und entzündest das Feuer, setzt dich daneben und verzehrst ein karges Abendessen. Dann rollst du dich in deine Decke und legst dich neben dem Feuer schlafen. Nach einiger Zeit wirst du von starker Hitze geweckt. Erschreckt springst du auf und bemerkst, daß sich das Feuer ausgebreitet hat; du bist anscheinend gerade noch rechtzeitig wach geworden, denn deine Decke ist schon angesengt. Es gelingt dir, mit dem Wasser deiner Flasche und mit deiner Decke das Feuer zu löschen. Den Rest der Nacht verbringst du in unruhigem Halbschlaf, weil es dich in deiner feuchten Decke fröstelt. Du bist erleichtert, als der Tag anbricht, und schüttelst schnell den Schlaf aus deinen Gliedern, um dich nach **65** zu begeben.

36

In Anbetracht der Tatsache, daß Greifenfurt bedeutend näher liegt, machst du dich auf den Weg dorthin. Außerdem bist du schon einige Male in Greifenfurt gewesen: Du hoffst, einen Bekannten zu treffen, der dir vielleicht weiterhelfen kann. Du erreichst die große Stadt gegen Nachmittag. In den Straßen herrscht Gedränge; unfassbar viele Menschen, für deine Begriffe. Möchtest du dich einfach in der Menge treiben lassen (**9**), eine Taverne aufsuchen (**23**) oder auf den Markt gehen (**197**)?

37

Ebenso geschickt, wie du dich verschnürt hattest, löst du nun die Stricke. Wiederum sind die Schaulustigen ringsumher begeistert. Man läßt dich hochleben und klopft dir auf die Schultern. Besonders eine Schar von Gassenjungen erhebt dich geradezu zu einem Idol: Du kannst dich der vielen freundlichen Hände kaum erwehren. Endlich aber stieben sie davon, um sich einer anderen Attraktion zuzuwenden. Nachsichtig lächelnd machst du dich auf den Weg zu **26**.

38

Mit vorsichtigen Schritten begibst du dich ins Unterholz. Möchtest du eines deiner Talente (Tabelle) einsetzen oder weitersuchen (**360**)?

39

Du prüfst dich selbst und entscheidest, daß du ein sympatischer junger Magier bist, ein braver Bursche, wie ihn sich jede Mutter als Schwiegersohn wünscht... Selbstzufrieden lächelnd begibst du dich nach **360**.

40

Du versteckst dich im Unterholz. Nach einiger Zeit verstummt das Geräusch.

Willst du weiterhin versteckt bleiben (451), weitersuchen (360) oder zurück auf den Weg gehen (43)?

41

Blätter rascheln, Äste knacken - du schleichst unverdrossen weiter nach 360.

42

Es gelingt dir nicht, die Falle mit dem Spruch zu öffnen. Du kannst es noch einmal versuchen (*Zauberprobe* +6). Ist dein Spruch erfolgreich, lies weiter bei 125. Wenn du über keine Astralkräfte mehr verfügst oder abwarten möchtest, lies 119, falls dein Zauber erneut gescheitert ist, 58.

43

Du wanderst auf dem Weg bis zum Anbruch der Dunkelheit, dann errichtest du dein Nachtlager; am nächsten Morgen brichst du wieder frühzeitig auf und ziehst weiter.

Auf diese Weise vergehen drei Tage, in denen du keinen anderen Leuten begegnest - du hast dir wohl eine unübliche Route oder Jahreszeit zum Reisen ausgewählt. Schließlich aber kommst du nach 63.

44

Halbdunkel umgibt dich, als du in die Höhle trittst. Im ersten Augenblick kannst du nichts erkennen, dann hält dir jemand eine grelle Laterne vors Gesicht. Möchtest du einen Zauber sprechen (*Tabelle*) oder abwarten (99)?

45

Unter der Einwirkung deines Zaubers springt das Türchen der Laterne auf. Im gleichen Moment wird die Lampe ein Stück von deinem Gesicht weggezogen und du erkennst, daß du einem etwa fünfzigjährigen Mann in einem groben, erdfarbenen Gewand gegenüberstehst. "Oh, Besuch... Nun, geh erst mal da 'rüber, Junge", spricht dieser und deutet auf einen kleinen Tisch mit zwei Bänken (310).

46

Penetrizzel... die Worte formen sich in deinem Geist. Aber irgend etwas Besonders war an diesem Zauber - wie waren doch gleich die Bedingungen für sein Funktionieren? Während du noch über den Spruch nachdenkst, geht es für dich bei 82 weiter.

47

Mit deinem schönsten Lächeln forderst du Nadia auf, doch etwas näher zu kommen. Errötend und mit einem schüchternen Augenaufschlag schmiegt sie sich an deine Seite. Ihr unterhaltet euch eine Zeitlang ausgezeichnet - man könnte fast sagen, ihr erlebt unvergeßliche Momente -, bis die empörte Stimme von Sela ertönt. Erschreckt blickt ihr auf und seht vor euch die Bäuerin und ihre fünf Söhne. Sela

erklärt dir voller Entrüstung: "So einer bist du also! Ich nehme dich als einen Bedürftigen auf meinem Hof auf, und zum Dank entehrst du meine einzige Tochter! Nun, Junge, da gibt es nur eine einzige Möglichkeit: Du mußt die arme Nadia zur Frau nehmen - eine zusätzliche Hand können wir auf dem Hof immer gebrauchen."

Erklärst du dich dazu bereit? Ja: 225 Nein: 190

48

Begib dich nach 3.

49

Unter großen Mühen gelingt es dir, zur Kate deines Meisters zurückzukehren - hätte dich nicht am Schluß eine Andergaster Fuhrfrau ein Stück mitgenommen, wäre es wohl nicht gelungen.

Als du schließlich von Derban untersucht wirst und ihm mit matter Stimme deine Erlebnisse schilderst, spiegelt sein Gesicht Ärger und Mitleid zugleich wider. "Junge, Junge, da hast du dich wohl mit einem Druiden angelegt, der dich noch im Sterben verflucht hat. Hast wohl nicht auf die Grundregel der Magie gehört: Nicht nur wissen, was man kann, sondern vor allem, was man tut. Na, mal sehen, ob ich wenigstens deine Krankheit heilen kann." Was immer du früher über die Herrschsucht deines Lehrmeisters gedacht haben magst, jetzt kümmert er sich aufopferungsvoll um dich. Für dich als Pflegerin und für sich als Haushaltshilfe hat er ein junges Mädchen aus dem Dorf angeworben, das sich als sehr eifrig und gelehrig erweist. Als sich während deiner gut einjährigen Bettlägerigkeit noch herausstellt, daß die Kleine ebenfalls magisches Talent besitzt, bist du als Lehrling bald abgemeldet.

Vor dir liegt die Entscheidung, ob du weiter in Derbans Kate im Haushalt helfen und ihm und seiner neuen Schülerin zur Hand gehen willst - oder ob du wegläufst und dich für das Leben eines Streuners entscheidest. Deine Karriere als Magier aber ist - noch bevor sie richtig angefangen hat - zu ENDE.

50

Dein Lächeln scheint Fredegar nicht zu beeindrucken. Er brummelt: "Soo schön bist du nun auch wieder nicht", und fordert dich auf, ihm endlich seine Frage im Abschnitt 103 zu beantworten.

51

"Hütet Euch vor mir, ich bin ein Assassissine!" zischst du drohend, aber Fredegar grinst nur ungläubig. "Warum sagst du nicht 'Meuchelmörder', wenn du so schwere Wörter nicht aussprechen kannst..?"

Du beschließt zähneknirschend, ihm die Wahrheit zu sagen, und begibst dich nach 103.

52

Es ist noch früh, und es verspricht ein schöner Tag zu werden. Bis zum Abend müßtest du es schaffen, zurück zu Derbans Kate zu kommen. Dort könntest du gemütlich ausschlafen.

essen und dann wieder aufbrechen... Doch im Laufe des Tages fällt dir ein, daß Derban es bestimmt nicht gerne sähe, wenn du zurückkehrtest, ohne die dir gestellte Aufgabe gelöst zu haben. Wer weiß, vermutlich würde er dich nicht wieder ziehen lassen - und das Risiko willst du auf keinen Fall eingehen. Also beschließt du, erst dann zurückzukehren, wenn du einen Stab gefunden hast...

Um die Mittagszeit rastest du an einem kleinen Bach. Nachdem du deine Wasserflasche aufgefüllt und eine Mahlzeit verzehrt hast, machst du dich erneut auf den Weg. Du beginnst, deine neugewonnene Freiheit zu genießen.

Im Laufe des späten Nachmittag gelangst du wieder an den Wegweiser, welcher nach Andergast und nach Greifenfurt zeigt. Zufrieden, daß du dich nicht verlaufen hast, machst du dich auf den Weg nach Andergast (90) oder Greifenfurt (36) - oder möchtest du es doch wagen, zum Übernachten Derbans Kate aufzusuchen (76)?

53

Kurzenschlossen löst du die Zügel des Hengstes und versuchst, dich auf seinen Rücken zu schwingen. Für einen Augenblick steht das Tier ganz ruhig, doch dann wirft es sich mit einer solchen Wildheit herum, daß du aus dem Sattel fliegst und im Dreck landest.

Am Lagerfeuer werden Stimmen laut, du siehst einige bewaffnete Leute näherkommen, während du selber fortzukriechen beginnst.

Zum Glück kümmern sich die Fremden zuerst um ihre Pferde, so daß du entkommen kannst und in einiger Entfernung ein Nachtlager aufschlägst. (238)

54

Schnell stürmst du die Treppe empor - um nach einigen Schritten mit zwei Männern zusammenzustoßen, die hinunter wollen... (320)

55

"Nun, einem Verdienst bin ich nie abgeneigt", antwortest du der Frau. "Um was geht es denn?"

"Ich muß diese Holzkohle zu Burg Ulmenhain bringen. Wenn Ihr die beiden Körbe trüget, käme ich schneller voran. Außer dem Kreuzer bekommt Ihr bestimmt auch etwas zu essen, denn die Köchin des Barons gibt mir auch immer eine Suppe."

Innerlich frohlockend nimmst du die beiden Körbe und folgst der Alten. Nach einiger Zeit lichtet sich der Wald, und ihr kommt auf eine breite Straße. Vor euch liegen die Ausläufer eines riesigen Geländes, das von einer Mauer umringt wird. Auf dem Hügel, der sich innerhalb des Geländes erhebt, recken sich trutzige Türme gen Himmel. "Ist das Burg Ulmenhain?"

"Jawohl, das ist der Wohnsitz des Herrn Barons."

Ihr nähert euch auf der Straße dem Haupttor, welches von imposanten Wachtürmen gesäumt wird. Als die Wachen euch sehen, öffnen sie eilig das Tor. Der Weg zum Haupthaus schlängelt sich sanft durch den Ulmenhain, welcher der

Burg ihren Namen gab. Während des Aufstieges schautst du dich um und entdeckst einige Bäume, die deinen Vorstellungen entsprechen. Zunächst aber folgst du deiner Auftraggeberin zum Wirtschaftsgebäude (335).

56

Du murmelst die Formel, und Nadia schaut dich erwartungsvoll an. Als weiter nichts geschieht, steht sie auf - du kannst bei 185 erfahren, was dann passiert...

57

Du stehst auf einem schmalen Gang, von dem zwei Türen fortführen: eine breite, reich verzierte (356) und eine aus unlackiertem Holz (289). Willst du eine der Türen öffnen oder die Treppe hinaufsteigen nach 422?

58

Dir schwinden vor Schmerzen fast die Sinne. Erst als du Schritte im Unterholz vernimmst, bist du wieder hellwach. Neben dir steht ein grobschlächtiger Kerl und schaut dich grimmig an: "Was hat sich denn da in meinen Fallen gefangen? Du wolltest dich wohl über meine Beute hermachen...?" "Nein", stammelst du. "Ich, ich hörte ein Geräusch im Gebüsch und wußte nicht, was es war, und wollte nachsehen..."



„...und bist dabei prompt in meine Falle getrampelt!“ vollendet der Fremde den Satz. „Mit der Wildnis hast du wohl nicht allzuviel Erfahrung.“

„Nein, Herr - ich bin Magier und...“

„Ach ja, einer von den Neunmalklugen, Ihr wollt aus Wasser Gold machen und könnt noch nicht einmal eine einfache Falle erkennen...!“

Der Fremde beugt sich zu dir herunter und öffnet die Falle mit geübten Fingern. Vorsichtig reibst du dir den schmerzenden Knöchel.

„Laß mich mal deinen Knöchel sehen“, sagt der Fremde. Gehorsam ziehst du deinen Stiefel aus. Der Fremde stellt sich als Alrik vor, kramt aus seinem Beutel einen Tiegel, öffnet diesen und schmiert dir eine unappetlich riechende braune Masse auf den Knöchel; zum Abschluß bindet er einen schmutzigen Fetzen darüber. Erstaunlicherweise läßt der Schmerz bald nach. Nachdem du dich bei Alrik bedankt und dir 4 Lebenspunkte abgezogen hast, begibst du dich zurück auf den Weg (43).

59

Mit viel Glück schleichst du dich ungesehen ins Freie. Zwar hörst nach einiger Zeit, wie ein Horn die Wachen ins Haupthaus ruft, doch das schafft dir nur die Gelegenheit, problemlos die Anlage zu verlassen und nach 272 zu gelangen.

60

Kaum hat der Ankömmling, Baron Dexter Nemrod selbst, den Raum betreten, wirkst du auch schon den Zauber. Erschreckt reißt er die Augen auf und stürzt in wilder Panik davon. Du hast einen Moment Zeit gewonnen. Willst du dich noch einmal sorgfältig im Raum umschauen (487) oder ihn verlassen (57)?

Übrigens: Falls du im Verlaufe des Abenteuers noch einmal dem Baron begegnest, ignoriere den weiteren Text des Abschnittes, in dem die Begegnung stattfindet, und schlage unverzüglich Abschnitt 493 auf!

61

‘Wenn es mir nun schon an den Kragen geht’, denkst du, ‘dann will ich meine letzte Stunde wenigstens in Bestzustand erwarten...!’ Damit legst du deine Hand aufs Herz und entgiftest dich von allen Krankheitskeimen. So vorbereitet wartest du auf 260.

62

Während du dich noch dagegen lehnst, wird die Tür so kräftig aufgerissen, daß du das Gleichgewicht zu verlieren drohst. Prüfe deine Geschicklichkeit. Gelungen: 299, nicht gelungen: 249

63

Eines Tages, es ist schon gegen Nachmittag, entdeckst du etwas abseits vom Weg eine dunkle Stelle in den Felsen. Möchtest du dir diese näher ansehen (80) oder weiter den Weg entlanggehen (471)?

64

Ehe du dich entscheidest, trittst du ans Zellenfenster und spähist angestrengt ins Dunkel. Tatsächlich siehst du etwas Interessantes: Überall an den Wänden sind Symbole des Praios angebracht, wie man sie angeblich zum Bannen mächtiger Magie einsetzt.

Willst du nun den Alten befreien (457) oder lieber alleine fliehen (405)?

65

Du marschierst den ganzen Tag über und entdeckst am Wegesrand einige dir unbekannte Beeren. Willst du sie pflücken (321) oder lieber dem Rat deines Meisters folgen, daß man nichts Unbekanntes essen soll (91)?

66

Während du zu den Häusern marschierst, ertönt von dort ein wütendes Gekläffe. Mutig gehst du weiter. Plötzlich erscheint eine Frau auf dem Hof und fragt dich mit energischer Stimme, was du wolltest. Du antwortest ihr, daß du Hunger hättest und für das Essen auch arbeiten würdest. Die Frau bringt daraufhin den Hund zum Schweigen und fordert dich auf, näher zu kommen. Traust du ihr und folgst der Aufforderung (152) oder möchtest du vielleicht doch lieber weiterziehen (164)?

67

Deine untrügliche Menschenkenntnis sagt dir, daß diese Nadia eine falsche Schlange ist und es nur auf deinen Geldbeutel oder noch Kostbareres abgesehen hat. Du forderst sie höflich, aber bestimmt auf, dich sofort zu verlassen. Anschließend schläfst du ungestört bis 133.

68

Du versuchst, ein Schloß zu entdecken, auf das du diesen Zauber anwenden könntest; gar nicht so einfach, wenn man von einer Laterne geblendet wird. (82)

69

Mühsam rappelst du dich auf und marschierst weiter. Noch viermal stürzt du zu Boden und mußt jedesmal einige Zeit ausruhen, ehe du gar wieder aufstehen kannst; dann kommt der Moment, als du nicht mehr hochkommst. Dein Geist beginnt zu wandern, du fühlst dich unglaublich schwach, Ohnmacht umfängt dich und trägt dich nach Abschnitt 493.

70

Du bemerkst, daß der Fremde ein Amulett mit seltsamen Symbolen um den Hals trägt. Während dessen wartet er noch immer auf deine Antwort (103).

71

Du schaust dich um und stellst fest, daß du mit einem Löffel und einem Messer, die auf dem Tisch liegen, Fredegars Hebelgesetze demonstrieren könntest. Nachdem er beifällig nickend beobachtet hat, wie du mühe-

los ein kleines Stück Kaninchenfleisch in den hintersten Winkel der Höhle katapultiertest, beschließt du, dich ihm vorzustellen: **103**.

72

Du stehst auf und schleichst um den Tisch. Fredegar schaut dich befremdet an und bittet dich, wieder Platz zu nehmen. Während du seiner Aufforderung folgst, antwortest du auf seine Frage in **103**.

73

Am Herd entzündest du die Laterne neu und schaust dich in dem Raum um. Neben der Feuerstelle sind einige Küchenkräuter zum Trocknen aufgehängt; auf dem Tisch steht eine Schüssel mit einem dir unbekannten Gemüse sowie ein Holzteller mit Fleisch.

Offensichtlich hast du den Fremden beim Essen überrascht. Willst du dich hinsetzen und die Mahlzeit verzehren (**89**) oder den Raum näher untersuchen (**104**).

74

Obwohl du dich nach Kräften bemühst, den tödlichen Zauber zu wirken, will es dir nicht gelingen, die schöne Bauerstochter in Brand zu setzen.

Mißmutig erhebst du dich und wanderst davon, um irgendeinen Schwarzmagier zu suchen, bei dem du deine destruktiven Fähigkeiten vervollkommen könntest. Ob du allerdings jemanden findest, der dermaßen durchgeknallt ist, daß er einen unfähigen Wirkkopf wie dich als Lehrling annimmt, möchten wir bezweifeln...

75

"Sind das die berühmten Steineichen?" fragst du die Holzfäller. "Ja, freilich. Und was bist du für ein Magier, daß du nicht mal so etwas weißt?"

"Darion Ährenfeld ist mein Name. Ich stamme aus der Nähe von Greifenfurt."

"Na, was kann man von Fremden schon erwarten? Setz dich erst mal zu uns." (**231**).

76

Die Aussicht auf ein reichhaltiges Essen und die Übernachtung in einem warmen Raum ist einfach zu verlockend. Du begibst dich auf den Weg zu Derbans Hütte, die du in den frühen Abendstunden erreichst. Du trittst ein, Derban schaut dich erstaunt an. "Schon zurück, Junge...?"

"Ich bin auf dem Rückweg von Greifenfurt und da dachte ich, ich könnte hier übernachten und dann morgen früh weiter reisen", erklärst du deinem Meister.

Ein Blick tiefer Enttäuschung trifft dich. "Wenn du noch nicht einmal alleine im Wald draußen übernachten kannst, bist du noch lange nicht so erwachsen, wie ich glaubte. Nun, ich habe mich wohl in dir getäuscht. Lege dich schlafen - morgen wirst du mit deinen Studien fortfahren!"

Es mag sein, daß Derban dir irgendwann eine neue Chance gibt, aber im Augenblick ist dein Ausflug für dich zu ENDE!

77

Du legst die Hand auf Trontwicks Schnapskrug und sprichst die Formel, "Nun probier einmal", forderst du ihn anschließend auf.

Trontwick nimmt einen gewaltigen Schluck und spuckt ihn in hohem Bogen wieder aus. "Wasser!" brüllt er. "Das ist Wasser! Was hast du getan?"

Nachdem du dich von einer herzhaften Tracht Prügel (*minus 3 Lebenspunkte*) wieder einigermaßen erholt hast, geht es bei **233** weiter.

78

Als du den Boden betrachtetest, siehst du dort etwas Metallisches blitzen. Bei näherer Betrachtung erkennst du, daß es sich um ein Fangeisen handelt. Nicht auszudenken, was hätte geschehen können, wenn du hineingetreten wärest.

Im Unterholz entdeckst du ein Kaninchen, das in einer anderen Falle, einer Schlinge, zappelt. Willst du das Kaninchen befreien (**93**) oder es töten und deinem Vorrat hinzufügen (**108**)?

79

Bitte lies weiter bei **451**.

80

Vorsichtig schreitest du in den Wald. Beim Näherkommen bemerkst du, daß es sich bei der dunklen Stelle um einen Höhleneingang handelt. Möchtest du die Höhle näher untersuchen (**96**) oder erscheint es dir sicherer, auf den Weg zurückzukehren und weiterzugehen (**471**)?

81

Du konzentrierst dich und sprichst die Formel. Natürlich klappt der Spruch nicht - denn wie willst du deinem Opfer in die Augen schauen, wenn dich eine Laterne blendet..?

Du bemerkst eine leichte Berührung an deiner Stirn. Wo bist du überhaupt, und wer, und warum bist du hier? Was ist der Sinn des Ganzen..?

Die Antwort auf all diese Fragen fällt dir später wieder ein, als du dich bei Abschnitt **117** wiederfindest.

82

Eine Hand legt sich auf deine Schulter, und die Laterne wird ein Stück von deinem Gesicht weggezogen. Du erkennst, daß du einem etwa fünfzigjährigen Mann in erdfarbenen Gewändern gegenüberstehst.

"Nun, geh erst mal da rüber, Junge" spricht der Einsiedler und deutet auf einen kleinen Tisch mit zwei Bänken. Froh, daß es sich bei dem Höhlenbewohner nicht um ein Ungeheuer handelt, begibst du dich dorthin. (**310**)

83

"Ich werde ein fürchterliches Monster erscheinen lassen", denkst du und konzentrierst dich auf einen riesigen Oger, so einen, wie du bei deinem Meister im "Aventurischen Boten" gesehen hast. Aber was ist das? Der Oger erscheint und

kommt auf dich zu. Offensichtlich will er dich fressen! Zum Glück kannst du fliehen; du rennst und rennst, bis du außer Atem auf einen Waldweg stößt. Lege eine Mutprobe ab. Gelungen: **273**, mißlungen: **492**

84

‘Dem Toten nützt das Essen nichts mehr, mir aber umso mehr’, denkst du und läßt dir die Mahlzeit schmecken. Nachdem du alles verzehrt hast, kannst du entweder den Toten untersuchen (**274**), den Raum weiter inspizieren (**115**), oder die Höhle verlassen (**342**).

85

Deine Bemühungen, dich auf den Spruch zu konzentrieren, sind vergebens. Während du mit deinen Händen in der Luft herumfuchtelst, zeigt dir dein Gegenüber, wie man den Ignifaxius korrekt anwendet: Lies weiter bei **493**!

86

Dir fällt nichts Besonderes auf; du beschließt, endlich die Frage des Fremden zu beantworten: **103**.

87

Du kippelst mit deiner Bank, um deinem Gastgeber den Zustand des ‘labilen Gleichgewichts’ zu demonstrieren. Nachdem du hintenüber gepurzelt bist und dich wieder aufgerappelt hast, stellst du dich in Abschnitt **103** vor.

88

Um sich unbemerkt an jemanden heranzupirschen, mit dem man am selben Tisch sitzt, muß man schon verdammt gut schleichen können - besser als du, jedenfalls! Bitte, hör’ auf mit diesen Faxen und beantworte statt dessen Fredegars Frage in **103**.

89

‘Dem Fremden nützt das Essen nichts mehr, mir aber umso mehr’, denkst du und läßt dir die Mahlzeit schmecken. Nachdem du alles verzehrt hast, kannst du entweder den Raum weiter inspizieren (**104**) oder die Höhle verlassen (**471**).

90

Du nutzt den Rest des Tages und legst bis zum Anbruch der Dunkelheit noch ein gutes Stück Weg zurück. Schließlich wird es Zeit, einen Platz für das Nachtlager zu suchen. Nachdem du dich eine Weile umgeschaut hast, entdeckst du eine geschützte Mulde, die dir gut geeignet scheint. Du findest auch Holz für ein Lagerfeuer. Lege bitte eine Klugheitsprobe ab:
Gelungen: (**105**); nicht gelungen: (**35**).

91

Obwohl die Beeren äußerst verlockend aussehen, beschließt du, lieber kein Risiko einzugehen, und spaziert weiter nach **106**.

92

Bei dem Versuch, den Sturz abzufangen, verrenkst du deine rechte Hand so unglücklich, daß deine Geschicklichkeit in den nächsten drei Tagen um zwei Punkte verringert ist (**107**).

93

Mit geschickten Händen öffnest du die Schlinge. Das Kaninchen verharrt einen kuzen Augenblick und ergreift dann die Flucht. Als du das possierliche Tier davonhüpfen siehst, bist du froh, es nicht getötet zu haben.

Du schaust ihm noch eine Weile hinterher und schlenderst zurück nach **43**.

94

Du setzt dein bezauberndstes Lächeln auf und wirfst einen unwiderstehlichen Augenaufschlag in das Dickicht, aber du hast keinen Erfolg: Kein Eichhörnchen, kein Igel, ja nicht einmal die alte Bartflechte erliegt deinem Charme... Schade! Einsam wanderst du weiter zu Abschnitt **360**.

95

“Ich bin ein Mäusebussard!” rufst du ins Dickicht. Ein paar kleine Nager stieben nach allen Seiten davon. Offenbar hat man dir geglaubt! Befriedigt schwebst du weiter zu **360**.

96

Du entscheidest dich, dir die Höhle näher anzuschauen. Du hast nun die Möglichkeit, durch den Eingang zu treten (**44**), oder aber noch einen Moment zu warten, um nach Geräuschen von Raubtieren, die in der Höhle hausen könnten, zu lauschen (**111**).

97

Du ballst deine Faust und drohst in die Richtung deines Feindes. “Horriphobus..!” brüllst du ihm entgegen. Die Laterne fällt auf den Boden und versengt dir die Schuhe; fluchend springst du zur Seite. Etwas rennt an dir vorbei nach draußen. Du kannst dich, wenn du willst, weiter in der Höhle umsehen - dafür müßtest du aber die Laterne aufheben und neu anzünden (**73**). Oder willst du lieber die Höhle verlassen und den Flüchtling verfolgen (**205**)?

98

Du konzentrierst dich und legst dir die Hand auf das Herz, sprichst die Formel - und nichts passiert. Deine augenblickliche Blindheit stammt wohl doch nicht von einer Vergiftung... Lies weiter bei **82**.

99

Gehe zu **82**.

100

Fredegar scheint durchaus kein harmloser Einsiedler zu sein, wie man zunächst denken könnte: Du siehst aus einer Gewandtasche einen gläsernen Dolch blitzen. Andererseits macht er keineswegs einen unehrlichen Eindruck: Du be-



schließt, dich nicht ohne Grund mit ihm anzulegen, und liest weiter bei 103.

101

Als Fredegar einmal zum Höhleneingang schaut, schlüpfst du unter die Lagerstatt, in ein sicheres Versteck. Von dort aus kannst du deinen Gastgeber eine Weile unbemerkt beobachten: Er verspeist mit großem Appetit einen weiteren Teller Eintopf. Dir kommt der Gedanke, daß du - auf lange Sicht - in deinem Versteck verhungern würdest, und du kehrst an den Tisch zurück, um das Gespräch fortzusetzen (103).

102

Lies Abschnitt 146

103

"Ich bin Darion Ährenfeld, Magierlehrling von Meister Derban aus der Nähe von Greifenfurt" erklärst du Fredegar. "Und was treibt dich in diese Gegend?" will dein Gegenüber wissen. Möchtest du ihm genauer von deiner Aufgabe erzählen (116) oder ihn nur fragen, ob er weiß, wo man Holz für Magierstäbe findet (137)?

104

Im Eingangsbereich findest du ein Amulett mit seltsamen

Zeichen, anscheinend hat es der Fremde auf seiner Flucht verloren. Wenn du das Amulett mitnehmen möchtest, notiere es auf deiner Ausrüstungsliste.

Als du die Höhle durchquerst, entdeckst du in ihrem hinteren Abschnitt eine einfache Lagerstatt und eine Truhe. Das Durchsuchen der Truhe fördert außer einem Gewand - ähnlich dem, das der Tote trägt - sowie einer Wolldecke nichts zu Tage. Enttäuscht wendest du dich ab und verläßt die Höhle in Richtung 471.

105

Zum Glück fällt dir noch rechtzeitig ein, daß eine Feuerstelle mit Steinen abgegrenzt werden sollte, damit das Feuer nicht übergreift. Nachdem du Steine gesammelt hast, entzündest du das Feuer, setzt dich daneben und verzehrst ein karges Abendessen. Danach rollst du dich in deine Decke und legst dich neben dem Feuer schlafen.

Es ist zwar sehr ungewohnt, völlig alleine im Wald zu übernachten, dennoch findest du erholsamen Schlaf. Lies weiter bei 65!

106

Du marschierst den ganzen Tag über auf dein Ziel zu. Bei Einbruch der Dämmerung suchst du dir erneut einen geschützten Platz für dein Nachtlager - natürlich unter Berücksichtigung deiner neuen Erfahrungen. Du rollst dich in deine Decke und schläfst tief und erholsam bis 118.

