

Das Schiff in der Flasche

1 Soloabenteuer für einen Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

3-6

ABENTEUER
34



Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele



Solo-Abenteurer

Das Schiff in der Flasche



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Ugurcan Yüce

©1991 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Lektorat: Norbert Venzke
Umschlagillustration: Ügurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Das Schiff in der Flasche

von
Arne Gniech, Reiner Kriegler und Marc Zwinz

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-6

mit Dank an:
Marcus Jürgens
Vitali Usselmann
Markus Haarmann

Scanned by Knuddelbärchen



Inhalt

Willkommen!	5
Die Geschichte beginnt	7
Kuslik Kurier.....	46
Die Legende des Schiffes	47
Anhang	47
Der Hintergrund	47
Tips und Hinweise zur Umarbeitung in ein Gruppenabenteuer	48
Die Artefakte des geheimnisvollen Zauberers	52
Die wichtigsten Meisterpersonen	53
Glossar der verwendeten Fachausdrücke	55

Willkommen!

*“Oh Kuslik, Du Perle des Westens, Du Kleinod der Städte, Du Freude in den Seelen der Schiffer, Du Glitzern in den Augen der Reisenden, Du lieblichste im Lieblichen Feld, Du hältst mich gefangen mit sprechenden Mauern, Deinen fröhlichen Mädchen, Deinem Glanz, Deiner Erquickung von Körper und Geist.
Oh Kuslik, Dein Rausch ist mein Leben!”*

Aventuriens Spätsommer hält Einzug. Die ersten Tage des Monats Efferd im Jahre 17 Hal kündigen einen warmen Herbst an. Schon seit einigen Tagen halten Sie sich in Kuslik auf, einer Stadt, die zu den ältesten und geschichtsträchtigsten Metropolen Aventuriens zählt, und Sie beginnen allmählich zu ahnen, was der unbekannte Sänger empfunden haben muß, als er diese Stadt mit seinen Versen besang! Den Tag Ihrer Ankunft werden Sie nicht so schnell vergessen, Es war ein überwältigender Anblick, wie sich die Stadt neben der gewaltigen Mündung des schönsten Flusses Mittelaventuriens abzeichnete. Ihr Schiff näherte sich langsam dem Hafen, der fast unmittelbar an die Yaquirmündung anschließt. Majestätisch ergießt sich dort der breite Strom, der für die ersten Einwanderer aus Güldenland zum Symbol einer neuen, verheißungsvollen Welt wurde, tagein, tagaus in das siebenwindige Meer, dessen Stürme und Flauten bei allen Seereisenden bekannt und gefürchtet sind.

“Kuslik am Yaquirmund“ nennt sich diese Stadt, die den Anspruch erhebt, neben der Königsstadt Vinsalt die bedeutendste Stadt des Lieblichen Feldes zu sein. An Größe übertrifft sie diese mittlerweile, denn über zwanzigtausend Menschen leben in und vor ihren Mauern und erfüllen sie mit pulsierendem Leben.

Auf Empfehlung Ihres Kapitäns haben Sie sich in der Herberge “Gute Ruh“ einquartiert – eine Unterkunft, die ihren Namen zu Recht trägt. Unter den Fittichen Ihrer sorgsam Wirtin leben Sie dort recht billig und angenehm, denn das kleine Zimmerchen kostet Sie nur zweieinhalb Silbertaler pro Nacht, und auch das üppige Essen schlägt lediglich mit zwei Talern pro Tag zu Buche. Ihre Stadterkundungen seit den Tagen Ihrer Ankunft führten Sie oft auf das Gelände der Alten Burg, dem ehemaligen Regierungssitz Kusliks. Heute sind dort nur noch Verwaltungseinrichtungen zu finden; die Stadtwache, das Stadtverlies und die alten Tempel des Praios, der Rondra und der Travia, sowie eine Magierakademie, die berühmte “Halle der Antimagie“. Die Residenz von Fürstin Kusmina, der Regentin Kusliks, befindet sich im Nordteil der Stadt, vom Volk abgeschirmt durch hohe Mauern und verschlossene Tore. Ein weiteres Ziel Ihrer Unternehmungslust ist der pompöse Hesindetempel, Wallfahrtsort aller Gelehrten Aventuriens und Hort der größten existierenden Bibliothek, deren älteste Schriften bis in die Zeit erster Siedlungsgründungen zurückreichen. Hier lagert das Wissen um die Geschichte, und niemand vermag zu sagen, wie viele Bücher und Schriften in den “Hallen der Weisheit“ aufbewahrt werden. Eher unauffällig wirkt dagegen eine zweite Magierakademie, die “Halle der Metamorphosen“, die an der Nordseite des Hesindestempels gelegen ist.

Die Abende verbringen Sie zumeist in den Tavernen, wo Sie nie lange allein bleiben. Die Menschen hier sind offen, herzlich und fröhlich, was wohl auch den lockeren Sittengesetzen zuzuschreiben ist. Selten zuvor haben Sie nämlich einen derart öffentlichen Umgang mit berausenden Kräutern oder Tees beobachtet können wie hier, und auch auf Waffenverbote sind Sie nirgendwo gestoßen. Die Stadtgarde sieht man selten, auch die Fürstengarde

hält sich im Hintergrund. Die Fürstin überläßt den Bürgern ihre Stadt und hält sich weitgehend aus dem öffentlichen Leben zurück, Ob das an ihrer üppigen Statur liegt, wie der Volksmund gerne flüstert, vermögen Sie nicht zu entscheiden.

Wohlgenährt scheint in Kuslik jeder, bis auf jene, die in der Unterstadt leben – in jenen Vierteln also, in denen der Wohlstand unbekannt ist. Dort sind Sie bislang kaum gewesen, denn Kusliks Sehenswürdigkeiten befinden sich fast allesamt im Herzen der Stadt.

Das Leben hier macht Ihnen ungeheuren Spaß. Selten haben Sie sich so wohl gefühlt wie in diesen Tagen. Sie leben in den Tag hinein und haben stillschweigend längst beschlossen, für einen längeren Aufenthalt in Kuslik auch weiterhin von Ihrer Barschaft zu zehren. Den Tag, an dem Sie weiter müssen, an dem irgendein neues Abenteuer auf Sie wartet, wünschen Sie in weite Ferne, denn der heutige hat sonntag wie immer begonnen. Der Efferd-Monat ist hier überraschend lieblich, wie sonst nur weiter im Süden, und eine leichte Seebrise sorgt dafür, daß der ständige Sonnenschein nicht unangenehm heiß wird. Am Vormittag haben Sie sich von einer gemütlichen Trinkrunde am gestrigen Abend ausgeruht, und nun machen Sie sich in den Südteil der Stadt auf, in die Gassen der Unterstadt. Es reizt Sie ungemein, jenen mächtigen Befestigungsturm aus der Nähe zu betrachten, der die Hafeneinfahrt überwacht und noch auf hoher See erkennbar ist, Der Weg dorthin führt durch die ärmlieheren Viertel Kusliks, doch ein wenig Ernüchterung kann nach all dem Trubel und schönen Leben bestimmt nicht schaden, denken Sie. Der Turm wirkt auf Sie mächtig und bombastisch – daß er jemals eingenommen werden könnte, ist für Sie unvorstellbar. Lange bestaunen Sie das imposante Bauwerk, dann spazieren Sie über die ausgedehnten Kaianlagen und mustern die Segler, Galeeren, Boote und Kutter, die an den Piers festgemacht haben oder im Hafenbecken verankert sind. Zwischen den größeren Schiffen herrscht reger Verkehr von Leichtern, Kähnen, Prähmen und Beiboote, es wird be- und entladen, Passagiere werden von Bord gebracht oder aufgenommen und Proviant wird über die Bordwände gehievt. Schon morgen werden einige dieser stolzen Schiffe, deren massigen Leiber sich jetzt noch träge im Wind wiegen, unterwegs sein zu unbekanntem Gefilden.

Anschließend kehren Sie in eine schmutzige Hafenkneipe ein, und erst nach Einbruch der Dunkelheit machen Sie sich auf den Rückweg zu Ihrer Herberge. Im Dunkeln haben Sie etwas Mühe, sich im Gewirr der Gassen zurechtzufinden, Sie haben die Unterstadt schon fast verlassen, da dringen Rufe an Ihr Ohr. Sie bleiben kurz stehen und lauschen den Stimmen. Sie kommen aus einer Seitengasse, und als Sie Ihnen nachgehen, vernehmen Sie klar und deutlich Hilferufe! Jemand braucht Hilfe, und Sie wären kein echter Abenteurer, wenn Sie dem nicht nachkommen würden! Sie beginnen zu rennen und zücken dabei Ihre Waffe – wer weiß, wem oder was Sie begegnen.

“Ich mach’ Dich fertig, alter Leutbetrüger!“ Die Stimme dringt aus einer Gasse direkt vor Ihnen, und Sie biegen um die Ecke. Keine dreißig Meter von Ihnen entfernt schlägt ein hünenhafter Mann in zerlumpter Kleidung brutal auf einen alten Mann ein, der sich keuchend am Boden krümmt. Sie stoßen einen Schrei aus und stürmen los. Der Hüne wirbelt sofort herum, um sich Ihnen entgegenzustellen, aber als er Ihrer Waffe ansichtig wird, nimmt er schleunigst Reißaus. Aufatmend knien Sie neben dem Verletzten nieder und helfen ihm wieder auf die Beine.

“Et jeht schon, habt Dank ...“, stößt er atemlos hervor und klopf sich den Gassenschmutz von der Kleidung.

“Was wollte der Kerl von Euch?“

“Nichts, nichts, danke!“

Sie runzeln die Stirn, wollen aber nicht näher in den Alten dringen.

“Seid Ihr verletzt?“, fragen Sie.

“Noch allet dran, mein Freund, die Götter möjen Euch sechnen!“ Der graubärtige Mann streckt sich ein paar Mal - “muß meene alten Knochen wieder ordnen!“ – und stellt sich als “Trödler-Pano“ vor. “Hab nen kleen Laden, Trödelkram und so, wißt Ihr? Möcht mich nochens bedanken, Freund. Wie wäret denn, morjen abend zusammen eenen zur Brust zu nehmen? Auf meene Kosten natürlich! Kommt in’ “Schnabel“, nich schwer zu finden.“

Dankend nehmen Sie das Angebot an und versprechen, morgen Abend im “Schnabel“ zu sein. Sie verabschieden sich und machen sich auf den Heimweg, Daß der morgige Abend (wie jeder Abend in Kuslik bisher) feucht und fröhlich werden wird, daran haben Sie keinen Zweifel.

Der nächste Tag steht ganz im Zeichen eines bunten Umzugs, an dem sich insbesondere Kinder und einfache Leute beteiligen. Ihre Wirtin erklärt, daß heute auf den Tag genau vor zehn Jahren die Fürstin ein Gesetz erließ, welches den Familien der Stadt Steuererleichterungen einräumte, wenn sie drei oder mehr Kinder großziehen - ein für enge und große Städte recht ungewöhnliches Gesetz. Doch bald wird Ihnen der Zweck klar: nicht zuletzt aufgrund dieses Erlasses gewann Kuslik den Wettstreit um die höhere Einwohnerzahl mit Vinsalt.

Am Abend fragen Sie sich zum “Schnabel“ durch, und als Sie eintreten, begrüßt Sie ein schwarzer Rabe mit den krächzenden Worten “Haste Dukaaaten?“. Den Fehler, den Sie daraufhin machen, werden Sie wohl nie mehr begehen, denn als Sie ahnungslos bejahen, krakeelt der Vogel “Gib her!“. Zum Scherz halten Sie ihm eine Münze hin, die er zu Ihrer Überraschung mit dem Schnabel schnappt und in ein Kästchen fallen läßt. Die Kundschaft der Taverne, die seit Ihrem Eintreten interessiert aufgeschaut hatte, bricht nun in schallendes Gelächter aus, Sie gönnen den Leuten ihren Spaß und nehmen schmunzelnd an einem kleinen Eck Tisch Platz.

Die gute Laune vergeht jedoch, als Ihr neuer Bekannter nicht erscheint. Nach zwei Stunden sind Sie des Wartens überdrüssig, zahlen und gehen. Noch als Sie in Ihrer Herberge ankommen, verspüren Sie Ärger über den Trödler, der Sie augenscheinlich versetzt hat. Immerhin hatten Sie ihm die Barschaft und vielleicht auch das Leben gerettet, aber Dankbarkeit scheint keine Stärke der Kusliker zu sein! Oder hatte er einen Grund, nicht zu erscheinen? Noch im Halbschlaf haben Sie die Gestalt eines bulligen Hünen vor Augen, der Sie hämisch angrinst.

Am nächsten Morgen erwartet Sie ein wie immer gutes Frühstück, und danach verlassen Sie die Herberge mit der Absicht, die düsteren Gedanken von sich zu schieben und einen weiteren herrlichen Tag in Kusliks atemberaubende Atmosphäre zu genießen. Frohgemut treten Sie aus der Tür (und wenden sich zu Abschnitt 1).



Die Geschichte beginnt...

1

Auch an diesem Morgen ist Kuslik von Leben erfüllt. In den Straßen nahe Ihrer Herberge drängeln sich die Bürger, Bediensteten und Händler, viele von ihnen auf dem Weg zum wöchentlichen Einkauf auf dem Markt. Am wolkenlosen Himmel lächelt Praios über das geschäftige Treiben seiner Untertanen, dennoch ist es dank des leichten, salzigen Seewindes, der auch in den vergangenen Tagen stets spürbar war, nicht zu warm. Ein Tag, wie er im Efferd-Monat nicht schöner sein könnte. Tief atmen Sie die gesunde Meeresluft ein und schütteln den letzten Rest morgendlicher Müdigkeit von sich. Einen Moment lang überlegen Sie, ob sich ein Gang über den nahe gelegenen Markt lohnen würde (33), interessant erscheint Ihnen auch ein kleiner Einkaufsbummel durch die Straßen Ihres Viertels (20). Zudem kreisen Ihre Gedanken um die gestrige Verabredung mit dem alten Mann, dem Sie aus der Klemme geholfen haben. Vielleicht wollen Sie sich nach ihm erkundigen (90)?

2

Ihre Wirtin serviert Ihnen ein ausgezeichnetes Mahl, das Sie die Anstrengungen des Vormittags schnell vergessen läßt (selbst Einkaufen und Bummeln kann einem Helden wie Ihnen ganz schön zusetzen), anschließend legen Sie sich zum Nickerchen in Ihr weiches Bett, wo Boron Sie in seine Arme schließt und Ihnen traumhafte Erlebnisse beschert (185).

3

Selbst ein erfahrener Matrose müßte Ihnen zubilligen, daß Sie sich für eine Landratte mächtig ins Zeug legen, denken Sie. Tatsächlich durchschauen Sie die Bedienung des nautischen Instrumentes, nehmen den Griff des Kolderstocks, mit dem das Ruder gelegt wird, fest in beide Hände und steuern Richtung Osten. Der Schiffsrumpf legt sich langsam zur Seite und schert aus dem ursprünglichen Kurs aus. Doch da Sie weder das nötige Wissen, noch die Mannschaft haben, um parallel zum Steuervorgang das nötige Segelmanöver durchzuführen, stehen die Kogge und das Segel schon bald dwars zum Wind, und die Leinwand killt ungefüllt hin und her. Das Schiff dümpelt führerlos auf dem Wasser, macht keine Fahrt mehr und scheint ganz und gar manövrierunfähig zu sein (183).

4

Haben Sie die Meerschaumpfeife gewonnen? Dann wäre diese Situation der rechte Augenblick, die Pfeife auszuprobieren (206). Haben Sie das Spielchen mit dem Kobold verloren, gibt es für Sie noch andere Möglichkeiten, die Tür zu öffnen (279)!

5

Das kleine Haus macht einen ungepflegten Eindruck. Es grenzt zur Rechten an ein schräg stehendes zweistöckiges Haus an, zur Linken erstreckt sich ein ebenfalls nur eingeschossiges Lagerhaus, das offensichtlich leersteht. Gegenüber dem Trödeladen ist ein Schlachter an der breiten Aufschrift "Fleischerei Melkis" zu erkennen. Gleich daneben sind der Hinterhof und der Seitenflügel eines kleinen Hotels auszumachen, dessen Eingang in einer abzweigenden Seitengasse liegt, Sie wenden Ihre Aufmerksamkeit wider dem Haus des Trödlers zu, bei dem es sich unzweifelhaft um das von Ihnen gesuchte Gebäude handeln muß. Hier muß der

Trödler verschwunden sein. Was auch immer dahintersteckt, Sie werden es herausfinden. Andererseits - wer sagt Ihnen denn, daß Sie sich in dieser Sache so engagieren müssen? Eigentlich niemand, und so sehr ist dieser Trödler Ihnen auch nicht ans Herz gewachsen, als daß Sie sich seiner annehmen müßten. Unschlüssig blicken Sie die Straße hinab. Es ist bereits Nachmittag geworden, und Ihr Magen macht sich verstärkt bemerkbar, denn seit dem Frühstück haben Sie noch nichts zu sich genommen, Zeit, einen Entschluß zu fällen! Sie überlegen, ob Sie an der Tür anklopfen (65) oder im Nachbarhaus einige Erkundigungen anstellen sollen (22). Die ganze Sache auf sich beruhen zu lassen und den Tag nach einer wohligen Mahlzeit mit einem ausgedehnten Spaziergang zu beenden, ist ebenso denkbar (43).