107

Während du auf dem Boden sitzt, betrachtest du deinen linken Fuß, der in einem Fangeisen steckt. Dein Knöchel schmerzt sehr, aber du bist trotz allem froh über deine festen Stiefel, die bestimmt schlimmeren Schaden abgewendet haben. Du bemühst dich mit großer Fingerfertigkeit, deinen Fuß zu befreien, aber es gelingt dir nicht, den Mechanismus des Fangeisens zu durchschauen. Möchtest du versuchen, dich mit einem Foramen-Zauber aus deiner mißlichen Lage zu befreien (452), oder möchtest du warten, bis derjenige, der die Eisen ausgelegt hat, zurückkommt, um nach seiner Beute zu schauen (119)?

108

Du packst das hilflos zappelnde Tier und drehst ihm den Hals um. Dann öffnest du die Schlinge und bindest das tote Tier an deinen Rucksack; anschließend gehst du zurück nach 43.

109

Begib dich nach 139.

110

Du entdeckst einen Abhang, über den du deinen Ranzen hinabrutschen lassen kannst, ohne ihn tragen zu müssen. Wie schön, daß du dich so gut auf die Mechanik, zumal auf die einfachen Maschinen, und hier besonders auf die 'Schiefe Ebene' verstehst!

So gelangst du frohgemut zu Abschnitt 360.

111

Du stehst einige Augenblicke neben dem Höhleneingang und versuchst zu lauschen (Probe auf Sinnesschärfe). Erfolgreich: **130**, nicht erfolgreich: **462**.

112

Mit einem zuckersüßen Lächeln fragst du die Männer, ob ihnen denn nicht ein besserer Zeitvertreib einfiele...? Die Holzfäller gehen bereitwillig auf dein Angebot ein. Zwei Stunden später (*in denen du insgesamt zwei Schadenspunkte erleidest*) geht es für dich bei Abschnitt **233** weiter.

113

Gehe zu **98**!

114

Am Stand der Sonne kannst du dich orientieren: Nach einer angemessenen Verschnaufspause ziehst du in Richtung Sonnenuntergang weiter (**471**).

115

Als du die Höhle durchquerst, entdeckst du in ihrem hinteren Abschnitt eine einfache Lagerstatt und eine Truhe. Das Durchsuchen der Truhe fördert außer einem Gewand - ähnlich dem, das der Tote trägt - sowie einer Woldecke nichts zu Tage. Enttäuscht wendest du dich ab. Du kannst den Toten untersuchen (**274**) oder die Höhle verlassen (**342**).

116

Nachdem du Fredegar ausführlich von deiner Aufgabe berichtet hast, erklärt er dir mit einem etwas seltsamen Lächeln, daß du Blutulmen wohl am ehesten auf Burg Ulmenhain in der Nähe von Gareth finden würdest.

Du ärgerst dich zwar, daß du in die falsche Richtung gezogen bist, freust dich aber trotz allem über diesen ersten Anhaltspunkt. Nachdem du dich überschwänglich bei Fredegar bedankt hast, verabschiedest du dich und machst dich auf den Weg (**5**).

117

Als dein Geist schließlich zu deinem Körper zurückgekehrt ist, findest du dich fernab jeder Höhle auf einem Stück Weg wieder, das du noch nicht kennst. Lies weiter bei **114**!

118

Am nächsten Morgen stehst du auf und wanderst weiter. Im Laufe des Nachmittags hörst du ein scharrendes Geräusch aus dem Unterholz. Willst du versuchen zu ergründen, was es damit auf sich hat (**38**), oder lieber weitergehen (**43**)?

119

„Der Besitzer der Fallen kommt bestimmt bald und wird mich befreien“, denkst du. „Na, dem werde aber etwas erzählen, einfach Fallen auszulegen, wo sich harmlose Wanderer drin verfangen...“ Mit diesem Gedanken raubt der Schmerz dir das Bewußtsein. Das nächste, was du siehst, ist

die Dunkelheit der Nacht - dann gelbe Augen, reißende Zähne, Geifer und... lies weiter bei **493**!

120

Unverdrossen und ahnungslos schleichst du zu **360**.

121

„Ich bin Bruder Hesindelob von der Kirche des Wissens. Der Baron hat mich rufen lassen, um ihm und Euch die Lehre der Göttin der Magie nahezubringen.“

Verblüfft starrt dich die Baronin an, dann scheint sie etwas zu begreifen: „Du lügst! Du wolltest mich nur täuschen, um mich zu bestehlen!“ Im nächsten Moment schreit sie auch schon nach den Wachen, die sofort zur Stelle sind.

Kaum haben sie dich - nackt, wie du bist - ergriffen und gefesselt, trifft auch schon der Mann der Baronin ein, Dexter Nemrod, der Herr von Ulmenhain. Schluchzend bringt seine kaum bekleidete Frau vor: „Dieser Kerl, er ist hier eingedrungen und hat mich bedrängt, ich mußte auf seine Wünsche eingehen, um Zeit zu gewinnen...“

Der Baron mag viele liebenswert Züge besitzen - leider aber ist er vor allem sehr rach- und eifersüchtig, wie du in den tristen letzten Tagen deines jungen Lebens feststellst...

122

Der Gang macht etwa in der Mitte eine scharfe Biegung: In der einen Hälfte nahe der Tür befinden sich zwei Zimmereingänge (**367** und **247**), im abgelegenen Teil zwei weitere (**384** und **369**).

Willst du eine dieser Türen ausprobieren oder lieber zur Treppe zurückgehen (**313**)?

123

Du entdeckst einen Farnwedel und ein Vogelei und versuchst, aus diesen Komponenten eine Armbrust zu konstruieren. Dein Versuch scheitert kläglich, und du trotttest mühsam zu Abschnitt **110**.

124

Du schleichst durch das Gebüsch, das Scharren wird lauter. Du entschließt dich, zur Sicherheit noch einmal die Talentproben-Tabelle aufzusuchen und bei **38** eine Sinnesschärfe-Probe (*um 5 Punkte erleichtert*) abzulegen.

125

Du sprichst die Formel, und die Falle öffnet sich. Erleichtert ziehst du deinen schmerzenden Fuß aus der Falle. Deine Stiefel haben zwar das Schlimmste verhindert, aber 4 Lebenspunkte hat dich die Verletzung dennoch gekostet. Die nächsten vier Tage wird dir das Schleichen schwerer fallen (-4). Im Unterholz entdeckst du ein Kaninchen, das in einer Schlinge zappelt. Nachdem du dich wieder an die Kunst des Laufens gewöhnt hast, gelingt es dir problemlos, zu dem gefangenen Tier zu gelangen.

Willst du das Kaninchen befreien (**93**) oder es töten und deinem Vorrat hinzufügen (**108**)?

126

Noch während du dich mit deinem Gegner im Schlamm wälzt, kommen einige kräftige Wachen herbei, die euch auseinanderziehen und den Schwarzmagier fesseln und abführen. Du selbst wartest einige Minuten am Bachrand, bis du, erschöpft und mit schlammbesudelten Kleidern und Haaren, wieder zu Atem gekommen bist.

Auf einmal hörst du die Stimme des Barons hinter dir: "Na, scheint so, als hättest du doch deinen Teil zur Ergreifung des Schurken beigetragen. Aber denk nicht, daß ich vergesse, daß wir den ganzen Ärger nur deinetwegen hatten... Die paar Schläge waren nur ein Teil von dem, was du eigentlich verdientest..." Angewidert blickt er auf deine mit Schlamm und Holzstücken bedeckte Kleidung.

Dann aber siehst du ein Lächeln über seine hageren Züge huschen: "Auf jeden Fall fühle ich mich auf unwiderlegbare Weise in meiner Ansicht bestätigt, daß die Magie ein dreckiges Geschäft ist..." (178)

127

Du bummelst weiter über den Markt und bewunderst die bunten Stände mit den prächtigen, aber unbezahlbaren Waren und das Gewimmel von Menschen aus aller Herren Länder. Selbst ein paar in grünes Leder gekleidete Elfen und eine Schar langbärtiger Zwerge sind zu sehen. Die allgemeine Betriebsamkeit und Lebensfreude überträgt sich bald auf deine Stimmung, und du fragst dich, ob der Markt nicht genau der rechte Ort ist, um eines deiner zahlreichen Talente zu nutzen. (Tabelle)

128

"Ich kann Schlösser ohne Schlüssel öffnen", erklärst du Nadia. "Gibt es etwas, das ich dir öffnen soll?"

"Ja, warte, ich bin gleich wieder da," flüstert das Mädchen. Wenige Augenblicke später hält sie dir ein verschlossenes Kästchen entgegen. Mit geschickten Fingern gelingt es dir, das Kästchen zu öffnen. "Zufrieden?" fragst du Nadia.

"Ja, ich wollte schon immer wissen, was Mutter in dieser kleinen Truhe aufbewahrt... Och, nur Briefe", entäuscht versteckt Nadia das Kistchen im Stroh. Lies weiter bei 185!

129

Als du nach einem Strick greifst, um die ahnungslose Frau zu fesseln, fährt diese hoch und knallt dir einen knisternden *Fulminactus* vor den Wams! Um 1W Lebenspunkte ärmer findest du dich bei 12 wieder.

130

Du bemerkst, daß in der Höhle jemand ein Lied summt, sowie leichten Rauchgeruch. Es scheint sich also auf alle Fälle um einen menschlichen Bewohner zu handeln. Erleichtert begibst du dich nach 462.

131

Du ballst deine Faust und drohst in die Richtung deines Feindes. "*Horriphobus...*!" brüllst du ihm entgegen. Da hörst

du selbst das Wort 'Furcht', dich packt das kalte Grausen, und du rennst und rennst bis Abschnitt 492.

132

Nachdem du deine Stirn gegen die Scheunenwand gelegt hast, siehst du, daß Nadias Mutter Sela auf euch zukommt. "Deine Mutter!" warnst du Nadia. Weiter bei 185

133

In den frühen Morgenstunden wirst du von einem krähenden Hahn geweckt. Trotzdem hast du dich einigermaßen erholt. Nachdem du dich angekleidet hast, gehst du zum Haupthaus. Dort hat Sela bereits ein Frühstück für dich vorbereitet. Nachdem du gegessen hast, übereicht sie dir Proviant und eine in Tücher gewickelte Axt. Du bedankst dich noch einmal recht herzlich bei ihr, auch wenn du im Stillen bedauerst, daß du Nadia nirgendwo sehen kannst. Dann machst du dich wieder auf den Weg nach Gareth. (164)

134

'Was wissen denn so ein paar einfältige Holzfäller schon von Zauberstäben und magischen Bäumen?' denkst du und erklärst voller Zorn: "Ich betrüge meinen Meister nicht!" "Na, wie du willst", feixen die Holzfäller. "Magst du dich denn noch eine Weile zu uns setzen?" Falls du ihrer Aufforderung folgen willst, lies 231, ansonsten geh weiter nach 210!

135

Dieser Zauber hat dir schon manches Mal Aufschluß über Dinge gegeben, die im Verborgenen lagen. Gerade noch rechtzeitig fällt dir ein, daß du deine Stirn gegen das zu durchschauende Hindernis legen mußt, und du preßt deinen Kopf gegen die Laterne. Da der Zauber gegen gläserne Flächen unvergleich gut funktioniert, siehst du, daß das helle Licht von einer Kerze vor einem kleinen Hohlspiegel stammt. Um eine wichtige Erkenntnis reicher liest du weiter bei 82.

136

Mit eisernem Griff packen die Wachen deine Handgelenke und schleppen dich davon - durch einen engen Gang, Tür auf, durch die gut ausgestattete Folterkammer, eine weitere Tür wird geöffnet, eine Treppe nach unten, die Luft wird spürbar schlechter, ein dunkler Gang, vorbei an eisenbeschlagenen Türen mit kleinen vergitterten Fenstern, bis schließlich eine davon geöffnet wird. Man schiebt dich in einen dunklen Raum und schließt hinter dir ab.

Als du dich an die Dunkelheit gewöhnt hast, entdeckst du in einer Ecke ein fauliges Strohlager, in einer anderen Ecke ein Loch im Boden. Der Geruch ist schier unerträglich. Du setzt dich hin und überlegst, was du nun machen sollst. Willst du erst einmal abwarten, was geschieht (447), oder versuchen, die Tür mit einem Foramen zu öffnen (489)?

137

"Kennt Ihr Euch vielleicht mit dem Holz aus, das man für die

Fertigung von Magierstäben nimmt?" fragst du Fredegar. "Ich habe gehört, daß man solche Stäbe des öfteren aus Steineichenholz fertigt."

"Und wo finde ich welches?"

"Nun, vermutlich wohl im Steineichenwald, sollte man meinen...", lautet die Antwort.

Du freust dich, daß du in die richtige Richtung gezogen bist und nun diesen ersten Anhaltspunkt hast. Nachdem du dich überschwänglich bei Fredegar bedankt hast, verabschiedest du dich und machst dich auf den Weg (5).

138

Du ziehst ein Seil hervor und nutzt die Gelegenheit, dich beim Gehen ein wenig in der Kunst des Knotenbindens zu üben, aber es will dir nichts gelingen, nicht einmal die kinderleichte zweifache Mengbillaschleife - ärgerlich! Weiter bei 360.

139

Du betrachtest die Waren der Händler noch eine Weile, dann gibst du dich nach 26.

140

Du bemerkst, daß das Rauchen der Kugel wohl mit dem gut verborgenen Blasebalg zusammenhängt, den die Seherin mit dem Fuß betätigt hatte. Du beschließt, ihre Prophezeiungen mit kritischen Augen zu betrachten (463).

141

In einem Gang zwischen den Marktständen, legst du dir - unter dem Beifall der Umstehenden - eine höchst komplizierte Fesselung an. All die vertrackten Knoten, die du aus einem Seefahrerbuch gelernt hast, gelingen dir vortrefflich. Um dich wieder zu entfesseln, lege eine erneute Probe ab - gelungen: 37, mißlungen: 11.

142

Du stehst auf einem langen Gang, von dem mehrere Türen abgehen. Wegen der kleinen vergitterten Fenstern in den Türen vermutest du, daß es sich um Kerkerzellen handelt. Der einzige Weg aus dem Verlies scheint eine Treppe zu sein, die nach oben führt. Neugierig schaut du durch die Gitterfensterchen in die einzelnen Zellen. In einer entdeckst du auf einem Strohsack eine zusammengekrümmte Gestalt. Der Zustand des Bedauernswerten ist derartig erbärmlich, daß du dich schaudernd abwendest. Die nächsten beiden Zellen sind leer, aber in der, die der Treppe am nächsten liegt - sie ist im Vergleich mit den übrigen geradezu luxuriös ausgestattet -, entdeckst du einen älteren Mann.

Als er dich sieht, begrüßt er dich erfreut: "Endlich mal ein normales Gesicht in diesem Irrenhaus." Der Mann scheint bei guter Gesundheit zu sein, nun betrachtet er dich durch die Türöffnung näher: "Sag, du siehst so aus, als ob du ein gerechter junger Mann seiest. Findest du es richtig, daß man einen alten Mann wie mich einsperrt, nur weil ich ein paar Gläser Wein zu viel getrunken habe? Jetzt sitze ich schon seit

ein paar Tagen in diesem Loch, und meine Frau und die Kinder kommen bestimmt um vor Sorge um mich. Sag, willst du mich nicht herauslassen? Der alte Nikola vergißt nie jemanden, der ihm einen Gefallen getan hat, das könnten dir meine Nachbarn bestätigen...!"

Willst du den armen Alten befreien (287) oder einfach zu fliehen versuchen (405)?

143

Nach einer Weile schlägt Trondwick dir freundlich lachend auf die Schulter: "Na, das war ja wohl nix. Bist wohl auch so ein Klugschwätzer wie die gelehrten Herren aus Andergast. Na ja, macht nichts, setz dich wieder." (233)

144

Dankbar denkst du an die Fürsorge der Köchin, die dir sogar ein Bad hat vorbereiten lassen; dann ziehst du dich aus und steigst in das wohltemperierte Wasser.

Glücklich läßt du dich zurücksinken in ein Meer von Schaum und schließt deine Augen, während das duftende Naß deinen erschöpften Körper umspült.

"Ei, was hat man mir denn da für einen Fisch in die Wanne gelegt..?" ertönt eine überraschte Frauenstimme. Erschrocken fährst du hoch, reißt die Augen auf und siehst vor dir die schönste Frau, der du je gegenübergestanden hast. Als du sie wie erstarrt betrachtest, scheint dir, daß sie aus einem fernen Land kommen muß: Noch nie sahst du eine Frau mit so tiefschwarzem Haar oder so dunklen und doch verführerischen Lidern und Lippen. Irgendwie scheint sie eher amüsiert als empört zu sein: "Na, das ist ja eine angenehme Überraschung - die tote Kröte, die neulich in meinem Badewasser schwamm, war entschieden häßlicher als du, Kleiner."

Anscheinend wartet die Frau - offensichtlich die Baronin - auf deine Reaktion. Willst du ihre gutmütige Stimmung ausnutzen, um dich unter vielen Entschuldigungen anzukleiden und den Raum zu verlassen (419) - oder willst du die Gelegenheit ergreifen, die nur mit einem leichten Überwurf bekleidete Baronin zu betören (370)?

145

Furchtlos wartest du, bis der Ankömmling - Dexter Nemrod persönlich - die Türe geöffnet hat; dann wirkst du den Zauber. Sofort werden seine Bewegungen träge und fahrig, er öffnet unentschlossen seinen Mund, als wollte er etwas rufen.

Kühn springst du vor und stößt ihn zur Seite, um bei 59 aus dem Raum und der Burg zu flüchten.

146

Nach kurzer Zeit beginnt das Rennen, und voller Spannung beobachtest du, wie die Hunde die schmalen Bahnen entlangstieben. Dein Favorit setzt sich sofort an die Spitze und huscht wie ein gestreckter Blitz vor dem Feld dahin... Erst in der Zielgeraden wird er allmählich langsamer und schließlich - darf das wahr sein?! - verliert er um eine halbe

Schnauzenlänge! Diese elende Sumpfrantze - hätte der Köter nicht einen halben Schritt schneller laufen können?!

In leicht gereizter Stimmung, um 3 Silbertaler ärmer (aber um eine Erfahrung reicher) siehst du dir noch das folgende Rennen an

und suchst anschließend eine Taverne auf. Wenn Du bereits ein Nachtquartier gefunden hast, gehe dorthin (21), sonst begib dich auf die Suche nach einer Bleibe (23).

147

Als du die Schritte hörst, greifst du rasch nach den Fesseln, Lederriemen und anderen Dingen aus dem Nachtschränken des Barons und stellst dich neben der Tür auf. Bevor der überraschte Dexter - denn er ist der Ankömmling - weiß, wie ihm geschieht, hat er bereits die Maske vor den Augen und ist solide verschnürt und geknebelt.

Willst du jetzt rasch aus der Burg fliehen (59) oder dich noch ein wenig umschaun (477)?

148

Neugierig schleichst du vorbei und hoffst, daß die Pferde nicht nervös werden. Schließlich gelingt es dir, einen Blick auf die Gestalten am Lagerfeuer zu werfen - und dann einen erstaunten Aufschrei zu unterdrücken. Am Feuer sitzen zwei Männer, einer trägt eine schwarze Rüstung, der andere - er wendet dir den Rücken zu - eine dunkle Robe. Bei der dritten Gestalt scheint es sich wahrhaftig um eine menschengroße Echse zu handeln.

Die drei tuscheln miteinander und haben dich noch nicht bemerkt. Möchtest du dich zu ihnen begeben (433) oder lieber vorsichtig den Rückzug antreten und fortschleichen nach 238?

149

Gelingt es dir, die MR von 15 zu überwinden? Wenn ja, lies bei 60 weiter, sonst bei 481.

150

Als du die Schritte hörst, greifst du rasch nach den Fesseln, Lederriemen und anderen Dingen aus dem Nachtschränken des Barons und stellst dich neben der Tür auf.

Als du allerdings Baron Dexter Nemrod persönlich hereinkommen siehst, scheinen dich deine Fähigkeiten im Stich zu lassen. Das gibt dem Baron die Gelegenheit, dir die Riemen aus der Hand zu reißen und dich seinerseits sorgfältig zu verschnüren, bis bei 320 die alarmierten Wachen eintreffen.

151

Versonnen bleibst du stehen und versuchst, deine Gefühle zu analysieren: Du spürst ein wenig Neugierde und sehr viel Furcht. Dann geht es auch schon mit 260 weiter.

152

Als du den Hof betrittst, läßt die Frau den Hund frei, der rasch auf dich zu gerannt kommt. Starr vor Schreck bleibst du stehen. "Keine Angst!" ruft sie, "der beißt nicht, Bardo will

nur schnüffeln." In der Hoffnung, daß der Hund der gleichen Ansicht ist, bewegst du dich vorsichtig weiter und folgst der Frau ins Haus.

Du gelangst in eine geräumige Stube. In ihr befindet sich ein großer Tisch mit einer beträchtlichen Anzahl von Stühlen. Die Frau stellt sich als Sela Eslam vor. Nachdem du ihr deinen Namen genannt hast, bittet sie dich, an dem Tisch Platz zu nehmen.

Einige Zeit später füllt sich der Raum. Fünf junge Männer und eine atemberaubende Schönheit treten ein.

"Meine Söhne Torben, Alrik, Storre, Waldemar und Brin sowie meine Tochter Nadia", stellt Sela dir die Ankömmlinge vor. Du hörst kaum zu, so gebannt bist du von dem Mädchen. Erst als Sela dir zum zweiten Mal Suppe anbietet, schreckst du auf und bedienst dich verlegen.

Nach dem Essen wirst du gebeten, deine Geschichte zu erzählen. Als du berichtest, daß du zwar einen Baum fällen mußt, aber keine Äxte hast, erklärt sich Sela bereit, dir eine von ihren alten Äxten zu geben. Sie werde sie dir morgen überreichen, denn du würdest doch wohl über Nacht bleiben? - Du kannst dein Glück kaum fassen, und als du glücklich und zufrieden im weichen Stroh der Scheune liegst, schläfst du rasch ein.

Dein Schlaf ist nicht besonders tief, und so wirst du von den leichten Schritten wach. Du schreckst auf und erkennst Nadia.

"Oh, habe ich Euch geweckt...?"

"Nein, nein... ich war sowieso gerade wach", stammelst du.

"Wißt Ihr, wir bekommen so selten Besuch, und dann auch noch ein so weitgereister Mann wie Ihr, und da wollte ich mich noch ein wenig unterhalten..."

Du überlegst angestrengt, ob du ihr mit einem Zauber (Tabelle), einer Vorführung deiner Fertigkeiten (Tabelle), oder aber mit einfacher Unterhaltung (358) am besten imponieren kannst.

153

"Nein, edler Herr, ich bin nur der Küchenjunge und will fragen, ob Ihr noch etwas benötigt."

Ein scharfer Blick aus dunklen Augen trifft dich: "Wenn du meinst... Nein, vielen Dank, ich brauche nichts von ihm, bestell das deinem Auftraggeber."

Leicht verunsichert trittst du deinen taktischen Rückzug nach 122 an.

154

Während du dich noch mit der Tür beschäftigst, kommen überraschend zwei Wachen um die Ecke. Du bist so erschrocken, daß du dich widerstandslos wegen Einbruchs verhaften läßt (278).

155

Als du mit stockender Stimme unbeholfene Komplimente vorbringst, beginnt die Baronin zu lachen und sagt etwas über deine "niedliche Unehrfahrenheit".

Dann geht es für dich bei 288 weiter.

156

“Nun glaubst du bestimmt, ich wollte die Situation für schlimme Dinge nutzen, hm?” murmelst du. “Ich meine, du und ich, hier so ganz allein... Aber ich kann dir versichern, nichts Arges führ’ ich im Schilde.”

Das Mädchen glaubt dir tatsächlich jedes Wort. “Das ist schade”, flüstert es, springt auf und läuft ins Haus. Du schläfst ungestört bis 133.

157

Trotz deiner heftigen Gegenwehr drückt dich dein Gegner immer weiter in dem Schlamm und versetzt dir schließlich einen Schlag, der dir Hören und Sehen vergehen läßt.

Als du schließlich wieder zu dir kommst, liegst du neben dem Bach, immer noch mit deinen feuchten und verschlammten Kleidern am Leib. Über dir steht Baron Dexter Nemrod und knurrt: “Denk ja nicht, Bursche, daß ich dich für die Prügel bemitleide, die du bezogen hast - die reichten gerade aus als Strafe für die Scherereien, die du uns bereitet hast..! Na ja, wenigstens hast du den Kerl lange genug aufgehalten, daß meine Leute ihn wieder packen konnten. Elende Ratte, der...”, Dexter Nemrod spuckt direkt neben deinen schlammbedeckten Haaren auf den Boden.

Dann aber siehst du ein Lächeln über seine hageren Züge huschen: “Auf jeden Fall fühle ich mich auf unwiderlegbare Weise in meiner Ansicht bestätigt, daß die Magie ein dreckiges Geschäft ist...” (178)

158

Du öffnest die Tür und gelangst auf eine Treppe, die am Haus hinunterführt. Möchtest du die Kohlen einfach beiseitestellen und dann die Treppe hinuntersteigen (445) oder doch deinen Auftrag erfüllen und die Körbe abliefern (395)?

159

“Darion Ährenfeld, mein Herr” ruft du.

“Und was willst du auf Burg Ulmenhain?”

Sagst du ihnen die Wahrheit (263) oder willst du ihnen lieber etwas vorlügen (171)?

160

“Bannbaladin - dein Freund ich bin”, sagst du zu Trontwick. Der sieht dich ratlos an und erwidert: “Aber ich habe schon einen Freund, den guten Alwis, und der ist viel größer und schöner als du...”

Der Zauber scheint nicht funktioniert zu haben - lies weiter bei 233!

161

Du sprichst die Formel - und nichts geschieht. Weiter bei 143

162

Um deine Menschenkenntnis zu beweisen, sagst du dem guten Kaspar auf den Kopf zu, daß er sich zwar als harmloser Holzfäller tarnt, in Wahrheit aber ein gefürchteter Halsabschneider und Elchdieb sei.

“Elchdieb?! Das lasse ich nicht auf mir sitzen!” Mit diesen Worten knallt dir der erboste Mann einen Axtstiel auf den Kopf. Als du aus deiner Ohnmacht erwachst, hast du nicht nur deinen Namen und deine Herkunft, sondern auch den Sinn dieses Abenteuers vergessen...

163

Du beginnst damit, das Schloß der geheimnisvollen Truhe, auf der du dich niedergelassen hast, zu inspizieren. Als du probeweise dein kleines Messer hineinsteckst, es vorsichtig herumdrehst und das Schloß mit einem leisen Knacken aufspringen hörst, wirst du am Genick gepackt und vernimmst die Worte: “Ich werde dir helfen, du diebischer Elch!” Ehe du noch eine Erklärung murmeln kannst (dir wäre eh nichts Vernünftiges eingefallen), landest du bei Abschnitt 12.

164

Mit langen Schritten läßt du den Bauernhof rasch hinter dir und legst ein recht ansehnliches Wegstück zurück, bis es an der Zeit ist, zu rasten. In einem gemütlichen Heuschober am Wegesrand schläfst (und regenerierst) du bis zum nächsten Morgen (262).

165

Stotternd wendest du ein, daß man gewiß schon auf dich wartet und es sich außerdem gar nicht ziere für dich, mit ihr, der Frau des Barons, zu speisen. Im Hinausgehen hörst du sie noch enttäuscht ausrufen: “Ach so... dann bist du wohl ein Freund meines Mannes...”, dann hast du auch schon die Tür hinter dir geschlossen und stehst auf dem Gang.

Am anderen Ende des schmalen Flures steht ein Wachsoldat, fast so jung wie du, der dir verschwörerisch zublinzelt, als du aus dem Zimmer kommst. Du erwidertest das Blinzeln und gehst schnell die Treppe hinunter nach 313.

166

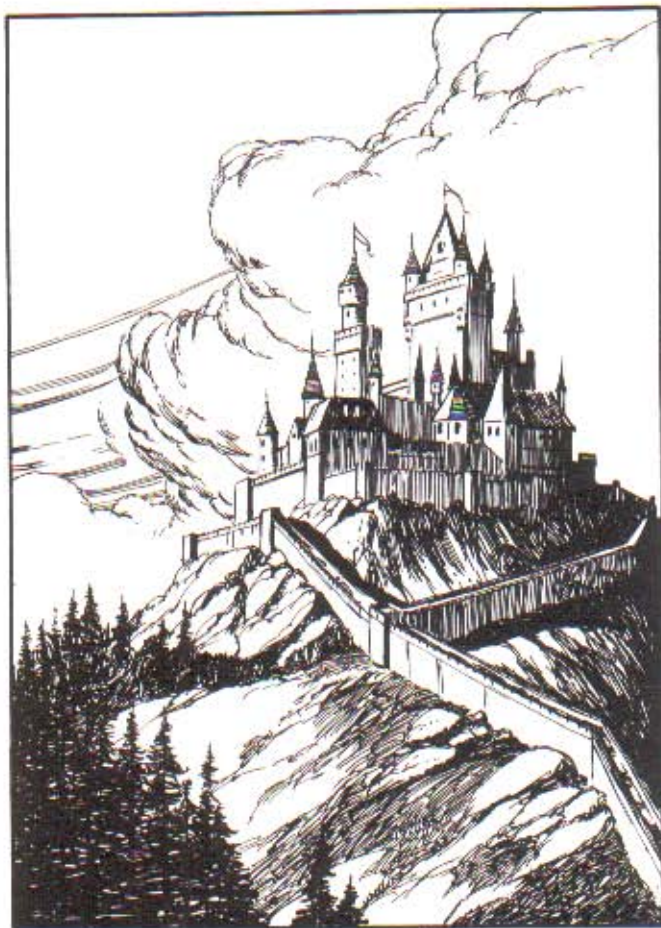
Der Wirt empfiehlt dir, wenn du etwas erleben willst, entweder auf den Markt (197) oder zu den allgemeinen Festlichkeiten zu gehen (9).

167

Wiederhole deine Versteckprobe so lange, bis sie dir gelingt, und lies dann weiter bei 28.

168

Nachdem die Wahrsagerin das Geld eingesteckt hat, wedelt sie mit den Händen durch die Luft. Aus der Kugel steigt Dampf. “Nun, mein Sohn, nach einigen Momenten der stillen Versenkung, wird die Weise Sybille von Silas dir deine Zukunft voraussagen.” Die Frau schließt die Augen und beginnt, tief und regelmäßig zu atmen. Die “Momente der Versenkung” wollen schier kein Ende nehmen, schließlich fragst du dich, ob die Sybille womöglich eingeschlafen ist. Du beschließt, die Zeit zu nutzen und eines deiner Talente anzuwenden. (Tabelle)



169

„Soll ich dir meine Entfesselungskünste vorführen?“ fragst du das Mädchen. „Oh ja, bitte.“ haucht sie dir entgegen.

Du forderst sie auf, dich zu fesseln; sie erfüllt deine Bitte mit mädchenhaftem Kichern. Ohne Mühe gelingt es dir, dich aus den Fesseln zu befreien.

„Oh, seid Ihr stark!“ erklärt sie dir bewundernd.

Du schlägst eine neue Fesselungsvariante mit veränderter Knotentechnik vor - und streifst wiederum die Stricke ab, nur um dir eine noch kompliziertere Verschnürung anlegen zu lassen!

„Und nun wollen wir den verwirbelten Dröler Würgknoten mit der siebenmal verschlungenen Charypso-Schleife kombinieren!“ rufst du voller Eifer.

Das Mädchen ist vor lauter Bewunderung inzwischen stumm geworden. Mit einem tiefen Seufzer macht es sich von neuem ans Werk...

Lies weiter bei 185.

170

Du marschierst einige Zeit auf der Straße. Zu beiden Seiten säumen Kornfelder den Weg, in der Ferne entdeckst du die Umriss eines großen Anwesens. Als du eine halbe Stunde später das Gelände erreichst, siehst du, daß es sich um eine Art Burg handelt. Eine Mauer zieht sich weitläufig um einen bewaldeten Hügel, auf dem ein imposantes Gebäude seine

Türme gen Himmel reckt. Möchtest du der Straße weiter folgen (388) oder einmal um das Anwesen herumgehen (333)?

171

Hast du deine Probe erfolgreich (389) oder ohne Erfolg (438) abgelegt?

172

„Ruban Zweifuß, mein Herr“ rufst du. „Und was willst du auf Burg Ulmenhain?“ Du antwortest in Abschnitt 389.

173

Du verläßt den Weg und wanderst auf der Straße in Richtung Süden (170).

174

Du sprichst den Zauber gegen Trontwicks Hosenlatz, und nichts geschieht. Du zuckst verlegen die Achseln. Weiter bei 143

175

Bei dem völlig unsinnigen Versuch, deinen freundlichen Gastgeber zu fesseln, verhedderst du dich selbst in den Stricken. Fredegar wird bei deinem Anblick von tiefem Mitleid ergriffen und beschließt, dich in die *'Mengbillanische Kunst des Knotenbindens'* einzuweisen. Bis du es in dieser Kunst so weit gebracht hast, daß nicht mehr du, sondern *'es'* die Knoten bindet, vergehen Jahrzehnte, über denen du die Suche nach dem Zauberstab ganz und gar vergißt.

176

Ärgerlich vor dich hin fluchend, weil du einen solchen Umweg gemacht hast, drehst du um und läufst wieder los. An diesem Tag erreichst allerdings nur noch wenig, so daß du erst einmal ein Nachtlager aufschlägst und am nächsten Morgen erholt weiterziehst. (262)

177

Mit einem kühnen Sprung nutzt du deine höhere Position aus und stürzt dich auf den Schwarzmagier, der völlig überrascht in den Schlamm des Baches fällt - und du mit ihm. Dann hat er sich allerdings auch schon wieder gefangen und verwickelt dich in eine heftige Prügelei...

Die Kampfwerte des Schwarzmagiers:

MU 11; AT 7; PA 6; RS 0 (dünne Kleidung); LE 31

Du selbst verläßt dich ganz auf dein Bocktalent, das zum Glück etwas besser ausgebildet ist als bei den meisten jungen Magiern - dennoch wird es wohl ein harter Kampf werden. Führe den Kampf sechs Runden lang. Solltest du bis dahin deinen Gegner bewußtlos geschlagen haben, lies bei 381 weiter, hat dich dagegen dieses Schicksal ereilt, geht es mit 157 weiter, ansonsten bei 126.

178

Nachdem man dir auf Geheiß des Barons in der Küche ein Bad bereitet hat und du dich einigermaßen gesäubert und entspannt hast, wirst du in das Arbeitszimmer des Dexter Nemrod geführt.

Hier wartet der Großinquisitor schon auf dich, ebenso der Dunkelhäutige. Mit steinernem Gesicht beginnt der Baron: "Aus dem, was du sagtest, konnte ich mir in etwa die Natur deines Auftrages zusammensetzen. Bei Praios, was für eine unglaubliche Frechheit, hierherzukommen! Ich sollte dich fortprügeln lassen..." Dann aber entspannt sich seine Miene. "Andererseits hat mein Gast, der Greif, zu Recht auf die Gefahr hingewiesen, daß du dir in deiner Beharrlichkeit - und Begabung - deinen Stab dann irgendwo anders besorgst - und das wäre ein zu hartes Schicksal für unser geliebtes Aventurien. Deshalb sind wir übereingekommen, dir deinen Wunsch zu erfüllen. Möge dieser Stab deine Kräfte stärken - und dich auf dem rechten Wege halten..."

Mit diesen Worten reicht dir der Baron einen etwa 1,7 Schritt langen Stab, dessen Ende von einem goldenen Greifenkopf mit Diamantaugen gekrönt wird. "Nimm ihn, es ist mein Zeremonienstab aus gutem Blutulmenholz. Ich denke nicht, daß ich ihn vermissen werde, hier wird nicht sehr viel gefeiert..."

Nachdem dir auch der Dunkelhäutige zu der Gabe gratuliert und dir viel Glück gewünscht hat, verabschiedet dich Dexter Nemrod mit einem kurzen: "Auf das wir uns niemals wiedersehen mögen - mir scheint, das wäre für unsere Nerven weit besser..."

Glücklich trittst du eine Heimreise an nach **385**.

179

Ein Feuerstrahl schießt aus deiner Hand, und Nadia sinkt mit einem Aufschrei zu Boden. Aus den Augenwinkeln siehst du die entsetzte Sela auf ihre Tochter zu rennen. Dann sind auch die Brüder da, und du hörst die Worte: "Der Hexer hat unsere Schwester getötet, dafür soll er brennen!"

Bevor du noch recht weißt, wie dir geschieht, hat man dich gefesselt und auf einen Heuhaufen auf dem Hof geschafft. Irgend jemand hebt eine Fackel und wirft sie in das Heu; Flammen züngeln hoch und versengen deine Haut. Beißen der Qualm raubt dir den Atem, zum Glück umfängt dich das Dunkel einer Ohnmacht und trägt dich nach **493**.

180

"Also, mein Name ist Darion Ährenfeld, und ich bin zu einer bedeutenden Queste aufgebrochen: Mein Meister hat mich beauftragt, einen Zauberstab aus Blutulmen zu besorgen. Erst wenn ich mit diesem zurückkehre, kann ich meine Weihe empfangen und zum vollwertigen Magier werden. Darum muß ich einen entsprechenden Baum finden und fällen."

Die Holzfäller fangen an zu lachen: "Hier willst du eine Blutulm' finden? Bist wohl ein wenig deppert, nicht wahr, weißt nicht, daß wir hier im Steineichenwald sind? Hier gibts gar keine Blutulmen, gell. Aber meinst du echt, daß dein Meister das Holz von 'ner Steineiche und von 'ner Ulme

unterscheiden kann? Wennde willst, helfen wir dir, eine Eich' zu fällen und herzurichten."

Rasch überlegst du. Du kannst entweder in Abschnitt **490** das Angebot der Holzfäller annehmen (Derban kennt den Unterschied wahrscheinlich wirklich nicht) oder in Abschnitt **134** alleine weitersuchen nach einer Blutulme. Natürlich besteht auch die Möglichkeit zur Umkehr (**303**).

181

"Ich kann Schlösser ohne Schlüssel öffnen", erklärst du Nadia. "Gibt es etwas, das ich dir öffnen soll?"

"Ja, warte, ich bin gleich wieder da", flüstert das Mädchen. Wenige Augenblicke später hält sie dir ein verschlossenes Kästchen entgegen. Du konzentrierst dich auf die Formel, berührst das Schloß dreimal mit der Hand, und das Kästchen ist offen. Erwartungsvoll öffnet Nadia den Deckel und ist sichtlich enttäuscht, daß sich darin nur Briefe befinden. "Möchte mal wissen, warum Mutter da so ein Geheimnis drum macht", murmelt sie, packt die Briefe wieder ein und versteckt das Kästchen unter dem Stroh. Weiter bei **185**.

182

Du bedrohst Alwis mit der geballten Faust und schreist ihm die Formel entgegen. Der Holzfäller kauert sich erst zusammen, springt dann auf und stiebt in dämonischem Tempo davon. Seine Gefährten sind begeistert. "Nie im Leben hätte ich gedacht, daß er sich so schnell bewegen kann!" ruft Trontwick, und Kasper fragt: "Dieses Horridingsbums, kann man das auch benutzen, damit er schneller Bäume fällt?" Nachdem Alwis völlig zerzaust aus dem Wald zurückgekehrt ist, wendest du dich Abschnitt **233** zu.

183

Nachdem du dich konzentriert hast, schnellst deine Hand in Richtung Kaspar. Ein gleißender Feuerstrahl schießt auf den friedlich Sitzenden zu und trifft ihn, der aufschreiend zusammenbricht. Das anfängliche Entsetzen der beiden anderen Männer verwandelt sich blitzschnell in nackte Wut. Sie packen ihre Äxte und stürmen auf dich zu. Du stehst wehrlos bei Abschnitt **493**.

184

"Ich bin ein Basilisk", rufst du ins Dickicht, aber nichts geschieht, niemand nimmt Reißaus, nur irgendwo käckert höhnisch ein Eichelhäher.

Ein Basilisk so weit im Norden? Vielleicht hast du zu dick aufgetragen?! Zerknirscht streichst du dir einen Klugheitspunkt und gehst weiter zu **360**.

185

"Hier steckst du, du solltest längst im Bett sein und nicht unsere Gäste vom Schlafen abhalten!" Mit diesen Worten scheucht Sela ihre Tochter aus der Scheune. "Tut mir leid, wenn sie Euch gestört hat!" ruft Sela dir beim Hinausgehen zu. "Es gibt nur eine, die hier gestört hat", denkst du mit Bedauern, bevor du einschlafst (**133**).

186

Mißmutig schlenderst du zur Stadtmauer. Nach einigem Suchen entdeckst du einen zerfallenen Stall. Sicher sieht er zwar nicht aus, aber außer deinem Leben hast du ja nicht mehr viel zu verlieren. Müde ißt du eine Portion deines Proviantes, sinkst dann ermattet in das alte Stroh und schläfst tief bis 30.

187

Lies Abschnitt 146

188

Du bemerkst eine Hand, die sich um deinen Geldbeutel schließt, rasch greifst du danach und rufst die Stadtwachen (Weiter bei 17).

189

Du steckst dein Messer in das Schloß der geheimnisvollen Truhe und versuchst, sie aufzubrechen. Mit einem lauten Kracks bricht die Klinge ab. Da wirst du auch schon am Genick gepackt und hörst die Worte: "Ich werde dir helfen, du diebische Elster! Hebe dich hinweg und fliege schnurstracks zu Abschnitt 12, dem Treffpunkt der Tölpel und Patzerkönige! Halt, warte noch! Vergiß nicht, das zerbrochene Messer aus deiner Ausrüstungsliste zu streichen!"

190

"Niemals wird der große Darion Ährenfeld eine Bauerstochter heiraten!" erklärst du stolz. Ihre Brüder erheben ein Geschrei über ihre verlorene Ehre und kommen mit Heugabeln auf dich zu. Nadia flüchtet, während du dich den Bauertölpeln in herrischer Pose entgegenstellst. Zu deiner Überraschung sind sie überhaupt nicht beeindruckt. Du siehst, wie die Heugabeln immer größer werden, spürst einen steigenden Schmerz und findest dich bei 493 wieder.

191

Als Nadia für einen Moment die Augen schließt, schleichst du dich davon - aus der Scheune, über den mondbeschieneenen Hof, hinein in die Nacht, einer ungewissen Zukunft entgegen...

192

Du ballst die Faust und brüllst Alwis die Formel entgegen, der schaut sich nach allen Seiten um und und fragt dich dann: "Ja, Junge, wo ist es denn, das Horriphobus?" Überprüfe deine Klugheit. Erfolgreich: 479, ohne Erfolg: 143

193

Zum Glück mißlingt der Versuch, Kaspars Schnaps vom Alkohol zu befreien. Junge, Junge, das hätte übel enden können! Weiter bei 143.

194

Du lächelst die Köchin an und beginnst, ihr Komplimente über ihre sternengleichen Augen und ihre elfenhaften

Bewegungen zu machen. Sie schmilzt förmlich wie Firunsfrüchte unter Praios' Strahlen.

Sie ruft nach einer Gehilfin und beauftragt sie, einige Arbeiten zu erledigen, danach bietet sie dir an, dir ihre antiken Küchengeräte zu zeigen. Bereitwillig folgst du ihr zu einer Nische neben dem Kamin, wo tatsächlich einige Töpfe und Kellen hängen. Danach zeigt sie dir noch einiges mehr, und nach zwei Stunden geht es für dich mit Abschnitt 295 weiter.

195

Auf deine Aufforderung, einen Schleichwettbewerb zu veranstalten, gehen die Holzfäller grinsend ein. Mit lautem Knacksen stapfst du durch den Wald nach 143.

196

Nach kurzer Zeit beginnt das Rennen, und voller Spannung beobachtest du, wie die Hunde unter schrillum Jagdgebell die schmalen Bahnen entlangstieben.

Nachdem es eine ganze Weile so ausgesehen hat, als wolle er das Feld vor sich hertreiben, gewinnt Hund Nummer 3 - dein Hund, man faßt es nicht! - das Rennen um eine halbe Schnauzenlänge. Überglücklich nimmst du 9 Silbertaler in Empfang, entscheidest dich aber, nichts mehr zu riskieren. Du wartest bis zum Ende des letzten Rennens und suchst dann eine Taverne auf. Wenn du bereits ein Nachtquartier gefunden hast, gehe dorthin (21), sonst begib dich auf die Suche nach einem solchen (23).

197

Du erreichst einen riesigen Platz mit einer Reihe von Ständen. Das Stimmengewirr ist schier unvorstellbar. Eine Mischung von exotischen und bekannten Gerüchen liegt in der Luft. Links befindet sich eine Garküche, rechts davon ein Stoffhändler, der edle Tuche anpreist, Samt und Brokat (genau das Richtige für dich, wenn du dir deine erste Magierrobe machen lassen wirst). Ein Stück weiter verkauft ein Bauer die Früchte seiner Felder, während neben ihm ein Waffenschied mit einem Kunden um den Preis eines Dolches feilscht.

Du schlenderst eine Weile über den Markt und kommst schließlich zu einem bunten Wagen. Eine dicke Frau, in einer rot-grünen Robe, tritt heraus. Sie verkündet mit lauter Stimme: "Wer wagt einen Blick in die Zukunft? Wer braucht Rat bei allen Fragen des Lebens? Ich, die Weise Sybille von Silas, offenbare Euch, was immer Ihr wissen wollt! Für den lächerlichen Preis von nur fünf Silbertalern! Nun, Herrschaften: Ihr seid doch alle neugierig darauf, was das Schicksal für Euch bereit hält - ich kann es Euch enthüllen! ...Junger Mann, wie wäre es mit Euch...? Auch Ihr wollt doch gewiß Eure Zukunft kennen?!" Sie schaut dich auffordern an. Wenn du meinst, daß die Weise Sybille deine Fragen beantworten kann, folge ihr in den Wagen (478) - ansonsten schlendere weiter über den Markt (127).

198

Bei deiner wilden Flucht hast du deine Decke verloren. Da du

aber keine Ahnung hast, in welche Richtung du gerannt bist, schreibst du die Decke ab und ziehst weiter nach 212.

199

Furchtlos - oder beinahe furchtlos - wartest du ab, bis Baron Nemrod hereingekommen ist und dich am Kragen gepackt hat: "Los, sag mir schnell, wer du bist, Knabe!"

"Ich bin Basilisk Basilisko, der berühmte Heiler, und gekommen, um Euch von Eurem Meteorismus zu befreien."

"Unverschämtheit!" keucht der Baron. "Hätte man je gehört, daß ein aventurischer Adliger - selbst wenn er Hülsenfrüchte gespeist hat - zur Flatulenz neigte?! Wachen, kommt und ergreift den Schurken!" (278)

200

Du nutzt dein Talent, um dich vor einer Entscheidung zu drücken und unbemerkt von dem Alten fortzuschleichen nach 405.

201

Als der Schwarzmagier begriffen hat, daß seine Magie momentan versagt, wendet er sich zu Flucht. Du siehst aber zu deiner Erleichterung, wie kurz darauf Wachen aus dem Wald treten, die ihn mit gefesselten Händen herbeiführen, während sich neben dir der Baron langsam aufrappelt.

Mit einem kalten Blick mustert er dich: "Nun, vielleicht sollte ich dir deine Untaten verzeihen, da du uns noch rechtzeitig gewarnt hast. Nun aber sieh zu, daß du verschwindest!" Von zwei Wachen läßt er dich zum Tor begleiten und hinauswerfen. (272)

202

Nach diesem harten Tag sinkst du müde auf dein Strohlager. Obwohl das Lager sehr hart ist, schläfst du traumlos dem neuen Tag entgegen. Nach dem Aufwachen bemerkst du, daß über Nacht dein Geldbeutel verschwunden ist. Ein Blick in die Runde zeigt dir, daß du der einzige verbliebene Gast bist. Mürrisch begibst du dich zum Wirt. "Könnt Ihr mir sagen, wer außer mir noch im Schlafsaal genächtigt hat?" "Ich bitte Euch, glaubt Ihr, ich frage jeden Gast nach seinem Namen? Jeder übernachtet auf eigenes Risiko im Schlafsaal". Schulterzuckend wendet sich der Wirt wieder seinen Fässern zu. Mit der Erkenntnis, daß dein Geld wohl verloren ist, machst du dich auf den Weg nach 32.

203

Obwohl du deinen ganzen Charme einsetzt, gelingt es dir nicht, das Mädchen zu betören. Nadia ist dir auch keine Hilfe, denn sie murmelt fortwährend: "Von einem jungen, gelehrten, weitgereisten Herren hätte ich mir wahrhaftig mehr versprochen..!" Während du noch grübelst, wie du dich geschickter anstellen könntest, geht es bei 185 weiter.

204

Lies Abschnitt 146

205

Du verläßt die Höhle und versuchst, den Flüchtenden einzuholen. Doch die dunkel gekleidete Gestalt ist überraschend flink und behende, so daß du einige Zeit hinter ihr her durch das Unterholz stolperst, bis du dir schließlich eingestehen mußt, daß du nicht nur ihre Spur verloren hast, sondern auch den Rückweg zur Höhle unmöglich wiederfinden würdest. Zum Glück hast du noch alle deine Sachen bei dir, so daß du mürrisch weiterziehst nach 471.

206

Nachdem du Nadia die Hand auf die Brust gelegt hast, hältst du es für passender, sie zu küssen, als den Zauber zu sprechen. Sie sieht dich erschreckt an, läuft aber nicht davon. Was dann passiert, kannst du bei 47 nachlesen.

207

Nach kurzem Umschauen entdeckst du einen Lederranz. Du legst deine Stirn dagegen und konzentrierst dich auf die Formel. Nachdem du dir auf diese Weise den Inhalt angeschaut hast, verblüffst du die Holzfäller, indem du ihnen - ohne die Tasche zu öffnen - genau sagst, was sich in ihr befindet: "ein Korken, ein Bändchen mit Hals Kaisersprüchen, ein Paar Socken (getragen), ein Hartkäse, ein Holzlineal, ein Bindfaden, 5 hartgekochte Eier..." Die Männer sind begeistert. Lies bitte bei 233 weiter.

208

"Ich werde euch zeigen, was ich für ein toller Entfesselungskünstler bin, bitte fesselt mich."

Die Männer kommen deiner Bitte nach und fesseln dir die Hände auf den Rücken. Nachdem du dich befreit hast, klopfen sie dir beifällig auf die Schulter. Während du noch deine schmerzende Schulter reibst, erklären sie dir, daß sie jetzt weiterarbeiten müßten. Lies bitte bei 233 weiter.

209

Du demonstrierst den Holzfällern die Wirkungsweise eines Keils und erklärst ihnen, daß sie sich - unbewußt - eben diese Funktion bei der Formgebung ihrer Axtblätter zunutze gemacht hätten. Um deine Worte anschaulicher werden zu lassen, spaltest du vor den Augen deiner Gastgeber einen daumendicken Ast. Die Männer sind so beeindruckt, daß sie sich heftig an die eigenen - einfältigen - Stirnen tippen und kein Wort mehr an dich richten. Weiter bei 251.

210

Du bist überzeugt, daß du gewiß einen geeigneten Baum finden wirst. Natürlich verläßt du den Weg, weil magische Bäume sicher nicht dort wachsen, wo jeder sie sieht. Tiefer und tiefer dringst du in den Wald ein. Die Bäume haben seltsame Formen - du bist sicher, auf der richtigen Spur zu sein. Du untersuchst einige Bäume, entdeckst aber nichts Passendes, dabei vergißt du Ort und Zeit. Erst als du fast nichts mehr erkennen kannst, wird dir klar, daß du ein

Nachtlager aufschlagen solltest. Um Holz zu suchen, ist es schon zu dunkel. Mit Schrecken wird dir außerdem bewußt, daß du nicht mehr weißt, aus welcher Richtung du gekommen bist. Ängstlich wickelst du dich in deine Decke. Morgen, wenn es hell ist, wird sich alles klären... Mit diesem tröstlichen Gedanken fällst du in einen unruhigen Schlaf. Das Knacken von Ästen läßt dich hochschrecken. Von irgendwo her nähern sich dir schwere Schritte, viele schwere Schritte. Du bist wie erstarrt, dann erblickst du etwas, das du zuletzt bei dem Überfall auf euren Hof gesehen hast: Orks, eine Unmenge von Orks, und du weißt, daß es diesmal kein Verstecken und Entkommen gibt. Sie haben dich entdeckt, du siehst eine riesige, mit Eisenspitzen gespickte Keule über deinem Kopf und gelangst nach **493**.

211

Dein Weg in Richtung Gareth führt größtenteils durch unbesiedeltes Gelände, nur wenige Leute begegnen dir während der nächsten Tage. Zum Glück hat dir aber auch niemand die zahlreichen wohlschmeckenden Beeren weggepflückt, so daß du dich leidlich ernähren kannst. Erst nach einer Woche kommst du wieder in bewohntes Gebiet und gelangst schließlich gegen Abend nach Abschnitt **224**.

212

Sobald die Sonne am Himmel steht, orientierst du dich aufs neue und machst dich wieder auf den Weg (**314**).

213

"Ich bin ein berühmter Magier", erklärst du einem Händler. "Oh", meint dieser, "dann habt Ihr sicher Interesse an diesem erlesenen magischen Armreifen. Für Euch nur 30 Dukaten." Dankend lehnst du ab und schlenderst nach **26**.

214

Du greifst nach einer Schnur und hast die ahnungslose Frau blitzschnell zu einem scheinbar harmlosen Päckchen verschnürt, doch da reißt sie die Augen auf, funkelt dich voll Empörung an - und du findest dich bei **12** wieder.

215

Lies Abschnitt **146**.

216

Du stehst auf und schleichst um den Tisch. Die Sybille schaut dich befremdet an und bittet dich, wieder Platz zu nehmen. Begib dich nach **463**.

217

Du betrachtest Nadia genauer, und dein erster Eindruck bestätigt sich: Sie ist wirklich eine Schönheit. Ständig entdeckst du neue Reize an ihr: die volle, korallenrote Unterlippe, die entzückend bebenden Nasenflügel, die schweren, scheu gesenkten Wimpern, die neckisch aus dem Mündchen lugende Zungenspitze. Du schaut und schaut und kannst dich gar nicht satt sehen. Schließlich melden dir deine

geschärften Sinne Schritte auf dem Hof. "Da kommt jemand", sagst du zu Nadia (**185**).

218

Nachdem du Nadia tief in die Augen geschaut hast, rutscht sie näher an dich heran. Der Zauber funktioniert! Während du noch überlegst, wie du nun das Beste aus der Situation machen kannst, geht es bei **185** weiter.

219

Du setzt dein bezauberndstes Lächeln auf und wirfst einen unwiderstehlichen Augenaufschlag in das Dickicht. Eine junge, schlanke Trauerweide streicht dir seufzend mit ihren Zweigen über das Haar... Eine aufwühlende Szene! Mit klopfendem Herzen begibst du dich nach Abschnitt **360**.

220

Du beschließt, den Männern deine Entfesselungskünste vorzuführen und bittest darum, gefesselt zu werden. Bereitwillig erfüllen sie deinen Wunsch und fesseln dir die Hände hinter dem Rücken. So sehr du dich auch müht, es gelingt dir nicht, dich zu befreien. Als die Holzfäller dies bemerken, packt dich einer von ihnen und hängt dich an einen starken Ast, hilflos schaukelst du unter allgemeinem Gelächter in der Luft. Nachdem du einige Minuten gebettelt hast, erlöst man dich. Während du deine schmerzenden Gelenke reibst, klopf dir einer der Männer auf die Schulter: "War nicht böse gemeint, Jungchen."

Lies bitte bei **233** weiter.

221

Von plötzlichem Hunger übermannt, setzt du dich an einen großen schwarzen Tisch und entfernst das Tuch von dem Tablett. Vor dir siehst du einige gebratene Hühnerbrüstchen in einer duftenden Sauce, edles Weißbrot, Kompott aus fremdländischen Früchten und einen Krug Wein, dazu noch einige Obstsorten, die du nicht einmal dem Namen nach kennst.

Deine letzte Mahlzeit war nicht gerade reichlich, und so ist das beste Mahl, das du je genossen hast, rasch in deinem Magen verschwunden.

Da du mit den kümmerlichen Überbleibseln ohnehin nicht bei der Baronin erscheinen kannst, begibst du dich erst einmal nach (**356**), um den großen Raum zu untersuchen.

222

"Ich, der große Magier Darion, werde nun ein gar dickliches - äh, ich meine, schreckliches Ungeheuer beschwören!" Du konzentrierst dich auf die Formel und - nichts geschieht. Die erwartungsfrohen Gesichter der Holzfäller verziehen sich zu einem spöttischen Grinsen.

Lies bitte bei **143** weiter.

223

Als du mit stockender Stimme unbeholfene Komplimente vorbringst, beginnt die Baronin zu lachen und sagt etwas

über deine "niedliche Unehrfahrenheit". Dann geht es für dich bei **361** weiter.

224

Müde schreitest du im Licht der untergehenden Sonne weiter, bis du in einiger Entfernung ein Lagerfeuer entdeckst. Willst du dich dorthin begeben (**257**) oder lieber vorsichtig sein und ein eigenes Nachtlager errichten (**238**)?

225

Fünf zornige Männer mit Heugabeln sind eindeutig in der besseren Position. Zähneknirschend willigst du ein, das Mädchen zu ehelichen. Schon am nächsten Tag vollzieht ein Traviapriester die Trauung, bei der die schöne Nadia hingebungsvoll an deinem Arm hängt und dich anhimmt. Vor dir liegt nun ein Leben als Bauer, eine erfüllende und für das allgemeine Wohl wichtige Tätigkeit.

Deine Karriere als Magier ist allerdings damit zu ENDE.

226

Obwohl du Nadia angestrengt musterst, fällt dir nichts Besonderes an ihr auf. Du fragst dich, warum du dich so gefreut hattest, als sie zu dir in die Scheune geschlichen kam, und beginnst eine höfliche Konversation mit ihr. Weiter bei **358**.

227

"Soll ich dir zeigen, wie man Schlösser ohne Schlüssel öffnet?" fragst du Nadia.

"Nö, zeigt mir lieber etwas anderes", haucht die Maid. Was dann geschieht, findest du unter Abschnitt **185**.

228

Du schaust Nadia tief in ihre braunen Augen - leider vergißt du bei diesem Anblick völlig die Zauberformel, die du sprechen willst. Trotzdem rückt sie näher an dich heran. Was als nächstes geschieht, kannst du bei **47** nachlesen.

229

Du preßt deine Stirn gegen Nadias Wams und murmelst die Formel, aber der erhoffte Durchblick will sich nicht einstellen.