6

Sie haben das Instrument durchschaut und seine Anzeige richtig gedeutet - aus Ihnen wird vielleicht doch noch ein tüchtiger Seemann! Sie greifen also den Griff des Kolderstocks und legen damit das Ruder, um eine Wende zu fahren und Richtung Süden zu steuern. Das Schiff beschreibt eine schöne Kurve, und Sie wollen sich schon insgeheim auf die Schulter klopfen, als Sie bemerken, daß das Segel im Wind haltlos hin und her killt. Sie haben die Kogge in eine Dwarsposition manövriert, natürlich ohne die dafür notwendigen Segelmanöver durchzuführen! Der Schiffsrumpf steht quer zum Wind und dümpelt ohne Kontrolle im Wasser. Doch die Kehrtwende, die Sie zu steuern bemüht waren, gibt ihm noch einen Rest Fahrt, und der Bug dreht sich langsam durch den Wind. Ein Grund zum Frohlocken ist das aber nicht, im Gegenteil. Mit Schrecken stellen Sie fest, was passiert, wenn der Wind von vorne in die Leinwand fährt - und ist er auch noch so schwach! Aus dem Killen des Segels wird ein lautes Knattern, unregelmäßige Rucke gehen durch das Schiff, und nach lautem Reißen hängen nur noch lose im Wind flatternde Leinwandfetzen an der Rah und den Gordingen. Mit dem Großteil des Segels gehen auch Teile der Takelage über Bord. Nun können Sie sich tatsächlich auf die Schulter klopfen, denn es schafft nicht jeder, ein Segelschiff derart manövrierunfähig zu knüppeln - wirklich einzigartig! Die "Wind von Hylailos" dümpelt steuerlos im Wasser, und Sie haben das dumpfe und unangenehme Gefühl, daß das noch Folgen haben wird. Tatsächlich scheint jede Decksplanke und jede Tautrosse Sie böse anzustarren, doch diese dummen Gedanken verscheuchen Sie sofort (183).

7

Ohne große Mühen gelangen Sie in den Nordteil Kusliks. Schon bald stoßen Sie auf die Erzherzog-Hardo-Allee, eine der Prachtstraßen dieser Stadt, deren Name sich vom ersten Kusliker Regenten ableitet. Entgegen des geschichtsträchtigen Namens der Allee sind die Häuser in diesem Teil der Stadt durchgehend neueren Baustils, zumeist handelt es sich um Villen oder Herrschaftshäuser, bewohnt vom Kusliker Adel und den führenden Köpfen des Stadthandels. Die Allee erstreckt sich vom Nordtor bis zur Marktstraße hinab. Nach einer Weile kommt das Nordtor in Sicht. Die Häuser nahe der Stadtmauer sind nun weniger groß und verzichten auf große Gärten und prunkvolle Fassaden. Gegenüber des Tores hat die Schänke "Offenes Tor" ihre Pforten geöffnet, und rechter Hand ist die "Neue Wehr" auszumachen, augenscheinlich das Stammlokal der Kusliker Garde, denn soeben ist dort eine

Gruppe der an dem blauen Federbusch auf den Helmen erkennbaren Fürstengarde eingekehrt, Doch von einem Trödeladen keine Spur. Als Sie sich schließlich entschließen, einen vorbeieilenden Bediensteten anzusprechen, wird Ihnen klar, daß Sie den Gesuchten hier nicht finden können. "Hier jibbet keen Trödler, im Südn würd ichtet ma versuchen!" Mißgelaunt danken Sie dem Boten und machen sich auf den Weg in die Südstadt, dabei von luftigem Wind und warmen Sonnenstrahlen begleitet. In Höhe des Efferdplatzes fragen Sie einen weiteren Passanten nach dem Laden von "Trödler-Pano", um nicht ein zweites Mal unnötige Wege zurückzulegen. (41)

8

Schnell haben Sie erfaßt, wie Sie die simple Mechanik des Fensterladens überlisten können und setzen zu einem Kraftakt an, da ruft eine empörte Stimme "Wat jeschieht da? Einbrecher!" Sie drehen sich blitzschnell um. Keine fünf Schritte von Ihnen entfernt nähert sich eine dickliche Frau im gesetzten Alter, der sie zutrauen, in Windeseile die gesamte Nachbarschaft zusammenzubrüllen (44).

9

Aus Ihnen wird vielleicht doch noch ein passabler Seemann, denken Sie. Ihrem Scharfsinn entgeht natürlich nicht, wie man anhand dieses nautischen Instrumentes den Kurs ablesen und bestimmen kann. Sie packen den Griff des Kolderstocks mit beiden Händen und legen das Ruder so, daß das Schiff eine schöne Kurve nach Westen vollzieht, Doch was Sie nicht bedacht haben – Sie besitzen weder das Wissen, noch die Mannschaft, um parallel zur Kursänderung das nötige Segelmanöver durchzuführen! So müssen Sie entsetzt feststellen, daß sich das Schiff quer zum Wind stellt, ohne daß die Rahen herumschwenken, und das Segel somit hilflos im Wind killt. Auf eine geradezu klassische Art und Weise haben Sie die Kogge manövrierunfähig gemacht. In der Dwersposition dümpelt der Schiffsrumpf steuerlos auf dem Meer (183) ...

10

In der Nähe der alten Stadtmauer, die Kusliks Süden von der übrigen Stadt trennt, hat Ihre Suche nach einem Bettler Erfolg. Zögernd nähern Sie sich dem alten, nur in eine zerfetzte Decke gehüllten Mann, der an einer kleinen Garküche hockt, Die an der Vorderseite offene Küche ist gefüllt mit Hafenarbeitern, Matrosen und jungen Gesellen, Ein kräftiger Geruch nach Fischsuppe dringt aus der lärmenden Masse, die sich um ein paar Stehtische drängelt.

Der Bettler sitzt neben einer Holzschale und scheint zu schlafen, doch als Ihr Silberstück mit lautem Klingeln in die Schale fällt, wird er schlagartig wach, "Ihr seid sehr nett, Herr, ich danke Euch, danke!", bringt der Greis mit Mühe hervor und schüttelt sich unter einem Hustenanfall. Er will sich auf die Knie erheben, als Sie ihn nach dem Weg zum Laden von "Trödler-Pano" fragen.

Der alte Mann blickt müde auf. "Den alten Parvelleck meint Ihr?" Unsicher nicken Sie.

"Da müßt Ihr bis zu Androschs Anker runter, dort rechts und kurz danach weiter links ..." Wieder hustet der Bettler, schwer atmend fällt er gegen die Mauer zurück.

"Danke", murmeln Sie, und als Sie sich abwenden, fällt Ihnen der unscheinbare Fuchskopf auf, der in die Handfläche des Mannes geritzt ist. Mühsam kommt er auf die Beine und reiht sich in die Schlange derer ein, die in der Garküche eine Mahlzeit zu sich nehmen wollen. Nachdenklich machen Sie sich auf den Weg zum Haus des Trödlers (95).

11

Der Weg zu der kleinen Herberge am Rande der Stadt führt Sie über den Efferdplatz zur Marktstraße, auf der nur noch die Überreste von Kisten und Körben, zerdrücktes Obst und Haufen von Pferdeäpfeln an die vormittägliche Geschäftigkeit erinnern. Zwei kleine Jungen huschen über die Straße, wohl auf der Suche nach der einen oder anderen herabgefallenen Münze. Jetzt, am frühen Abend, sitzen die meisten Bürger Kusliks zu Tisch, während die Armen und Besitzlosen von dem erbettelten Geld eine karge Mahlzeit in einer der zahlreichen Kaschemmen einnehmen. Auch in einer so reichen Stadt wie Kuslik gibt es Armut und Leid. Sie schütteln die tristen Gedanken ab und setzen den Weg zur Herberge fort. Kurz bevor Sie das östliche Stadttor erreichen, biegen Sie in die Querstraße ein, in der das angesteuerte Gebäude gelegen ist. Freundlich schimmert Kerzenlicht durch die Fensterläden, und noch bevor die Sonne gänzlich am Horizont versinkt, haben Sie den zweiten Teller Bohnensuppe verspeist, den Ihnen Ihre fürsorgliche Wirtin serviert hat. Um nicht mit den kurz nach Ihnen angekommenen Reisenden - ein Mann von kräftigem Aussehen und eine Frau von wenig anmutiger Erscheinung – ausgedehnte Gespräche führen zu müssen, ziehen Sie sich nach einem "Gutdank der Köchin" auf Ihr kleines, behagliches Zimmer zurück. Nachdem Sie die Tür sorgsam verriegelt haben und eine Lampe für ausreichend Licht sorgt, holen Sie das Tagebuch des Trödlers und das kleine Flaschenschiff hervor. Sie machen sich an die Untersuchung dieser Gegenstände". (87).

12

Am Hafen angekommen, steuern Sie den östlichen Teil an, wo Sie bislang nicht gewesen sind. Vorbei an dem Ort Ihres unfreiwilligen Bades und der Taverne "Kieloben" kommen Sie in einen eher ruhigen Bereich des Hafens. Die Häuser sind, abgesehen von zwei großen Werkhöfen, klein und gemütlich. Die kleine Kneipe "Bei Niebuhr" macht Sie neugierig. Versteckt in einer Seitengasse scheint das zweistöckige Haus eine feine Schankstube zu besitzen. Ein paar Schritte weiter lockt eine andere Art der abendlichen Beschäftigung: bei dem Etablissement "Vanas Abenteuer" handelt es sich um ein Bordell. Sie spielen mit dem Gedanken, hier für ein paar Stunden einzukehren, auch wenn solche "Abenteuer" nicht gerade billig sind und Ihre Barschaft schon in den zurückliegenden Tagen stetig weniger geworden ist. Sie betreten das Bordell (118), nehmen in der Taverne "Bei Niebuhr" Platz (47) oder setzen Ihren abendlichen Bummel trotz der Erkältung fort (73).

13

Die Schatulle ist mit Rosenornamenten verziert und scheint sich Ihrem Bemühen, Sie zu öffnen, mit Hilfe eines zarten Schlosses zu widersetzen, aber mit Geduld und Fingerfertigkeit können Sie das Kästchen schließlich aufklappen, Die Schatulle enthält eine Steinchensammlung, augenscheinlich ohne irgendeinen Wert. Die Steine scheinen Fundstücke eines Sammlers zu sein, der selbst an unbedeutenden Kieseln noch etwas finden konnte. Kopfschüttelnd wenden Sie sich den Pergamenten zu (82) oder werfen ein Auge auf das Buddelschiff (110).

14

Wie schon an den Vortagen hockt der Bettler am selben Platz, leider scheint er nicht besonders erfolgreich gewesen zu sein, denn kaum haben Sie ihn erreicht, gibt er Ihnen das Goldstück zurück. "Was hat das zu bedeuten?"; wollen Sie von ihm wissen. "Kein Dunst, was mit dem Trödler passiert is, ich habe nix rausgekriegt..."

Verärgert murmeln Sie einen Fluch. Wieder ein Faden, der gerissen ist! Wie sollen Sie jetzt noch weiterkommen? Sie lassen dem Bettler die Münze und können sich entweder dazu durchringen, bei der Nachbarin vorbeizuschauen (67), oder machen stattdessen einen kleinen Spaziergang, auf dem Sie sich sehr genau überlegen, wie weit Sie diese Sache noch weiterführen können (93).

15

Der Weg zum Hafen führt Sie vorbei an Kusliks bestem Hotel, dem "Springenden Delphin", in dem die Königin des Lieblichen Feldes zuweilen abzustiegen pflegt, wenn sie in Kuslik verweilt. Entlang einiger Villen mit großen Gärten gelangen Sie durch ein altes Stadttor zum Hafen.

Die Kaianlagen der Hafengebucht sind gesäumt von Tavernen und verschiedenen Kontoren der führenden Handelshäuser, der Blick auf das weite Meer ist nur durch die schmale und von einem Befestigungsturm flankierte Hafeneinfahrt möglich. Die gewaltige Yaquirmündung liegt zu weit östlich, als daß man sie von hier einsehen könnte. Der Essensduft, der den zahlreichen Kneipen entströmt, mischt sich mit dem salzigen Seegeruch, den der vorherrschende Westwind, die Menschen hier nennen ihn "Beleman", in die Stadt trägt. Eigentlich könnten Sie nun etwas essen, ganz in der Nähe riecht es verführerisch nach leckerem Eintopf, doch als Sie sich gerade umwenden wollen, schlägt Ihnen etwas ins Gesicht. Es ist ... Zeitungspapier! Ärgerlich zerren Sie die Fetzen fort, die Ihnen der Wind hat zukommen lassen, dann überfliegen Sie die Titelseite des "Kusliker Kurier", um die es sich hierbei offensichtlich handelt. 'Geld gespart', fährt es Ihnen durch den Kopf, 'Armer Tropf, der die Gazette verloren hat!' Doch dann erblicken Sie einen Artikel, der sich unzweifelhaft um den Trödler dreht, der das für gestern verabredete Treffen ausgeschlagen hatte. (Lesen Sie bitte jetzt im Anhang Text #1 – "Kusliker Kurier" und kehren Sie danach hierher zurück.) Ohne zu zögern machen Sie sich nun auf, nach dem Haus des Trödlers zu fragen (90). Wenn Ihnen der Trödler weniger wichtig war, können Sie die ganze Angelegenheit auch als erledigt betrachten und den Tag auf Ihre Art genießen (49).

16

Der Schlaf hat Ihnen gut getan. Sie fühlen sich, wenn auch stark erkältet, zumindest etwas ausgeruht und überlegen, ob Sie der Nachbarin den zugesagten Besuch abstatten (94) oder mangels neuer Erkenntnisse davon Abstand nehmen und statt dessen in der Stadt nach den Ganoven suchen, die Sie gestern Abend so zugerichtet haben (58).

17

Auch wenn Sie sich neugierig fragen, wer Sie da wohl treffen will, das Risiko, in eine Falle zu laufen, wollen Sie nicht eingehen. Doch vielleicht ist Ihnen hier auch etwas entgangen, denn wenn nun der Trödler diese Verabredung angestrebt hat? 'Soll er hierher kommen', rechtfertigen Sie Ihre Vorsicht. Lustlos blättern Sie noch ein bißchen in dem Tagebuch, Der ganze Tag war eine einzige Pleite. Sie haben nichts in Erfahrung bringen können, das einen Hinweis auf den Trödler geben könnte. Nach einer Weile legen Sie das Buch beiseite und machen sich für die Nacht fertig. Morgen haben Sie vielleicht mehr Glück, und eventuell fällt auch der Nachbarin noch etwas ein, der Sie ja einen kurzen Besuch versprochen haben, Gähnend räkeln Sie sich und versinken in leichten Schlaf (57) ...

18

Wortlos kehren Sie der Frau den Rücken und schreiten davon. Das

Geschrei der Nachbarin wird schriller, und als sich auch einige Männer hinter Ihnen in Bewegung setzen, nehmen Sie die Beine in die Hand und geben Fersengeld (117).

19

Sie schnellen nach vorne, rammen gegen die breiten Schultern eines der überraschten Männer. Jemand stürzt, Sie schlagen mit den Fäusten um sich, Ein Schrei, Sie stürmen vorwärts. Eine Hand packt nach Ihnen, Ihr Mantel reißt. Dann schlägt Ihnen etwas brutal zwischen die Füße, und der geschleuderte Knüppel bringt Sie zu Fall. Sie versuchen, sich geistesgegenwärtig abzurollen, um den Sturz zu lindern (Akrobatik-Probe+4, bei Mißlingen der Probe ziehen Sie bitte 1W6 SP von Ihrer Lebensenergie ab). Dennoch ist Ihre Flucht gescheitert, denn die Männer haben Sie bereits umstellt, als Sie wieder auf die Beine kommen. Unsanft stößt man Ihnen einen Knüppel ins Kreuz. "Vorwärts!", bellt die Stimme des Hageren. "Versuch das nich nochmal, sonst lebst Du nich mehr lange!" Man stößt Sie zurück an den Rand des Kais. "Die Abreibung tut Dir gut, lausiger Buckel!", brüllt der Anführer und läßt wieder das unverkennbare Lachen hören. "Hinein mit ihm!" Die Männer setzen zum Stoß an, etwas Hartes saust auf Ihren Kopf nieder. Benommen stürzen Sie von der Mauer (85).

20

Es ist Ihnen schon zur Gewohnheit geworden, daß Sie zunächst bei dem kleinen sympathischen Krämer hereinschauen, dessen Geschäft schräg gegenüber Ihrer Herberge gelegen ist. Er empfängt Sie mit einem fröhlichen "Praisoslachen" und fragt sogleich nach Ihren Wünschen. Preislich liegt Ehrwald Trester, so der Name des gutmütigen Krämers, günstig, so daß Sie das eine oder andere zum normalen Preis erwerben können. Der Laden führt viele der hiezulande üblichen Waren, vom Öllämpchen über stabile Tafe bis hin zu Haushaltswaren. Trester ist wie immer guter Laune, beiläufig erwähnt er das neueste Gerücht aus dem Fürstenpalast: die Fürstin muß ihrem Sohn ein neues Seidenhemd maßschneidern lassen, nachdem der Zwölfjährige mal wieder so zugelegt habe, daß er aus allen Nähten zu platzen drohe. Schmunzelnd verlassen Sie nach dem Kauf Tresters Laden, um ein paar Häuser weiter noch bei Schneider Lampa vorbeizuschauen. Dort empfängt Sie dessen rundliche Frau. Wenn Ihnen nach Kleidern oder kleinen Accessoires der Sinn steht, können Sie hier einen etwas teureren, aber guten Kauf tätigen. Anschließend setzen Sie Ihren Spaziergang fort.