"Was tut Ihr nur?" flüstert Nadia. "Wenn Ihr so wißbegierig seid, da gibt es auch einfachere Möglichkeiten..." Mit diesen Worten greift sie nach den Schnürriemchen ihres Kleides.

"Daß ich darauf nicht gekommen bin!" sagst du zerknirscht - und liest weiter bei **185**.

230

Die drei Männer sitzen fröhlich beieinander, verspeisen Brote und lassen einen Krug herumgehen, dessen Inhalt sie eifrig zusprechen. Rings umher liegen gefällte Bäume, um die sich - jedenfalls zum Teil - ihr Gespräch dreht. Du kommst zu dem Schluß, daß die drei wohl recht gute Kenner der Gegend sind und dir bestimmt weiterhelfen können. (**286**)

231

Du setzt dich zu den Männern. "Also, ich bin der Alwis, der dort mit der krummen Nase ist der Trontwick, und der mit der Fürstenschmitze ist der Kaspar", werden dir die Männer vorgestellt.

Als Trontwick dich fragt, ob du Hunger hättest und eine Fürstenschmitze wolltest, bejahst du freudig. Zu deiner großen Enttäuschung wollen dich die Holzfäller anscheinend verulken, denn man reicht dir lediglich ein Schmalzbrot. Du entscheidest dich dafür, auf den Scherz einzugehen, und bedankst dich für diese fürstliche Mahlzeit. Nach dem Essen erzählt dir Trontwick, was für mutige Kerle er und seine Kollegen seien - schließlich gingen sie trotz der gefährlichen Kreaturen des Steineichenwaldes jeden Tag aufs neue todesmutig ins Holz.

Als du nachfragst, was das denn für Tiere wären, erzählt man dir ein haarsträubendes Garn von Leichhörnern, die mit ihrem spitzen Stirnhorn Menschen anfallen und töten, von Borkenwürmern, die Bäume über harmlosen Wanderern zusammenstürzen ließen, und von manch anderem seltsamen Getier. Schließlich fragt dich Kaspar, ob du nicht vielleicht ein Kunststück vorführen könntest, wenn du schon ein gelehrter Magier wärst. Geschmeichelt überlegst du, ob du ein Talent einsetzen (**Tabelle**) oder einen Zauber (**Tabelle**) wirken sollst.



232

Du legst Nadia die Hand auf die Brust und wirkst den Zauber. Nadia murmelt empört, "was ist los mit Euch? Ich halte sehr auf mich und wasche mich täglich am Brunnen", rückt aber näher zu dir hin und schaut dich erwartungsvoll an. Was nun geschieht, kannst du in **185** nachlesen.

233

Wenn du dich entschlossen hattest, das Angebot der Holzfäller anzunehmen, geht es für dich bei **298** weiter, wenn du alleine weitersuchen wolltest bei **251**, und wenn du umkehren wolltest bei **303**.

234

"Ich werde jetzt einen fürchterlichen Wertiger beschwören, aber keine Sorge, ich habe alles im Griff!", erklärst du den Männern. Die Bestie gelingt dir vortrefflich: Dir wird bei ihrem Anblick selbst ein wenig mulmig. Die Holzfäller rücken ängstlich zusammen und sind recht erleichtert, als das Trugbild wieder verschwindet. Alle drei klopfen dir beifällig auf die Schulter, so daß du einen Lebenspunkt verlierst. Während du noch deine schmerzende Schulter reibst, erklären sie dir, daß sie jetzt wieder arbeiten müßten. Lies bitte bei **233** weiter.

235

Um deine Sinnesschärfe zu beweisen, bittest du die Männer, etwas zu verstecken, während du die Augen schließt. Als du die Augen wieder öffnest, bemerkst du nach kurzem Umherblicken, daß eine Axt fehlt.
"Gut aufgepaßt, Kleiner", nicken dir die Holzfäller zu. "Aber jetzt müssen wir weiterarbeiten."
Lies bitte bei **233** weiter.

236

Da dir nichts besseres einfällt, forderst du die Holzfäller zu einem Versteckspiel heraus. Sie werfen dir zwar einige erstaunte Blicke zu, akzeptieren dann aber deinen Vorschlag. Du bittest sie, die Augen zu schließen, und versteckst dich auf einem gut erkletterbaren Baum. Als sie dich nach ein paar Minuten nicht entdecken können, erklären sie dich zum Sieger. Bitte lese bei Abschnitt **233** weiter.

237

Enttäuscht, aber nicht entmutigt, machst du dich auf den Rückweg.
Nach vierzehn Tagen gelangst du wieder an den Wegweiser, der in Richtung Andergast und Greifenfurt weist. Wenn du nach Greifenfurt willst, kannst du dich auf den Weg dorthin begeben (**33**), wenn du bereits in Greifenfurt gewesen bist (oder dort nicht hinwillst), beschließt du, die Stadt auf dem Weg über **254** zu umgehen.

238

'Lieber kein Risiko eingehen...' denkst du, 'vielleicht sind das Räuber - oder schlimmeres.' Aus Furcht, daß sie dich

entdecken könnten, wagst du es nicht einmal, diese Nacht ein Feuer zu entzünden. Erschöpft rollst du dich in deine Decke und schläfst bis **198**.

239

Lies weiter bei **311**.

240

Du versteckst dich in einer leeren Nachbarszelle - nicht allzu gut, denn die erste Wache, die hereinschaut, entdeckt dich und schlägt mit den Worten - "nun sieh sich einer diesen Spinner an" - die Türe zu. Weiter bei **447**.

241

Um Zeit für eine Entscheidung zu gewinnen, schleichst du davon, trittst aber aus Versehen in einen leeren Holzseimer. Das Gepolter ruft die Wachen herbei, die dich in eine Zelle werfen (**447**).

242

"Wir könnten Verstecken spielen", schlägst du Nadia vor. "Ich verstecke mich zuerst". Dein Versteck ist vortrefflich gewählt: Nadia findet dich auch nach stundenlangem Suchen nicht. Irgendwann nickst du ein und schläfst bis **133**.

243

Du sprichst die Formel und Nadia stürzt laut schreiend aus der Scheune. Wenig später stehen ihre Brüder vor dir. Sie wissen zwar nicht, was du ihrer Schwester angetan hast, es muß aber etwas sehr Widerliches gewesen sein...
Die ersten Hiebe mit Knüppeln und Heugabeln spürst du noch, dann geht es für dich bei **493** weiter.

244

"Ich, äh, ich... soll Euch vom Herrn Baron fragen, ob Ihr, äh, ein Bad nehmen wollt, um... um diese schwarze Farbe abzuwaschen!" bringst du stotternd hervor. Ein zugleich amüsiertes und verärgertes Blick aus dunklen Augen trifft dich.
"Nein, ich brauche das nicht... Aber jetzt verzieh' dich und sei künftig gescheiter!" Voller Erleichterung, daß der Fremde nicht irgendwelche Wachen alarmiert hat, trittst du schnell den Rückzug nach **122** an.

245

Eingedenk der Beschreibung begibst du dich mit raschen Schritten in die Badekammer, wo du zu deiner Freude auch bereits ein wohlduftendes heißes Bad in einer kostbaren, großen Kupferwanne vorfindest - auch sonst ist der Raum sehr edel eingerichtet, wie du bei Rundblick feststellst. Möchtest du dich entkleiden und die Entspannung durch das warme Wasser genießen (**144**) oder auf dieses Vergnügen verzichten (**419**)?

246

"Ich werde nun ein Einhorn herbeirufen," erklärst du Nadia

und vollführst den Zauber. Als die Illusion erscheint, ist Nadia zunächst begeistert, dann aber zutiefst enttäuscht, daß sie das Einhorn nicht berühren kann. "Es stimmt also doch, was man sagt...", murmelt sie traurig. Während du noch über den Sinn ihrer Worte nachdenkst, geht es bei **185** weiter.

247

Du öffnest vorsichtig die Tür und siehst vor dir ein ausgesprochen luxuriös eingerichtetes Gästezimmer mit einem vornehmen Bett, zahlreichen Schränken und einem kostbaren Tisch, an dem ein Mann sitzt und liest. Nur - der Mann hat eine tiefschwarze Haut, wie du sie nur aus den Sagen von Ungeheuern und Dämonen kennst.

Willst du deshalb sofort beherzt mit einem Zauber gegen ihn vorgehen (**Tabelle**) oder lieber abwarten (**475**) und riskieren, von diesem Ungeheuer in Menschengestalt getötet zu werden?

248

Du gehst rasch zur Tür, lehnst deine Stirn dagegen und wirkst den Zauber. Direkt vor dir siehst du einen sehr energisch wirkenden Mann, der gerade nach der Klinke greift.

Lies bitte weiter bei **62**.

249

Leider kannst du dich nicht halten und du stürzt auf den überraschten Mann - Dexter Nemrod höchstpersönlich! Seine Verblüffung währt nicht lange: Schnell bist du gepackt und gefesselt.

Voller Entsetzen stellst du fest, daß man dich für einen Attentäter hält, der es auf das Leben des Großinquisitors abgesehen hat. Nun - auf ein solches Verbrechen steht gewöhnlich der Tod...

250

Deine Menschenkenntnis verrät dir, daß die Holzfäller zwar etwas einfältig, aber sehr gutmütig sind. Da du sie mit dieser Erkenntnis wohl kaum beeindrucken kannst, entscheidest du dich, ein anderes Talent (**Tabelle bei 231**) zur Schau zu stellen.

251

Du verabschiedest dich von den Holzfällern und ziehst weiter zu Abschnitt **210**.

252

Obwohl du angestrengt überlegst, wie du die Holzfäller mit diesem Talent beeindrucken kannst, will dir nichts Rechtes einfallen. Bitte lies bei **143** weiter.

253

Du beschließt, mit den Holzfällern Verstecken zu spielen. In dem von dir gewählten Versteck hinter einem Ameisenhaufen hältst du es jedoch nicht allzu lange aus.

Höre auf zu kratzen, streiche dir einen Lebenspunkt und lies weiter bei **143**!

254

Es ist ein warmer Tag, und du stimmst ein frohes Lied an, während du in Richtung Gareth wanderst. Am Wegesrand entdeckst du einige Sträucher mit Beeren. Du pflückst dir ein wohlschmeckendes Frühstück und marschierst weiter.

Beim Wandern machst du dir deine Gedanken: Wenn du einen Baum fällen willst, benötigst du eine Axt. Leider hast du nicht die finanziellen Mittel, um dir eine zu kaufen, aber du hoffst, daß dir rechtzeitig eine Lösung für dieses Problem einfällt.

Um die Mittagszeit rastest du an einer kleinen Lichtung. Plötzlich hörst du einen Wagen näherkommen. Als der Mann auf dem Bock dich sieht, hält er an. "Na, mein Junge, wo willst du denn hin?"

Willst du dem Fremden dein Ziel verraten (**432**) oder lieber nicht (**383**)?

255

Der Zauber wirkt: Die Klinge bewegt sich wie von Geisterhand nach unten, und die Türe kann nun leicht aufgestoßen werden. Dich überkommt der Verdacht, du könntest eine fragwürdige Taktik angewandt haben, und du wartest ratlos auf **260**.

256

Anscheinend hat dich deine Neugierde übermannt: Du hast so viel von Dexter Nemrods Folterkammer gehört und möchtest sie nun endlich einmal im Betriebszustand erleben... Deine Wießbegier ist bald gestillt, doch als du dem muskulösen Foltermeister erklärst, du habest nun genug, stellst du fest, daß der Mann stocktaub ist. Für dich beginnt eine überaus schmerzhaft und unerfreuliche Zeit. Erst nach zwei Stunden harter Knochenarbeit legt der Folterer eine Pause ein... (**320**)

257

Du näherst dich dem fremden Lager. Etwas abseits sind drei Pferde angebunden, eines davon, ein schwarzer Hengst, scheint dir das schönste zu sein, das du je gesehen hast. Willst du dich weiter dem Feuer nähern (**148**) oder lieber versuchen, als bequemes Transportmittel das Pferd zu stehlen (**53**)?

258

Nachdem du Nadia die Formel entgegengeschrien hast, fängst sie schallend an zu lachen. "Ihr seid wirklich komisch!" ruft sie aus und rückt näher an dich heran. Was als nächstes passiert, erfährst du bei **185**.

259

Du ziehst ein Seil hervor und nutzt die Gelegenheit, dich beim Gehen ein wenig in der Kunst des Knotenbindens zu üben. Nach kurzem Probieren gelingt dir die achtfache Mengbillaschleife - schön! Weiter bei **360**.

260

Wie versteinert wartest du ab, was geschehen wird. Ein Mann öffnet die Tür und schaut sich kurz um. Als er dich sieht, stutzt er für einen Augenblick, dann stürzt er, leicht

hinkend, mit gezogenem Schwert auf dich zu und ruft dabei laut nach den Wachen. Mit geübter Hand hält er dich in Schach, bis einige Bewaffnete eingetroffen sind, die dich fesseln und durchsuchen. Hast du dir im Verlauf dieses Abenteuers ein Schmuckstück aneignen können? Dann lies bei **345** weiter, ansonsten bei **136**.

261

"Seid Ihr in der Lage, mir zu sagen, wo ich die Bäume finde, aus denen Zauberstäbe hergestellt werden?" fragst du die Sybille.

"Aber selbstverständlich, mein Junge. Hast du noch nie etwas von dem Steineichenwald der Andergaster gehört? Hier schau, auch mein Stab ist aus dem guten Andergaster Steineichenholz."

Du bedankst dich. Wie du nach Andergast kommst, weißt du ja, du ärgerst dich nur, daß du an dem Wegweiser nicht direkt nach Andergast abgebogen bist. Du schlenderst vielleicht noch kurz über den Markt, hm (**127**)? Nein, dich verlangt es nach Ruhe. Na dann: Wenn du bereits ein Zimmer hast, begeben dich dorthin (**21**), ansonsten auf die Suche nach einem Quartier (**23**).

262

Frohgemut machst du dich auf den Weg. Um die Mittagszeit kommst du an eine Kreuzung. Nach Norden (**265**) und Süden (**170**) führt eine breite Straße. Vor dir, nach Osten (**439**), schlängelt sich ein Weg in den Wald.

263

"Ich bin Zauberlehrling und habe den Auftrag, mir einen Blutulmenstab zu besorgen."

"Wir haben zwar den Park voller Ulmen, aber der Baron schätzt es gar nicht, wenn Magier hier herumlungern. Ein gutgemeinter Rat, Bürschen: Wenn du keinen Ärger bekommen willst, zieh rasch weiter!"

Du kannst weiter auf der Straße wandern (**272**) oder um das Gelände herumgehen (**333**).

264

War deine Lügenprobe erfolgreich, gehe nach **172**, ansonsten lies bei **308** weiter!

265

Frohgemut marschierst du weiter in Richtung Norden. Lange Stunden siehst du keine Menschenseele, schließlich aber erfährst du von einem Bauern, daß du in Richtung Wehrheim unterwegs bist...

Willst du umkehren und auf der Straße wieder nach Süden wandern (**176**) oder lieber die Stadt Wehrheim aufsuchen (**390**)?

266

Tatenlos beobachtest du, wie Feuer an den Holzstoß gelegt wird und Flammen emporzüngeln. Als du aber den Fanatismus

auf den Gesichtern der Geißler und die Begeisterung der Menschenmenge wahrnimmst, machst du dir deine Gedanken: Vielleicht ist es doch recht ungesund, ein Meister der arkanen Künste sein zu wollen. Vielleicht führt man als reisender Glücksritter oder als Bauer ein sichereres Leben. Mit diesen Gedanken wanderst du langsam fort von dem Marktplatz und aus diesem Abenteuer...

267

Ist deine Probe gelungen (**361**) oder gescheitert (**223**)?

268

"Ich habe zwar Zeit, aber die Luft hier ist so stickig, mir ist jetzt schon ganz übel, und deswegen möchte ich lieber wieder gehen", antwortest du dem Folterknecht.

"Tja, mein Junge das würde manch übler Staatsfeind und Magier auch lieber, also hau ab! Solange du dich nicht zu Dingen verleiten läßt, die den Herrn Großinquisitor zwingen, sich mit dir zu befassen, kannst du unsere gute Stube jederzeit wieder verlassen." Mit schlotternden Knien kommst du aus der Folterkammer. Nachdem du die Türe geschlossen hast, setzt du dich erst einmal auf den Boden. Du bist im Hause des Großinquisitors gelandet - da hast du dir einen schönen Schlamassel eingebrockt! Als du dich wieder etwas beruhigt hast, kannst du dich entscheiden, ob du zurück zur Küche gehen (**344**) oder lieber herausfinden willst, wohin die Tür am Ende des Ganges führt (**396**).

269

Bevor du dich entfernen kannst, öffnet sich die Tür, und zwei bewaffnete Männer betreten die Küche. (**278**)

270

Wenn deine Probe auf Entfesseln gelungen ist, lies **472**, ansonsten **256**.

271

War dein Spruch erfolgreich (**334**) oder nicht (**393**)?

272

Raschen Schrittes ziehst du auf der Straße weiter. Nachdem du viele interessante Dinge erlebt hast, gelangst du nach Rommilys, wo du im großen Traviatempel die Armenspeise erhältst. Schließlich erfährst du von Blutulmen im Bornland. Du begibst dich auf die Reise dorthin, und nach vielen Monden gelingt es dir, einen Stab zu finden. Glücklicherweise kehrst du zurück nach Hause; mittlerweile bist du 22 Jahre alt. Als du bei Derbans Kate ankommst, findest du diese zerfallen und von Unkraut überwuchert vor. Auf deine Fragen erfährst du von den in der Nähe lebenden Bauern, daß dein Meister vor ungefähr 3 Jahren gestorben ist...

Inzwischen bist du zu alt, um noch irgendwo als Lehrling anzufangen, und so bleibt dir nichts anderes übrig, als das Leben eines Abenteurers zu führen, denn ein vollwertiger Magier wirst du nie werden....

273

Nachdem du dich vergewissert hast, daß dir der Oger nicht gefolgt ist, setzt du dich hin und ruhest in Abschnitt 114 erst einmal aus.

274

Im Licht der Laterne betrachtest du den Toten näher. Er ist in erdfarbene Gewänder gehüllt; um den Hals trägt er ein Amulett mit seltsamen Zeichen. Wenn du das Amulett mitnehmen möchtest, notiere es auf deiner Ausrüstungsliste. In einer Tasche des Gewandes findest du einen Glasdolch. Als du nach ihm greifst, zersplittert er in deiner Hand. Bis du endlich deine Hand von allen Splitterchen gesäubert und verbunden hast, gehen dir fünf Punkte deiner Lebenskraft verloren, außerdem verringert sich deine Geschicklichkeit für die nächsten drei Tage um zwei Punkte. Entmutigt beschließt du, den Toten nicht weiter zu beachten. Möchtest du dich weiter in der Höhle umschaun (115) oder sie verlassen (342)?

275

Obwohl man dir nicht gesagt hat, daß du sofort zurückkehren sollst, willst du so schnell wie möglich aus diesen Raum verlassen. "Nein, ich muß sofort zurück", erklärst du dem Folterer. "Schade, du hättest mir gut helfen können, aber da kann man nichts machen," antwortet dir jener. Mit eiligen Schritten gehst du zurück zu der Tür, durch die du in diesen Raum gekommen bist. Du hast sie noch nicht ganz geschlossen, als das Wimmern wieder lauter wird. Willst du zurück zur Küche gehen (344) oder zu der Tür am Ende des Ganges (396)?

276

Langsam und vorsichtig umrundest du das Gebäude. Du findest zwar eine zweite Treppe, doch irgend etwas hält dich davon ab, sie zu benutzen. Deshalb gehst du weiter, biegst um eine Ecke und kommst nach 341.

277

Mit der Erkenntnis, daß es sicher nicht gut ist, den Mann zu verärgern, trittst du auf den Blasebalg. Nach einigen Minuten lodert das Feuer hell auf. Du bemühst dich, nur auf das Feuer zu starren und das Stöhnen des Gefangenen zu ignorieren. Der kleinwüchsige Folterer stellt sich dir als Terminor vor und legt einige Eisen in die Glut. In einem Plauderton, als säße er mit dir beim Tee und wäre nicht damit beschäftigt, jemanden zu foltern, fragt er dich nach deinem Namen. Aus Angst, daß er eine Lüge sofort durchschauen würde, sagst du ihm deinen richtigen Namen und erkundigst dich vorsichtig, was der Unglückliche denn verbochen hätte. Daraufhin erfährst du, daß der Gefangene in Gareth auf dem Marktplatz aufrührerische Reden gegen Praios und den Kaiser geführt haben soll, und daß der Großinquisitor den Gefangenen daher zur Befragung in seinen Kerker geschafft hätte. Die Erkenntnis trifft dich wie ein Blitz: Du befindest dich im Folterkeller des Großinquisitors! Zum Glück ist Terminor so

in seine Arbeit vertieft, daß er dein Erschrecken nicht bemerkt. Die Glut ist mittlerweile heiß genug, und du kannst mit dem Anfachen aufhören. Deswegen verabschiedest du dich schnell und gehst zurück auf den Gang. Nachdem du die Türe geschlossen hast, setzt du dich erst einmal auf den Boden. Da hast du dir einen schönen Schlamassel eingebrockt! Als du dich wieder etwas beruhigt hast, kannst du dich entscheiden, ob du zurück zur Küche gehen willst (344) oder lieber herausfinden möchtest, wohin die Tür am Ende des Ganges führt (396).

278

Mit geübtem Auge verschaffen sich die Wachen einen Überblick über die Situation und nehmen dich in ihren eisernen Griff: "Tja, Kleiner, hier im Haus des Großinquisitors Dexter Nemrod machen wir kurzen Prozeß mit Störenfrieden!" Bist du während deiner Reise in den Besitz eines Schmuckstückes gelangt? Dann lies bitte bei 345, ansonsten bei 136 weiter.

279

Mit eiligen Schritten läufst du durch die Tür und kommst auf einen kleinen Gang, an dessen einem Ende eine zweite Tür ins Freie führt. Ohne Zeit zu verlieren, rennst du hindurch nach 59.

280

Du beschließt den Zauber zu wiederholen (*Probe -5*). Bei Erfolg lies bei 446 weiter, bei erneutem Mißerfolg oder, falls deine astralen Kräfte nicht mehr ausreichen, bei 447.

281

Nachdem du die Formel gesprochen hast, gähnt Nadia und sagt, sie fühle sich ganz schlaff und müde. Sie wünscht dir eine gute Nacht und läßt dich mit deinen Gedanken und Träumen alleine. Nach einer Weile gelangst du einzuschlafen, und du erwachst bei 133.

282

Du gehst zur Tür und versuchst hindurchzuschauen, doch das Holz bleibt absolut untransparent... Dann geht es für dich auch schon weiter mit 62.

283

Du beschließt in aller Eile, bei 60 die Illusion eines furchtbaren Dämonen erscheinen zu lassen.

284

Du wartest ab, bis der Baron den Raum betritt und willst ihn dann verzaubern - doch obwohl du die Formel laut und deutlich ausrufst, scheitert das Unterfangen. Statt dessen ruft der Baron nach den Wachen, die bei 320 erscheinen.

285

Wortlos schreitest du an der Alten vorbei. Der Weg führt tiefer in den Wald. Nach etwa einer halben Stunde kommst

du an eine breite Straße, die nach Norden (309) und nach Süden (173) führt.

286

Du gehst auf die Männer zu und begrüßt sie freundlich. Einer springt erstaunt auf und schreit: "Wie kommst du denn dahergeschlichen? Kannst nicht wie ein anständiger Mensch einen Laut von dir geben, statt uns so zu erschrecken?"

Du schaust die Holzfäller schuldbewußt an: "Es tut mir leid, aber ich bin ein Magier auf der Durchreise und wollte euch nicht stören..."

"Nun setz dich erst 'mal hin... Magier bist also - willst wohl auf die Akamie in uns'rer schönen Hauptstadt?"

Willst du ihnen von deiner Aufgabe erzählen (180) oder willst du sie in ihrem Irrglauben lassen und nur fragen, ob es sich bei den Bäumen um die berühmten Steineichen handelt (75)?

287

Willst du ein Talent (Tabelle) einsetzen oder aus Angst vor Entdeckung den alten Mann direkt aus seiner Zelle lassen, indem du einfach den Riegel zur Seite schiebst (457)?

288

Lachend läßt die Baronin ihren Bademantel zu Boden gleiten und steigt mit geschmeidigen Bewegungen zu dir in die große Wanne...

Nach etwa einer Stunde räkelst sich Ailyne und fragt dich, wie du eigentlich hierherkommen seiest - schließlich habe sie dich noch nie gesehen. Willst du ihr die Wahrheit über deinen Auftrag erzählen (418) oder lieber versuchen, sie anzulügen (467)?

289

Du trittst durch die Tür und kommst in ein großes Zimmer, dessen eine Ecke von einem gewaltigen Schreibtisch ausgefüllt wird, hinter dem ein prächtiger Lehnstuhl steht - offensichtlich hast du das Arbeitszimmer des Burgherrn entdeckt.

Auf dem Schreibtisch und den Regalen um ihn herum siehst du allerlei langweilige Schriften wie Urkunden, Akten und staatskundliche Werke. Doch dann fällt dein Blick auf die Adresse auf einem noch ungeöffneten Schreiben:

*An seine Hochgeboren
Baron Dexter Nemrod
Burg Ulmenhain, Garetien*

Anscheinend bist du im Haus des gefürchteten Großinquisitors und erbitterten Feindes aller Schwarzen Magie gelandet. Und Dexter Nemrod soll eine sehr weite Auffassung davon haben, was zum Schwarzen Weg der Magie zu zählen sei... Willst du dich weiter umschaun (318) oder den Raum rasch wieder verlassen (57)?

290

Du versteckst dich eine Zeitlang in einer leeren Nachbarszelle,

dann fällt dir auf, daß dein Problem dadurch nicht verschwindet: Willst du nun den Alten befreien (457) oder lieber alleine fliehen (405)?

291

Als du wieder zu dir kommst, fühlst du ein seltsames Gefühl der Leere - irgendwie hat dich deine gesamte magische Kraft verlassen. Du weißt nicht, wie lange du bewußtlos warst, nur daß du einen böartigen Schwarzmagier freigelassen und damit eine ziemlich üble Sache getan hast. Willst du versuchen, dich unbemerkt davonzuschleichen und hoffen, daß kein Verdacht auf dich fällt (347), oder willst du dich der Verantwortung stellen und den Großinquisitor von deinem Tun in Kenntnis setzen, damit der größte Schaden vielleicht noch abgewendet werden kann - unabhängig davon, was die Folgen für dich sind (406)?

292

In einer Ecke der Küche entdeckst du ein kurzes Seil, mit dem du die Köchin zu fesseln beginnst, aber während du noch ihr linkes Handgelenk mit dem komplizierten sechsfachen Syllaknoten sicherst, schlägt dir die Köchin mit der Rechten ein Nudelholz über den Kopf. Dadurch blüht du drei Punkte deiner Lebenskraft ein (269).

293

Nun fordert dich die Köchin auf, ihr den Schlüssel zurückzugeben. Nachdem du ihn ihr wiedergegeben hast, verabschiedet sie sich und schickt dich fort nach 349.

294

"Olean Bretbaum ist mein Name" sagst du zu der Frau (348).

295

Die Köchin erhebt sich und bemerkt: "Du bist nach der langen Reise sicherlich durchgeschwitzt und erschöpft. Willst du nicht rasch hinaufgehen in den zweiten Stock, wo das Badezimmer der Herrschaft ist. Um diese Zeit badet die Frau Baronin nie."

Tatsächlich bist du reichlich müde nach den Anstrengungen der letzten Zeit und würdest dich gerne etwas entspannen. Willst du es riskieren (245) oder schreckst du vor dem Risiko zurück, entdeckt und vielleicht verhaftet zu werden (352)?

296

Du entdeckst auf einer Ablagefläche ein Gerät, um Eischnee zu schlagen. In der Hoffnung, der Köchin zu imponieren, nimmst du es zur Hand und beginnst, ihr zu erklären, wie mit Hilfe der Drehkurbel die verschiedenen Räder angetrieben werden. Verständnislos faucht dich die Köchin an: "Es ist mir völlig gleich, wie das funktioniert, sag mir sofort, wie du heißt!" Willst du ihr deinen richtigen Namen (460) oder lieber einen falschen (294) sagen?

297

Du demonstrierst den Holzfällern die Wirkungsweise eines

Keils und erklärst ihnen, daß sie sich - unbewußt - eben diese Funktion bei der Formgebung ihrer Axtblätter zunutze gemacht hätten. Um deine Worte anschaulicher werden zu lassen, spaltest du vor den Augen deiner Gastgeber einen daumendicken Ast, wobei du dir aus Versehen in den Finger hackst (2 Schadenspunkte). Die Männer sind dennoch so beeindruckt, daß sie sich heftig an die eigenen - einfältigen - Stimmen tippen und kein Wort mehr an dich richten.

Weiter bei 251.

298

"Na, dann wollen wir dir mal einen schönen Stock besorgen. Komm mit." Eifrig folgst du den Holzfällern. Tiefer und tiefer dringt ihr in den Wald vor; schließlich gelangt ihr in einen Bereich, wo hauptsächlich junge Bäume stehen. "Wie groß soll die Eich' denn sein?"

Nach kurzem Überlegen fällt dir ein, daß der Stab deines Meisters ungefähr so groß ist wie er selbst. Bald ist ein junger Baum gefunden, der deinen Vorstellungen entspricht. Die Holzfäller machen sich ans Werk, und nach kurzer Zeit liegt der Baum vor euch. Kaspar nimmt die Axt und beginnt die Äste zu entfernen.

Im Laufe des Nachmittags schälen die beiden anderen die Rinde. Als die Dunkelheit hereinbricht, schultert Trontwick den fast fertig abgeschabten Baum und lädt dich ein, die Nacht in ihrer Hütte zu verbringen. Dankbar nimmst du das Angebot an. Nach einer einfachen Mahlzeit legst du dich auf das Strohlager. Zufrieden, daß du deine Aufgabe gelöst hast, träumst du davon, ein mächtiger Magier zu werden. Am nächsten Morgen überreichen dir die Holzfäller den bearbeiteten Stamm, und du begibst dich auf den Rückweg.

Nach zwei Wochen erreichst du Derbans Kate. Du öffnest die Tür und begrüßt deinen Meister.

"Hast du den Stab aus Ulmenholz?" lautet die prüfende Frage.

"Aber selbstverständlich, das war doch ganz einfach!" lügst du.

Derban läßt sich deinen Stab reichen und nimmt ihn zur Begutachtung mit in seine Arbeitskammer. Als er nach einiger Zeit wieder heraustritt, sieht er wütend aus - sehr wütend. "Du wolltest mich betrügen! Ich hätte wissen müssen, daß aus einem Hühnerdieb niemals ein Magier werden kann... Verschwinde, ich will dich nie wieder sehen!" Dann prügelt er dich mit dem Stab aus seiner Kate.

Du rennst fort, so schnell du nur kannst. Dir wird nichts anderes übrigbleiben, als das Leben eines Herumtreibers zu führen, dessen geringe magische Fähigkeiten allmählich verlöschen werden.

Für deine Hoffnungen, ein berühmter Magier zu werden, bedeutet es jedenfalls - das ENDE!

299

Zum Glück - und mit großer Mühe - gelingt es dir, auf den Füßen zu bleiben. Dann wirst du auch schon am Kragen gepackt, während eine Stimme laut nach den Wachen ruft. Schnell ergreift und fesselt man dich. Hast du im Verlaufe

dieses Abenteuers ein Schmuckstück an dich gebracht? Dann lies bei 345 weiter, ansonsten bei 136.

300

Gelingt es dir, die MR von 15 zu überwinden? Wenn ja, lies bei 145 weiter, sonst bei 284.

301

Statt von einem Flammenstrahl getroffen zu werden, stürmt der Baron - denn um den handelt es sich - auf dich zu und ergreift dich. Gleichzeitig ruft er nach den Wachen, die bei 320 erscheinen.

302

Du legst dein Ohr an die Tür und versuchst zu lauschen - doch ehe du etwas Besonderes hören kannst, geht es schon bei 62 weiter.

303

Nachdem du den Holzfällern Lebewohl gesagt hast, machst du dich auf den Rückweg (237).

304

Du erzählst der Weisen Sybille, wer du bist - und, daß du Blutulmen finden mußt, um dir daraus einen Zauberstab zu fertigen.



Sie kratzt sich am Kopf und murmelt: "Zauberstäbe, hm, interessantes Spielzeug... Meine Freundin Hesperia besitzt da einen... Aber laß uns mal sehen, was wir hier haben." Sie greift nach einem Buch, errötet leicht und stellt es schnell zur Seite.

Du bist dir nicht ganz sicher, glaubst aber, das Bild eines großgewachsenen, rothaarigen Thorwalers in leichter Kleidung darauf entdeckt zu haben - vermutlich eine Sagensammlung. Während du versuchst, einen weiteren Blick zu erhaschen, greift die Frau nach einem anderen Buch und legt es mit einem lauten Krachen auf den Tisch. Schuldbeußt blickst du auf. "Hier schau", sie fegt den Staub von einem dicken Folianten mit dem Titel 'Flora und Fauna des Mittelreiches'. Die Seherin blättert eine Weile darin und sagt dann: "Hier haben wir es: Blutulmen in der Nähe von Gareth... Ach ja, es gab einmal einen kleinen Wald rund um eine Burg... - Burg Ulmenhain heißt sie, ich erinnere mich. Dort müßtest du deine Blutulmen finden."

Übergelukkig bedankst du dich. Burg Ulmenhain in der Nähe von Gareth dürfte nicht allzu schwer zu finden sein. Beim Herausgehen hörst du die Sybille noch murmeln: "Irgend etwas Merkwürdiges war mit Burg Ulmenhain, wenn ich nur noch wüßte, was..."

Du schlenderst noch kurz über den Markt. Wenn du bereits ein Zimmer hast, begib dich dorthin (21), ansonsten auf die Suche nach einem (23).

305

Lies weiter bei 294.

306

Du stehst vor der gewaltigen Freitreppe. Nachdem du dich vergewissert hast, daß dich keiner beobachtet, schreitest du die Stufen empor. Das doppelflügelige Portal läßt sich erstaunlich leicht öffnen, du gelangst nach 355.

307

Du schaust Trontwick in die Augen und sprichst die Formel. Der Holzfäller strahlt dich an und beginnt, dir die Wange zu tätscheln. "Mein lieber Herr und Meister", murmelt er immer wieder. "Nun werde ich dir überall hin folgen. Ich fälle Bäume für dich, und du sorgst dafür, daß ich immer einen vollen Magen habe - schön!"

Irgendwie bist du erleichtert, als die Wirkung des Zaubers endlich wieder nachläßt. Weiter bei 233.

308

Du beschließt, die Wachen einzuschüchtern: "Ich bin der mächtige Schwarzmagier Asmageridon!"

"Und was führt dich nach Burg Ulmenhain?"

"Ich fordere Euch auf, mir die schönste Blutulme aus Eurem Garten zu fällen und sie mir binnen einer Stunde zu bringen. Wenn Ihr dieser meiner Forderung nicht nachkommt, werde ich die Burg mit einem Fingerschnippen in die Luft jagen!" Die Wachen öffnen dir eilfertig das Tor: Du bist erstaunt, wie gut dein Plan funktioniert hat.

Nachdem du durchgeschritten bist, wird das Tor wieder geschlossen. Starke Arme packen dich, links und rechts. "So, du großer Schwarzmagier, jetzt geht es in den Kerker... Der Herr Baron Dexter Nemrod wird sich bestimmt über deinen Besuch freuen...!" (278)

309

Du betrittst die Straße und marschierst in Richtung Norden. Nach geraumer Zeit gelangst du an eine Wegkreuzung. Bitte überprüfe dein Gedächtnis (*Klugheitsprobe*).
Erfolgreich: 440, ohne Erfolg: 265.

310

Der Fremde fordert dich freundlich auf, Platz zu nehmen. Während du dich hinsetzt, holt er einen zweiten Teller und beginnt, ihn mit einem dir fremden Gemüse und Fleisch zu füllen; dann reicht er ihn dir. Neugierig schnüffelt du. Der Mann schaut dich erstaunt an und fragt dich, was los sei. "Was ist das für ein Gemüse?" willst du wissen. "Junge Birkenwurzeln - und Kaninchen".

Da du Hunger hast, beginnst du zu essen. Die Wurzeln schmecken zwar etwas fremdartig, sind jedoch recht lecker, und auch das Kaninchen hat einen äußerst feinen Geschmack. Wer immer der Fremde auch sein mag, kochen kann er auf alle Fälle. Nach dem Essen setzt sich der Mann bequem hin. "Mein Name ist Fredegar," sagt er, "und wer bist du?" Möchtest du dich ihm vorstellen (103), oder erst einmal deine Talente einsetzen (*Tabelle*)?

311

"Um den alten Mann betören zu können," denkst du dir, "muß ich ihn erst einmal befreien - solange eine dicke Zellentür zwischen uns ist..." (405)

312

Als du deine Erzählung von deinem Auftrag und deinen bisherigen Erlebnissen vollendet hast, schaut der Fremde dich belustigt an: "Armer Junge - mit einem solchen Auftrag ausgerechnet hierherzukommen und dann mich ins Vertrauen zu ziehen... Das wäre schon eine Ballade wert." Dann wird er wieder ernst und fährt fort: "Aber leider kann ich dir kaum weiterhelfen, ohne Baron Nemrod ins Vertrauen zu ziehen, dem das Ganze hier schließlich gehört - und das wäre dir wohl kaum recht. Aber warte...", ein Lächeln huscht über sein schwarzes Gesicht. "vielleicht solltest du dich besser an die Baronin wenden. Hier, nimm diese Schale mit Obst, die Frau Baronin liebt junge Früchte."

Mit diesen Worten reicht er dir eine Schale, die allerlei Früchte aus fernen Ländern enthält, wie du sie zum Teil noch nie zuvor gesehen hast. Dann beschreibt er dir kurz den Weg zur Kammer der Baronin und vertieft sich wieder in sein Buch: "Möge der Sonnengott dir gnädig sein und dir die Weisheit geben, stets dem steinigen Weg der Wahrheit zu folgen!"

Draußen auf dem Flur überlegst du, was du tun sollst. Willst du dem Vorschlag des Fremden folgen und zum Zimmer der

Baronin gehen (466) oder lieber die Schale beiseitestellen und auf eigene Faust weitersuchen (122)?

313

Du steigst die Treppe hinunter, bis du im ersten Stockwerk ankommst. Willst du dich erst einmal hier umschaun (57) oder weiter hinunter gehen nach 355?

314

Mit dem Gedanken, daß du viel berichten kannst, wenn du wieder bei Derban bist, marschierst du weiter. Gegen Abend erreichst du einen Bauernhof. Da du nichts mehr zu essen hast, kannst du versuchen, auf dem Hof eine Mahlzeit und Unterkunft zu bekommen (66) - oder möchtest du lieber weiterziehen (164)?

315

Ehe du die Türe öffnest, betrachtest du erst einmal den einfachen Riegel - seltsam, daß dieser ausreicht, um einen Ausbruch zu verhindern. Dann fällt dir auf, daß der Riegel neben einigen Kratzspuren auch drei sorgfältige Gravuren trägt: Symbole des Praios, wie man sie angeblich zum Bannen mächtiger Magie einsetzt.

Willst du nun den Wünschen des Alten nachkommen und ihn befreien (457) oder doch lieber alleine fliehen (405)?

316

Deine Menschenkenntnis sagt dir, daß dieses Mädchen unglaublich naiv ist. Während du noch darüber grübelst, wie du diese Erkenntnis am besten nutzen kannst, geht es bei 185 weiter.

317

Ehe du dich entscheidest, trittst du erst ans Zellenfenster und spähist angestrengt ins Dunkel - leider entdeckst du nichts Interessantes. Du beschließt, den Alten zu befreien (457).

318

Ohne viele Gedanken an die Gefahr suchst du weiter. Ein großer Teil der Westwand wird von einem Schrein des Praios eingenommen, dessen Statue dich mißbilligend anzusehen scheint...

Unter Praios' strafendem Blick gelangst du in den Teil des Raumes, der dem Baron als Wohn- und Schlafkammer zu dienen scheint: Neben dem hohen Kamin steht ein einfaches Bett, links davon ein offenes Schränkchen, in dem du allerlei Dinge siehst, die der Baron anscheinend als Andenken an seinen Werdegang als Verfolger verbrecherischer Umtriebe aufgehoben hat: ein paar Handschellen und Fußfesseln, zwei Peitschen, ein Nietenhalsband - wohl für einen Bluthund - und eine fledermausähnliche Ledermaske, mit der er vermutlich seine Opfer einschüchtern wollte, schließlich noch eine Geißel. Du hast schon einmal gehört, daß sich der Großinquisitor mit einem solchen Instrument für eigenes Versagen zu strafen pflegt, dennoch wendest du dich schaudernd ab und anderen Dingen zu.

Auf einem Tischchen nahe dem Bett liegen einige abgegriffene Bücher, sozusagen die Handbibliothek des Barons. Die meisten Titel, z. B. "*Rahja im Pelz*", "*Die 100 Tage von Kuslik*", "*Der Kreis des Levthan*", sind dir unbekannt, einzig das berühmte Werk des Magiergrafen von Edas - "*Schwarze Magie, die wichtigsten Rituale der S.M.*" - hast du bei Derban schon einmal gesehen, durftest es aber nie berühren. Nun schlägst du es auf und stellst fest, daß es reich bebildert ist.

Nach einiger Zeit versunkenen Blätterns hörst du auf einmal, wie sich irgend jemand der Tür des Raumes zu nähern scheint. Jeden Augenblick kann er eintreten!

Was willst du tun? Ein Talent (Tabelle) oder einen Zauber (Tabelle) einsetzen oder abwarten (260)?

319

Das Gesicht des Barons umwölkt sich. "Ein Stab aus meinem Garten? Nun, mein Freund, gerne erfüllte ich Euch diese Bitte, doch ich habe fast keine Zeit, mich darum zu kümmern. Aber wartet hier einen Moment, mir kommt eine Idee..." Rasch erhebt er sich und geht in eine Ecke des Raumes, die du kaum einsehen kannst. Willst du auf die Rückkehr des Großinquisitors warten (372) oder lieber rasch die Flucht ergreifen (480)?

320

Du wirst gepackt, aus der Folterkammer geschleppt und in einen Kerker geworfen, wo man dich auf das Schärfste bewacht. Nach einer langen Zeit quälender Untersuchungen - bei denen der Baron zum Teil selbst Hand anlegt - kommt man zu dem Schluß, daß du doch kein bössartiger Attentäter, sondern nichts Gefährlicheres als ein außergewöhnlich tölpelhafter Zauberlehrling bist.

Man wirft dich ohne Hab und Gut auf die Straße. Nach deiner langwierigen Rückreise zu Derbans Kate stellst du fest, daß dein Meister inzwischen verstorben ist.

Da dein Körper unter anderem durch die feuchte Luft auf Burg Ulmenhain recht gelitten hat, bleibt dir nur noch die Laufbahn eines Bettlers in den Straßen von Greifenfurt. Aber tröste dich - du siehst nach all den Strapazen so aus, daß dir ein festes Einkommen sicher ist...

321

Mutig steckst du die Beeren in den Mund. Während des Kauens fällt dir ein, daß Derbans Bemerkung hauptsächlich Pilzen gegolten hatte. Die Beeren sind äußerst wohlschmeckend, und frohgemut schlenderst du weiter nach (106).

322

Es gelingt dir, mit Hilfe deiner Hände den Sturz etwas zu mildern (107).

323

Freundlich plauderst du mit dem gefürchteten Großinquisitor über das Wetter, die große Politik und die letzten Immanergebnisse. Als du gerade über die Eschenholzschlä-

ger dieses Spiels geschickt auf Ulmenholzstäbe überleiten willst, weiten sich die Augen deines Gesprächspartners für einen Moment, dann zieht er auch schon sein Schwert und ruft die Wachen.

Ehe diese dich gefesselt nach **320** davonschleppen, beschuldigt dich der Baron noch des übel-sten Mißbrauchs arkaner Kräfte, für den dir der Tod sicher sei...

324

Tapfer wartest du ab, bis der Ankömmling die Tür öffnet, so daß du ihn genauer studieren kannst. Rasch stellst du fest, daß der Baron - denn der ist es - etwas überrascht und sehr zornig zu sein scheint, als er dir so plötzlich gegenübersteht. Dann aber packt er dich und ruft nach den Wachen, die bei **278** erscheinen.

325

Kurz entschlossen gehst du zur Tür und versuchst, sie irgendwie zu verschließen, um so den Ankömmling etwas länger aufzuhalten. Zum Glück gelingt dir das auch, so daß du eine Gelegenheit zum Fliehen hast.

In einer Ecke des Raumes siehst du zwei Treppen. Willst du nach oben (**377**) oder nach unten (**430**) fliehen?

326

Deine Menschenkenntnis sagt dir, daß der Mann in der Zelle etwas Unheimliches an sich hat, aber sehr gern in die Freiheit möchte.

Willst du deshalb seinen Wünschen nachkommen und ihn befreien (**457**) oder doch lieber alleine fliehen (**405**)?

327

Eilig schaust du dich nach einem Versteck um und entdeckst eine Tür in der Nordwestecke des Zimmers. Kaum hast du dich hinter ihr verborgen - es handelt sich bei dem Raum um eine Abstellkammer voller Akten -, siehst du auch schon den Baron hereinkommen. Dexter Nemrod tritt kurz an seinen Schreibtisch und schaut die dort liegenden Unterlagen durch - er scheint etwas zu suchen.

Anscheinend findet er das Gewünschte nicht, denn er tritt als nächstes an die Regale und blättert kurz in einigen Aufzeichnungen, diese scheinen allerdings auch nicht seinen Wünschen zu entsprechen. Er überlegt einen Moment und geht dann in Richtung der Tür, hinter der du dich gerade befindest. Anscheinend sucht er eine bestimmte Akte, und da er sie nicht in seinem Arbeitszimmer findet, will er vermutlich in der Aktenkammer danach forschen.

Was willst du tun: dich selber stellen (**378**) oder lieber abwarten (**434**), bis er dich womöglich entdeckt?

328

Bei dem Versuch, um einen Stand zu schleichen, trittst du einem beleibten Herren auf die Füße. Dieser fängt lauthals an zu schimpfen.

Eine Entschuldigung murmelnd, stapfst du kleinlaut nach **26**.

329

Du beschließt, der Kleinen deine Entfesselungskünste vorzuführen; aus diesem Grund bittest du sie, dich zu fesseln. Als du versuchst, dich zu befreien, bemerkst du allerdings, daß die Knoten von einer Bauerstochter geknüpft wurden, denn es gelingt dir nicht, sie zu lösen. Während du noch an deinen Fesseln ziehst, kommt Mutter Sela in die Scheune. "Was tut sich denn hier, junger Freund?" fragt sie fassungslos, nachdem sie dich eine Weile stumm betrachtet hat. "Seltsame Spiele sind mir das!" Dann scheucht sie ihre Tochter ins Haus ("laß dich nur nie wieder mit einem solchen Gesellen ein!") und läßt dich allein. Im Laufe der Nacht gelingt es dir zwar doch noch, die Fesseln zu lösen, aber du entscheidest, daß es dir zu peinlich wäre, der Familie am nächsten Tag unter die Augen zu treten und schleichst dich leise aus diesem Abenteuer...

330

Gerade durchstöberst du das Bettzeug des Grobinquisitors, als du Schritte auf der Treppe hörst. Sofort fährst du herum, doch dann siehst du auch schon ein auf dich gerichtetes Schwert - in der Hand des Barons, der bereits nach den Wachen ruft (**278**).

331

Noch bevor er und der Schwarze aufbrechen, schließt Dexter Nemrod dich zur Sicherheit höchstpersönlich in eine Zelle ein, wo du die nächste Zeit voller Sorge verbringst.

Dann öffnet sich die Tür und der Baron tritt ein. Mit einem kalten Blick mustert er dich: "Nun, vielleicht sollte ich dir deine Untaten verzeihen, da du uns noch rechtzeitig gewarnt hast - dadurch haben wir den Schurken wieder einfangen können. Sieh zu, daß du verschwindest!" Von zwei Wachen läßt er dich zum Tor begleiten und hinauswerfen. (**272**)

332

Ohne Gedanken an die Gefahr stürmst du durch die Menge nach vorne und reißt dem Schergen die Fackel aus der Hand, um sie weit fortzuschleudern.

Dann allerdings wirst du von mehreren Berobten gepackt und gefesselt. Hilflos mußt du mitansehen, wie eine neue Fackel geholt und das Urteil vollstreckt wird, danach schleppt man dich fort in einen Kerker. Einige Tage später wirst du gefesselt auf einen Wagen geworfen und auf eine Burg geschafft, wo man dich in eine Folterkammer bringt (**399**).

333

Als du um die Mauer herumschleichst, entdeckst du ein kleines, von Unkraut überwuchertes Tor. Ein rascher Blick sagt dir, daß dich die Wachen hier nicht beobachten können. Möchtest du versuchen, das Tor zu öffnen? Ja: **443**, Nein: **392**

334

Mit einem leisen Klicken öffnet sich das Schloß. Vorsichtig drückst du die Pforte auf und gelangst nach **397**.

335

Auf dem Plateau angekommen, gelangt ihr zu dem mächtigen Hauptgebäude. Eine Freitreppe führt zu einem prachtvollen Portal. Die Alte geht an der linken Seite des Gebäudes vorbei zu einer Treppe, die nach oben führt. Unter der Last schwitzend folgst du ihr. Oben angekommen öffnet sie die Tür. Ihr gelangt in eine geräumig Küche. Eine dralle Frau mit weißer Schürze kommt auf euch zu und spricht deine Begleiterin an: "Nun, Tinta, hast du dir endlich einen Gehilfen zugelegt? Das Schleppen wird mittlerweile doch etwas mühsam für dich."

"Nein, der junge Mann war so freundlich, mir tragen zu helfen." Die Frau schaut dich prüfend an. "Na, dann bring die Holzkohle bitte nach nebenan, dort werden sie gebraucht, um die Eisen glühend zu halten. Du bist ja ein tapferer junger Mann, und der alten Tinta mag ich es nicht zumuten, in die Stube zu gehen". Mit diesen Worten drückt sie dir einen Schlüssel in die Hand und deutet auf eine Tür in der nordöstlichen Kuchenecke. "Durch die Tür immer geradeaus und dann durch die Türe rechts. Du kannst es aber eigentlich gar nicht verfehlen, orientiere dich halt an den Schreien und am Geruch..."

Mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend öffnest du die dir gezeigte Tür. Vor dir erstreckt sich ein Gang, an dessen Ende eine Tür befindet.

Auf dem Weg dorthin kannst du keine weitere Öffnung in der Mauer entdecken. Also öffnest du die Tür und blickst auf einen anderen Gang. An seinem Ende befindet sich ebenfalls eine Tür, eine weitere ist in der Südwand zu sehen. Ein seltsamer Geruch liegt in der Luft. Schweiß läuft dir in deine Augen, die Körbe sind ziemlich schwer.

Während du auf dem Gang weiterschreitest, hörst du ein leises Wimmern. Je näher du dich der Tür in der Südwand näherst, desto deutlicher kannst du das Wimmern hören. Als du dich umschaust, bemerkst du, daß es eben der dahinterliegende Raum ist, in den du die Kohle tragen sollst. Als du schließlich vor der Türe stehst, hörst du ein Zischen und ein Aufheulen. Willst du eintreten und deine Aufgabe erfüllen (395) oder lieber zu der Tür am Ende des Ganges weitergehen (158)?

336

"Ich bin ein direkter Nachkomme von Rohal", erklärst du Nadia. "Ach, ein Lügner bist, wenn du ein soo mächtiger Magier wärst, würdest nich hier im Stall schlafen müssen." Gegen diese Argumente bist du machtlos und daher recht froh, als Sela die Scheune betritt und ihre Tochter ins Haus scheucht. Du schläfst bis 133.

337

Du schleichst geräuschlos von der Tür zur Zimmermitte. Dort verharrst du und beobachtest in vollendeter Lautlosigkeit, wie sich die Türe öffnet...Weiter bei 260.

338

"Ich komme in Frieden, äh, Darion Ährenfeld ist mein Name.

Ich habe euer Feuer gesehen und dachte, ich könnte mich vielleicht zu euch gesellen. fürchtet euch nicht..."

Während du hastig diese Worte hervorsprudelst, entspannen sich die Fremden. Der Mann in Rüstung winkt dich heran. Vorsichtig näherst du dich, schlägst aber einen großen Bogen um die Echse, die etwas mit dem Berobten zu besprechen scheint.

Du setzt dich an das Feuer, und man reicht dir ein Stück Brot. Dankbar beißt du hinein. Du beginnst, dich mit dem Krieger zu unterhalten. Der Mann in der Robe sitzt schweigend neben euch und zieht an seiner Pfeife. Als du erzählst, daß du Magier und auf dem Weg nach Gareth bist, scheint sein Interesse zu erwachen, ja, er reicht dir sogar einen Becher Wein.

Da du sehr müde bist, begibst du dich kurze Zeit später zur Ruhe. Beim Einschlafen nimmst du dir vor, die Männer am nächsten Morgen nach ihren Namen zu fragen - damit du Zeugen benennen kannst, wenn man dir nicht glaubt, daß es Garethi sprechende Echsen gibt.

Als du am nächsten Morgen erwachst, sind die drei verschwunden. Ein Blick zum Himmel zeigt dir, daß es fast Mittag ist. Du fragst dich, ob du das Ganze nur geträumt hast, entdeckst dann aber die frischen Spuren von Pferdehufen. (314)

339

"Ja, ich erachte mich als würdig", antwortest du so zuversichtlich wie möglich. Ein überraschtes Raunen geht durch den Raum. Hinter dir hörst du, wie Derban scharf einatmet...

"CONSECRATIO FINITA! Führt ihn hinaus!" ertönt die Stimme erneut. Als man dich aus dem Raum führt, fragst du dich, welchen Fehler du gemacht hast. In einer kleinen Kammer nimmt man dir die Augenbinde ab. Derban stürzt herein und schreit dich an: "Wie konntest du mir das antun? Du hast nicht nur meinen Ruf, sondern auch deine Zukunft ruiniert."

"Was habe ich denn falsch gemacht?" meinst du kleinlaut.

"Das fragst du noch? Das Wichtigste für einen Magier ist Demut und nicht Einbildung und Dünkel. Ein Magier, der sich selbst überschätzt, ist eine große Gefahr für seine Mitmenschen und sich selbst. Aus diesem Grunde erhalten nur die Adepten eine Chance, die sich unterwerfen können. Der wirklich Weise hält sich nie für würdig und zeigt damit seine Berufung, der Menschheit zu dienen. Ich will dich nie wieder sehen. VERSCHWINDE!"

Mit hängenden Schultern verläßt du die Akademie. So kurz vor deinem Ziel zu scheitern, ist schon erbärmlich. Es wird dir nichts anderes übrigbleiben als ein Leben als Streuner zu führen, denn ein richtiger Magier wirst du nun nie.

340

"Ich wüßte etwas, das du für mich öffnen könntest", flüstert Nadia und hebt ihren Rock. Verdutzt stellst du fest, daß sie darunter eine Art eisernes Höschen - versehen mit einem kleinen Schloß - trägt.

Unter diesen Umständen fällt es dir natürlich schwer, dich

auf den Zauber zu konzentrieren. Du mühest dich eine Weile vergebens. Wenn die Geschichte bei **185** weitergeht, stehen dir bereits dicke Schweißtropfen auf der Stirn...

341

Du stehst an einer großen Freitreppe, die offensichtlich zum Haupteingang (**306**) führt. Eventuell möchtest du auch in den Park gehen, um dich nach einer Blutulme umzusehen (**397**)?

342

Nachdem du die Höhle verlassen hast, schreitest du schnell aus, um die verlorene Zeit aufzuholen. Am ersten Tag geht das auch noch recht gut, am zweiten Tag bist du allerdings schon gegen Mittag außer Atem und völlig erschöpft, so daß du dich hinlegen mußt. Am dritten Tag kannst du dich erst um die Mittagszeit aufraffen, doch nach ein, zwei Stunden bist du schon wieder ermüdet.

Offensichtlich hat dich eine schwere Krankheit erwischt, du leidest selbst im Liegen unter Schweißausbrüchen.

Du überlegst, ob du versuchen sollst, zu Derban zurückzukehren (**49**) - oder willst du lieber den Krankheitsdämonen ins Gesicht lachen und mannhaft weitermarschieren, auf dein Ziel zu (**69**)?

343

Du fesselst dem überraschten Fredegar die Hände auf dem Rücken und stopfst ihm einen Knebel in den Mund! Er sieht dich verwundert an. Nach einer Weile kommt dir der Gedanke, daß du irgendwie unangemessen auf Fredegars Gastfreundschaft reagiert hast, und du entschließt dich, ihn wieder loszubinden. "Ein altes Greifenfurter Gesellschaftsspiel", erklärst du verlegen lächelnd, "aber mir scheint, Ihr schätzt es nicht sehr. Nun gut, dann will ich mich also vorstellen." (weiter bei **103**).

344

Als du zurück in die Küche kommst, ist die alte Tinta nirgendwo zu sehen. Die Köchin nickt dir aufmunternd zu und stellt dir einen Teller mit Suppe auf einen Tisch. "Iß erst einmal; deine Begleiterin ist schon zurückgegangen, das soll ich dir von ihr geben." Mit diesen Worten legt sie dir eine Münze neben den Teller.

Nachdem du gegessen hast, fragt sie, die sich ihrerseits als Minna vorstellt, nach deinem Namen. Willst du ihn ihr sagen (**460**) oder eines deiner Talente (**Tabelle**) einsetzen, um sie abzulenken?

345

Mit festen Griffen wirst du davongeschleppt, dabei bemerkst du die Wachen das Amulett, das du trägst. Sie tuscheln und nehmen dir das Amulett ab. Danach wirst du weiter und weiter gezerrt. Schließlich gelangt ihr in die Folterkammer. (**399**)

346

Nach ein wenig Nachdenken willigst du ein, den Alten aus

seiner Zelle zu lassen - "aber nur, wenn ich Euch sofort danach fesseln darf, damit Ihr nichts Unbedachtes tun könnt." Der alte Nikola lobt dich für deine Vorsicht - "Wer weiß, vielleicht bin ich ja ein ganz, ganz schlimmer Kerl..." - und stimmt dir zu.

Schnell läßt du ihn heraus und bindest ihm mit einem Stoffstreifen die Handgelenke zusammen. Freundlich nickt der Alte dir zu und spricht dann: "Brenne, toter Stoff!" Sofort schlagen Flammen aus der Fessel. Erschreckt weichst du zurück, während der Mann nachlässig den brennenden Stoffstreifen zerreißt und in **402** weiterspricht.