Unvermutet geraten Sie auf einen kleinen Platz, an dessen Rand ein kleines Stoffzelt steht. Ein Holzschild verrät: "Wahrsagerin Ludia". Sie zögern, Der Platz ist kaum besucht, an einem kleinen Brunnen stehen ein paar Mägde und Mädchen, die Wasser schöpfen, einige Kinder jagen einem struppigen Hund hinterher, und aus einem Hauseingang ist lautes Hämmern und Sägen zu hören. Vielleicht wäre ein Besuch im Zelt der "Wahrsagerin Ludia" nicht ohne Reiz (53), andererseits fällt Ihnen nun auch der alte Trödler wieder ein, nach dem Sie sich bei einem Passanten erkundigen könnten (90). Den Wochenmarkt mit seinen gewiß sehr reizvollen Attraktionen würden Sie dem aber momentan vielleicht vorziehen (33)?

21

"Keen Wort von det Jewäsch stimmt, Du Lüchenbold, Du Scharlatan!" Ihre zugegeben nicht sehr einfallsreiche Lüge, ein Freund des Trödlers zu sein, läßt die Frau puterrot anlaufen. "Wat habta mit ihm jemacht? Ich schreie, wennde nich sofort mit de Sprache erosrückst, Freundchen!" droht sie, während Sie fieberhaft überlegen, ob Sie es mit einer neuen Lüge versuchen sollen (59) oder

die Wahrheit erzählen wollen, wozu Sie allerdings Ihre anfängliche Flunkerei aufklären müßten (103).

22

Die Tür öffnet sich nach erstaunlich kurzer Zeit. Eine Frau, von etwa fünfzig Jahren, dicklich und mit breiter Schürze um die Hüften, blickt Sie ungläubig an, "Juten Tach, wat wollta von mir, wenn ich frachen darf?" Das freundliche Lächeln, das Ihnen entgegen schlägt, macht Ihnen die Frau auf Anhieb sympathisch. "Ich interessiere mich für Euren Nachbarn, den Trödler Parvelleck.", antworten Sie. "Soso, wer seid Ihr denn? Een Verwandter? Woher kennt Ihr den alten Pano?" Sie überlegen nur kurz, dann entscheiden Sie, ob Sie sich neutral als "guten Freund" ausgeben (109) oder die ganze Geschichte wahrheitsgemäß erzählen, um das Vertrauen der Frau zu gewinnen (80).

23

Ein paarmal drehen Sie die Flasche in den Händen, dann ist es für Sie beschlossene Sache – jetzt oder nie: entschlossen drehen Sie den Korken heraus und tasten mit einem Finger vorsichtig nach dem Koggenmodell. "Was geschieht?" ist Ihr letzter Gedanke, und ein markerschütternder Schrei das letzte, was der aufgelöste Pensionsbedienstete noch mitbekommt, bevor er unter allerlei Stoßgebeten zu sämtlichen Göttern die Treppe wieder hinunterhastet. Aber davon wissen Sie nichts, denn um Sie herum wird es schlagartig dunkel. Ein Säuseln dringt an Ihr Ohr, dann versagen Ihre Sinne (124) ...

24

Per Handschlag machen Sie mit der Nachbarin aus, übermorgen einmal vorbeizuschauen, um ihr von den Ergebnissen Ihrer Nachforschungen zu berichten. Sie ist sichtlich glücklich über Ihre Hilfe und dankt Ihnen mehrfach, bevor Sie sich verabschieden (83).

25

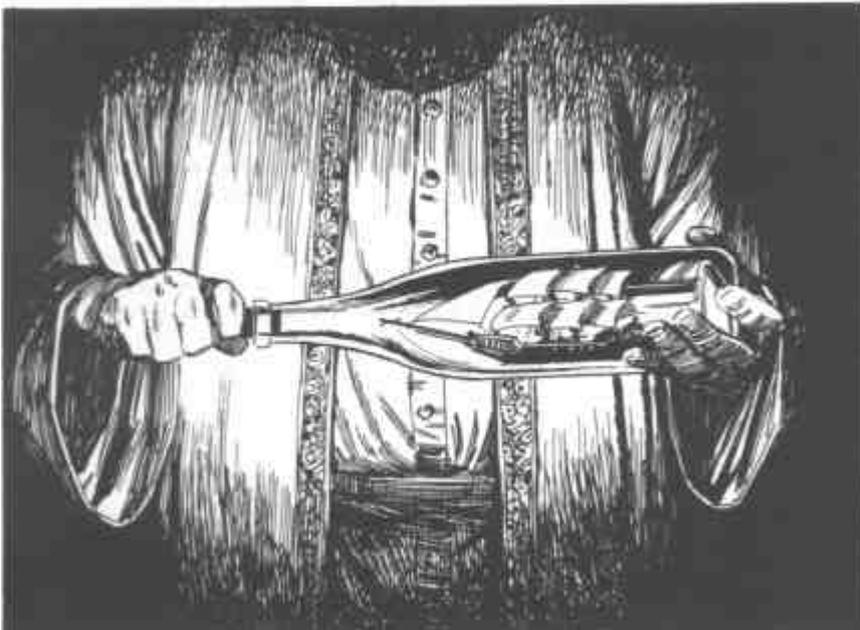
Als die Frau geendet hat, wissen Sie nur wenig mehr über den Magister, doch hat die Angelegenheit eine neue Tiefe gewonnen. Gestern vormittag, so die weinende Frau, sei sie von einem Mann in blauem Gewand aufgesucht worden - niemand anderes als der

Magister. Dieser habe Sie nach dem Trödler gefragt und erwähnt, es gäbe da eine dringliche Abmachung. Der Trödler wolle ihm ein kleines Flaschenschiff verkaufen und die Sache dulde keinen Aufschub. Verunsichert von dem Auftreten des Unbekannten habe die Frau dann eingestanden, das Schiff derzeit nicht hergeben zu können. Der Magister sei zornig geworden und habe die Herausgabe des Flaschenschiffes gefordert. Da habe sich die Frau nicht anders zu helfen gewußt, als die Wahrheit zu sagen. Besonderes Interesse habe der Magister an Ihnen gehabt, Die Nachbarin habe ihm Namen und Herberge genannt und ihm eine kurze Beschreibung gegeben. Zum Abschluß habe der Fremde gedroht, sie zu töten, falls sie mit jemandem über das Gespräch reden würde. Bisher habe sie sich deshalb nicht aus dem Haus gewagt. Sie haben erhebliche Mühe, der Frau Mut zu machen und kommen auch um die Notlüge nicht herum, schon einige deutliche Hinweise an der Hand zu haben. Sie versprechen, morgen wiederzukommen und lassen die unglückliche Frau alleine. Jetzt, am späten Nachmittag, verspüren Sie wenig Lust, schon zur Herberge zurückzukehren, auch das dortige Abendessen kann Sie heute nicht besonders reizen. Kurzerhand entscheiden Sie sich, in einer gemütlichen Hafenkneipe den Tag ausklingen zu lassen, um zunächst etwas Abstand von der Sache zu gewinnen (70).

26

Irgendwann sind Sie zur Herberge zurückgekehrt, glücklich darüber, dem überaus freundlichen Gesprächspartner geholfen zu haben. Langsam steigen Sie die Treppenstufen zu Ihrem Zimmer hinauf, entriegeln die Tür und legen sich zu Bett. Was für ein schöner Tag mit einem so angenehmen Ende! Leicht angetrunken schlafen Sie ein, das weiche Federbett empfängt Sie mit sanfter Zärtlichkeit ..! Bohrende Kopfschmerzen lassen Sie irgendwann hochschrecken. "Wo bin ich?"; ist Ihr erster Gedanke. Sie erblicken im Schein des hellen Madamals die vertraute Umgebung Ihres kleinen Zimmers. Sie liegen im Bett, entkleidet. Der Schmerz in Ihrem Kopf ist eigenartig intensiv, nicht so, wie sonst nach einer durchzechten Nacht, was diese unweigerlich gewesen sein muß, denn überdeutlich spüren Sie den Alkoholgeruch, der Ihrem Mund entströmt.

Plötzlich wird Ihnen alles klar! Da war die Taverne, "Karims Palast", der Magier, er sprach von dem Trödler, der Flasche! Sie haben sie ihm gegeben, einfach so. Ohne zu fragen! Ein Zauber ... es muß ein Zauber gewesen sein! Ihre Gedanken überschlagen sich. Nur langsam läßt der Schmerz nach, der eine Nachwirkung der Begegnung mit dem Magier sein muß. Er hat Sie mit seinen Künsten betrogen, die Flasche mit dem Schiffmodell in seine Hand gebracht, Also doch - irgend etwas stimmt nicht mit dieser Flasche! Vielleicht eine Nachricht, ein Dokument von großer Bedeutung? Wo kam er her, dieser Magier? "Magister" nannte er sich, "Magister der Halle der Antimagie", Die Halle der Antimagie, davon haben Sie schon gehört. Es ist eine der beiden Magierakademien der Stadt Kuslik. Immerhin, das mag ein Hinweis sein. Den ersten Fehler hat der Kerl jedenfalls schon gemacht! Triumphierend schütteln Sie den Ärger über sich und das Vorgefallene ab. Sie werden sich diesen Kerl schon kaufen, der Sie so heimtückisch aus dem Feld geschlagen hat! Bis zum Morgen wird geruht, beschließen Sie. Doch dann werden Sie dieser Akademie einen Besuch abstatten! Wieder tauchen Sie ein in Borons friedliches Traumreich (96) ...



27

Wenn Sie sich bereits nach der Herberge erkundigt haben, steuern Sie den Ort zielstrebig an (105). Sind Sie noch ohne Auskunft, so sprechen Sie einige Passanten an (68).

28

Der Weg zu Ihrer Herberge kommt Ihnen lang vor, viel länger als sonst. Die eisige Kälte, die Ihren Körper durchdringt, läßt jeden Schritt zur Überwindung werden. Doch auch als Sie in Ihrem Bett liegen, gut abgetrocknet und eingehüllt in weiche Decken, will die Kälte kaum weichen. Langsam sinken Sie in einen unruhigen Schlaf, aus dem Sie immer wieder hustend oder niesend aufschrecken. Dieser Abend wird seine Nachwirkungen haben (104)

...

29

Sie betreten nun den Wohnraum, der durch einen dünnen, ausgefransten Vorhang in zwei Teile getrennt wird. Die Küche mit offener Feuerstelle, einem Eßtischchen, einem Ablagebord, auf dem Geschirr, alte Lappen, verschiedene Gebrauchsgegenstände und Besteck recht unordentlich herumliegen, und einem breiten Schrank, nimmt den größeren Teil des Raumes ein. Hinter dem halb aufgezogenen Vorhang liegt die Schlafnische, die im wesentlichen aus einem schmalen Bett unter einem Fenster besteht. Eine offenstehende Tür führt in eine Art Treppenhaus, zumindest können Sie dort eine Treppe erkennen, die wohl in den Keller führen muß. Die Nachbarsfrau läßt sich ächzend auf einem der Holzhocker nieder und berichtet Ihnen, wie sie den Raum vorfand, als sie gestern nach dem Trödler sehen wollte: "Ich hatt ihm ja dat Essen jemacht und war dann fürn Moment wech. Als ich denn zurückjekommen bin, um nach ihm zu schauen, war er nich mehr an seinem Platz! Hier hatter jesessen, und da standen seene Schlappen. Der Teller war noch kaum anjerührt. Dat kleene Bud-delschiffche stand da, nebben de Teller. Und seen Tajebuch lach da auch. Hab' dann nach ihm jesucht, aber er war nich zu finden. Nach ner Weile hab ich dann aufjeräumt, den Korken uff Flasch un sowas. Aber er is den janzen Nachmittach nich wiederjekomme. Dann war ich inne Nachbarschaft, aber nichts jewesen. Bin auch zur Garde, aber da hamse sich dafür nich interessiert. Meinten, er würd schon wiederkurnme! Dann war da son fein jung Bursch, der für de Kuslicher Kurier arbeitet. Un der hat dann den kleenen Artikel jeschrieben." Nun deutet sie auf die zweiseitige Gazette, die auf dem Eßtisch liegt. "Habta se jlesen?"; fragt sie und reicht Ihnen das Blatt ungeachtet dessen, was Sie antworten wollten. (Siehe Text #1 - Der Kuslicher Kurier - im Anhang) Vor Aufregung laufen der Frau nun Tränen aus den Augen, sie wendet sich ab und zückt ein kleines Tuch.

Nach ein paar Schnäuzern scheint sie sich beruhigt zu haben. Derweil wandert Ihr Blick durch den Raum. Plötzlich steht die Frau auf. "Ich hör Pochen an rneene Türe drüwen! Will ma kurz lugen, wers is!" Schnell verläßt Sie das Zimmer, durchquert den Laden und verschwindet nach draußen.

Ein kurzer Blick durch das eine Ladenfenster gibt Ihnen Aufschluß: Eine Freundin – vielleicht aus der Nachbarschaft - hat bei der Nachbarin geklopft. Nun bahnt sich zwischen den beiden ergrauten Damen ein längeres Gespräch an, so daß Sie die Gunst der Stunde nutzen, um sich den Wohnraum einmal genauer anzusehen. Wollen Sie zunächst die Schlafecke untersuchen (86), sich dem Kleiderschrank zuwenden (113) oder dem Ablagebord an der Wand (52)?

30

Sie haben sich gerade umgewendet, um den Hafen in Richtung

Norden zu verlassen, da hören Sie plötzlich lautes Rufen hinter sich. Sie drehen sich um und blicken erschrocken in die düsteren Mienen von gut einem halben Dutzend Männern (63) ...

31

Die kleine, offene Garküche nahe der alten Stadtmauer ist schnell erreicht. Dort, genau wie am gestrigen Tag, sitzt der kränkelnde Bettler, gehüllt in seine zerlumpte Decke. Auch in der Küche bietet sich Ihnen das gleiche Bild: Eine dichte Mensentraube verschlingt an den wenigen Tischen die kargen Mahlzeiten. "Milde Gabe, guter Mann!", krächzt der Alte zu Ihnen herüber. "Willst Du Dir ein paar Taler mehr verdienen als gestern?", fragen Sie ihn unmißverständlich.

"Was wollt Ihr wissen?"; gibt der Graufuchs zurück und zeigt Ihnen kurz, aber deutlich, die Innenfläche seiner Hand. Das Symbol der bekanntesten Bettlergilde Aventuriens, der kleine Fuchskopf, ist unverkennbar.

"Der Trödler Parvelleck ist verschwunden. Wo hält er sich auf?" Der Bettler hebt müde die Schultern. "Ich weiß nichts darüber ... aber vielleicht kann ich etwas erfahren", entgegnet er hustend. "Finde es heraus! Du wirst gut bezahlt werden. Morgen, gegen Mittag, bin ich zurück, dann erwarde ich Informationen!" Das Goldstück lag bereits einige Zeit in Ihrer Hand. Nur schweren Herzens trennen Sie sich von der wertvollen Münze, doch dieser Dienst will gut bezahlt werden, wenn er Ergebnisse bringen soll. Der Bettler nimmt das Geldstück dankbar entgegen und erhebt sich mühsam. Sie nicken ihm verabschiedend zu und gehen ein paar Schritte weiter. Mehr ist jetzt eigentlich nicht zu tun, denken Sie. Der Graufuchs wird, wenn es denn etwas Greifbares gibt, die gewünschten Informationen beschaffen. Dennoch überlegen Sie kurz, ob Sie nicht doch auf eigene Faust in der Südstadt suchen sollten, immerhin ist der Tag noch längst nicht vorüber (88). Das kann jedoch riskant werden, und so sehen Sie keinen Grund, nach der Beauftragung des Bettlers noch selbst aktiv zu werden. Die Rückkehr zur Herberge liegt deshalb nahe (107).

32

Bevor Sie sich wieder gefaßt haben, richtet die Akademievorsteherin die erste Frage an Sie. "Ihr wollt einen der Magister sprechen. Warum?"; Ihre Stimme klingt abweisend. Man scheint Sie hier sehr unfreundlich behandeln zu wollen, was Sie angesichts des Vorfalles auch verstehen können.

Dennoch geben Sie Ihrer Stimme einen bewußt harten Klang, als Sie zur Antwort ansetzen: "Er hat mich betrogen, mit den Kräften, die er hier erlernt hat!"

"Unmöglich."; gibt die Frau zurück, "Ihr müßt einem Irrtum erlegen sein. Ich kann Euch nicht weiterhelfen, folglich solltet Ihr nun gehen!"

Wie von selbst öffnet sich die Tür hinter Ihnen und der junge Adept erscheint wieder. Sie wollen protestieren, doch die Vorsteherin unterbindet dies mit einer herrischen Geste und den Worten; "Ich dulde keinen Widerspruch, also verlaßt diese Hallen. Was auch immer geschah, es wird sich nicht wiederholen!" Das kurze Aufblitzen in den Augen der Frau ist ein deutliches Anzeichen ihrer Erregung. Grußlos verlassen Sie das Zimmer, erst als Sie wieder draußen sind und etliche Schritte zwischen sich und das Akademiegebäude gebracht haben, beruhigen Sie sich langsam. Der Rausschmiß war eine pure Unverfrorenheit! Man hat Sie nicht zu dem gewünschten Magister vorgelassen, und doch sind Sie jetzt fest davon überzeugt, daß dieser hier beherbergt wird. Der Vorsteherin war es offenbar gar nicht recht, daß Sie den Magister sprechen wollten. Vermutlich will Sie Aufsehen und jeglichen Ärger vermeiden. Wie sollen Sie jetzt weitermachen?

Bei der Garde haben Sie wohl wenig Chancen, etwas gegen die Akademie zu erreichen. Auch den Gedanken, vielleicht in der Nacht in das Gebäude einzudringen, verwerfen Sie schnell. Ihr Leben zu riskieren, haben Sie schließlich nicht vor. Und außerdem: Wie wollen Sie den Magier überwältigen? Ratlos überdenken Sie, wohin Sie sich nun wenden wollen. Eigentlich wäre nun der Besuch bei der Nachbarsfrau fällig. Doch was sollen Sie Ihr sagen? Nach der Abfuhr in der Akademie haben Sie nichts vorzuweisen. Sie entscheiden sich also entweder trotzdem für den Besuch bei der Nachbarin (67) oder dagegen, um die ganze Angelegenheit bei einem Spaziergang zu überdenken (93). Eventuell haben Sie am gestrigen Tag eine lohnenswerte Investition getätigt und wollen zuvor einen kleinen Abstecher unternehmen (14)?

33

Schon von weitem ist das Lärmen der zahlreichen Marktbesucher zu vernehmen. Die langgezogene Marktstraße, die sich oberhalb des großen Efferdplatzes quer durch die Stadt zieht, ist auch am späten Vormittag noch mit Menschen gefüllt, mehr als einmal kommen Sie nur mit Hilfe Ihrer Ellenbogen voran. Das Angebot der Markthändler ist reichhaltig und ausgefallen: Neben einfachen Obst- und Gemüseständen werden - ganz öffentlich - auch immer wieder Kräuter und Tinkturen angeboten, daneben sogar ab und an Waffen und Rüstungsstücke. Kusliks Ordnungshüter sieht man weit und breit nicht - und Sie können sich des Gefühls nicht erwehren, daß, wenn diese in der Nähe wären, auch keine Veränderung des Angebots eintreten würde. Sagte man Ihnen nicht, daß Kuslik eine "freie Stadt" sei? Sie mischen sich unter die schwer beladenen, geschäftigen Bürger und Bediensteten. Kinder und Halbwüchsige drängeln sich immer wieder durch das Gewimmel, mehr als einmal fällt Ihnen ein geschickter Diebstahl in der Nähe auf, doch ehe das erzürnte Opfer den Langfinger bemerkt, ist dieser längst verschwunden. Immer wieder erschallt lautes Gebrüll, feilschende Stimmen schrauben sich in ungeahnte Höhen, kleine Mißgeschicke werden von freudigem Gejohle begleitet, und unter den Anfeuerungsrufen der Menge versucht ein gackerndes Huhn, seinem Besitzer zu entkommen.

Nach zwei Stunden Drängeln, Feilschen, Bieten und Kaufen legen Sie eine Ruhepause ein. Das Marktleben ist auch zur Mittagszeit nicht abgeflaut, von Ihrem Sitzplatz in einer kleinen Seitengasse haben Sie einen guten Überblick über das Geschehen. Aufmerksam werden Sie, als die laute Stimme eines Zeitungsverkäufers die Geräuschkulisse überläutet: "Hier der Kusliker Kurier!" Über den Köpfen der Menschen schwenkt jemand ein paar Zeitungen. "Nur sechs Taler, jetzt im Letterndruck!", hallt die Stimme herüber. Sie überlegen kurz: Vielleicht lohnt sich ein Blick in die Gazette, dann sollten Sie den Verkäufer ansprechen (74), oder wäre ein Spaziergang über den nahe gelegenen Efferdplatz eine willkommene Abwechslung von dem bunten Treiben (56)? Wenn Ihnen der Trödler nicht aus dem Sinn geht, können Sie auch einen

der vorbeieilenden Marktbesucher um eine Auskunft bitten (90).

34

Der Hagere geht zurück zur Kneipe, in der Sie ihn aufgeschreckt hatten. In der Tür blickt er sich ein paarmal um, dann nimmt er wieder am Spieltisch Platz. Irritiert kehren Sie zur Pension zurück, wo Sie eine Erklärung für dieses sonderbare Verhalten zu erhalten hoffen (97).

35

Langsam schleichen Sie sich an den schmalen Durchgang heran, durch den Sie bald erste Bewegungen wahrnehmen können. Offenbar tanzen dort Menschen! Die Musik ist fröhlich, einen kleinen Flötenspieler sehen Sie ganz deutlich durch den Durchschlupf. Hier kommt nur ein wahrer Akrobat durch, denken Sie angesichts der schmalen Öffnung zum Innenhof. Dort, jetzt sehen Sie es aus nächster Nähe, tanzen fast ein Dutzend Personen, Frauen wie Männer, zu der Musik zweier Flöten und einer Laute. Mehrere Hintertüren führen von dem Hof weg. "Seltsame Gesellschaft", murmeln Sie, Die Tanzenden sehen alle gewandt und schlank aus, fast wie Akrobaten, oder wie Diebe! Wie ein Blitz schießt Ihnen dieser Gedanke durch den Kopf. Im gleichen Augenblick hat man Sie entdeckt. Die Musik verstummt, nur haarscharf neben Ihnen prallt ein Wurfmesser an der Wand ab. Sie stürzen davon, laufen um Ihr Leben, so schnell Sie die Beine tragen. Ihre Gedanken rasen. Warum waren Sie nur so neugierig? Hinter Ihnen gellen die Rufe der Verfolger. Jemand greift nach Ihnen, Ihre Kleidung reißt an der Schulter auf. Sie schlagen um sich, wehren sich mit ganzer Kraft! Ihre Umgebung verschwimmt, Sie spüren Ihr rasendes Herz, Ihre Lunge schmerzt. Immer weiter laufen Sie, mechanisch und ohne Gefühl. Dann versagen die Beine. Sie straucheln, der Himmel dreht sich, dumpf schlagen Sie mit dem Kopf auf das Pflaster, Stimmen, ein Rütteln an Ihrer Schulter. Dann nichts mehr (77) ...

36

Die kleine Hafentaverne macht einen gemütlichen Eindruck, Der kleinwüchsige Wirt des "Hafenwinds" eilt geschäftig von Tisch zu Tisch und verteilt große Teller, wahlweise mit Suppe oder



Fisch. Dazu trinkt man hier herbes Bier, wie Sie den anderen Gästen schnell abgesehen haben. Hafenarbeiter, Handwerker und Söldner plaudern in freundlichem Ton über Dinge wie den geplanten Neubau der Kirschan-Werft am Ostufer des Yaquir-Deltas, das man hier den "Yaquirmund" nennt, oder die bevorstehende Neuwahl der Gildenoberhäupter. Während des Essens denken Sie über neue Wege nach, den Trödler zu finden. Vielleicht wäre ein Umhören in der Unterstadt erfolgversprechend, denn die Diebe und Bettler dort sollen eine ausgezeichnete Quelle für Informationen sein... Ein Versuch lohnt sich vielleicht.

Nachdem Sie – gut gesättigt – gezahlt und dem Wirt mehrfach ob seiner guten Kochkünste gelobt haben, führt Sie Ihr Weg entweder in zwielichtigeres Gefilde, um sich dort nach dem Trödler umzuhören (61) oder allmählich zurück in die Nordstadt, um die zweite Tageshälfte mehr dem Zufall zu überlassen. Vielleicht fällt Ihnen auf dem Rückweg zu Ihrer Herberge noch etwas ein (107).

37

Schnell hat sich ein Teil der Nachbarschaft um Sie und die Frau versammelt. Aufgeregtes Gemurmel und vereinzelte Rufe nach der Garde lassen sich vernehmen. Die Nachbarin bezieht Sie öffentlich der Entführung des Trödlers, und nach einer Weile sind die rotschweifigen Helme einiger Stadtgardisten über den Köpfen der Menge zu sehen. Vor den Ordnungshütern wiederholt die aufgelöste Nachbarsfrau ihre Anschuldigungen, die Umstehenden bekräftigen den Verdacht lauthals. "Pöbelpack!"; schießt es Ihnen durch den Kopf, als Sie von den Gardisten kurzerhand unter den Schultern gepackt und auf die Wache geschleppt werden, trotz Ihrer Beteuerung, nichts mit dem Verschwinden des Trödlers zu tun zu haben.

Erst Stunden später können Sie das Wachhaus verlassen. Den wachhabenden Hauptmann von Ihrer Unschuld zu überzeugen, war ein hartes Stück Arbeit. Gewiß ist es bereits Stadtgespräch, daß ein fremder Abenteurer bei einem Einbruch erwischt wurde, und die Gerüchteküche dürfte aus Ihnen längst einen langgesuchten Dieb aus dem Mittelreich oder das Mitglied einer geheimen Meuchlerorganisation gemacht haben (121) ...

38

Erst nach wiederholtem Klopfen öffnet sich die Tür des offenbar schon geschlossenen Fleischerladens. Ein großer, behäbiger Mann baut sich vor Ihnen auf und fragt mit ebenso hoher wie unsicherer Stimme nach Ihrem Begehren. "Ich bin ein guter Freund des Trödlers", antworten Sie, dabei über die Schulter deutend. "Was wißt Ihr über ihn?"

Der Mann drückt herum. "Nun, äh, ich kenne ihn nicht besonders gut ... ich weiß nur, daß er eigentlich nie Geld besessen hat." "So?"; fragen Sie forsch, "Und seid Ihr nicht hin und wieder mit ihm aneinandergeraten?"

"Ich, nun, es hat da gewiß auch mal harte Worte gegeben, aber mit dem Verschwinden habe ich nichts zu tun, ehrlich!"; Dicke Schweißperlen haben sich auf der Stirn des kräftigen Fleischers gebildet. Unwillkürlich müssen Sie schmunzeln. Der Trödler mag unbeliebt gewesen sein, aber sein Fleischer hat ihm bestimmt nichts angetan, "Danke für das Gespräch!"; rufen Sie dem schwitzenden Koloß zu, als Sie sich amüsiert in Richtung Herberge (11) oder zur Redaktion des "Kuriers" (62) aufmachen.

39

Um an die Rückseite des Hauses zu gelangen, müssen Sie auch die kleine Lagerhalle umrunden. Der Hof ist durch einen Zaun vom Obstgarten eines weiteren Gebäudes, das zur anderen Seite gelegen ist, abgetrennt. Genau wie an der Vorderfront besitzt das

Trödlerhaus auch von hinten zwei Fenster mit von innen zu verriegelnden Holzläden. Eine ehemalige Tür ist mit Holz zugenagelt worden. Bei dem Nachbarhaus ist der Hintereingang noch intakt. Gestapeltes Brennholz zeigt, daß selbst an diesem warmen Tag niemand auf ein brennendes Herdfeuer verzichten will, die Schlotte auf den Dächern beweisen das. Nur aus dem Haus des Trödlers dringt kein Rauch, vielleicht ein weiteres Indiz für sein Verschwinden. Kurzentschlossen brechen Sie eines der Fenster auf, um in das Haus zu gelangen (8), kehren zur Eingangstür zurück und versuchen, diese gewaltsam zu öffnen (84) oder klopfen am Vordereingang des Nachbarhauses, um dort nach dem Bewohner des Trödeladens zu fragen (22).

40

Das kleine, noch wenig gefüllte Notizbüchlein macht einen unordentlichen Eindruck. Suppenflecken, Tintenkleckse, Eselsohren und Risse verziern die Seiten. In schwer entzifferbarer Schrift sind im wesentlichen die Käufe und Verkäufe des Trödlers notiert, selten einmal stoßen Sie auf persönliche Notizen. Der letzte Eintrag stammt vom Tag, an dem Sie sich mit dem Trödler treffen wollten. Mühsam lesen Sie die wenigen Zeilen: "Heut Abend in "Schnabel", Treffen. Habe Schiffchen wiedergefunden, werde mal untersuchen, muß verkaufen, sonst kann ich nicht zahlen." Geldprobleme? Davon sprach die Nachbarin ja bereits. Vielleicht hat der Vorfall in der Hafengasse vor zwei Tagen doch mehr Gewicht, als sie bislang gedacht haben? Jemand wollte Geld zurück? Mit flinken Händen blättern Sie die letzten Tageseintragungen durch, auf der Suche nach einem Hinweis. Vergeblich ... nirgends ist die Rede von dubiosen Geschäften oder ähnlichem. Dennoch, ins Auge sticht, daß der Trödler im vergangenen Monat immer weniger Verkäufe zu verzeichnen hatte.

Nachdenklich schlagen Sie zum Lesezeichen zurück und lesen ein zweites Mal die Notiz, die Sie schon im Haus des Trödlers so bemerkenswert fanden. "3. Nam: Normalerweise macht man an solch düsteren Tagen ja keine Geschäfte, aber- ich habe eine Ausnahme gemacht. Der Junge brauchte einfach das Geld! Ich habe die ganze Kiste mit Tand gekauft, und das für nur 6 Taler. 2 alte Öllampen, eine schwarze Kerze (seltsam weich und mit Gravur), ein rostiger Ring, 3 schmutzige Federn, ein kleines Buddelschiff mit Siegel, ein Messingglöckchen und ein krummes Messer, Der Junge war froh, daß ich ihm die Sachen abkaufte. Habe ihm für die Nacht Jorgens Herberge vorgeschlagen. Dann war da noch ein finsterner Kerl, ging immer am Haus vorbei. Habe alles verriegelt und niemanden eingelassen ..."

Sie haben das Gefühl, daß hier etwas versteckt ist, etwas, das man nicht auf Anhieb erkennen kann. Nur was? Federn, schwarze Kerze, Ring, ... und wieder das Flaschenschiff. Warum war gerade hier das Lederstückchen eingelegt? Und was ist das für ein Mann gewesen, der vor dem Haus hin und her gegangen ist? So sehr Sie sich mühen, Ihnen will wenig einfallen. "Jorgens Herberge"... Vielleicht hier ein Ansatz? Wieder blättern Sie durch die Seiten. Da! War da nicht eine Stelle, die wieder von der Kiste sprach? Tatsächlich: "9. Ron.: Hatte Käufer für Kiste mit Tand, aber dann wollte er doch nicht. Bis auf Lampen hab ich noch nichts davon verkauft." Merkwürdig. Soweit Sie wissen, ist die Kiste nicht mehr im Besitz des Trödlers. Folglich muß er Sie verkauft haben. Doch so sehr Sie auch suchen, die Kiste oder ihr Inhalt werden in den folgenden Eintragungen nicht mehr erwähnt. Tief in Gedanken versunken, legen Sie das Buch zur Seite. Morgen wollen Sie einige der möglichen Informationsquellen aufsuchen, vielleicht wird das Bild dann ja klarer. Jetzt wollen Sie sich noch mit dem letzten Überbleibsel der merkwürdigen Kiste, dem Flaschenschiff, beschäftigen (69). Falls Sie das schon getan

haben oder die Flasche für uninteressant halten, warten ein paar geruhige Stunden Schlaf auf Sie (111).

41

Der Handwerker, den Sie freundlich auf den Trödeladen angesprochen haben, kratzt sich nach Ihrer Frage zunächst überlegend am Kopf, dann jedoch setzt er zu einer umfangreichen Erklärung an: "Anne alten Burg vorbei, da kommt dann des olle Stadtjämäuer, denn bei Androschs Anker, ne schnucklige Kneipe, rechtsrum da. Da isst nich weit zur nächsten Gaß, und da jehste nochma links erum, nich zu verfehlen."

Dankbar über diese konkrete Wegbeschreibung machen Sie sich sogleich auf in die Südstadt, die den ärmeren Schichten der Kusliker Bevölkerung als Lebensraum dient (95).

42

"Gebt mir bitte Eure Hand!" Ludia zieht Ihre Hand zu sich heran, beugt sich darüber und beginnt, mit dem Zeigefinger Ihre Handlinien nachzuzeichnen. Unbewußt bilden sich kleine Schweißperlen auf Ihrer Stirn, denn Ihnen ist ein wenig unwohl bei dem Gedanken, in Kürze Einblick in Ihren künftigen Lebensweg zu erhalten. Leise ertönt die Stimme der Wahrsagerin: "Glück ist keine Stärke, auf die man sich verlassen sollte, besonders nicht, wenn man in großen Höhen schwebt. Ich sehe dunkle Schattierungen, Donnerrollen und Blitze. Aus Feinden werden Freunde, Euer Weg ist seltsam und gefährvoll. Ihr werdet Euch um Dinge bemühen, die Euch fremd und unbekannt sind, doch Ihr habt es in der Hand, ob Ihr der seid, der Ihr sein solltet. Die Linie Eures Lebens sieht einen Entschluß vor."

Ludia blickt auf. Sie ziehen Ihre Hand zurück, verunsichert weichen Sie den dunklen Augen der Frau aus. Sie wirkt ernst, fast zu ernst (75) ...

43

Ja, Sie sind erleichtert! Endlich haben Sie sich von der Verpflichtung losgemacht, sich um den Trödler kümmern zu müssen. Nun ist Ihr Gewissen beruhigt, und Sie sind bereit für das "Abenteuer Stadt", denn was gibt es nicht noch alles zu sehen in Kuslik! Wie Sie sich auf unzählige interessante Stunden in Kusliks Bibliotheken freuen! Und schließlich ist es auch viel spannender, abends am Hafen den Sonnenuntergang zu bewundern, auf den zahlreichen Bänken der Parkanlagen zu dösen und die Pflastersteine der Kusliker Gassen zu zählen, als dem Geheimnis um einen verschwundenen Trödler nachzugehen, nicht wahr? Recht so, die Freude darüber kann man Ihnen ansehen. Pflasterstein Eins, Pflasterstein Zwei ...

44

"Ich bin kein Einbrecher!" rufen Sie der Frau entgegen und suchen nach einer passenden Erklärung für Ihren zweifellos eindeutigen Versuch, sich gewaltsam Zutritt zu verschaffen. "Ich will uf de Stelle eene Erklärung, oder ich ruf die Garde, junger Mann!", faucht sie. Wollen Sie ihr rundheraus die Wahrheit sagen (80) oder der Alten eine schnelle Notlüge aufzischen (21)?"