347

Eilig steigst du die Treppe hoch. Als du die Folterkammer betrittst, entdeckst du den Folterknecht des Barons, nackt und an sehr dünnen Fesseln über der glühenden Kohlenpfanne aufgehängt. Verzweifelt versucht er sich zu befreien. Der alte Mann vergißt anscheinend wirklich niemanden.... Du achtest nicht weiter auf den Zappelnden und begibst dich zur Türe nach **279**.

348

Als du dich umblickst, entdeckst du ein Tablett mit Essen. "Für wen ist denn das bestimmt?" fragst du die Köchin. "Für die Frau Baronin - wenn du willst, kannst du es in ihre Gemächer bringen". Möchtest du der Frau Baronin das Essen servieren, so lies weiter bei **407**, sonst bei **459**.

349

Du öffnest die Tür der Küche und stehst auf der Treppe, die nach unten führt. Nachdem du hinabgestiegen bist, mußt du dich entscheiden, was du als nächstes tun willst. Möchtest du zum Tor gehen und das Grundstück verlassen (**415**), oder vielleicht in den Ulmenhain schlendern, um deine Aufgabe zu erfüllen (**397**)?

Du kannst natürlich auch nach einem Hintereingang suchen (**276**); vielleicht möchtest du aber auch dein Glück bei der großen Freitreppe versuchen (**306**).

350

Die Köchin erscheint dir ein wenig einfältig. Wenn du also mit einem weiteren Talent daraus Nutzen ziehen willst, kehre zur **Tabelle** (Spalte **344**) zurück.

351

Es gelingt dir nicht, die Türe auf magische Weise aufzusperren - nun, in Abschnitt **260** wird sie auf herkömmliche Weise geöffnet.

352

Mit höflichen Worten lehnst du ab. Daraufhin bietet die Köchin dir an: "Du bist ja ein recht anständiger Junge. Willst du nicht als Küchenhilfe hierbleiben und dir etwas Geld verdienen?"

Nimmst du das Angebot an (**410**), oder willst du lieber keine Verpflichtungen eingehen (**293**)?

353

Nach deinen Berechnungen ist ein rohes Ei fast unzerstörbar, wenn man es von allen Seiten gleichmäßig belastet. Du legst ein Ei auf einen Stuhl und bittest die Köchin, sich vorsichtig darauf niederzulassen. Ein vernehmliches Knacken verweist auf den Widerspruch zwischen Theorie und Praxis und läßt die Köchin augenblicklich jegliches Interesse an deinem Experiment verlieren: Ihr lautes Wutgeschrei ruft die Wachen herbei (278).

354

Du preßt die Arme an den Körper und schlängelst dich über den Boden. "Ich bin ein...", setzt du an. "Ich weiß schon, ein Schneebasilisk", unterbricht dich die Köchin. "Allmählich könntest du dir wirklich etwas Neues einfallen lassen!" Damit wendet sie sich ab und ruft die Wachen (278).

355

Vor dir siehst du eine geräumige Eingangshalle, in der zwei Treppen zu einer Empore führen. Eine große Flügeltür öffnet sich ins Freie. Den Boden ziert ein Mosaik, das ein Wappen, vermutlich das des Barons, zeigt. Zwischen den beiden Treppen steht eine Pflanzschale mit exotischen Pflanzen. Willst du zu der Empore hochsteigen (57) oder den Raum durch die Tür verlassen (341)?

356

Du stehst in einem Saal von beträchtlichen Ausmaßen, der offensichtlich von Zeit zu Zeit als Festhalle dient: Die Sessel an der langen Tafel scheinen eines Königs würdig, an ihrem Kopfende steht ein unglaublich prächtiger Thronstuhl.

Allerlei schmückende Dinge stehen in den Ecken und zieren die Wände: Ritterrüstungen aus alter Zeit, die ausgestopften Körper und Köpfe einheimischer und fremdländischer Raubtiere, Wandteppiche mit merkwürdigen exotischen Szenen, die dir zum Teil die Schamesröte ins Gesicht steigen lassen.

Du spürst jedoch nach einiger Zeit immer stärker etwas Unerklärliches, Böses in diesem Raum - fast scheint es dir, als ob es von dem schwarzen Tisch in der Ecke des Saales ausgeht. Da du kein Verlangen hast, deinen Aufenthalt in diesem Raum auszudehnen, verläßt du ihn schnell durch die Tür nach 57.

357

Eifrig legst du dich auf einen Diwan neben dem ihren. Mit graziösen Bewegungen beginnt die Baronin - ihr Name ist übrigens Ailyne, wie sie dir rasch mitteilt - die Früchte der herrschaftlichen Tafel zu zerteilen und zu verspeisen, wobei sie auch dich nicht vergißt und dir hin und wieder einen Bissen auf der Spitze ihres Messer anreicht. Dabei erzählt sie dir unaufhörlich von ihrem Mann ("Ein netter Mensch, aber so furchtbar pflichteifrig - in letzter Zeit nimmt er sich immer öfter Arbeit mit nach Hause.") und ihrem einsamen Leben ("Der gute Dex schläft sogar in seinem Arbeitszimmer, und wenn er mal heraufkommt, verlangt er so seltsame Sachen...").

Allmählich geht die Mahlzeit dem Ende entgegen, Ailyne schenkt dir noch einen würzigen Trunk aus einer kostbaren Glaskaraffe ein. Willst du dich nun verabschieden und mit deiner Suche fortfahren (417) oder dich - mit einer Probe auf Betören - intensiver um die Einsame kümmern (267)?

358

In Nadia findest du eine dankbare ZuhörerIn, und du erzählst ihr von deinem Leben, wie du zu Derban gekommen bist und vieles mehr. Nach gar nicht allzu langer Frist ist Nadia tief eingeschlafen. Du rollst dich dankbar auf die Seite, denn nun kannst du gewiß ungestört bis zum Morgen durchschlafen. Du erwachst bei 133.

359

"Ich bin der mächtige Magier Aranor und auf der Durchreise nach Andergast." Du bemerkst, wie sich Fredegars Gesichtszüge verhärteten.

"Nun, Ihr habt gegessen und wenn Ihr jetzt aufbrecht, verbleiben Euch noch zwei Stunden bis zur Dunkelheit, in denen Ihr ein Nachtlager finden mögt."

Mit diesen Worten wirst du aus der Höhle komplimentiert und findest dich bei 471 wieder.

360

Entschlossen schreitest du weiter und spürst einen scharfen Schmerz an deinem linken Fuß. Beim Stolpern kannst du versuchen, die Folgen deines Sturzes mit Hilfe deiner Geschicklichkeit zu mildern. Erfolgreich: 322, ohne Erfolg: 92

361

Mit geschmeidigen Bewegungen erhebt Ailyne sich von ihrem Diwan und nimmt neben dir Platz, dann drückt sie dich sanft zurück in die Kissen.

Etwa nach einer Stunde räkelt sie sich zufrieden und fragt dich, wie du eigentlich hierhergekommen seiest - schließlich habe sie dich noch nie gesehen. Willst du ihr die Wahrheit über deinen Auftrag erzählen (418) oder lieber versuchen, sie anzulügen (467)?

362

Ist deine Probe auf Lügen gelungen (153) oder nicht (244)?

363

Nach einigen Momenten bangen Wartens hörst du, wie Ailyne die Treppe heraufkommt. Zum Glück scheint sie allein zu sein.

Während sie den Raum betritt, weht ein leichter Lufthauch einen Moment ihren Morgenmantel beiseite. Du achtest jedoch mehr auf den Gegenstand, den sie in ihrer Hand trägt: Einen etwa 1,7 Schritt langen Holzstab, der am oberen Ende von einem goldenen Greifenkopf mit Diamantaugen gekrönt ist.

Lächelnd überreicht sie dir den Stab mit den Worten: "Hier, nimm den Stab meines Mannes - er macht ohnehin nur wenig Gebrauch davon." Weiter erklärt sie dir, daß es sich um den

Zeremonienstab des Barons handelt, den er manchmal bei großen Empfängen verwendet. Gefertigt ist der Stock aus Blutulmenholz aus dem Park der Burg.

“Ich glaube nicht, daß mein Mann ihn so bald vermissen wird - aber wenn du klug bist, verschwindest du trotzdem so schnell wie möglich. In der nördlichen Mauer gibt es ein kleines Törchen, das nicht bewacht wird. Hier, nimm diesen Schlüssel, wenn du Glück hast, wird er passen.”

Nachdem du dich bei ihr bedankt und mit einem Kuß verabschiedet hast, beherzigst du ihren Ratschlag und siehst zu, daß du rasch das Gelände verläßt - du hast ohnehin erreicht, was du wolltest.

Einige Tage später kommst du bei **385** zu Derbans Kate zurück.

364

Jemand, der wie Fredegar freundlich zu einem Fremden ist, kann nur ein übler Schurke sein. Du beschließt, ihm nicht über den Weg zu trauen und in Abschnitt **103** höchst vorsichtig zu sein.

365

Du schlägst Fredegar vor, dich irgendwo in der Höhle zu verstecken. Er solle dich suchen, nachdem er bis 10 gezählt habe. Fredegar ist einverstanden, hat dich aber in deinem Versteck hinter dem Besenstil sofort entdeckt...

Anschließend setzt ihr in Abschnitt **103** euer Gespräch fort.

366

Trotz größter Anstrengungen ist es dir unmöglich, an etwas anderes als an Nadia zu denken. Während du überlegst, wie du ihr näherkommen könntest, tritt das Ereignis **185** ein.

367

Schon als du auf diese Tür Zutrittst, hörst du einige Stimmen hinter ihr. Willst du sie dennoch öffnen (**420**) oder dich lieber neu entscheiden (**122**)?

368

Du stotterst verlegen, als die Wachen nach deinem Grund fragen, hier herumzustrolchen, und machst dich derart verdächtig, daß sie dich kurzerhand als Einbrecher verhaften (**278**).

369

Du stellst fest, daß dieser Raum abgeschlossen ist. Willst du ihn mit Geschicklichkeit oder einem Zauber öffnen (**154**) oder dich lieber anderswo umschauen (**122**)?

370

Ist deine Probe gelungen (**288**) oder gescheitert (**155**)?

371

Du konzentrierst dich und murmelst den Spruch. Tatsächlich scheint er zu funktionieren, denn der Unbekannte nimmt die Laterne fort und geleitet dich freundlich lächelnd zu einem

Tisch. Dort weist der Mann - man sieht nun, daß er lange Haare hat und ein erdfarbenes Gewand trägt - auf eine Bank: “Setzt Euch doch, mein Freund”, bittet er.

Weiter bei Abschnitt **91**.

372

Mit strahlendem Gesicht kehrt Dexter Nemrod zurück: “Hier, mein Freund, nehmt meinen Zeremonienstab. Er ist aus gutem Blutulmenholz, ich gebrauche ihn ohnehin kaum. Aber jetzt laßt mich noch ein Weilchen arbeiten; wir sehen uns dann heute abend beim Essen.”

Der Stab, den der Baron dir überreicht, ist gut 1,7 Schritt lang und trägt am oberen Ende einen goldenen Greifenkopf mit Diamantaugen. Eilig bedankst du dich und trittst aus dem Raum. Willst du nun versuchen, Burg und Baronie Ulmenhain zu verlassen (**424**) oder erst noch ein wenig die anderen Räume untersuchen, um vielleicht noch einige wertvolle Mitbringsel zu ergattern (**477**)?

373

“Wir können einen Wettbewerb austragen, wer am besten schleichen kann”, schlägst du den Männern vor.

“Weiß zwar nicht, wofür das gut sein soll, aber von mir aus”, brummt Trontwick. Geschickt schleichst du durch den Wald. Die Männer sind zwar mit der Umgebung vertrauter, aber dennoch nicht besser als du. Anschließend geht es bei **233** weiter.

374

Im Laufe der nächsten Tage erfährst du, daß es sich bei deinem Reisegefährten um den Händler Niklas Bodewick handelt. Er berichtet dir, daß er zuletzt in Lowangen gewesen ist, aber daß er es nun, wo die Orks kommen, doch vorzieht, zu seiner Familie nach Breitenfeld zurückzukehren. Niklas erzählt dir von seiner zänkischen Inga und warnt dich davor, dich von einer Frau einfangen zu lassen. Lachend erklärst du ihm, daß dies das Letzte wäre, was du vorhättest. Als ihr am vierten Tages in Breitenfels ankommt, bedankst du dich recht herzlich und machst dich wieder auf den Weg.

Nach der Reise auf dem Fuhrwerk fällt es dir schwer, wieder zu Fuß zu gehen. Trotzdem bist du froh darüber, daß Niklas dich bis hier mitgenommen hat. Im Laufe des Nachmittages verändert sich die Landschaft kaum, und du merkst, daß du ermüdest. Als die Dämmerung anbricht, kannst du kaum noch gehen. Weiter bei **224**.

375

Wie ein Tier ergreifst du die Flucht. Hinter dir ertönen Stimmen, du versuchst noch schneller zu rennen. Nach einiger Zeit brichst du erschöpft zusammen. Als du wach wirst, dämmt bereits der Morgen. Würfe einmal mit einem W20. Gerade: **198**, ungerade: **212**

376

Irgend etwas scheint bei deinem Spruch mißlungen zu sein. Statt der gewünschten Wirkung spürst du nur den gewaltigen

Zorn des Dexter Nemrod - denn um diesen handelt es sich -, der dich ergreifen und bei 320 in den Kerker werfen läßt.

377

Draußen hörst du jemanden wütend an der Tür rütteln; mit behenden Schritten läufst du zur Treppe und stürmst hinauf - um mit einer Frau zusammenzustoßen, die gerade herunterkommt. Sofort ruft sie nach ihrem Mann, dem Baron. Hinter dir verschafft man sich gewaltsam Eintritt: Der Baron und einige Wachen verhaften dich, während du noch über seine Frau gebeugt dastehst.

Alles deutet gegen dich: Offensichtlich hast du dich mit Vorbedacht in dem Arbeitszimmer verborgen, um der Gattin des Großinquisitors aufzulauern. In einem kurzen Prozeß verurteilt dich der zornige Baron wegen versuchten Mordes zum Tode...

378

Mit klopfendem Herzen öffnest du die Tür und trittst in den Raum. Dexter schaut dich erstaunt an und kommt dann auf dich zu. Rasch bringst du noch ein "Fürchtet Euch nicht, ich will nichts Böses!" hervor, dann hat er dich auch schon ergriffen und nach den Wachen gerufen, die bei 278 erscheinen.

379

Eilig versteckst du dich hinter dem kleinen Tischchen, auf dem die Bücher liegen. Dein Versteck scheint recht gut gewählt zu sein, denn als der Baron hereingekommen ist, bemerkt er dich nicht.

Dann aber ertönt schräg über dir eine energische Frauenstimme: "Dexter, ich muß etwas mit dir besprechen, mein lieber Hochgeborene!" Du siehst, wie der Baron mit erschrockenem Gesicht herumfährt und mit den Worten "Moment, Liebste, ich komme zu dir!" schnell auf dein Versteck zugeht. Noch ehe er das erste Buch zugeschlagen hat, bist du ihm auch schon aufgefallen.

Sofort ruft er seiner Frau zu, bloß nicht zu ihm zu kommen, da er einen gefährlichen Eindringling entdeckt habe. Verstört beobachtest du, wie Baron Nemrod hastig seine Bücher wegräumt und das Schränkchen verschließt, noch ehe bei 320 die Wachen eingetroffen sind.

380

Bei deinem Versuch, lautlos davonzuschleichen, stößt du ein Schränkchen um und zerdepperst des Barons Nachtgeschirr... Lies weiter bei 260.

381

Nach einigen heftigen Schlägen hast du den bösen Magier in den Schlamm drücken und ohnmächtig prügeln können. Nun, zusammengesunken und voller Dreck, sieht er gar nicht mehr furchtbar aus. Du selbst bist allerdings ebenfalls ziemlich besudelt, so daß der Baron seine Abscheu vor deiner Erscheinung nicht ganz unterdrücken kann. Dann aber klopft er dir widerwillig auf die verdreckte Schulter und sagt: "Nun, Junge, da hast du ja die Kraft gefunden, deinen Fehler

wiedergutzumachen. Wenn ich mir deinen linken Schwinger anschau, der ist schon eines Kriegers würdig."

Überrascht siehst du ein Lächeln über seine hageren Züge huschen: "Ansonsten aber fühle ich mich auf unwiderlegbare Weise in meiner Ansicht bestätigt, daß die Magie ein dreckiges Geschäft ist..." (178)

382

Du behauptest, dein Name sei in Wahrheit Dapifer und tischst den Männern eine atemberaubende Geschichte über deine Reisen und die von dir besiegten Ungeheuer auf. Deine Erzählung beeindruckt die Holzfäller derartig, daß sie sich den Angstschweiß von der Stirn wischen und dich von nun an 'Dapifer' nennen. Bitte begib dich zu Absatz 233.

383

"Ich wüßte nicht, was es Euch angeht, wohin ich reise!", antwortest du trotzig. "Dann eben nicht. Ich hätte dich vielleicht ein Stück mitnehmen können," sagt der Fremde schulterzuckend und fährt ab. Es sieht so aus, als ob du dir einen unnötigen Fußmarsch aufgehalst hättest. Mürrisch beendest du deine Rast und machst dich wieder auf den Weg (211).

384

Du stellst fest, daß dieser Raum abgeschlossen ist. Willst du ihn mit Geschicklichkeit oder einem Zauber öffnen (154) oder dich lieber anderswo umschauen (122)?

385

Als Derban den Stab betrachtet, versinkt er in ein andächtiges Schweigen. "Mein Junge," sagt er schließlich, "ich bin stolz auf dich - auch wenn du den Stab auf seltsame Weise erlangt hast. Aber mit diesem besonderen Stab gibt es nur eine Gilde, die in Frage kommt, um dir deine Weihe zu erteilen, nämlich die Akademie der magischen Rüstung zu Gareth. Sobald deine körperlichen und arkanen Kräfte wiederhergestellt sind, werden wir losreisen."

Nach einigen Tagen erreicht ihr Gareth. Du bist sehr aufgeregt, denn zum ersten Mal warst du noch nie in der Kaiserstadt, zum anderen fieberst du deiner Weihe entgegen.

Mit weichen Knien folgst du deinem Meister in das prachtvolle Gebäude der Akademie. Man weist dir eine Kammer zu, in der ein Bad für dich bereitsteht. Du schlüpfst aus deinen Kleidern und läßt dich in die Wanne gleiten. Nach einigen Minuten kommt ein Diener mit Handtüchern, die er neben die Wanne legt. Im Herausgehen nimmt er deine Kleidung mit, deine Proteste wehrt er lächelnd ab.

Unmittelbar nachdem du aus der Wanne gestiegen bist - dir kommt der Gedanke, man würde dich beobachten - erscheint ein älterer Mann in prachtvoller Robe und klopft dir aufmunternd auf die Schulter.

"Aber was ist mit meinen...?" Bevor du deine Frage vollenden kannst, bringt dich der Mann mit einer Handbewegung zum Schweigen. Also beschließt du, erst einmal abzuwarten. Der Mann zieht aus einer verborgenen Tasche seiner Robe ein

weißes Seidentuch und verbindet dir die Augen. Dein Herz klopft, als wolle es zerspringen. Dann wirst du an der Hand genommen und durch einige Gänge geführt. Schließlich gelangt ihr in einen Raum, in dem ein würziger Geruch in der Luft liegt. Harfenklänge ertönen leise. Man führt dich zu einem Kissen und drückt dich leicht hinein. Nach einiger Zeit beginnt ein mehrstimmiges Murmeln in Bosparano, vor Aufregung verstehst du kaum ein Wort.

Nach einer Ewigkeit ertönt eine donnernde Stimme: "Darion, dein Meister brachte dich hierher, damit wir dich den Prüfungen unterziehen und, falls du unser Wohlwollen erringst, zu einem wahren Magier weihen. Erachtest du dich dieser Ehre für würdig?"

Was antwortest du ihm auf die Frage? "Ja" (339) - oder "Nein" (491)?

386

Als du gerade unter den Tisch kriechen willst, erwacht die Sybille aus ihrer Trance und sieht dich mitleidvoll an. "Willst dich vor der Welt verkriechen, hm? Armer Kerl! Deine Zukunft willst du von mir wissen? Aber, aber, du erahnst sie doch schon: Die Noioniten werden sich deiner erbarmen. Das ist das Beste, auf das ein Wirrkopf wie du hoffen kann." Mit diesen Worten übergibt sie dich einer zufällig des Wegs kommenden barmherzigen Schwester, die dir für den Rest deiner Tage ein Heim und Geborgenheit bietet.

387

Auf leisen Sohlen schleichst du um die Stände, ohne zu wissen, warum. So kommst du zu 26.

388

Die Straße führt an der Mauer entlang zu einem mächtigen Tor. An beiden Seiten des Tores recken sich Türme bedrohlich empor. Als du dich dem Haupttor näherst, schallt es von den Zinnen herab: "Wer geht da?"

Willst du die Wahrheit sagen (159) oder lieber lügen (264)?

389

"Ich bin der Geselle des Holzfällers Gilon Mayer aus Troosten. Mein Meister schickt mich durch das Land, um Proben von edlen Holzsorten einzuholen. Nun hätte ich von Euch gerne eine Blutulme. Wenn das Holz den Anforderungen meines Meisters entspricht, wird er sicher mit Eurem Herrn ins Geschäft kommen."

"Der Herr Baron hat es nicht nötig, mit seinen Bäumen Handel zu treiben. Mach lieber, daß du verschwindest!"

Du kannst weiter auf der Straße wandern (272) oder um das Gelände herumgehen (333).

390

Nach einigen Stunden erreichst du am späten Abend Wehrheim. Die Tore in den beeindruckenden Stadtmauern sind allerdings schon geschlossen, so daß du entweder umkehren (176) oder dir ein Nachtlager suchen mußt (441).

391

"Den Zwölfen zum Gruße, gute Frau!" - Erstaunt blickt dich die Alte an. Plötzlich hellt sich ihr Gesicht auf: "Sag, junger Mann, du siehst recht kräftig aus! Willst du dir einen Kreuzer verdienen?" Eine lächerliche Summe für einen angehenden Magier! Antwortest du ihr mit "Ja" (55) oder mit "Nein" (442)?

392

Du entscheidest dich dafür, das Tor lieber nicht zu öffnen, und kehrst zurück auf die Straße. (272)

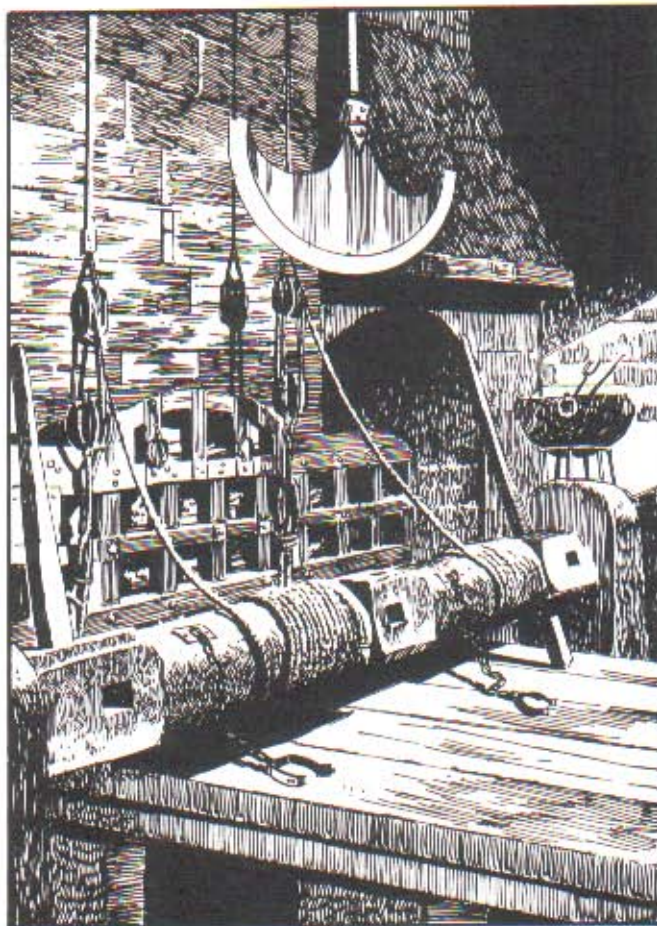
393

Du beschließt, dein Glück erneut zu versuchen, und nach einiger Zeit gelingt es dir, das Tor zu öffnen. (397)

395

Nachdem du noch einmal tief Luft geholt hast, öffnest du die Türe. Du betrittst einen großen Raum, der der Küche ähnelt - außer daß hier die einzigen Lichtquellen Fackeln an den Wänden und ein Kamin sind. Ein süßlicher Geruch schlägt dir entgegen.

Bei deinem Eintreten schaut ein äußerst kleinwüchsiger Mann zu dir herüber und winkt dich zu sich. Schaudernd entdeckst du eine Reihe von seltsamen Gerätschaften mit Stacheln, Kurbeln, Ketten und Lederriemen daran.



Als du bei dem Mann ankommst, siehst du, daß auf dem Holztisch vor ihm ein unbekleideter Gefangener festgekettet ist. Der Kleine hält eine glühende Zange in der Hand und deutet damit in die Ecke des Kamins: "Leg die Kohlen daneben!"

Du bemühst dich, nicht auf den wimmernden Gefangenen zu schauen, und bringst die Kohlen auf ihren Platz. Du entdeckst in der südwestlichen Ecke eine Treppe, die nach oben führt. Unter der Treppe befindet sich eine Tür.

Aus Angst, etwas Schreckliches zu sehen, schaust du zu Boden. Erneut ertönt die Stimme des Mannes: "Hast du ein paar Augenblicke Zeit?"

Was willst du ihm antworten: "Ja" (444) oder "Nein" (275)?

396

Du siehst, daß hinter der Tür eine Treppe außen am Haus hinabführt. Willst du diese Treppe nehmen (445) oder zurück zur Küche gehen (344)?

397

Frohgemut schlenderst du durch den herrlichen Ulmenhain. Nach einiger Zeit entdeckst du eine Blutulme, die genau deinen Vorstellungen entspricht. Du beginnst Maß zu nehmen, um sie fällen zu können, als eine tiefe Stimme hinter deinem Rücken ertönt: "Was machst du da, Bursche?!" Erschrocken fährst du herum und erblickst einen etwa fünfzigjährigen Mann in grüner Uniform. "Ich, ich..", stotterst du.

"Wer bist du?" wirst du barsch gefragt, worauf du noch weniger zu sagen weißt. Der Uniformierte zieht eine Pfeife hervor und sein schriller Pfiff ruft wenige Augenblicke später zwei Wachen herbei. (278)

398

Ein kurzer Rundumblick läßt dich ein Stück Schnur entdecken. Mit einer schnellen Bewegung ergreifst du diese und fesselst die Köchin. Ihre Überraschung währt jedoch nicht lange, und sie beginnt zu schreien. (269)

399

Dort angekommen, zieht man dich aus und fesselt dich an eine Bank mit Kurbeln. Nach einigen Augenblicken hörst du, wie die Wachen mit jemandem reden, der kurz darauf den Raum betritt - wohl der Foltermeister. Er tritt an deine Bank: "Na, du wolltest offenbar deinen Meister befreien, aber das war wohl nichts..."

Du starrst ihn entsetzt an: Wie sollte Derban hierhin gelangt sein? "Ich bin nicht gekommen, um meinen Meister zu befreien", erklärst du trotzig. "Der ist zu Hause und..."

"Ja, ja, Lügen nützt dir überhaupt nichts. Hier hat noch jeder die Wahrheit gestanden, wir auf Burg Ulmenhain haben einige unfehlbare Mittel..." Mit diesen Worten schneidet dir der Mann das Wort ab. Zitternd harrst du der Dinge, die da kommen werden.

Unbekümmert erklärt dir der Folterer die Funktionsweise einiger Instrumente und legt dann Eisenstäbe ins Herdfeuer,

um sie glühend heiß zu machen. "Aus medizinischen Gründen," wie er dir erklärt, "du sollst dir ja bei Dexter Nemrod keine Krankheit holen!"

Bis die Stäbe genügend erhitzt sind, nimmt er noch rasch einige "Beweisstücke" und geht eine Treppe in der Ecke des Raumes hoch: "Keine Sorge, Kleiner, ich bin gleich wieder zurück..."

Es sieht aus, als hättest du noch eine letzte Chance, deine Fesseln zu lösen (270) und zu fliehen - oder willst du lieber bei 256 auf die Rückkehr des Folterers warten?

400

Du stehst in der Mitte der Folterkammer, die mit abscheulichen Gerätschaften und Werkzeugen angefüllt ist. Ein Herd in einem Winkel wirft düster blutrotes Licht auf Klingen und Spitzen, Rollen und Zahnräder...

In der Ecke führt eine Treppe nach oben (54) und eine nach unten (142), in der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine Tür (279). Welchen Weg willst du nehmen?

401

Mit einem lauten Knacken bricht das Metallstück in der Tür ab.

Entmutigt läßt du dich wieder sinken und harrst der Dinge, die da kommen werden. Tatsächlich kommen nach einiger Zeit zwei Wachleute, die dich bei 399 in die Folterkammer schleppen.

402

"Ich vergesse in der Tat nie etwas - außer manchmal, meinen wahren Namen zu nennen... Darum wisse, du Narr, daß du den großen Fizbantilus von Frangenbergh befreit hast, den Meister der Schwarzen Magie und rechtmäßigen Kaiser Aventuriens. Jetzt kann mich nichts mehr aufhalten in meiner Rache, bei der ich all jene vernichten werde, die mich verspottet haben...! Darum beuge dich mir, junger Narr, - denn wie die Magier die Elite der Menschheit sind, sind die Meister des Schwarzen Weges die Elite der Magier - ich aber bin ihr aller Herrscher."