45

In dem kleinen Abstellraum herrscht ein heilloser Durcheinander. Bis unter die Decke stapeln sich hier alle nur erdenklichen Gegenstände, deren Verkaufswert Sie auf wenige Kreuzer schätzen. Niemand kann Sie dazu bewegen, hier genauer nachzusehen. Interessieren Sie sich noch für das Treppenhaus (79) oder haben Sie dort schon nachgesehen, beziehungsweise wollen dies gar nicht erst tun (24)?

46

Die Regale und Kisten ringsum enthalten kaum interessante Gegenstände. Neben einfachen Holzlatten, alten Brettern und Besenstielen stoßen Sie auf eine Unzahl skurriler und unmöglicher Funde wie uralte Kettenglieder, Amulette, Glücksbringer, eingestaubte Lampen, Kästchen, Muscheln, Eimer, Pinsel, sogar ein thorwalsches Trinkhorn, Planken, Kohlestifte, Feuersteine und Zunderkästchen, Tautropfen, niedergebrannte Fackeln, Buchrücken, Figürchen, rostige Nägel und dergleichen mehr. Nach diesem kurzem Einblick in die Ware des Trödlerladens ist Ihnen die Lust an genaueren Untersuchungen vergangen. Schnell folgen Sie der Nachbarin in den Wohnraum (29).

47

Im Innern der Taverne geht es ruhig zu. Um die Tische haben sich kleine Grüppchen gebildet, vereinzelt werden Spiele gespielt. In einer stillen Ecke lassen Sie sich nieder. Dort hängen Sie bei einem Bier dem Gedanken nach, wie es jetzt weitergehen soll. Die vergangenen Tage waren von Rückschlägen gekennzeichnet. Keine Spur führte zu neuen Erkenntnissen, und nicht einmal den Magier, der Sie überfallen und bestohlen hatte, konnten Sie wiederfinden und zum Gespräch stellen. Je länger Sie darüber nachdenken, desto mehr macht Ihnen Ihr Versagen zu schaffen. Es ist Zeit, die Sache abzubrechen. Die Nachbarin wird ohne den Trödler auskommen müssen, es sei denn, er kommt von alleine zurück. Sie haben sich zwar immer für einen Gewinner gehalten, aber diesmal haben Sie kläglich versagt. Sie geben sich geschlagen. Kuslik soll nicht länger auf Ihre Abreise warten müssen. Regungslos starren Sie gegen die Wand (119) ...

48

Wie üblich kehren Sie zunächst beim ebenfalls in diesem Stadtviertel gelegenen Krämerladen Trester ein, bei dem Sie schon in den Anfangstagen Ihres Aufenthaltes in Kuslik ab und an aufgetaucht sind. Worauf Sie Ihr Augenmerk richten, sei Ihnen überlassen, Sie können bei dem sympathischen Trester nahezu alle Gegenstände des täglichen Gebrauchs kaufen, oft zum Normalpreis, selten darüber. Während Ihres Einkaufes erzählt Ihnen der Krämer, daß "neulich Abend drei Seemannen fast ertrunken sind, weil se zu blöd zum Spazieren jehen jewesen sein! Stockbesoffen warene!" Händereibend freut er sich über das Ungeschick seiner Mitbürger. Angenehm aufgeheitert verlassen Sie den Laden, nachdem Sie Ihre Einkäufe getätigt haben, und schlagen den Weg zur Redaktion des "Kusliker Kuriers" ein (101) oder wollen etwas über "Jorgens Herberge" in Erfahrung bringen (27).

49

Der Entschluß hat Ihnen gut getan. Der Tag in der Stadt hält für Sie noch viele erlebnisreiche Stunden und interessante Geschehnisse bereit, doch dies ist eine andere Geschichte und soll an anderer Stelle erzählt werden ...

50

Erst als Sie das Ende der Gasse erreichen, weicht das unangenehme Gefühl, daß die enttäuschten Blicke der Nachbarsfrau bei Ihnen hinterlassen haben. Doch was geht Sie diese Sache an? Mit schlechtem Gewissen stürzen Sie sich wieder ins Kusliker Leben und verdrängen den Trödler aus Ihren Gedanken. Kuslik ist eine große Stadt, und Sie haben längst noch nicht alles gesehen ...

51

Schon nach kurzer Zeit kehrt der Bursche mit einem jungen, blondschopfigen Mann in schlichten Kleidern und mit lustigem

Grinsen im Gesicht zurück, der sich sogleich als Torben Schultge vorstellt. "Womit kann ich dienen?" fährt er fort.

"Ihr habt den kleinen Artikel über den Trödler verfaßt, der in der gestern erschienenen Ausgabe des Kusliker Kurier zu lesen war?"

"Ja", schmunzelt er. "Es war nicht so einfach, den zuständigen Setzer von der Notwendigkeit dieser Änderung zu überzeugen. Wie Ihr wißt, wird der Kurier erst seit zwei Ausgaben im richtigen Druck vervielfältigt, somit ist so eine kurzfristige Sache schwer machbar. Eigentlich war ich auch gar nicht dazu befugt. Ich habe auf eigene Faust gehandelt und dafür von Badun gehörig Ärger bekommen"; Verschmitzt blickt er Sie an.

"Warum?", wollen Sie wissen. "Naja, ich war gerade auf der Wache, als diese alte Frau dort ankam und ihre Geschichte erzählte. Man hat sie gar nicht ernst genommen, und da dachte ich, ihr vielleicht helfen zu können. Tja, und das hätte mich fast meine Anstellung gekostet."

Sie nicken, dann fragen Sie weiter: "Was hat die Frau erzählt?" "Im wesentlichen das, was der Artikel enthält. Daß der Trödler verschwunden sei und sie sich das nicht erklären könne, wo doch Schuhe und Mantel am üblichen Platz gewesen seien und auch die Suppe noch nicht angerührt worden war. Dann erwähnte Sie noch dieses alte Flaschenschiff, das auf dem Tisch gestanden hätte. Daraus habe ich den Artikel gemacht. Ich glaube allerdings nicht, daß der Alte entführt worden ist, eher liegt er irgendwo tot oder krank, schließlich war er nicht mehr jung. Doch warum interessiert Ihr Euch dafür? Habt Ihr gestern abend schon einmal hier nach mir gefragt?"

Irritiert überlegen Sie einen Augenblick. "Nein, ich war das nicht. Habt Ihr jemanden gesehen?"

Torben schüttelt den Kopf. "Keine Ahnung, wer das gewesen sein könnte."

Sie haben hier nicht angefragt, wer dann? Schnell verabschieden Sie sich von dem netten Mann und kehren dem Redaktionsgebäude den Rücken. Eine kleine Spur - vielleicht! Es zieht Sie zum Hafen, wo Sie eine warme Mittagsmahlzeit einnehmen wollen (36) oder nach 'Jorgens Herberge' suchen, nach der Sie sich aber zunächst erkundigen müßten (27).

52

Auf dem Bord liegen Bestecke, Geschirr, alte Lappen, Kerzenstummel und andere Gegenstände des täglichen Gebrauchs, Interessant erscheinen Ihnen nur eine hübsche Schatulle, ein Stapel Pergamentrollen und das Flaschenschiff. Sie vergewissern sich durch einen Blick nach draußen, daß die Nachbarsfrau noch eifrig tratscht und sehen sich die Schatulle (13), die Pergamente (82) oder das Buddelschiff an (110).

53

Langsam nähern Sie sich dem rundlichen Zelt, dessen Stoff mit einigen Tiersymbolen bestickt ist. Aus dem Inneren dringt schwacher Lichtschein. Zögernd ziehen Sie den Ledervorhang zur Seite und werfen einen Blick hinein. Umgeben von mehreren Kissen und Decken, auf denen sich einige dunkle Katzen räkeln, sitzt eine knapp fünfzigjährige Frau im Schneidersitz. Sie trägt ein Kopftuch, der Körper wird von einem weiten Umhang verhüllt. Rötliche Haare lugen unter dem Tuch hervor, zwei Ohringe funkeln im Licht einer kleinen Kerze. Die Frau hebt den Kopf. Ihre Stimme klingt angenehm, als sie Sie hereinbittet. "Soll ich Euch die Zukunft weissagen?"

Sind Sie zu diesem "Wagnis" bereit, so betreten Sie das kleine Zelt und lassen sich vor Ludia auf einem Kissen nieder (89). Andernfalls verneinen Sie freundlich und kehren dem Zelt den Rücken. Wesentlich eher sagt Ihnen ein Bommel über den nahen

Markt zu (33).

54

Auf dem Weg zur Taverne "Karims Palast", eine Lokalität, die sich in der Nähe der Burg befinden soll, überlegen Sie fieberhaft, wer dieser geheimnisvolle Fremde sein könnte und - was viel entscheidender ist - was er von Ihnen will. Vielleicht war es doch keine so gute Idee, Tagebuch und Flaschenschiff mitzunehmen? Wer kann daran ein Interesse haben? Möglich, daß der Trödler dahinter steckt, vielleicht klärt sich an diesem Abend bereits das Rätsel um sein Verschwinden? Als Sie mehr durch Zufall das Messingschild mit der Aufschrift "Karims Palast" am Ende der Straße erblicken, sind Ihre Hände feucht geworden. Als wenn es das letzte Mal wäre, atmen Sie noch einmal tief durch, bevor Sie die Tür zu dem zweistöckigen Steinbau aufstoßen, aus dessen Fenstern gedämpfter Stimmenlärm dringt (92).

55

Auf dem Tisch liegen, sinnvoll angeordnet, mehrere zum Teil sehr alte Bücher, ein neuartiges Vergrößerungsglas, eine Schriftrolle, das Tagebuch des Trödlers, sowie natürlich das Flaschenschiff. Sie nehmen die Lupe zur Hand und untersuchen damit erneut die Flasche mit dem Schiffsmodell (91), greifen nach den Büchern und der Schriftrolle (120) oder wollen das Rätsel um die Flasche ohne weitere Ablenkung lösen und nehmen sie zu diesem Zweck vom Tisch (23)!

56

Sie schlendern gemächlich zum großen Efferdplatz hinüber, dabei das mächtige Gebäude des Efferdtempels bewundernd, das man hier zu Ehren des Meeresherrn errichtet hat. Jetzt, wo es Mittag geworden ist, haben sich am Brunnen in der Mitte des Platzes einige Kusliker niedergelassen und genießen die angenehme Kühle des Brunnenwassers und den Schatten der umstehenden Bäume. Am Ende des Platzes hat bereits eine Taverne geöffnet. Noch immer dringt der Ruf des Zeitungsverkäufers an Ihr Ohr. Am Brunnen ließen sich die Mittagsstunden gewiß gut verbringen, umso mehr, wenn man sich dazu interessante Lektüre erworben hat. Ein Kauf des "Kusliker Kuriers" wäre keine schlechte Entscheidung, auch wenn Sie dann zum Markt zurückgehen müßten (74). Sie können den Weg aber auch fortsetzen und sich Richtung Hafen halten, wo man gewiß gutes Essen finden wird (15). Die Rückkehr in Ihre Herberge böte sich auch an, zumal Ihre rührige Wirtin sicher wieder deftige Hausmannskost servieren wird (112).

57

Ein leises Pochen läßt Sie hochschrecken. Es ist dunkel in Ihrem Zimmer, nur das Madamal scheint durch das halboffene Fenster. Von der Tür her ertönt eine Stimme, "Öffnet die Tür!" Sie zögern und fragen nach dem Namen des Unbekannten, während Sie die Tür entriegeln und - die Waffe in der Faust - sie langsam aufziehen. Grelles Lampenlicht schlägt Ihnen entgegen. Mehr als die Umrisse eines kleinen Mannes können Sie durch den Lichtschein nicht erkennen.

"Ich bin Magister der Halle der Antimagie. Wir waren verabredet!" Ein Klatschen dringt an Ihr Ohr, als der Magier seine Hände zusammenschlägt. Er murmelt etwas, das wie "Halalülalein" klingt, doch noch bevor Sie der Gefahr begegnen können, durchflutet ein Gefühl eisiger Kälte Ihren Körper. Sie wollen Ihre Waffe erheben, doch schmerzhaft wird Ihnen bewußt, daß dies nicht mehr möglich ist. Gelähmt stehen Sie da, die Arme schwer wie

Blei, zu keiner Regung fähig. Und doch können Sie denken, sehen, hören! Der Mann huscht durch das Zimmer, und Sie vernehmen ein kurzes Rascheln, als ob er Ihre Sachen durchsuchen würde. Die Gestalt drückt sich wieder an Ihnen vorbei, dabei einen Gegenstand unter der Robe verbergend. "Es ist bald vorbei!", ruft er Ihnen zu, als er im dunklen Treppenhaus verschwindet.

Mit ihm verschwindet auch das Licht, und es wird wieder dunkel. Bewegungslos verharren Sie in der Nähe der Tür. Die Zeit verstreicht nur langsam. Wirre Gedanken gehen Ihnen durch den Kopf. Was hat er mitgenommen? Das Tagebuch des Trödlers? Oder gar das Buddelschiff? Sie versuchen eine Bewegung, doch es ist aussichtslos. Nicht einmal mit der Wimper können Sie zucken. Diese Magie! Wie kaum ein anderes Mal zuvor empfinden Sie Abscheu vor dieser Kunst, die nur ausgewählten Menschen gegeben ist. Heimtückisch hat dieser Unbekannte Sie ausgeschaltet und beraubt, keine Chance hat er Ihnen gelassen. Wer ist dieser Magier? Immerhin, einen Hinweis hat er aus Unachtsamkeit hinterlassen: Er nannte sich "Magister der Halle der Antimagie", ist also mit einer der beiden Kusliker Magierakademien verbunden.

Ihre Gedanken werden unterbrochen von einem heftigen Ziehen in den Armen, das sich allmählich überall in Ihrem Körper ausbreitet. Sie zucken zusammen – und können sich wieder bewegen! Erschrocken von der plötzlichen Veränderung braucht es einen Moment, bis Sie begreifen. Dann fahren Sie herum, tasten nach der kleinen Kerze und entzünden sie. Ihre Sachen sind schnell überblickt. Es fehlt nur ein Gegenstand: das Flaschenschiff! Aber warum gerade die Flasche? Vielleicht ist eine Botschaft darauf verborgen? Müde recken Sie Ihren Körper, denn die kurzzeitig lahmegelegten Muskeln schmerzen ein wenig. Die Nacht wollen Sie sich noch ausruhen, doch schon morgen werden Sie nicht zögern, dem unvorsichtigen Magus auf die Finger zu klopfen (96).

58

Ein weiteres Mal machen Sie sich auf den Weg in die Innenstadt Kusliks. Praios Sonnenscheibe steht schon weit im Westen, der Abend ist nicht mehr fern. Sie wählen Ihren Weg eher zufällig und beschränken sich auf das aufmerksame Beobachten der Bürger. Einmal, in einer Straße nahe des Efferdplatzes, begegnet Ihnen eine Schar Geweihter, die stumm an Ihnen vorüberzieht. Die blauen Gewänder lassen Sie zunächst irrtümlich auf die Magister und Adepten der "Halle der Antimagie" schließen. Eine Möglichkeit, die Ihnen erst jetzt bewußt wird, wäre die Gelehrtentaverne Kusliks, in der sich allabendlich bedeutende und weniger bedeutende Magier und Adepten der Akademien treffen. Doch war da nicht ein Artikel im Kusliker Kurier gewesen? Richtig, von eben jenem Lokal war dort die Rede. Die Taverne "Ferdoker Magister" ist wegen einem Brand vorübergehend geschlossen. Resigniert schütteln Sie den Kopf. Morgen wollen Sie der Nachbarin eingestehen, daß Sie den Trödler nicht zurückbringen können. Mutlos lenken Sie Ihre Schritte zum Hafen. In einer Kneipe wollen Sie die Sache mit einem herben Schluck Bier beenden (12).

59

"Du bist een schändlicher Halunk! Du hastem wat anjetan, Du Beulenpest!" Die Frau scheint außer sich, offensichtlich ist Ihre zweite Lüge auch nicht sehr hilfreich gewesen. "Zu Hilfe! Kumm herbei, diesen Verbrecher zu halten! Heran, Bürger!"

Allmählich wird Ihnen das Pflaster zu heiß, schon öffnen sich die ersten Türen und Fenster in nächster Nähe. Es kann nicht mehr lange dauern, bis das Gezeter der Alten die Garde auf den Plan gerufen hat. Deshalb beschließen Sie, besser schleunigst zu

verschwinden (18). Oder Sie warten seelenruhig ab, was weiter geschieht, schließlich haben Sie mit dem Verschwinden des Parvellaek ja nichts zu tun (37)!

60

Das große Gebäude macht auch jetzt, am frühen Nachmittag, einen bedrohlichen Eindruck. Der schwarze Stein, der nur spärlich mit rätselhaften Symbolen verziert ist, verleiht dem mächtigen Akademiekomplex eine düstere Ausstrahlung. Über dem Portal steht – in altaventurischen Schriftzeichen und in Garethi - der Name der Akademie: "Die Halle der Antimagie". Einzig ein mächtiger Türklopfer läßt erkennen, daß sich die hohen Eichenflügel öffnen lassen. Nach kurzem Zögern ergreifen Sie den Metallring. Ein dumpfes Pochen ertönt. Abwartend mustern Sie das Gebäude, dessen hohes Dach einen weiten Schatten auf den Schloßpark hinter der alten Residenz wirft. Mit lautem Knarren öffnet sich der linke Torflügel. Ein junger Mann, gehüllt in eine blaue Kutte, tritt heraus. "Was wollt Ihr?!", fragt er in barschem Tonfall.

"Ich wünsche einen der Magister zu sprechen", kommt es Ihnen verunsichert über die Lippen.

"Wer seid Ihr, und wen wünscht Ihr zu sprechen?". Wieder ist die Stimme unfreundlich, fast feindselig.

Ihr Unbehagen wächst. Sie nennen Ihren Namen und müssen eingestehen, den des Magister nicht einmal zu kennen. "Ich sah ihn am gestrigen Abend. Ihr werdet feststellen können, wer es war!", antworten Sie schließlich. Der Adept ist davon wenig begeistert. "Das wird Ihre Spektabilität entscheiden müssen. Nehmt in der Eingangshalle Platz und wartet dort."

Nachdem Sie das Gebäude betreten haben, zieht der Adept den Türflügel zu. Ein schmaler Gang führt direkt in eine kleine, auffallend hell gestaltete Eingangshalle, von der mehrere Gänge abzweigen. An den Wänden sind Bänke aufgereiht, für Licht sorgen zahlreiche Lämpchen, zumeist in versteckten Nischen eingelassen. Eine geraume Zeit läßt man Sie warten, bevor der Adept wieder auftaucht und Sie stumm in einen der Gänge geleitet, an dessen Ende eine Tür einen Spaltbreit offen steht, "Ihre Spektabilität Uchakbar empfängt Euch!", verkündet er, als er die Tür öffnet und Sie den dahinter liegenden Raum betreten. Ihr Blick wandert zu der Person, die hinter dem Tisch in stehender Haltung verharrt. Eine schlichte, blaue Robe mit zwei eingestickten roten Sonnensymbolen hüllt eine ungewöhnlich zarte Gestalt ein. Aus einem schmalen Gesicht blicken Ihnen kluge, von langen Wimpern gesäumte Augen entgegen, 'Ihre Spektabilität Uchakbar' ist eine Frau - und eine außergewöhnlich schöne dazu. Fasziniert bewundern Sie die Ebenmäßigkeit ihrer Züge (32) ...

61

Obleich Sie schon des öfteren mit dem Milieu einer Stadt Bekanntschaft gemacht haben, so ist es doch gerade in einer bislang kaum bekannten Stadt wie Kuslik nicht leicht, sich einzuleben. Indes mag es sein, daß Sie bereits eine Stelle wissen, wo Sie eventuell nützliche Informationen erhalten könnten. Wenn dem so ist, so machen Sie sich gleich auf den Weg dorthin (31). Sind Sie noch gänzlich ohne Kontakt zur Kusliker Armenwelt, wagen Sie einen ersten Erkundungsgang in die Unterstadt, die sich west- und südlich des Hafens erstreckt (88).

62

Schon beim zweiten Bürger, den Sie nach dem Redaktionshaus des "Kuriers" fragen, haben Sie Glück. Er gibt Ihnen - im typischen Kusliker Tonfall – eine Wegbeschreibung, die Sie

vorbei an "Androschs Anker", aus dem schon zu so früher Stunde ein betrunkenener Matrose wankt, bis zum Tor in der alten Stadtmauer nahe der Alten Burg führt, bis Sie schließlich das betagte zweistöckige Gebäude zu erblicken, das über der Eingangstür in goldenen Lettern den Schriftzug "Redaktionshaus Kusliker Kurier - Inh. Robert Badum" trägt. Die geschlossenen Fensterläden und die verriegelte Tür deuten darauf hin, daß das Druckerei- und Redaktionsgebäude bereits den Feierabend eingeläutet hat. Jetzt dort noch den Artikelschreiber anzutreffen, können Sie sich nicht vorstellen, so daß Sie sich auf den Weg zu Ihrer Herberge machen (11).

63

Die Männer, sämtlich kräftig gebaut und mit Knüppeln und kleinen Messern bewaffnet, schicken sich an, Sie zu umringen. Ihr Anführer, ein hagerer Mann mit langer Narbe im Gesicht, lacht Ihnen hämisch entgegen, bevor er seine krächzende Stimme hören läßt: "Heute gehst Du baden, mein Freund! Du mischt Dich nämlich in Dinge ein, die Dich nichts angehen. Verschwinde aus der Stadt!" Die Männer nähern sich im Halbkreis, in der deutlichen Absicht, Sie ins kalte Naß des Hafenbeckens zu befördern. Sie müssen hier weg! Doch wie? Im Rücken das Wasser, direkt vor Ihnen die Männer! Sie können einen schnellen Fluchtversuch wagen, indem Sie versuchen, den Kreis zu durchbrechen (19), oder nach Ihrer Waffe tasten und ein Gespräch beginnen, um Zeit zu gewinnen (102).

64

Sie stürmen hinter dem Mann her, der gerade in eine weitere Seitengasse einbiegt. Als Sie die Ecke erreichen, entdecken Sie ihn erst nach kurzem Suchen. Er geht schnellen Schrittes auf ein Gebäude am Ende der Gasse zu, und Sie folgen ihm vorsichtig. Das Gebäude, dem er sich nähert, scheint eine Art Hotel zu sein. Er verschwindet hinter der Tür. Das Haus besitzt drei Stockwerke. Ganz oben im Dachgeschoß und auch im Erdgeschoß brennt noch Licht. Im Dunkel der Nacht entziffern Sie nur langsam das Messingschild, das über der Tür im Wind schaukelt: "Pension Hilmer". Was will der Ganove hier? Gerade wollen Sie das Gebäude betreten, da öffnet sich die Tür. Sie pressen sich an die Wand. Der Hagere! Offenbar irritiert und leise fluchend, blickt er

sich mehrmals um. Dann setzt er sich in Richtung Hafen in Bewegung. Sie ringen mit sich, ob Sie ihn weiter verfolgen (34) oder die Pension betreten wollen, in dem der Hagere irgend etwas getan haben muß, das nicht zu seiner Zufriedenheit ausfiel (97).

65

Laut klopfen Sie an die kleine Holztür, doch niemand scheint darauf zu reagieren. Sie drücken die metallene Klinke herunter – abgeschlossen. Die alte Tür ließe sich sicher gewaltsam öffnen (84), allerdings könnte man das Haus ja zunächst einmal von der Rückseite betrachten (39). Zudem ist da noch das Nachbarhaus, bei dem Sie sich nach dem Trödler erkundigen könnten (22).

66

Etwas außer Atem blicken Sie auf die Holztür, die Sie noch von dem Aufenthaltsort des Magisters trennt. Sie wundern sich nicht einmal darüber, daß dieser nicht in der Akademie weilt, so stark ist der Wunsch, dem unverschämten Magier Ihre Faust ins Gesicht zu schlagen! Durch die Türritze dringt ein Lichtschein, Leise drücken Sie die Klinke herunter - verriegelt! Da hilft nur eine starke Schulter, stellen Sie fest und setzen zum Stoß an. Ihre Entschlossenheit verleiht Ihnen Kraft, und krachend springt die Tür aus dem Schloß. Sie stürmen in die Kammer (122).

67

Niedergeschlagen erreichen Sie nach kurzer Zeit die Straße, in welcher der Trödler und seine treusorgende Nachbarin wohnen. Dort werden Sie bereits erwartet. Nur mühsam kann die Frau ihre Tränen verbergen, als sie Ihnen überraschende Neuigkeiten offenbart, Neuigkeiten, die haargenau ins Bild passen... (25).

68

Erst der fünfte Bürger, den Sie nach der Herberge fragen, kann Auskunft geben: "Jorgens Herberge" ist im Sommer niedergebrannt, eine Lagerhalle wurde dort errichtet. Der Besitzer soll in dem Inferno ums Leben gekommen sein. Ob Sie sich zum ehemaligen Standort der Herberge, am Hafen nicht weit vom Kontor des Handelshauses Storerbrandt, begeben wollen, um dort vielleicht Informationen über den Brand und den Besitzer zusammenzutragen (105), oder die Herberge aus Ihren Betrachtungen streichen und lieber am Hafen nach einer Mahlzeit Ausschau halten (36), ist eine Entscheidung von wenigen Augenblicken.

69

Zunächst halten Sie die kaum zwei Handspannen lange Flasche unschlüssig in den Händen. Das dunkle, schmutzige Glas mag ein Hinweis auf das hohe Alter der Flasche und des kleinen Schiffsmodells sein, doch sicher sind Sie sich da nicht. Der breite Korken mit dem gebrochenem Siegel läßt keine Luft an das Schiffchen, das geschickte Hände nach der Fertigstellung ins Innere der Flasche bugsirt haben. "Eine bemerkenswerte Arbeit!", flüstern Sie, denn das Holzmodell ist kaum von einem echten, aus der Ferne betrachteten Schiff zu unterscheiden. Es ähnelt einer alten Kogge, wie sie in früheren Zeiten gebaut wurde, mit den



typischen Trutzen an Bug und Heck und hohen Masten. Sogar ein Name ist am Bug angebracht, leider zu klein, um entziffert zu werden. Achselzuckend stellen Sie das Flaschenschiff auf die Kommode in Ihrem Zimmer. Ihr Blick wandert zu dem Tagebuch. Sie machen sich daran, es zu untersuchen (40), Ist das bereits geschehen, lassen Sie sich müde ins Bett fallen (111).

70

Lustig zuzugehen scheint es in der Taverne "Kieloben", die Sie zufällig angesteuert haben: Schon von weitem schallt Ihnen das Gegröhle der Matrosen entgegen, die sich hier in großer Zahl eingefunden haben. In Anbetracht Ihrer unzufriedenen Gemütsverfassung ist das vielleicht genau das Richtige, denken Sie, und betreten die Taverne. Tatsächlich finden Sie zwischen den kräftigen Seeleuten einen kleinen, unbesetzten Tisch. Sie nehmen eine reichhaltige Mahlzeit ein. Ihre Stimmung hat sich bald gebessert, und als Sie am Himmel droben die klare Scheibe des Madamals erblicken, verspüren Sie wenig Lust, schon zur Herberge zurückzukehren. Andererseits ist es schon spät geworden, und morgen wollen Sie nicht unbedingt wieder bis zum Mittag im Bett bleiben. Sie entscheiden sich für einen kleinen Spaziergang am Hafen (106) oder für den direkten Weg zur Herberge (30).

71

Die elegant gekleidete Frau ist ein wenig überrascht, als Sie sie nach dem Geschäft eines Trödlers fragen. Lachend schüttelt sie den Kopf und gibt Ihnen zu verstehen, daß sie mit solchen Bewohnern Kusliks keinen Umgang pflegt. Auch der nächste Bürger, ein wohlgenährter Mann, hat von einem "Trödler-Pano" nichts gehört.

'So einfach ist es gar nicht, diesen Trödler zu finden', stellen Sie fest. Immerhin, einen Hinweis haben Sie erhalten: in der Nordstadt, nahe einer Taverne. Sie ringen noch mit sich, ob Sie den Weg in den Norden Kusliks antreten sollen (7), ein paar weitere Bürger nahe des Efferdplatzes, der ja immerhin im Herzen der Stadt gelegen ist, um Auskunft bitten (41), oder ob Sie einen der zahlreichen Bettler ansprechen wollen, die Sie bei Ihren Stadterkundungen in den vergangenen Tagen in der Hafengegend und in der ärmeren Südstadt gesehen haben (10).

72

Die Nachbarin eilt ins Haus und kehrt mit dem Schlüssel zum Trödelladen zurück. Sie öffnet und fordert Sie zum Eintreten auf. Während sie die Fensterläden aufklappt, um für mehr Licht zu sorgen, haben Sie die Gelegenheit, einen ersten Eindruck von den Gewohnheiten "Ihres" Trödlers zu gewinnen (98).

73

Sie schlendern weiter am Hafenbecken entlang, atmen tief die kühle Abendluft ein und blicken schweigsam über das Wasser. Die salzige Luft tut Ihnen gut, doch je länger Sie sich hier draußen aufhalten, desto kühler wird Ihnen. Aus der Taverne "Roter Meerdrachen" schallen laute Gesänge aus feuchten Kehlen, doch am heutigen Abend ist Ihnen eher nach Beschaulichkeit denn nach Trubel zumute. So treten Sie den Rückweg an und kommen bald wieder in jene Gasse, wo die kleine Kneipe "Bei Niebuhr" zum Einkehren einlud (47).

74

"Die sechs Silbertaler scheinen es wert gewesen zu sein!", murmeln Sie anerkennend nach dem Erwerb der zweiseitigen Gazette. Schnellen Schrittes erreichen Sie den Platz, an dessen Stirnseite sich der große Efferdtempel erhebt. In der Mitte des Platzes

befindet sich ein Wasserspiel, welches jedoch nur zweimal am Tag in Aktion tritt. Dort lassen Sie sich auf einer Bank nieder – wie viele andere Bürger ebenfalls. Die ungewohnte Mittagshitze läßt sich im Schatten der gepflegten Bäume gut ertragen. Sie überfliegen die Zeilen der Gazette, da bleibt Ihr Blick an einem unscheinbaren Artikel hängen. Sie beginnen sofort mit dem genauen Studium des "Kuriers". (Bitte lesen Sie nun den "Kusliker Kurier" im Anhang und kehren dann hierher zurück!) Nach einer Weile haben Sie dem Blatt alles Wissenswerte entnommen, insbesondere der Artikel um den vermißten Trödelhändler, bei dem es sich unzweifelhaft um den Ihnen bekannten Mann handeln muß, beschäftigt nun Ihre Gedanken. Der Entschluß, sich um diese Angelegenheit zu kümmern, ist schnell gefällt. Sie erheben sich, lassen den Blick noch einmal zum Efferdtempel wandern und machen sich dann auf, einen der Bürger, die den Platz überqueren, nach dem Trödler zu befragen (90). Aber vielleicht ist diese Sache doch weniger wert, als sie Ihnen im Moment erscheint? Dann können Sie den Trödler auch ein für alle mal aus Ihren Gedanken vertreiben und eigene Wege gehen (49).

75

Sie erheben sich, tasten nach Ihrem Geldbeutel und reichen der Wahrsagerin einen Dukaten. "Danke, Fremder! Mögen die Götter ihre Hand über Euch halten!" Sie danken gleichfalls und verlassen das Zelt. Praios Sonnenscheibe steht unverändert am Himmel, der kleine Hof hat sich nicht verändert, doch Sie lenken Ihre Schritte unsicher über den Platz. Die Andeutungen der Wahrsagerin waren ebenso rätselhaft wie unheimlich. Alles nur Scharlatanerie oder etwa nicht? Vielleicht vermag das bunte Markttreiben Ihre Vorahnungen zu vertreiben, vielleicht ist Ihnen der Trödler, den Sie immer noch im Hinterkopf haben, aber auch ein paar Nachforschungen wert?

Ob Sie sich zum Markt begeben (33) oder den nächsten Passanten nach dem Trödler fragen (90), will wohlüberlegt sein. Wenn man es sich so recht überlegt, wäre eine sofortige Rückkehr in die Herberge vielleicht eine Möglichkeit, dem Schicksal aus dem Weg zu gehen - das Bett hat sich schon in der Vergangenheit so manches Mal als sichere Zuflucht erwiesen (123).

76

Noch bevor Sie das Haus verlassen haben, kommt Ihnen der Gedanke, Ihre Wirtin nach "Jorgens Herberge" zu befragen. Schließlich ist sie in diesem Bereich sicher gut informiert.

"Jorgens Herberge?", lacht sie, "Die is im Sommer abgebrannt, kurz nach de Namenlosen Tage. Stand nah am Hafen, bei de Hafenneisterei ums Eck. Der jute Jorgen is dabei Koppheister jegangen, Armer Kerl. Aber so is dat eben mit'm Glück!"

Dankend verabschieden Sie sich von ihr und machen sich auf, dem "Kusliker Kurier" einen Besuch abzustatten (101) oder ein paar nötige Dinge einzukaufen (48). Wenn Ihnen die Auskunft nicht genügt, wäre ein Gang zum Hafen hinab denkbar, wo sich eventuell Näheres über den Brand in der Herberge in Erfahrung bringen ließe (105).

77

Immer wieder dringt ein Rauschen an Ihre Sinne, eindringlich und laut. Langsam wird das Rauschen leiser, klarer. Ein Murmeln, Worte? Es sind Worte, eine weibliche Stimme flüstert zu Ihnen: "Könnt Ihr mich hören? So erwachet doch!"

Regungslos liegen Sie auf kaltem Steinboden, feuchtes Blut verklebt Ihre Augen. Mühsam drehen Sie den Kopf. Eine junge Frau lächelt Sie an. "Er ist wach!" Ihre Stimme klingt sanft und erfreut. "Helft ihm hoch!" fordert Sie die umstehenden Leute auf.

Hände packen Sie an den Schultern, ziehen Sie empor. Sie blinzeln in das Licht der hellen Sonne. Deutlich ragt die Fassade der großen Hafenmeisterei zu Ihrer Linken auf. Sie sind weit gelaufen. Gelaufen? Wo sind die Verfolger? Außer den besorgten Bürgern ist niemand auszumachen. Erleichtert atmen Sie auf. Die Leute setzen Ihren Weg fort, nur die junge Frau will Sie noch nicht alleine lassen.