Nachdem er seinen Satz beendet hat, legt er dir die Hand auf die Brust und murmelt etwas. Erstarrt schaust du ihn an. Dann schwinden dir die Sinne (291).

403

Du sprichst noch ein wenig mit dem Mann und glaubst zu erkennen, daß er kein gewöhnlicher Bauer sein kann - zu gewählt ist seine Ausdrucksweise. Schon allein, daß er dir keine wahnsinnigen Reichtümer, sondern die glaubwürdige Summe von fünfzig Dukaten verspricht... Auch findest du, daß seine Ausstrahlung etwas Beklemmendes hat.

Willst du den Wünschen des Alten nachkommen und ihn befreien (457) oder doch lieber alleine fliehen (405)?

404

"Keine Sorge," erwidert du dem Alten huldvoll, "ich bin eine holde Fee und gewähre dir drei Wünsche..."

“Drei Wünsche, hm? Erstens: Verschwinde! Zweitens: Löse dich auf! Drittens: Verkrümele dich!”

Leider hat der Gefangene seine Bitten so laut vorgetragen, daß die Wachen herbeistürmen (278).

405

Ohne dem jammernden Alten noch einen Blick zu schenken, steigst du eilig die Treppe empor und kommst in die Folterkammer (400).

406

Unverzüglich beginnst du damit, den Großinquisitor zu suchen, und steigst die Treppe zur Folterkammer hoch. Hier entdeckst du den zappelnden Folterknecht, der von dem Schwarzmagier gefesselt wurde. Du steigst die Treppe weiter empor und kommst in das Arbeitszimmer des Barons, wo dieser mit einem sehr dunkelhäutigen Gast an einem Tisch sitzt und etwas beredet.

Erleichtert stürmst du auf den Baron zu, laut “Herr Nemrod, Herr Nemrod” brüllend.

Der Baron springt überrascht auf und fragt dich erbost: “Wer bist du, und was machst du hier? Wie sprichst du überhaupt mit mir?”

Eingeschüchtert bleibst du zunächst stehen, doch dann sprudelst du los - wie du hierhergekommen bist, wie du den alten Mann entdeckt und befreit hast, und was dann geschehen ist.

Einen Augenblick ist das Gesicht des Barons ganz starr vor Wut: “Was hast du getan...? Du unnütze Kreatur, ich sollte dich...!” Seine Hand fährt zum Schwertknauf.

Lies weiter bei 458.

407

Es erscheint dir eine gute Idee, dich in diesem Haus nützlich zu machen, vielleicht kann dir die Baronin zu deinem Stab verhelfen. Nachdem du eingewilligt hast, erklärt dir die Köchin den Weg. (465)

408

Du blickst dich angestrengt nach allen Seiten um. Die Köchin beobachtet dich mit zunehmendem Unbehagen und fragt dich dann erneut, wie du heißt.

Sagst du die Wahrheit (460) oder nennst du ihr einen falschen Namen (294)?

409

Das Wesen der Köchin bleibt dir verschlossen: Ihre Augen blicken zwar freundlich, aber um ihren Mund liegt ein rückischer Zug, so als ob sie durchaus auch zur Zubereitung ‘Süßer Gnitzen’ und anderer thorwalscher Speisen imstande wäre... Dann ertönt auch schon wieder ihre Stimme. “He, Junge, ich will deinen Namen wissen!”

Willst du ihr deinen richtigen (460) oder lieber einen falschen Namen (294) sagen?

410

“Gut, lieber Junge, dann kannst du hier für einen Heller am

Tag arbeiten und auf dem freien Bett dort neben meinem am Kamin schlafen...”

Bis heute abend will ich dir aber frei geben, daß du dich ein wenig umschaun kannst - aber hüte dich, und tu nichts Unrechtes, der Baron Dexter Nemrod ist ein strenger Herr!” Mit diesen Worten verabschiedet sich die Köchin und wendet sich wieder ihren Töpfen und Pfannen zu.

Willst du die Treppe in der Ecke hochsteigen (356) oder die Küche zum Garten hin verlassen (349)?

411

Anstatt der Köchin eine Antwort zu geben, wartest du einen Augenblick, bis sie wegschaut, und versteckst dich in einer Ecke des Raumes. Es scheint die Frau nicht weiter zu irritieren, daß du so plötzlich verschwunden bist. Nach einer Weile kommst du etwas kleinlaut wieder zum Vorschein und suchst dir auf der Talente-Tabelle (Zeile 344) eine andere Probe aus.

412

Du erhebst dich, um davonzuschleichen. Vorsichtig schließt du die Tür hinter dir. Du willst gerade die Treppe hinuntergehen, als aus der Küche lautes Geschrei ertönt. Du beschleunigst deine Schritte und gelangst auf den Weg. Hinter dir hörst du Schritte. Eilig steuerst du auf den Ulmenhain zu, da wirst du auch schon am Genick gepackt. Zwei Wachen schauen dich streng an. Bist du während deiner Reise in den Besitz eines Schmuckstückes gelangt? Dann lies bitte bei 345 weiter, ansonsten bei 136.

413

Das einzige, worauf du die Formel anzuwenden versuchen könntest, ist die Gürtelschnalle von Trontwicks Hose. Du wirkst den Zauber, und die Hose rutscht zu Boden. Kaspar und Alwis lachen herzhaft, nur Trontwick flucht, daß ihm dieser faule Zauber nicht gefalle. Während Trontwick seine Hose hochzieht, klopfst du Alwis auf die Schulter: “Na, dann wollen wir mal sehen, was wir für dich tun können.” (233)

414

Nach kurzem Umschaun entdeckst du einen Lederranzen. Du legst deine Stirn dagegen und konzentrierst dich auf die Formel. Leider ohne Erfolg: Der Inhalt der Tasche bleibt dir verborgen. Die Holzfäller sind wenig begeistert; Kaspar ist geradezu verstimmt, weil du in seinem Ranzen ein paar hartgekochte Eier zerdrückt hast... Weiter bei 143

415

Daß du so einfach zum Tor spaziert kommst und hinausgelassen werden willst, erscheint den Wachen schon merkwürdig. “Heda, in wessen Auftrag bist du unterwegs?” Da dir daraufhin keine gescheite Antwort einfällt, machst du dich äußerst verdächtig... (278)

416

Dir fällt ein, daß es wohl kaum klug ist, die Gattin des

Burghern warten zu lassen - vielleicht schickt sie Wachen los, wenn sie ihr Mittagessen nicht bekommt. Deshalb durchquerst du schnell den Raum und stehst dann in einem großen Treppenhaus. Der Beschreibung der Köchin folgend, gehst du ins Stockwerk über dir und klopfst dann an die Tür zu deiner Rechten (466).

417

Stotternd und mit einer schon etwas schweren Zunge bringst du vor, daß du schon weit über der Zeit, hick, hier bist und stehst würdevoll auf, um den Raum zu verlassen. Im Hinausgehen hörst du sie noch enttäuscht ausrufen: "Ach so... du magst mich wohl nicht...", dann hast du auch schon die Tür hinter dir geschlossen und stehst auf dem Gang. Hier stellst du fest, daß du dem Wein wirklich über Gebühr zugesprochen hast (GE -I) und gehst vorsichtig die Treppe hinunter (313).

418

Nachdem du ihr erst einmal erzählt hast, daß du ein Zauberlehrling auf der Suche nach einem Stab bist, lacht sie ein wenig verblüfft: "Na, da hast du dir ja den besten Ort ausgesucht... Aber ich freue mich, daß du hier vorbeigekommen bist und mich ins Vertrauen gezogen hast. Warte hier einen Moment auf mich!"

Rasch wirft sie sich einen Umhang über und verschwindet hinter einem Vorhang; dann hörst du sie eine Treppe hinabsteigen.

"Wohin mag sie gehen?" schießt es dir durch den Kopf, "ob sie jetzt die Wachen ruft? Oder will sie mir helfen?"

Wenn du ihre Rückkehr abwarten willst, lies weiter bei 363 - oder willst du dich statt dessen rasch nach 419 entfernen?

419

Eilig verläßt du den Raum und stehst wieder im Treppenhaus. Am Ende des schmalen Flures steht ein Wachsoldat, fast so jung wie du, der dir verschwörerisch zublinzelt, als du aus dem Zimmer kommst. Du erwidertest das Blinzeln und gehst schnell die Treppe hinunter nach 313.

420

Kühn öffnest du die Tür und siehst drei kräftige junge Leute mit blitzenden Waffen vor dir. Lege eine Klugheitsprobe ab. Gelungen: 474, nicht geschafft: 368.

421

Seltsam - irgend etwas scheint dich davon abzuhalten, diesen Zauber hier anzuwenden. Vielleicht solltest du es doch mit einem anderen versuchen oder einfach abwarten, was der schwarze Mann tut (475).

422

Im zweiten Stockwerk kommst du wieder auf einen schmalen Gang. Die Tür im Osten ist verschlossen, hinter der, die vor dir liegt, hörst du Stimmen, so daß du beide Räume zu meiden beschließt. Willst du dich hinter der Tür im Westen umschauen (470) oder wieder hinabsteigen nach 313?

423

Gelingt es dir, die MR von 15 zu überwinden? Wenn ja, lies bei 476 weiter, sonst bei 376.

424

Mit viel Glück schaffst du es, ungesehen ins Freie zu kommen. Zwar hörst nach einiger Zeit, wie ein Horn die Wachen ins Haupthaus ruft, doch das schafft dir nur die Gelegenheit, problemlos die Anlage zu verlassen. Stolz machst du dich auf den Heimweg zu Derbans Kate, wo du einige Tage später bei 385 eintriffst.

425

"Ja, ja, wartet hier einen Moment, ich hole nur rasch noch Ausrüstung für die Flucht", sagst du und beginnst dich zu entfernen. Der Alte scheint dir Glauben zu schenken und ruft dir nur nach, du möchtest dich beeilen - die Feuchtigkeit sei schlecht für seinen Rücken und überhaupt... (405)

426

Einen furchterregenden Dämon hattest du erscheinen lassen wollen, doch es zeigte sich nur eine piepsende Wüstenmaus - und auch diese ist sofort wieder verschwunden. Mit einem ergebnen Achselzucken erwartest du 260.

427

Du wartest ab, bis der Baron den Raum betritt und schleuderst ihm dann einen blendend hellen **Flammenstrahl** entgegen. Dexter Nemrod zuckt einen Moment zurück und faßt sich an die Seite, dann aber reißt er sein Schwert aus der Scheide und kommt überraschend schnell auf dich zu. Du wunderst dich noch, wie gewandt der aus einer schweren Wunde Blutende ist, als seine Klinge auch schon deinen Hals trifft und dich nach 493 schleudert.

428

Eilig gehst du zur Tür und legst zum Horchen dein Ohr dagegen. Die Schritte klingen ungleichmäßig - wie von einem Hinkenden... Bei allen Zwölfen, das wird der Baron selbst sein! Da gibt's nur eins: Zurück zur **Tabelle**, um bei 318 ein lebensrettendes Versteck zu suchen!

429

Du wartest ab, bis der Baron - denn um diesen handelt es sich - den Raum betreten hat und beginnst dann, ihm Komplimente zu machen.

Als der verblüffte Dexter Nemrod auf dich zukommt, wirfst du dich ihm an den Hals und küßt ihn ab.

Irgendwie scheinst du den Großinquisitor damit aber eher erzürnt und zur Raserei getrieben zu haben: Erregt packt er dich und zieht dich eine Ecke, wo er dich mit seinen Lederriemen fesselt und dann mit einer Peitsche gehörig verprügelt, so daß du 5 Punkte LE verlierst und KK und GE für die nächste Woche um je zwei Punkte senken mußt.

Dann ruft er, von der Erschöpfung noch schwer atmend, nach den Wachen (278).

430

Du stürmst hinunter und kommst nach 400.

431

Du legst dich auf den Boden, schmiegst die Arme eng an den Körper, schlängelst dich durchs Gras und zischst den Holzfällern zu "ich bin ein Basilisk", doch du erntest nur schallendes Gelächter.

"Ein Basilisk - so weit im Norden?!" rufen die drei.

"Ein Schneebasilisk", fügst du schnell hinzu, aber es hilft nichts: Deine Lüge wird durchschaut. Bitte lies bei 143 weiter.

432

"Ich bin unterwegs nach Gareth", erklärst du dem Mann.

"Nun, bis nach Gareth fahre ich zwar nicht, aber ich bin auf dem Weg nach Breitenfeld. Wenn du willst, kann ich dich ein Stück mitnehmen."

"Wo liegt Breitenfeld denn?" willst du wissen.

"Vier Tagesreisen von hier in Richtung Gareth."

"Dann fahre ich gerne mit", erklärst du und kletterst neben den Mann auf den Kutschbock (374).

433

Nachdem du noch einmal tief eingeatmet hast, gehst du auf die am Feuer Sitzenden zu. Der Mann in schwarzer Rüstung packt sein Schwert und springt auf, der Berobte hebt seine Hände... Du solltest nun schleunigst handeln - entweder etwas sagen (338) oder weglaufen (375).

434

Du siehst Dexter Nemrod durch den Türspalt immer näher kommen und nach der Klinke greifen.

In diesem Moment ertönt eine energische Frauenstimme: "Dexter, ich muß etwas mit dir besprechen!" Du siehst, wie der Baron herumfährt und mit den Worten "Moment, meine Schönheit, ich komme zu dir!" schnell zu seinem Nachttischchen geht und ein paar Bücher zuschlägt und forträumt.

Dann steigt er eilig eine Treppe empor und du bist allein im Raum. Was willst du nun tun? Es sieht aus, als wäre der Baron etwas länger fort. Willst die Gelegenheit nutzen, das Zimmer weiter zu durchsuchen (487) oder lieber rasch den Raum verlassen (57)?

435

Furchtlos - na ja, beinahe furchtlos - wartest du ab, bis Baron Nemrod hereingekommen ist und dich am Kragen gepackt hat: "Los, sag mir schnell, wer du bist, Knabe!"

Stotternd bringst du vor: "Ich bin Barban Tompel, der neue Küchenjunge... Ich wollte in Eurer Kammer nichts stehlen, ehrlich..." Du bist nicht sicher, ob es wirklich nur deine Schauspielkunst ist, die die Tränen aus deinen Augen schießen läßt. Der Baron scheint dir jedenfalls Glauben zu schenken. "Nun, Knabe, tu das nie wieder. Das soll dir Strafe und Erinnerung sein!" Mit diesen Worten versetzt er dir zehn

schmerzhafte Schläge mit der Reitgerte, dann jagt er dich aus der Kammer nach 57.

436

Während ihr hastig aufbrecht, erklärt dir der Dunkelhäutige, daß der Schwarzmagier schon einmal versucht habe, an einem Bach am Fuße des Burghügels magische Rituale zu vollziehen. "Vielleicht versucht er es ein weiteres Mal..."

Den Rest des Weges legt ihr schweigend zurück, bis ihr zu der Stelle kommt, wo sich ein schmaler Bach aus einer Höhle ins Tal windet. Es ist schon recht dunkel, so daß ihr nur undeutlich die Silhouette eines Mannes mit erhobenen Armen erkennen könnt.

Mit einem Wutschrei zieht der Baron sein Schwert und stürmt auf den Magier zu. Der aber bewegt seine Hände in einem verwirrenden Muster und deutet auf Dexter Nemrod, der sich daraufhin an den Kopf greift und mit einem ersticken Gurgeln zu Boden fällt.

Du hörst, wie neben dir der Schwarze in hastige Gebete zum Sonnengott verfällt und dann mit seinen Händen auf den Schwarzmagier weist. Dieser vollführt die magische Geste ein weiteres Mal - doch diesmal geschieht nichts.

Du hast das Gefühl, als habe irgend etwas dem bösen Zauberer die Magie geraubt - was ihn natürlich nicht an der einfachen Flucht hindern würde. Rasch schaust du dich um. Der Baron liegt noch mit verzerrtem Gesicht am Boden, der Schwarze ist völlig in seine Gebete versunken - es sieht aus, als wäre es an dir, einzugreifen. Andererseits werden bestimmt bald Wachen kommen...

Willst du es riskieren und dich mit einem gewaltigen Sprung auf den Mann werfen, der dich so schändlich ausgenutzt hat (177) - oder willst du sicherheitshalber auf das Eintreffen der Wachen warten (201)?

437

"Du raubst mir die Sinne, holde Gebieterin von Salbei, Knödeln und Wammerl!", flüsterst du, aber deine Beteuerungen stoßen bei der Köchin auf taube Ohren, statt dessen fragst sie dich erneut nach deinem Namen. Sagst du die Wahrheit (460), oder willst du sie anlügen (294)?

438

"Ich bin der kaiserliche Holzwurmprüfer und soll überprüfen, ob euer Baumbestand befallen ist".

"Wenn du nicht gleich verschwindest, hast du die Möglichkeit, unsere Kerker auf ihre Festigkeit zu überprüfen. Pack dich und laß dich nicht wieder blicken!"

Möchtest du der Straße folgen (272) oder um das Anwesen herumgehen (333)?

439

Tiefer und tiefer windet sich der Weg in den Wald, mehrmals seine Richtung ändernd. In einiger Entfernung entdeckst du eine Hütte.

Als du näherkommst, siehst du eine alte rußverschmierte Frau, die gebückt den Weg entlanghumpelt. Sie trägt eine

Kiepe auf dem Rücken, sowie an jedem Arm einen großen Korb voller Holzkohle.

Die Alte kommt kaum vorwärts. Willst du an ihr vorbeigehen (285) oder sie ansprechen (391)?

440

Als du dir die Wegkreuzung einen Moment betrachtetest, bemerkst du, daß es dieselbe ist wie jene, an der du um die Mittagszeit gestanden hast. Du bist anscheinend im Kreis gelaufen, vielleicht solltest du dir bei 262 einen anderen Weg aussuchen.

441

In der Nähe der Stadtmauer findest du einen Unterschlupf - vermutlich ein alter Stall -, in dem du sicher und ruhig bis zum Morgen schläfst, um dann die Stadt aufzusuchen.

Am stärksten beeindruckt dich die strenge Ordnung, die über allem liegt. Alle Bereiche scheinen von den Stadtgesetzen genau geregelt zu werden - auch und gerade die Magie.

Dieses stellst du nachdrücklich fest, als du zu einer johlenden Menschenmenge auf dem Marktplatz kommst. "Da wollen sie einen bösen Magier verbrennen. Die Geißler haben ihn erwischt!" Du hast nur eine vage Vorstellung von diesen "Geißlern" - es ist wohl ein fanatischer Orden des Praios.

Zögernd gehst du weiter und siehst das Opfer, einen würdigen alten Mann mit wehendem Bart, schließlich vor dir.

"Helft mir!" schreit er, "ich, der Magier Mobodir, bin völlig schuldlos!"

Willst du das Opfer seinem Schicksal überlassen (266) oder eingreifen, um es zu retten (332)?

442

"Nein, nein, gute Frau. Ich habe keine Zeit, Geld zu verdienen. Ich bin auf einer bedeutenden Queste. Gehabt Euch wohl."

Mit diesen Worten verabschiedest du dich von der Alten, hörst aber im Fortgehen noch, wie sie sich über die Jugend beschwert, die zwar Drachen besiegen und Prinzessinnen befreien, aber nicht den Alten helfen will... 'Soll die Alte doch meckern,' denkst du, 'einen Magier zu fragen, ob er sich einen Kreuzer verdienen will... So etwas von unwürdig...!' Mit diesen Überlegungen schreitest du weiter auf dem gewundenen Weg entlang.

Nach etwa einer halben Stunde kommst du an eine breite Straße, die nach Norden (309) und nach Süden (173) weist.

443

Willst du einen Spruch (*Foramen*) anwenden (271) oder versuchen, das Schloß auf mechanische Weise zu öffnen (448)?

444

Da dir die Köchin nicht gesagt hast, daß du sofort wiederkommen sollst, erklärst du dem Folterknecht, du hättest in der Tat etwas Zeit. "Fein. Schau, Kleiner, neben dem Feuer ist ein Blasebalg. Tritt ihn bitte ein paar Minuten, um das Feuer wieder anzufachen!"

Kommst du seiner Bitte nach (277) oder nicht (268)?

445

Du steigst die Treppe hinab und stehst neben dem Haus. Willst du um das Haus herumgehen und nach einem Hintereingang suchen (276) oder vielleicht zu der großen Freitreppe gehen (306)? Eventuell möchtest du auch in den Park schleichen, um dich nach einer Blutulme umzusehen (397)?

446

Nachdem du die Türe geöffnet hast, trittst du eilig durch diese hindurch nach 142.

447

Deine Situation scheint dir absolut hoffnungslos, deine Gedanken schweifen nach Hause - ob du Derban wohl je widersiehst? Du glaubst es eigentlich nicht... Wütend trittst du gegen den Strohsack und verletzt dir den Fuß an etwas Spitzem (das einen SP verursacht). Neugierig untersuchst du deinen Fund und stellst fest, daß es sich um ein dünnes Metallstück handelt, das irgendwie in den Strohsack gelangt ist. Mit Hilfe dieses Gegenstandes und einer gelungenen Mechanik-Probe sollte es dir eigentlich gelingen, deine Zellentür zu öffnen...

Hast du die Probe geschafft? Dann lies bei 446 weiter, sonst bei 401.

448

Überprüfe dein Talent. Bei Erfolg lies bitte weiter bei 334, ansonsten bei 393.

449

Nadia schlägt vor, ein wenig Verstecken zu spielen. Du willigst ein, wählst aber ein Versteck, in dem sie dich schon nach wenigen Augenblicken findet. Vor Freude, daß sie dich so rasch entdeckt hat, haben sich ihre Wangen gerötet. Du beschließt, ihre angeregte Stimmung zu nutzen, legst ihr einen Arm um die Schultern und ziehst sie in deinen Unterschlupf zu 47.

450

Du prüfst dich selbst und entscheidest, daß du ein unsympatischer junger Oger bist, ein Ungeheuer, das wohl nie eine Frau finden wird. Mißmutig und von Selbstzweifeln geplagt, begibst du dich nach 360.

451

Du wartest einige Zeit, in der nichts geschieht. Möchtest du weiter warten (79), weiter suchen (360) oder zurück auf den Weg gehen (43)?

452

Du sprichst den Öffnungszauber. Wegen der ungewöhnlichen Lage - du hast ihn noch nie gegen ein Fangeisen eingesetzt - und wegen der Schmerzen, die deine Konzentrationsfähig-

keit behindern, ist die Probe um 3 Punkte erschwert. Zauber gelungen: **125**, mißlungen: **42**.

453

Nach ein wenig Nachdenken willigst du ein, den Alten aus seiner Zelle zu lassen - "aber nur, wenn ich Euch sofort danach fesseln darf, damit Ihr nichts Unbedachtes tun könnt." Der alte Nikola lobt dich für deine Vorsicht - "Wer weiß, vielleicht bin ich ja ein ganz, ganz schlimmer Kerl..." - und stimmt dir zu.

Schnell läßt du ihn heraus und bindest ihm mit einem Stoffstreifen die Handgelenke zusammen. Freundlich nickt der Alte dir zu und streift dann seine Fesseln einfach ab. Verblüfft weichst du zurück, während der Mann nachlässig den Stoffstreifen zerreißt und in **402** weiterspricht.

454

Ehe du die Tür öffnest, prüfst du erst einmal den einfachen Riegel. Tatsächlich, er ist ganz leichtgängig...

Oh, da hat auch schon jemand die Tür von innen aufgestoßen! Der alte Mann kommt höhnisch lachend heraus und spricht dich an (**402**).

455

Du versuchst den Zauber zu wirken, doch ohne Erfolg. Die Männer sehen dich spöttisch an. Du kochst vor Zorn! "Ignifaxius noch einmal!" brüllst du und schlägst dir wütend mit der Hand auf die Brust. Diesmal gelingt der Zauber (du brauchst nicht einmal eine zweite Probe abzulegen - lies einfach weiter bei **493**).

456

Obwohl du dich bemühest, gelingt es dir nicht, die Holzfäller zu bezirzen. Vielleicht haben sie noch nicht lange genug in der Einsamkeit gelebt und sind einfach zu wählerisch. Nach einiger Zeit begibst du dich enttäuscht nach **233**.

457

Entschlossen schiebst du den Riegel zur Seite und öffnest die Tür. Der alte Mann kommt eilig heraus und lacht dich höhnisch an (**402**).

458

Der Schwarzhäutige legt beruhigend seine Hand auf Dexter Nemrods Unterarm: "Verzeiht, Hochgeboren, aber sollten wir uns nicht um Dringlicheres kümmern? Der Entflohene ist gewiß eine größere Gefahr als dieser unglückliche Junge." Aufmunternd nickt er dir zu. "Und außerdem hat er doch großen Mut bewiesen, nicht wahr?"

Daraufhin befiehlt der Baron, nunmehr ganz beherrscht, daß alle Wachen mit der Suche nach dem Schwarzmagier beginnen sollen. "Wir selbst aber, werter Greif, werden uns zum Bach begeben - dieser Tölpel soll meinetwegen mitkommen, vielleicht tut er uns den Gefallen und bricht sich den Hals..." Wenn du wirklich den beiden folgen willst, lies weiter bei **436**. Hast du dagegen genug von der Bosheit des

Schwarzmagiers verspürt und willst lieber in Sicherheit bleiben, gehe zu **331**.

459

Nachdem du schon Holz geschleppt hast, erscheint es dir als eine Zumutung, auch noch jemandem Essen zu bringen, und du lehnst entschieden ab. (**293**)

460

"Darion Ährenfeld heiße ich", erklärst du der Köchin (**348**).

461

Da du dich der Köchin nicht vorstellen möchtest, wartest du einen Augenblick und versuchst dann, dich zu verstecken. Leider dreht sie sich gerade in dem Moment um, als du im Heringsfaß verschwinden willst. Da ihr dein Verhalten merkwürdig erscheint, ruft sie nach den Wachen (**269**).

462

Du wartest noch einige Augenblicke und betrittst dann die Höhle (**44**).

463

Das Innere des Wagens hat sich mittlerweile mit dichten Dampfschwaden gefüllt, die Weise Sybille durchlebt eine Phase der Versenkung nach der anderen. Dir kommt die Szenerie zunehmend seltsamer vor... Schließlich gibst du dir einen Ruck und gestehst der korpulenten Seherin, daß du eigentlich nicht gekommen bist, um etwas über deine Zukunft zu erfahren, sondern weil du einige Fragen hast.

"Warum hast du das nicht gleich gesagt? Dann brauchen wir die Kugel nicht", hustet die Weise und schiebt den qualmenden Gegenstand zur Seite. Willst du ihr von deiner Aufgabe erzählen (**304**) oder nur fragen, wo es die Bäume gibt, aus denen man Magierstäbe macht (**261**)?

464

Bedachtsam versuchst du, davonzuschleichen. Leider dreht sich die Köchin um und entdeckt deinen tölpelhaften Fluchtversuch. Vorsichtshalber ruft sie nach den Wachen (**269**).

465

Nachdem dir die Köchin eingeschärft hat, dich zu beeilen, schulterst du eifrig das wohlgefüllte Tablett und steigst die Treppe im Südteil der Küche empor. Im ersten Stockwerk kommst du in einen großen, anscheinend menschenleeren Raum, den du gemäß ihren Anweisungen einfach durchqueren sollst. Willst du dich an deinen Auftrag halten und rasch die Speisen abliefern (**416**) oder das köstlich duftende Essen selbst verzehren, um dann den Raum zu durchsuchen (**221**)?

466

Eine freundliche Frauenstimme fordert dich auf, die Tür zu öffnen und einzutreten. Du gehorchst und siehst einen prächtig eingerichteten Raum vor dir, der durch schwere rosafarbene Vorhänge verdunkelt und in rötliches Licht getaucht wird.

Ein schwerer Duft nach fremdländischen Blumen liegt in der Luft und nimmt dir für einen Augenblick den Atem. Die Bewohnerin des Zimmers siehst du auf einem breiten, reich mit Kissen bedeckten Diwan liegen.

Bei der Baronin handelt es sich eindeutig um die schönste Frau, der du je Auge in Auge gegenübergestanden hast. Als du sie betrachtest, scheint dir, daß sie aus dem gleichen fernen Land kommen muß, wie die Wohlgerüche in ihrer Kammer: Noch nie sahst du eine Frau mit so tiefschwarzem Haar oder so dunklen und doch verführerischen Lidern und Lippen.

Dann unterbricht sie deine versonnene Bewunderung mit der freundlichen, aber schon etwas schärferen Frage, ob du sie verhungern lassen wolltest, während du selbst sie mit den Augen auffrischt...

Vor Verlegenheit stotternd und gewiß tiefrot im Gesicht stellst du die Schale vor ihr auf einen niedrigen Tisch und willst den Raum verlassen. Doch die Baronin fordert dich auf: "Leiste mir doch ein wenig Gesellschaft bei meinem einsamen Mahl, schöner Jüngling! Schon lange hat mir die alte Köchin keinen so ansehnlichen Boten mehr zugebracht..." Willst du auf ihr Angebot eingehen und damit vielleicht eine wertvolle Verbündete gewinnen (357) oder lieber Zeitverlust und eine Verhaftung vermeiden und rasch bei 165 den Rückzug antreten?

467

Lege eine Lügen-Probe ab. Gelungen (488) oder nicht (121)?