“Ich danke vielmals“, lehnen Sie Ihr Angebot ab. Die Wunde über der Augenbraue, die beim Sturz auf das Pflaster entstanden sein muß, ist schnell behandelt (1W6-1 SP). Vorerst haben Sie genug von Dieben und Bettlern, Ihr Weg zurück zur Herberge ist vorgezeichnet... (107)

78

Bald erreichen Sie Ihre Herberge. Erst auf dem Zimmer fühlen Sie sich vor den Verfolgern sicher. Ihr Entschluß steht fest: Morgen werden Sie Kuslik verlassen, ehe es zu spät ist, die eigene Haut zu retten. Mit der Angelegenheit wollen Sie nichts mehr zu tun haben. Schon im Morgengrauen marschieren Sie auf einer einsamen Straße davon. Wohin, das weiß allein der Beleman...

79

Das Treppenhaus besitzt neben der Treppe in den Keller eine weitere Tür, an den Wänden stehen eine Holzwanne, Schrubber, Lappen und eine aufgeklappte, leere Truhe. Die Nachbarin erläutert: “Da wirfter immer de Wäsche rin. Un hinter de Tür da isse Latrine!“ Sie können die Latrine begutachten (114) oder in den Keller hinabsteigen (99). Vielleicht waren Sie aber noch nicht im Abstellraum vorne im Laden (45)? Wenn Sie sich verabschieden wollen, geleitet Sie die sympathische Frau zur Haustüre (24).

80

Noch während Sie Ihre Geschichte erzählen, hellt sich das Gesicht der Nachbarin auf. Als Sie am Ende sind, macht Sie einen sehr glücklichen Eindruck. “Endlich is da Eener, der den juten Pano vermißt! Seitdem er jestern verschwunnen is, weeß ich ma keenen Rat mehr. Ich koche nämlich für ihn, wißta ...“ Interessiert hören Sie zu (116).

81

In dem kleinen, sparsam möblierten Zimmer fällt insbesondere das große, kissenreiche Bett auf, dessen weißes Laken von einer langbeinigen Schönheit eingenommen wird. Das Mädchen trägt nur ein langes Hemd, die rotbraunen Locken fallen auf zarte Schultern. Im Lichte der flackernden Kerzen schimmert das Haar. Sie schließen die Tür, langsam treten Sie an das Bett.

“Ich bin Ileda. Leg’ Dich zu mir und sei lieb zu meinem Körper...“ Die Stimme des Mädchens wirkt betörend. Der Duft von Blumenblüten steigt in Ihre Nase. “Du gefälltst mir, starker Mann!“, haucht Ihnen das Mädchen entgegen, Sie haben Glück gehabt, stellen Sie anerkennend fest. Die Kleine ist wirklich süß. Alle Erkältungsleiden sind wie vergessen, als Sie sich es auf dem Bett bequem machen und Iledas Vorzüge ertasten (108).

82

Auf den zerknitterten Pergamentrollen hat der Trödler in gekritzelter Handschrift, mal mit Tinte, mal mit Kohle, Berechnungen angestellt. Die vielfach verwendeten Buchstaben K, H und S deuten auf finanzielle Abrechnungen hin. Auffällig ist, daß das S für Silbertaler nur wenige Male von zweistelligen Ziffern begleitet wird. Der Trödler muß wahrlich kein Vermögen verdient haben, Sie wenden sich nun der zierlichen Schatulle (13) oder dem Flaschenschiff (110) zu.

83

Was für eine merkwürdige Geschichte, grübeln Sie, nachdem Sie das Haus des Trödlers verlassen haben. Die Nachbarin muß sich sehr große Sorgen machen, da sind Sie sich sicher. Ihr zu helfen, steht für Sie nun fest. Doch wie? Daß es etwas mit dem Flaschenschiff zu tun hat, können Sie sich nicht vorstellen, aber manchmal sind es gerade die abwegigen Dinge, die die Lösung in sich tragen. Mittlerweile ist es später Nachmittag geworden, Praios Antlitz steht schon weit im Westen. Mit ungeminderter Kraft drückt der salzige Beleman, der Westwind, ins Landesinnere. Was können Sie heute noch unternehmen, um das Rätsel des verschwundenen Trödlers zu lösen? Vielleicht ist er ganz einfach für ein paar Tage verreist und hat es unterlassen, seine Haushälterin zu informieren? Andererseits waren sowohl sein Mantel als auch seine Schuhe an ihrem Platz! Plötzlich macht sich auch Ihr Magen wieder bemerkbar. Wie lange haben Sie nichts mehr gegessen? Seit heute früh!

Nach kurzen Überlegungen entscheiden Sie sich, auf direktem Wege in die Herberge zurückzukehren, um dort nach einem ausdehnten Abendessen die Flasche zu untersuchen und in dem Tagebuch zu blättern (11), oder noch einen Abstecher in das Redaktionsgebäude des “Kuslik Kuriers“ zu unternehmen, um mit dem jungen Mitarbeiter zu sprechen, der für den kleinen Artikel über den Trödler verantwortlich war (62). Eine Möglichkeit, vielleicht etwas mehr über den Trödler in Erfahrung zu bringen, wäre ein Besuch beim benachbarten Fleischer Melkis (38).

84

Gerade wollen Sie die schmale Tür aufbrechen, da ertönt eine Stimme: “Heh, wat macht Ihr da? Zu Hülfe, een Dieb, een Einbrecher! Stehenjeblieden!“

Sie wirbeln herum. Auf Sie zugestürmt kommt eine rundliche Frau, wohl um die fünfzig Jahre, geradewegs aus dem Eingang des Nachbarhauses. Zornig schwingt Sie eine schwere gußeiserne Pfanne (44) ...

85

Das Wasser ist kalt, und Ihre Glieder sind wie gelähmt. Die Kleider saugen sich voll, und in wilder Panik schlagen Sie um sich. Vom Kai dröhnt lautes Lachen herab. “Viel Spaß noch, guter Freund!“, höhnen die Männer. Sie versuchen, die nur als dunkler Schatten auszumachende Kaimauer zu erreichen, und fluchend und mit kräftigen Armbewegungen stoßen Sie an die Mauer, deren kalter Stein kaum einen Halt bietet. Ihre Hände ertasten die Oberkante. Scharf schneidet der Stein in Ihre Finger, als Sie sich emporziehen.

Völlig durchnäßt, keuchend und entkräftet bleiben Sie auf dem Kai liegen. Erst nach einer Weile haben Sie die Kraft, wieder auf die Beine zu kommen. Triefnaß stehen Sie im kühlen Abendwind und blicken an sich herab. Es ist nichts verloren gegangen, ihre Waffe liegt unversehrt auf dem Pflaster. Auch Ihren Geldbeutel ertasten Sie sofort. Bitterlich frierend eilen Sie ohne Umweg zu Ihrer Herberge zurück (28).

86

Davon abgesehen, daß das Bett nicht besonders gut riecht und recht hart zu sein scheint, ist hier nichts Besonderes zu entdecken. Der Geldbeutel, den der Trödler unter dem Kopfkissen verborgen hat, ist zudem leer.

Das Fenster, dessen Holzläden Sie nur kurz aufstoßen, ermöglicht einen Blick in den engen Hinterhof.

Um keine Zeit zu verschwenden, untersuchen Sie nun noch den Schrank (113) oder die Ablage (52).

87

Wollen Sie sich zunächst der Flasche mit dem Schiffsmodell zuwenden (69) oder das Tagebuch des Trödlers genauer in Augenschein nehmen (40)? Vielleicht können Sie aber beiden Funden kein Interesse abgewinnen? Dann legen Sie sich gleich zur Ruhe, denn anstrengend war der Tag fürwahr (111).

88

In den Gassen der Unterstadt bietet sich ein elendes Bild: Leute in abgerissenen Kleidern werfen Ihnen finstere Blicke zu, Frauen mühen sich unter schweren Lasten ab, Kinder hungern an fast jeder Ecke herum. In den Hauseingängen und den vielen dunklen Hinterhöfen stinkt es übel nach Unrat. Aus vielen zwielichtigen Kaschemmen strömt der süßliche Duft berauschender Kräuter, oft winken Ihnen junge Frauen und Männer zu, doch es sind nicht nur freundliche Blicke, die Ihnen folgen. Ein unbehagliches Gefühl stellt sich bei Ihnen ein. Will man Ihnen nachschleichen, Sie ausplündern? Schweiß tritt Ihnen auf die Stirn.

Unvermutet vernehmen Sie plötzlich leise Musik aus einem Hauseingang. Neugierig blicken Sie hinein. Hinter einem engen Flur entdecken Sie einen schmalen Durchschlupf zu einem Innenhof. Sie zögern. Was mag da vor sich gehen? Diese Frage ließe sich nur durch Nachschauen beantworten. Vielleicht können Ihnen die geheimnisvollen Musikanten weiterhelfen? Kurzentgeschlossen treten Sie in den Torgang, um ein Auge auf die Sache zu werfen (35) oder Sie verabschieden sich von dieser wenig ansehnlichen Gegend, um Ihre Herberge aufzusuchen und mögliche Gefahren zu meiden, bevor es vielleicht zu spät ist (107).

89

“Wie mögt Ihr Näheres über Eure Zukunft erfahren? Ich kann aus Eurer Hand lesen oder meine magische Kugel befragen.“ Ludias Stimme läßt Sie zweifeln. Sollen Sie wirklich versuchen, etwas über Ihr Schicksal zu erfahren? Noch ist kein Wort gefallen, noch steht einem Aufbruch nichts im Wege. Die Wahrsagerin blickt Sie auffordernd an und wartet auf Ihre Entscheidung: Wählen Sie die Hand (42) oder die Kugel (115)? Wenn Sie sich eines anderen besonnen haben, murmeln Sie einige entschuldigende Worte und schlagen den Weg zum Markt ein (33).

90

“Trödler-Pano? Hm, ich glaube, ich weiß, wo der wohnt“, beantwortet der grauhaarige Mann, den Sie freundlich angesprochen hatten, Ihre Frage. “Muß im Nordteil der Stadt sein, am Nordtor, nicht weit von einer Schänke.“

Mit dieser nützlichen Information ausgestattet, können Sie sich nun auf den Weg in die Nordstadt machen (7) oder einen weiteren Bürger nach dem Trödler befragen, um ganz sicherzugehen und Konkretes in Erfahrung zu bringen (71).

91

Überrascht stellen Sie durch die Lupe fest, daß der Bastler seinem Koggenmodell leider einen Namen in Ihnen fremden Schriftzeichen gab. Noch etwas können Sie erkennen: Die Tür an der Achtertrutz des Modells steht einen Spalt weit offen! Auch mit bloßem Auge ist dies zu erkennen. Sie runzeln

überrascht die Stirn, denn Sie können sich nicht erinnern, diese Tatsache schon vorher bemerkt zu haben. Überhaupt fällt Ihnen erneut auf, daß die Kogge nahezu perfekt modelliert zu sein scheint, selbst kleinste Details sind nachgebildet. Kopfschüttelnd wenden Sie sich dem Bücherstapel zu. Das oberste Buch ist aufgeschlagen ... Es ist ein Wörterbuch! Das erkennen Sie an den zahllosen Worterklärungen, die anscheinend den gesamten Schmöcker ausfüllen. Schnell vergleichen Sie den Namenszug auf dem Schiffsmodell mit den Schriftzeichen im Buch. Es dauert nur wenige Augenblicke, da haben Sie eine Übersetzung parat: “Wind von Hylailos“! Ein schneidiger Name für eine plumpe Kogge, denken Sie. Nun vollkommen vom Entdeckungsgeist besessen, ziehen Sie die Schriftrolle auseinander. Es ist eine Neuschrift, wie man sie oft in den Bibliotheken von Tempeln oder Akademien findet. Sie überfliegen den Inhalt der Rolle (*bitte lesen Sie jetzt Text #2 – “Die Legende des Schiffes“ im Anhang!*), und nicht einmal das aufgeregte Klopfen des Alten aus der Eingangshalle kann Sie dabei stören.

Ihre Neugier ist nicht mehr zu bremsen, das Schiff birgt ein Geheimnis, dem Sie jetzt auf die Spur kommen werden! Oh ja, bei allen Göttern, das werden Sie (23) ...

92

Der kleine Schankraum ist gut zur Hälfte gefüllt, die Gäste scheinen der gehobenen Mittelschicht zu entstammen. Besitzer gutgehender Läden zu sein, oder gefragte Handwerker. In kleinen Grüppchen spricht man über Beruf und Familie, dabei gelegentlich eine neue Runde Bier ordernd, das der schwarzhaarige Wirt serviert. Seine laute Stimme, in leicht gebrochenem Aventurelisch, kennzeichnet ihn als gebürtigen Novadi, unzweifelhaft ist dies Karim. An einem leeren Tisch nehmen Sie Platz und rufen nach einem Bier. Unwillkürlich drehen Sie sich immer wieder um und spähen über Ihre Schulter. Der Fremde läßt sich offenbar Zeit. Doch als Sie gerade den zweiten Humpen Bier bestellen wollen, steht er plötzlich vor Ihrem Tisch. Es ist ein Mann, unverkennbar ein Gelehrter, denn seine graublau-rote Robe und der Stab in seiner rechten Hand sind mit arkanen Symbolen übersät: ein Mann der Magie! Die grünlichen Augen der hageren Erscheinung stechen



unter dem schwarzem Haar des unbedeckten Hauptes hervor, markante Gesichtszüge und ein spitzer Bart lassen die Gestalt älter erscheinen, als sie wahrscheinlich ist. Vielleicht fünfzig Jahre, vermuten Sie.

Der Mann setzt sich. Erst als Karim eine Flasche Wein und zwei Gläser gebracht hat, beginnt er zu sprechen. "Ich bin Magister der 'Halle der Antimagie'. Euren Namen kenne ich."

Woher?', wollen Sie fragen, doch die Stimme des Magiers läßt Ihnen keine Zeit. "Ich habe gehört, daß Ihr Euch für einen verschwundenen Trödelhändler interessiert. Mit dem Vorfall hängt womöglich ein seltsames Flaschenschiff zusammen, das sich seit gestern vormittag in Eurem Besitz befinden soll und welches man wohl genauer untersuchen muß, will man mehr über die Zusammenhänge erfahren." Der Magier nippt an seinem Glas.

Mißtrauisch blicken Sie Ihr Gegenüber an, wieder wollen Sie zur Frage ansetzen, doch auch diesmal spricht der Magister, nun mit seltsam veränderter Stimme. "Ihr habt das Schiff dabei, bitte gebt es mir. Ich möchte es mir ansehen."

Sie wollen protestieren, doch dann weicht Ihr Widerstand einem harmonischen Einverständnis. Warum sollten Sie diesem sympathischen Mann nicht seinen Wunsch erfüllen? Ohne zu zögern holen Sie das Flaschenschiff hervor und reichen es dem freundlichen Magister.

"Danke, mein Freund. Mach' Dir noch einen schönen Abend!" Der Magier erhebt sich und verläßt die Taverne. Lange bleiben Sie noch sitzen, trinken das eine oder andere Bier und gönnen sich einen beschaulichen Abend, ganz so, wie es der nette Fremde gewünscht hat (26)!

93

Ohne besonderes Ziel schlendern Sie durch Kusliks Innenstadt, dabei den Blick nach innen gekehrt. Sie sind – daran besteht kein Zweifel - in eine Sackgasse geraten. Es ging von Anfang an um das kleine Flaschenschiff, da sind Sie sich jetzt sicher. Irgend etwas muß darin versteckt worden sein, vielleicht eine Nachricht oder eine Botschaft. Doch diese ist nun in den Händen des Magiers. An ihn heranzukommen, erscheint Ihnen fast aussichtslos. Warum überhaupt noch weitermachen? Wie es weitergehen soll, ist Ihnen unklar. Der Nachmittag geht zu Ende, als Sie sich auf den Weg zum Hafen machen, wo Sie ein Abendessen einnehmen wollen (70). Zur Herberge zieht Sie noch nichts zurück.

94

Der Weg in den oberen Teil der Unterstadt, wo Sie die Nachbarin aufsuchen wollen, ist schnell zurückgelegt. Als sie Ihnen öffnet, fragt sie aufgeregt nach der Stand der Dinge. Ihr schonungslos die Wahrheit zu sagen, bringen Sie nicht übers Herz. "Ich arbeite an der Sache...", teilen Sie ihr wenig überzeugend mit. Doch die Frau scheint zufrieden, die Einladung zum Abendessen lehnen Sie jedoch ab, um nicht noch mehr lügen zu müssen. Ohne besondere Idee schlendern Sie wieder in die Hafengegend, um dort den Abend zu verbringen (12) oder einfach durch die Stadt, um vielleicht durch Zufall doch noch eine Spur zu entdecken (58).

95

Bald ist die Taverne "Androschs Anker" erreicht, nur allzu deutlich unterscheiden sich die Häuser hier, jenseits der alten Stadtmauer, von denen im anderen Teil der Stadt. Hier leben die einfachen Leute, und dementsprechend eng hat man gebaut. Durch das Gewirr der Gassen laufen Kinder, mal einem Korkball hinterherjagend, mal eine andere Schar verfolgend. Aus den Werkstätten der Hinterhöfe dringt Arbeitslärm, vom nahen Hafen gellen laute Rufe herüber. Ein klapperiger Ochsenkarren rattert

vorüber, beladen mit Möbeln und Habseligkeiten einer Familie, die dem Stadtleben nicht gewachsen war. Weinende Kinder, ein alter Mann, der gebrochene Vater, alle ziehen vorüber, und niemand wird sich ihrer erinnern. Sie schlagen den Weg rechts der Taverne ein. Als die Straße eine zweite kreuzt, halten Sie sich links und kommen an einigen alten Wohnhäusern vorbei. Die Gasse vollführt einen leichten Knick, dann erblicken Sie an einem eingeschossigen Haus mit flachem Giebeldach ein hölzernes Schild, auf dem in dunkler Farbe zu lesen ist: "Trödelwaren Parvelleck" (5).