468

'Mit diesem Spruch lasse ich einen furchterregenden Bären erscheinen', denkst du und konzentrierst dich. Das Untier erscheint tatsächlich, aber dein Gegenüber bleibt ungerührt. Mit einem bedauernden Achselzucken liest du weiter bei 82.

469

Du hebst deine rechte Hand zur Schulter, konzentrierst dich und deutest ruckartig in die Richtung deines mutmaßlichen Feindes. Ein Flammenstoß schießt aus deinen Fingerspitzen. Die Laterne fällt auf den Boden und versengt dir die Schuhe; fluchend springst du zur Seite. Im Licht der verlöschenden Laterne siehst du einen von schweren Brandwunden entstellten, etwa fünfzigjährigen Mann auf dem Boden liegen. Seine Hand hält er auf die Brust gepreßt; seine Augen starren dich einige Augenblicke haßerfüllt an. Dann wird sein Blick leer, der Alte ist tot. In einigem Abstand entdeckst du eine brennende Herdstelle. Vorsichtig hebst du die Laterne auf, steigst über den Toten und begibst dich zum Herdfeuer.

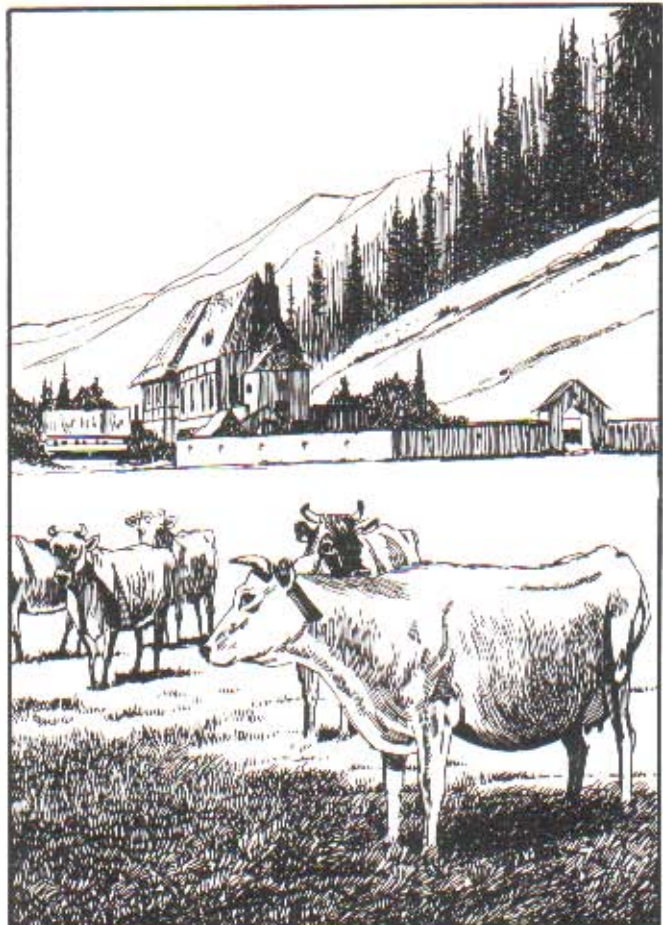
Dort entzündest du die Laterne neu und schaust dich in dem Raum um. Neben der Feuerstelle sind einige Küchenkräuter zum Trocknen aufgehängt; auf dem Tisch steht eine Schüssel mit einem dir unbekannten Gemüse sowie ein Holzteller mit Fleisch. Offensichtlich hast du den Fremden beim Essen überrascht. Willst du dich hinsetzen und die Mahlzeit verzehren (84) oder den Toten näher untersuchen (274)?

470

Am Ende des Ganges gehst du durch eine Tür, hinter der sich ein weiterer Gang befindet, in den mehrere Türen einmünden. (122)

471

Stetig ziehst du weiter in Richtung Steineichenwald. Die Stadt Andergast umgehst du lieber, nachdem dir ein Reisender von den Pressungen durch die dortige Armee erzählt hat.



Gegen Mittag des sechsten Tages gelangst du in gebirgiges Gelände, bewachsen mit dichtem Wald, aus dem Axtgeräusche dringen. Nach einer weiteren halben Stunde kommst du an einen kleinen Bach. An seinem Ufer sitzen drei Männer in bunten Hemden und ledernen Hosen. Neben ihnen liegen Äxte und andere Werkzeuge. Die Männer, offensichtlich Holzfäller, haben dich noch nicht entdeckt. Möchtest du sie begrüßen (286) oder lieber die Situation noch ein wenig beobachten (230)?

472

Die Angst vor deinem ungewissen Schicksal beflügelt deine Finger, so daß du die nachlässig angelegten Knoten in kurzer Zeit geöffnet hast. Rasch ziehst du deine Kleider wieder an und schaust dich in dem Raum nach einer Fluchtmöglichkeit um. (400)

473

Am Rande des Marktes steht auf einem geneigten Straßenstück ein Karren, dessen rechtes Hinterrad mit einem Stein blockiert ist. Du überprüfst, ob auch in Greifenfurt diese berühmte 'Schwerkraft' herrscht, von der dir dein Meister erzählt hat, und ziehst den Stein weg. Tatsächlich setzt sich der Karren in Bewegung und rollt in einen Töpferstand. Befriedigt setzt du deinen Weg fort (139).

474

Noch ehe die drei etwas sagen können, fragst du sie, ob sie irgendwelche Wünsche hätten. "Ja," meint einer lachend: "Bessere Dienstzeiten, höherer Sold, bequemere Unterkunft. Doch für den Anfang reicht es schon, wenn du uns etwas von dem bringst, was sonst die Baronin bekommt. Aber nicht das, was sie am liebsten hat: Das geben wir ihr lieber selbst..!" Du wunderst dich etwas, warum die drei in lautes Gelächter ausbrechen und verzieht dich rasch nach 122, um dir ein neues Ziel zu überlegen.

475

Mit einem Lächeln begrüßt der schwarze Mann dich: "Nun, Junge, was führt dich hierher? Kann ich dir irgendwie helfen?" Aus einem dir unbekannten Grund fühlst du plötzlich Vertrauen - ein Dämon scheint der Fremde jedenfalls nicht zu sein. Willst du ihm von deiner Mission berichten (312) oder doch lieber eine Notlüge ersinnen (362)?

476

Rasch entschlossen verbirgst du dich neben der Tür, um den Hereinkommenden überraschend zu bezaubern. Tatsächlich gelingt es dir, ihm tief in die Augen zu schauen und die Formel zu sprechen. Dein "Opfer" - Baron Dexter Nemrod persönlich! - entspannt sich sichtbar und begrüßt dich als willkommenen Gast: "Schön, Euch wieder einmal zu Gast zu haben, ich hoffe, Ihr hattet eine angenehme Reise. Sagt, was kann ich für Euch tun?"

Willst du mit der Tür ins Haus fallen und sofort nach einem Stab aus Ulmenholz fragen (319) oder lieber erst ein wenig höfliche Konversation machen, um den Baron noch günstiger für dein Anliegen zu stimmen (323)?

477

Nachdem du das Arbeitszimmer des Barons verlassen hast, überlegst du noch einen Moment, wohin du dich jetzt am besten wenden sollst. Da ertönt hinter dir auch schon eine scharfe Stimme, die nach den Wachen ruft; dein Fluchtversuch ist rasch beendet. Lies weiter bei 320.

478

Du kletterst hinter der schnaufenden Frau in einen bis zur Decke vollgestopften Wagen. Neben einem Schinken hängt der Kopf eines Bären, in seinen Zähnen baumelt eine Schnur; darüber ein Elchgeweih, an dem ein paar Mettwürste schaukeln.

Die Sybille schiebt ein paar Dinge von einer - vermutlich bis

zum Rand mit magischen Artefakten gefüllten - Truhe und bedeutet dir, auf dieser Platz zu nehmen. Sie selber setzt sich hinter eine Kugel, von der seltsame Schläuche auf den Boden und hinter den Tisch reichen. Sie bittet dich nun um die fünf Silbertaler. Gibst du sie ihr? Ja (168), Nein (12)

479

"Also, mein Meister hat mich immer vor dem gefährlichen Horriphobus gewarnt. Das ist groß wie ein Reh und hat Zähne wie ein Mammot, und ich glaubte, hinter dir eins gesehen zu haben." Die Männer scheinen dir zu glauben. Weiter bei 233.

480

Eilig verläßt du den Raum. Willst du nun versuchen, rasch Burg und Baronie Ulmenhain zu verlassen (59) oder erst noch ein wenig die anderen Räume untersuchen, um vielleicht noch einige wertvolle Mitbringsel zu ergattern (477)?

481

Zwar schreist du dem Ankömmling aus voller Kehle die Formel entgegen, doch das scheint ihn nur wenig zu beeindrucken. Statt entsetzt fortzulaufen, packt er dich am Kragen und ruft nach den Wachen, die dich schließlich nach 320 fortschaffen.

482

Du wiederholst diese unsinnige Zauberprobe so oft, bis sie endlich gelingt, und liest dann Abschnitt 61.

483

Als sich die Tür öffnet und der Baron eintritt, sinkst du mit einem schmach tenden Blick in seine Arme, aber Dexter Nemrod sieht dich nur mißbilligend an. "Um mich zu erweichen, fehlen dir gewisse Voraussetzungen", stellt er nüchtern fest. Dann zieht er an einer Klingel, und zwei Wachen stürmen ins Zimmer. Weiter bei 278.

484

Mit Hilfe eines Seilzuges, eines Sandeimers, zweier Folianten und einer Öllampe beginnst du, eine raffinierte Falle an der Tür zu konstruieren. Doch als du noch mitten in der Arbeit steckst, stürmt ein Mann ins Zimmer und prallt mir dir zusammen... Weiter bei 249.

485

Als Nadia für einen Moment die Augen schließt, erhebst du dich, um davonzuschleichen, aber nach wenigen Schritten trittst du auf die Zinken eines auf dem Boden liegenden Rechens. Der Stiel schnellst hoch, trifft dich genau zwischen die Augen und schickt dir friedvollen Schlaf, der bis 133 dauert.

486

Du schenkst der Sybille, die eben wieder die Augen öffnet, ein bezauberndes Lächeln. Verwundert schaut sie dich an. "Natürlich bist du ein reizender Junge, aber ich kann dir

meine Beratung nicht gratis gewähren, da ich mir sonst kein Essen leisten kann. Je nun, meinetwegen... Hier hast du 2 Silbertaler zurück." Tja, es zahlt sich halt bisweilen aus, wenn man sich auf den Umgang mit dem schöneren Geschlecht versteht. Befriedigt begibst du dich nach Abschnitt 463.

487

Furchtlos suchst du in den Teilen des Raumes, denen du bislang keine Aufmerksamkeiten schenken konntest. Schließlich findest du in einer Ecke neben dem Bett einen gut 1,7 Schritt langen Holzstab, der an einem Ende von einem Greifenkopf mit Diamantenaugen gekrönt wird. Irgendwie hast du trotz dieser Zier das Gefühl, daß sich dein Fundstück als Magierstab eignen mag. Willst du den Stab mitnehmen und dann eilig verschwinden (424) oder lieber noch ein Weilchen weitersuchen (330)?

488

"Oh, ich bin Tarlis Dornig aus dem Nachbardorf. Ich arbeite hier seit heute als Küchenjunge, die Köchin hat mich zur Probe hierhergeschickt." Die Baronin lacht: "Nun, ich weiß nicht, was die alte Minna prüfen will, aber meine Probe hast du bestanden. Jetzt mach aber, daß du zurückkommst, wir werden uns in der nächsten Zeit wohl noch öfter sehen." Rasch kleidest du dich an und gehst nach 419.

489

War dein Zauber erfolgreich (446) oder nicht (280)?

490

"Ihr habt ja recht, mein Meister merkt bestimmt keinen Unterschied. Wenn ihr mir also helfen wollt..."
"Ja, klar, aber setz dich doch noch einen Moment zu uns!" (231)

491

Wie du so auf dem Boden kniest, fühlst du dich wahrlich nicht besonders würdig und so antwortest du ganz leise: "Nein."

"Es ist weise, sich nicht zu überschätzen, aber wie steht es mit deiner Nächstenliebe? Willst du die Magie nutzen, um deinen Mitmenschen zu helfen und Schwarze Magie erbarmungslos zu verfolgen sowie allen Versuchungen der linken Hand widerstehen?" fragt dich die Stimme streng. Das ist etwas, dem du aus vollem Herzen zustimmen kannst. "Ja, das will ich", antwortest du zuversichtlich.

"Steh auf!" Mit wackligen Knien erhebst du dich. Jemand nimmt dir die Augenbinde ab. Die Helligkeit und Pracht des Raumes überwältigt dich. In einiger Entfernung siehst du vor dir einen großen Tisch. Dahintersitzen elf Magier in prunkvollen Roben. "Tritt heran", wirst du aufgefordert. "Als erstes werden wir dir als Zeichen deiner Demut dein Haupthaar scheren." Mit diesen Worten tritt ein Mann mit einer Schere an deine Seite und schneidet dir deine langen Haare ab. Diese legt er in einen metallischen Behälter, in dem du auch deine Bekleidung entdeckst. "Nur wer bereit ist, zu sterben, wird

aus der Asche auferstehen. Darion soll sterben."

Mit diesen Worten hält er eine brennende Fackel in den Behälter. "Alles von deinem alten Leben soll zerstört werden, damit du völlig neu beginnen kannst." Er hält dir eine Kiste hin, aus der Flammen züngeln, in den Flammen aber liegen einige Pergamentrollen. "Greife hinein, nimm dir eine und reiche sie mir, damit wir deinen Magiernamen erfahren."

In die Flammen greifen? Du hast zwar ein mulmiges Gefühl, nimmst aber deinen Mut zusammen, greifst in die Kiste und nimmst eine Rolle. Erstaunlicherweise verbrennst du dich nicht. Du reichst dem Magier die Rolle, er scheint zufrieden zu sein... Mit donnernder Stimme verkündet er: "Darion ist tot. Es lebe der Magier..." und er nennt den Namen, den Sie, der Spieler, für Ihren Helden ausgesucht haben. "Das ist der Name den du in Zukunft führen sollst."

Derban tritt an deine Seite, streift dir eine prachtvolle Robe über und berührt mit seinen Lippen leicht deine Stirn. "Congratulatio, Magus." Dann führt er dich an einen dreieckigen Tisch, auf dessen Oberfläche ein goldenes Pentagramm schimmert. "Lege deine linke Hand mit der Handfläche darauf." Die elf Magier erheben sich, stellen sich in einem Kreis um dich herum auf und verschließen die Hände zu einer Kette...

Du tust, wie dir geheißen wurde. Alle Magier beginnen zu murmeln, und du verspürst ein leichtes Kribbeln in der Hand. Als Derban dir bedeutet, deine Hand zurückzuziehen, entdeckst du, daß auf der Innenseite nun das Akademie-Siegel prangt. Der Magier, der das Ritual bis zu diesem Punkt geleitet hat, löst sich aus der Kette und macht eine Bewegung mit der linken Hand. Daraufhin materialisiert sich aus dem Nichts der Greifenstab. Er gibt ihn seinem Nachbarn. Der Stab wandert von Magier zu Magier, einmal im Kreis herum. Jeder der Magier spricht leise einige Worte und haucht den Stab kurz an. Schließlich nimmt Derban den Greifenstab in Empfang. Vorsichtig tritt er zu dir hin und ihn in deine Hand: "Sei weise, gerecht und gut. Bringe keine Schande über deine Brüder. Teile dein Wissen mit jenen, die es verdienen, auf daß unser Kreis fortbestehe".

Nach diesen Worten wirst du von allen Anwesenden herzlich umarmt und ein großes Fest wird zu deinen Ehren abgehalten. Nun endlich, nach all diesen langen Wegen und Prüfungen, bist du bereit, ein wahrer Magier zu sein!

492

Nachdem du diesem Ort des Grauens entkommen bist und dich etwas beruhigt hast, wird dir klar, daß es nur einen Ort gibt, wo du in Sicherheit bist: zu Hause bei Derban. Du machst dich auf den Weg zu seiner Kate. Dort angekommen, öffnest du die Tür, Derban schaut dich erstaunt an: "Schon zurück, Junge..?"

Du erzählst ihm von den schrecklichen Dingen, die du erlebt hast. Ein Blick tiefer Enttäuschung trifft dich. Der Meister schüttelt verzweifelt den Kopf. "Man hätte es ahnen können! Schon damals, als ich dich in meinem Pentagramm beim Hinkelspiel erwischte, beschlich mich so eine dunkle Ahnung... Ach, mein Lieber, ich hatte dich dennoch für ver-

nünftiger gehalten, schade... Vermutlich hast du doch nicht das Zeug für einen Magier!"
Vielleicht gibt Derhan dir irgendwann doch noch eine Chance, dein Abenteuer ist allerdings hier zu ENDE!!!

493

Schmerzen, wahnsinnige Schmerzen sind alles, was du noch bemerkst, bevor dir die Sinne schwinden. Das nächste, was

du mitbekommst, ist das Rauschen von riesigen Flügeln. Es muß sich wohl um die Schwingen von Golgari handeln, der dich ins Reich der Toten trägt....

Aber, aber - das ist doch kein Grund, gleich so verdrießlich das Heft zuzuschlagen: Aktiviere einen frischen Helden, um das Abenteuer von vorn zu beginnen. Gib ihm eine neue Ausrüstung und statt ihm mit einem neuen Namen aus: Wie wär's mit "Zampano, der Zählbige"...?

Anhang A (Regeltechnisches)

Als Zaubelerhrling vor seiner Weihe ist Darion theoretisch ein Magier der 'nullten' Stufe. Für diejenigen Sprüche aber, die mit der Stufe des Zauberns arbeiten, wird Darion als Magier der ersten Stufe behandelt. Wenn in den Sprüchen mit Magieresistenz gearbeitet wird, müssen Sie diese nur dann berücksichtigen, wenn sie im Text des Abenteuers angegeben ist.

Natürlich müssen Sie sich nicht nur nach dem Zaubern die Astralpunkte abstreichen, - gescheiterte Zauberkosten die Hälfte -, sondern auch alle anderen Veränderungen bezüglich der Lebensenergie oder der Eigenschaften vornehmen. Wir haben Darions Startwerte in einigen Zaubern und Talen-

ten festgelegt. Darion stehen 20 Zauberkostenpunkte sowie 15 Talentpunkte zur Verfügung, die er vor Beginn des Abenteuers zur Steigerung dieser Talente und Zauberkosten einsetzen kann. Da es sich bei den Zaubern um Darions Hausprüche handelt, kann er sie um maximal 3 Punkte erhöhen, die Talentsteigerung geschieht gemäß den Begrenzungen auf dem Talentbogen.

Die Steigerung der Zauberkosten und Talente erfolgt mit 2W6, wobei der augenblickliche Wert überwürfelt werden muß. Jeder Versuch - egal, ob er von Erfolg gekrönt ist oder nicht - kostet einen Punkt. Weiterhin darf Darion mit einem W6+2 noch zusätzliche Astralpunkte erwürfeln.

Anhang B (Zauberkurzbeschreibungen)

Um den "Stab aus Ulmenholz" spielen zu können, benötigt man nicht unbedingt das DSA-Magieregelwerk. Es handelt sich bei den hier aufgeführten Zaubern aber nur um eine Kurzbeschreibung derselben, um auch denjenigen von Ihnen, die nicht über "Die Magie des Schwarzen Auges" verfügen, einen Einblick in die Wirkungsweise des Zaubers zu geben. Detailliertere Beschreibungen entnehmen Sie bitte der Magiebox.

"BANNBALADIN - dein Freund ich bin" dient dazu, jemanden so zu beeinflussen, daß er glaubt, seinen besten Freund vor sich zu haben. Der Zauber, bei dem der Magier seinem Opfer in die Augen schaut und die Formel spricht, kostet 8 ASP und währt - in Darions Fall - etwa 5 Minuten. Die Probe erfolgt auf KL/CH/CH (+MR).

"HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - fahr in deine Glieder ein" bewirkt, daß das Opfer von Angst und Schrecken gepackt wird. Die Kosten sind 7 ASP, und die Wirkung hält 15 min. lang an. Die Probe wird auf MU/KL/CH (+MR) abgelegt.

"FORAMEN FORAMINOR - öffnet euch, Tür und Tor" ist - wie der Name bereits sagt - ein Zauber zum Öffnen von Schlössern und Riegeln. Bei den Anwendungsmöglichkeiten in diesem Abenteuer gehen Sie bitte von Kosten von 4 ASP aus. Die Probe wird auf KL/KL/GE abgelegt.

"KLARUM PURUM KRÄUTERSUD - frei von Gift wird alles Blut" ist ein Zauber, um Vergiftungen zu heilen. Die Kosten betragen 1 ASP pro Stufe des Giftes, falls Sie diese

jeweils angegeben finden. (Mindestens aber 1 ASP). Die Probe erfolgt auf KL/KL/CH.

"PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN - in fremde Räume schau hinein"

Mit Hilfe dieses Spruches kann Darion durch Türen, Wände und ähnliches schauen. Die Kosten betragen in diesem Abenteuer 6 ASP.

Der Zauber wirkt für 5 Sekunden, die Probe wird auf KL/KL/KK abgelegt.

"AURIS, NASUS, OCULUS - Aug', Nas' und Ohren ein Verdruß": ein Illusionszauber, den Darion aber nur zur Erschaffung von dreidimensionalen Bildern anwenden kann. Die Kosten sind 5 ASP, und der Sprucheffekt dauert eine Minute. Die Probe geht auf KL/CH/GE.

"PLUMBUMBARUM UND NARRETEI - Arm und Schwert sind schwer wie Blei" wirkt sich lähmend auf die Aktionen des Opfers aus. Die Kosten betragen 7 ASP, und die Probe legen Sie bitte auf CH/GE/KK (+MR) ab.

"IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL - Magisch' Feuer schmelzet Stahl" erzeugt einen Flammenstoß, der dem Opfer - bei Darions Anwendung - 2W6 Schaden zufügt. Die Kosten entsprechen dem Schaden, die Probe erfolgt auf KL/GE/GE.

Die verwendeten Abkürzungen sind:

ASP = Astralpunkte; CH = Charisma; GE = Geschicklichkeit; KL = Klugheit; KK = Körperkraft; MU = Mut; MR = Magieresistenz.

Anhang C

(Erst nach Beendigung des Abenteuers lesen!)

Sollten Sie nach diesem Solo Lust verspüren, den jungen Magier in Ihrer eigenen Spielrunde weiterzuführen - nur zu! Für das erfolgreiche Bestehen dieses Abenteuers erhält der frischgebackene Magier genau 99 Abenteuerpunkte - der nächste Stufenanstieg dürfte also nicht lange auf sich warten lassen...

Einmalig und nur beim Aufstieg in die zweite Stufe stehen Darion außer den üblichen Steigerungen noch 10 zusätzliche Astralpunkte und 15 Zaubertalentpunkte zu. Der Charakter soll ja nicht gegenüber jenen Magiern benachteiligt werden, die schon auf der ersten Stufe "geboren" werden und damit zu Anfang ihrer Laufbahn über 45 Zaubertalentpunkte und 30 Astralpunkte verfügen. Ein weiteres unveräußerliches Besitztum ist sein spezieller Zauberstab, dessen genaue Beschreibung Sie in Anhang D finden.

Um eines möchten wir nur bitten: Machen Sie Gebrauch von der Verleihung eines neuen "Magiernamens" bei der Weihe - es sollen doch künftig nicht Hunderte von Darion Ährenfelds durch Aventurien laufen...

Anhang D (Der Greifenstab)

Ein Stab aus dem Holz der Blutulmen von Burg Ulmenhain. Der Stab hat eine Länge von 1,7 Schritt und trägt am oberen Ende einen goldenen Greifenkopf mit Augen aus Diamanten. Der Stab ist als Magierstab geeignet, verfügt jedoch - durch das Einwirken des Praios? - über einige entscheidende Besonderheiten:

- a) Er erhöht die Magieresistenz seines Besitzers gegen Graue und Schwarze Sprüche pro Stufe um 1.
- b) Der Spruch Destructibo Arcanitas kostet die Hälfte der ursprünglichen Kosten, außerdem erhält der Benutzer pro zerstörtem magischen Gegenstand 1W6/2 permanente Astralpunkte.

- d) Der Spruch Arcanovi erfährt eine gegenteilige Wirkung: Die Kosten sind verdoppelt, und der Anwender muß mit einem W6 die zusätzlichen permanenten Kosten ermitteln.
- e) Wenn der Besitzer des Stabes schwarze Sprüche anwenden will, sind sämtliche Klugheitsproben um 3 erschwert, da der Stab versuchen wird, die Konzentration des Zaubern den zu stören. Weiterhin wird mit dem W6 ermittelt, ob der Zaubernde einen Schaden durch Erhitzung des Stabes erleidet: Bei einer 1-5 kommt es zu keinem Schaden, bei einer 6 wird erneut der W6 gerollt, um die Schadenspunkte zu ermitteln.

Folgende Sprüche gelten für den Stab als Schwarze Magie: Blitz dich find; Brenne toter Stoff; Duplicatus Doppelpein; Ecliptifactus...; Eigenschaften seid gelesen; Eisenrost u. grüner Span; Erinnerung verlasse dich; Fluch der Pestilenz; Fulminictus Donnerkeil; Furor, Blut...; Geister beschwören; Große Gier; Große Verwirrung, Halluzination; Hartes schmelze; Heptagon und Krötenei; Herr über das Tierreich; Höllenpein; Horriphobus; Ignifaxius-Flammenstrahl; Klickeradomms; Koboldgeschenk; Lachkrampf; Langer Lulatsch; Magischer Raub; Meister minderere Geiser; Paralü-Paralein; Plumbumbarum u. Narretei; Radau; Respondami Veritar; Saft-Kraft-Monstermacht; Schabernack, Schwarzer Schrecken; Sensibar-Wahr und Klar; Skelettarius Kryptaduft; Somnigravis Tausend Schaf; Verschwindibus; Weiches erstarre; Zagibu-Ubigaz; Zwingtanz;

Wir sind uns bewußt, daß nach der Auslegung der Sprüche durch den Stab, die meisten Schelmenzauber als schwarze Magie bewertet sind. Wie jedoch allgemein bekannt ist, verfügen Schelme aufgrund ihrer Erziehung durch Kobolde über ein ganz anderes Moralverständnis als herkömmliche Menschen (wenn überhaupt) und können daher in ihren magischen Streichen nichts Böses erkennen.

Darion Ährenfeld, Zauberlehrling

Mut 10 **Klugheit** 13 **Charisma** 12 **Geschicklichkeit** 12 **Körperkraft** 10

Boxen: Attacke: 8 | Parade: 6

Talente:

Fesseln/Entfesseln	0
Sinnesschärfe	3
Menschenkenntnis	2
Betören	0
Mechanik	1
Sich Verstecken	0
Lügen	3
Schleichen	0

Zauberfertigkeiten:

Bannbaladin	3	
Horriphobus	1	
Foramen	2	
Klarum Purum	1	
Penetrizzel	3	
Auris Nasus	-2	
Plumbumbarum	1	
Ignifaxius	-1	

Die Tabellen:

Die Tabellen:
Siefinden in der linken Spalte den Abschnitt, in dem sich Ihr Held gerade befindet - die oberste waagerechte Zeile zeigt die Auswahl an Talenten, bzw. Zauberfertigkeiten, die Ihnen zu Verfügung stehen. Wählen Sie ein Talent oder einen Zauber aus und legen Sie die Probe ab. Bei gelungener Probe finden Sie unter »+« den Abschnitt, den Sie als nächstes lesen müssen (bei mißlungener Probe unter: »-«).

	Fesseln/Entf.		Sinnesschärfe		Menschenkenntnis		Betören		Mechanik		Verstecken		Lügen		Schleichen	
Abschnitt	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
168	214	129	140	463	2	13	486	1	163	189	14	386	8	24	216	15
127	141	11	188	139	18	109	19	27	473	20	28	167	213	6	387	328
310	343	175	70	86	100	364	4	50	71	87	101	365	359	51	72	88
38	259	138	78	120	39	450	219	94	110	123	40	451	95	184	124	41
152	169	329	217	226	316	67	47	203	128	227	242	449	156	336	191	485
231	208	220	235	252	250	162	112	456	209	297	236	253	382	431	373	195
318	147	150	428	302	324	151	429	483	325	484	327	379	435	199	337	380
287	346	453	64	317	403	326	311	239	315	454	290	240	425	404	200	241
344	398	292	348	408	350	409	194	437	296	353	411	461	305	354	412	464

[illegible]

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

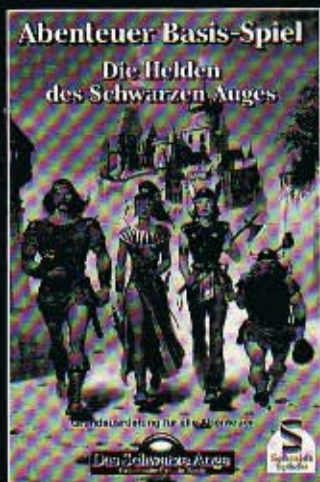
Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »**Abenteuer-Punkte**« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches

»Ein Stab aus Ulmenholz«

Ein Magier ohne Stab ist wie ein Krieger ohne Schwert. In diesem Abenteuer sind Sie ein junger Magier, der sich auf die Suche nach seinem ersten Stab begibt. Warum nur haben Sie ausgerechnet diesen Hain gewählt, um dort das Holz für Ihren Stab zu schneiden, hatte man Sie denn nicht eindringlich vorgewarnt?

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01781

T.Nr. 194611

CE



4 002998 017813