96

Ausgeruht beginnen Sie einen neuen Tag, einen Tag allerdings, von dem Sie einen großen Teil verschlafen haben. Um nicht mit leerem Magen loszuziehen, warten Sie noch auf das Mittagessen, das die Wirtin eilig aufischt. Anschließend machen Sie sich auf den Weg zur "Halle der Antimagie", jener Magierakademie, die der Magister als Lehrstuhl genannt hat.

Die Akademie liegt auf dem Gebiet der Alten Burg, also im Westteil Kusliks, in unmittelbarer Nähe des alten Herzogsschlusses und des Praios-Tempels. Sie haben während der ersten Tage Ihres Aufenthaltes in der Stadt das langgestreckte, gebogene Gebäude bereits hinter den Baumwipfeln des Schloßparks erahnen können und legen den Weg dorthin recht zügig zurück. Nach dem gewiß sehr aufschlußreichen Besuch bei der Akademie haben Sie sich einen kurzen Abstecher zur Nachbarin des Trödlers vorgenommen, um das gegebene Versprechen einzuhalten. Die alte Frau macht sich bestimmt große Sorgen, denn immerhin ist der Trödler bislang nicht wieder aufgetaucht. Ganz in Gedanken versunken erreichen Sie die Akademie (60).

97

Zögernd betreten Sie die Pension. Dort empfängt Sie das mürrische Gesicht eines alten Mannes, der offenbar auf verspätete Hausbewohner wartet, "Zu wem wollte der hagere Mann, der vor wenigen Augenblicken hier hereinkam?", fragen Sie forsch.

"Er ... er wollte zum Magister, nach ganz oben ... aber heda ... Ihr könnt da nicht rauf..." Die Stimme des Alten verhallt, als Sie eilig die Stufen der Treppe nach oben stürmen, bis Sie im Dachgeschoß angelangt sind (66).

98

Die Nachbarin betritt den Raum hinter der Tür. Er ist vollgestellt mit Kisten und Regalen, darauf zumeist wertloser Plunder, Tand und einige altertümliche Sammlerstücke, "Ihm jinget ja nie jut", sagt die Frau, während sie die Fenster öffnet und mehr Licht in den Laden hineinläßt, "Er war oft in Jeldnot, hatte auch mai Streit mittem Fleischer Melkis, weil er nich zahlen konnte." Die Frau deutet auf eine kleine Tür zur Rechten des Eingangs. "Hier is ne Abstellkammer. Un dort, im Wohnraum ...", sie deutet auf eine zweite Tür, "... hab ich ihn zuletzt jesehen!" Sie schickt sich an, den Wohnraum zu betreten.

Wollen Sie ihr folgen (29) oder hier zunächst einige Untersuchungen anstellen (46)?

99

Der kleine Keller ist sehr niedrig, zudem feucht und ausgesprochen kühl. An den Wänden rinnt Wasser herab, Spinnenweben erstrecken sich von Vorsprung zu Vorsprung, auf dem Boden haben sich kleine Pfützchen gebildet. Kisten mit angefaultem Obst und Gemüse, ein fast leerer Kohlenkasten, morsches Holz, eine Heimstatt für mehrere Dutzend Asseln und Holzkäfer, sowie mehrere löchrige Holzeimer füllen den Raum. Schnell eilen Sie die Treppe

empor und schauen noch in der Latrine nach (114), wenn Sie das noch nicht getan haben. Auch die Abstellkammer, die an den Verkaufsladen angrenzt, können Sie noch begutachten (45), bevor Sie sich von dem Gebäude und der Nachbarin vorerst verabschieden (24).

100

Der Magier ist zweifellos nicht in diesem Raum! Zu dieser Feststellung gelangen Sie nach kurzer Suche. Sofort machen Sie sich über die Gegenstände auf dem Tisch her (55)

101

Der Weg in Kusliks Innenstadt ist schnell zurückgelegt. Bald überqueren Sie die Marktstraße, deren gestrigen Unrat längst der Wind davongeweht hat, und den großen Efferdplatz, dann stoßen Sie nahe der Stadtmauer auch schon auf das zweigeschossige Gebäude, das über dem Tor deutlich sichtbar als *“Redaktionshaus Kusliker Kurier, Inh. Robert Badun“* ausgewiesen wird. Kaum ist Ihr Klopfen verhallt, öffnet sich das Tor, und ein kleiner Junge erkundigt sich nach Ihrem Wunsch. Sie fragen ihn nach dem Redakteur für Kusliker Lokalereignisse. Der Junge - offenbar ein Bürodienster - bittet Sie zu warten und läuft flink ins Innere des Gebäudes (51).

102

“Was wollt ihr von mir?“, fragen Sie laut, dabei den Griff Ihrer Waffe fest umschließend.

“Du Schmutzbuckel brauchst dringend ein Bad! Los, hinein mit ihm!“ Blitzartig zücken Sie Ihre Waffe und wehren den ersten Angreifer ab, doch sofort sind auch Ihre Gegner bewaffnet. Ein Messer saust heran, und Sie ducken sich geistesgegenwärtig, um ihm auszuweichen (GE-Probe: Mißlingt sie, verursacht der Hieb 1W6+2 TP). Einen Faustschlag gegen Ihren Oberkörper haben Sie in jedem Fall zu spät bemerkt, und bevor Sie Ihre Waffe erneut zu Einsatz bringen können, reißen Sie zwei gezielte Knüppelschläge auf Ihre Beine zu Boden (1W6 SP). Ein heftiger Stoß läßt Sie rückwärts vom Hafenkai stürzen (85).

103

“Ihr habt recht, ich habe gelogen, aber ich konnte ja nicht ahnen, daß Ihr den Trödler so gut kennt ...“, stoßen Sie zu Ihrer Verteidigung hervor.

“So, wat habta dann hier zu schaffen? Belücht mich nich no-chens!“ Aufmerksam und keineswegs überzeugt lauscht die Nachbarin nun der ungeschönten Wahrheit (80).

104

Als Sie im Lichte der Morgensonne erwachen, haben Sie das Gefühl, kaum geschlafen zu haben. Glieder-, Kopfschmerzen und Hustenkrämpfe lassen eine handfeste Grippe vermuten. Ermattet sinken Sie ins Bett zurück. Als Sie gegen Mittag ein zweites Mal wach werden, fühlen Sie sich nicht besser. Sie bitten Ihre Wirtin, Ihnen eine heiße Wanne anzurichten. Nach einer Weile ist der kleine, runde Holzzuber gefüllt und Sie gleiten hinein. Wohltuende Wärme breitet sich in Ihrem Körper aus und vertreibt die beißende Kälte.

Erst als das Wasser langsam abkühlt, verlassen Sie den Bottich wieder und bringen ihn zurück. Ihre Wirtin wartet mit einer heißen Brühe auf Sie und verordnet Ihnen strikte Bettruhe. Doch das können Sie unmöglich einhalten. Nach dem Essen, das Ihre Lebensgeister wieder vollends wachruft, legen Sie sich nur für wenige Stunden zur Ruhe, um zumindest am späten Nachmittag noch etwas zu unternehmen (16).

105

Es dauert nicht lange, da haben Sie den Hafen erreicht und steuern zielstrebig auf die Hafenmeisterei zu, deren hohe Fassade die Hafenanlagen überragt. Hier herrscht reger Betrieb, Bürger der Stadt holen Erkundigungen ein, Reisende informieren sich über Schiffe und Reisezeiten und Kapitäne melden Ladung und Besatzung an. Vorbei an einigen alten Lagerhäusern blicken Sie auf die Rückfront des eher kleinen Kontorgebäudes Stoorrebrandt. Über einen Hinterhof erreichen Sie schließlich die beschriebene Gasse, an der “Jorgens Herberge“ einstmals gestanden haben muß. Jetzt erstreckt sich dort eine Lagerhalle beträchtlichen Ausmaßes, ohne Zweifel ein ganz neues Gebäude. Unentschlossen blicken Sie sich um. Aus dem Stoorrebrandt-Kontor rattert ein Lastkarren, beladen mit Säcken und Kisten. Auf der anderen Seite der Hafenucht erhebt sich das gewaltige Festungsgebäude der Seesöldnergilde.

“Sucht Ihr was?“ Die Stimme reißt Sie aus Ihren Gedanken. Ein Mann, ungefähr dreißig Jahre, blond und in Arbeiterkleidung, stapft geradewegs auf Sie zu.

“Hm, ja, hier stand doch die Herberge Jorgen, oder?“, nutzen Sie die Gelegenheit.

“Ja, dat war ma1 so, die is’ abjebrannt, im Sommer, irjendwann im Praios. Den Wirt hats mit erwischt.“

“Weiß man die Brandursache?“, fragen Sie weiter.

“Nee, soweit ich weiß, war’s en Unjeschick vom Jorgen. Kein Verbrechen, wenn Ihr sowat meint.“

Entmutigt kehren Sie zur Hafenmeisterei zurück. Hier scheinen Sie nicht weiterzukommen. Ohnehin sprach nicht viel dafür, über diese kleine Notiz eine für die Trödlersache wichtige Spur zu entdecken. Wie geht es jetzt weiter? Laut rumort es in Ihrem Magen, ein deutliches Signal, jetzt zunächst essenzugehen. Ohne lange zu suchen, lenken Sie Ihre Schritte zur Taverne “Hafenwind“, die sich gleich neben der Hafenmeisterei befindet (36).

106

Was für eine klare Nacht! Das Wasser plätschert leise gegen die Kaianlagen, nur behutsam streicht der Wind von seewärts über die Stadt. Plötzlich ertönt ein Ruf hinter Ihnen. Sie wenden sich um. Langsam nähert sich Ihnen eine Gruppe von vielleicht sechs Männern (63) ...

107

Kusliks Nachmittag macht die Rückkehr zu Ihrer Herberge zu einem interessanten Spaziergang durch eine belebende und facettenreiche Stadt. Auf dem großen Efferdplatz etwa führt eine Gauklertruppe atemberaubende Kunststücke auf, die den Beifall und Teile der Barschaft der bald auf über hundert Bürger angewachsenen Menge einbringen. Auf der langen Marktstraße patrouilliert eine Abteilung Stadtgardisten, erkennbar an den Messinghelmen mit rotem Pferdehaarschmuck, die für den Spitznamen “Die Roten“ verantwortlich ist. Nahe des Osttores schließlich ertönt der Lärm von flatternden Hühnern und lautem Gebrüll, dort ist ein Karren, beladen mit gut zwei Dutzend Hennen, umgekippt. Die aufgebrauchten Vögel halten ihre Besitzer sowie die Anwohner der Straße in Atem.

Endlich erreichen Sie die Herberge, wo Sie zu Ihrer Überraschung von Ihrer Wirtin aufgeregt empfangen werden. “Et war eener hier, der Euch sprechen wollte. Er sachte, Ihr sollt Euch zur Abendstund inner Taverne Karims Palast einfinden. Und Ihr mögt Eure ‘Fundstücke’ mitbringen, hatta jesacht. So war’s!“

Darauf können Sie sich keinen Reim machen, stumm nehmen Sie die Worte der Wirtin zur Kenntnis. “Wie hat der Mann ausgesehen? Wo kam er her?“, fragen Sie nach einer Weile.

“Wie der usjesehen hat? Ich glaube, er war kleen, und eenen Mantel hatta anjehabt. Wo er herjekomme is, weeiß ich nich.“ Die Frau ist sehr aufgeregt, erst Ihre beruhigenden Worte können Sie beschwichtigen. Bald danach überlegen Sie beim Abendessen, was Sie tun sollen.

Nach dem Essen zu “Karims Palast“ zu gehen und den unheimlichen Fremden zu treffen, reizt Sie sehr. Vielleicht eine Spur, die Sie endlich voranbringt?

Aber nicht jeder Aufforderung sollte man nachkommen, zumal unter solch mysteriösen Umständen. Wenn Sie Grund zu der Annahme haben, hier in der Herberge bedeutend sicherer zu sein, so kehren Sie nach der Mahlzeit auf Ihr Zimmer zurück (17). Andernfalls erfordert das Treffen mit dem Unbekannten Ihren baldigen Aufbruch (54).

108

Noch als Sie an dem Tresen im Vorraum die vergangene Stunde bezahlen, sind Sie in Gedanken bei dem Mädchen, das Ihnen ein wunderbares Erlebnis beschert hat. Gerne geben Sie die zwanzig Silbertaler der alten Frau und verlassen sinnierend das Bordell. Jetzt ist es Zeit, bei einem Bier wieder an andere Dinge zu denken. Sie betreten den inzwischen gut gefüllten Schankraum der Taverne “Bei Niebuhr“ (47).

109

Zweifelnd blickt Sie die Nachbarin an. “Der Trödler hatte eechentlich keene Freunde. Ihr habt doch nichts mit seenem Verschwinden am Hut?“ Mißtrauisch kneift sie die Augen zusammen. Verärgert, daß Sie das Falsche gesagt haben, können Sie der ganzen Sache nun den Rücken kehren – schließlich haben Sie alles nur Menschenmögliche versucht (43) - oder die Frau mit der Wahrheit konfrontieren, ehe Sie aus Ihrem Zögern falsche Schlüsse zieht (80).

110

Sie nehmen die Hasche zur Hand und mustern das kleine Schiffsmodell im Inneren, das ein geschickter Bastler hineingeschoben haben muß. Das Glas der Flasche ist dunkel und verschmutzt, das Siegel über dem Korkverschluß bereits zerrissen. Schnell wenden Sie einer anderen Entdeckung mehr Aufmerksamkeit zu: hinter dem Buddelschiff liegt ein kleines Büchlein, offenbar ein Tagebuch. Interessiert blättern Sie darin und stoßen auf ein ledernes Lesezeichen. Der einzige Eintrag auf der betreffenden Doppelseite lautet wie folgt ... “3. Nam: Normalerweise macht man an solch düsteren Tagen ja keine Geschäfte, aber ich habe eine Ausnahme gemacht. Der Junge brauchte einfach das Geld! Ich habe die ganze Kiste mit Tand gekauft, und das für nur 6 Taler. Es waren 2 alte Öllampen, eine schwarze Kerze (seltsam weich und mit Gravur), ein rostiger Ring, 3 schmutzige Federn, ein kleines Buddelschiff mit Siegel, ein Messingglöckchen und ein krummes Messer. Der Junge war froh, daß ich ihm die Sachen abkaufte. Habe ihm für die Nacht Jorgens Herberge vorgeschlagen. Dann war da noch ein finsterer Kerl, ging immer am Haus vorbei. Habe alles verriegelt und niemanden eingelassen“, “Merkwürdig!

Ein Geräusch läßt Sie herumfahren, die Nachbarin ist zurück. “Oh, ich seh, Ihr habt Euch umjegyuckt.“ Ihr Blick fällt auf das Tagebuch, das Sie immer noch in der Hand halten. “Vielleicht isses jut, wenn Ihr det TajeBuch, des Buddelschiff un den andren Kram mitnehmt, um Euch die Dinge in Ruhe anzusehen.“

Sie nicken, und es ist Ihnen ein wenig peinlich, beim Rumschnüffeln er tappt worden zu sein, Bevor Sie sich verabschieden (24), können Sie sich noch den Abstellraum (45) oder das Treppenhaus (79) zeigen lassen.

111

Die Nacht empfängt Sie mit freundlichen Träumen, ohne Unterbrechung schlafen Sie durch bis zum nächsten Morgen. Nach der erfrischenden Morgentoilette nehmen Sie im Gasträum das stärkende Frühstück ein.

Anschließend verstauen Sie das Tagebuch und das Flaschenschiff in Ihren Taschen und brechen in die Stadt auf. Wollen Sie nun das Redaktionsgebäude des ‘Kusliker Kuriers’ ansteuern (101), direkt und ohne Umwege nach der Herberge “Jorgen“ suchen (76) oder zunächst ein paar Einkäufe tätigen (48)?

112

Der Weg zurück zu Ihrer Herberge läßt Ihnen Zeit zum Nachdenken. Der Trödler will Ihnen nicht aus dem Kopf. Der alte Mann hatte ohne Zweifel Probleme - vielleicht könnte er Ihre Hilfe gebrauchen? Warum ist er dann gestern nicht erschienen? “Verdammt, soll er doch sehen, wo er bleibt!“, entfährt es Ihnen, als Sie am Ende der Gasse Ihre Herberge ausmachen können und Ihnen der Geruch von bestem Sauerkraut in die Nase steigt. Doch ist das wirklich Ihre Meinung? Sie ringen noch mit sich, ob Sie die Sache auf immer ruhen lassen (2) oder doch kehrtmachen und den erst besten Bürger nach dem Trödler befragen (90)

113

Der Schrank enthält ausschließlich alte Kleider, darunter einen löchrigen Mantel, sohlenlose Stiefel und ähnliches. Sie wenden sich der Bettnische (86) oder der vollgestellten Ablage (52) zu.

114

Schmutz, ein ekelregender Gestank und das feuchte Loch einer Latrine können Sie kaum lange halten. Nach getaner Arbeit schauen Sie sich – falls noch nicht geschehen - den Keller (99) beziehungsweise die Abstellkammer an (45) oder verabschieden sich endlich von der Nachbarin (24)?

115

Ludia sieht Ihnen für einen kurzen Moment tief in die Augen, dann zieht sie ein Kästchen hervor. Darin liegt, eingehüllt in ein blaues Tuch, eine schwere Glaskugel von gut einer Handspanne Durchmesser. Vorsichtig nimmt Ludia die Kugel aus dem Kästchen und hält sie dicht vor ihren Körper. Sie beugt sich darüber und streicht einige Male über die runde Oberfläche. Das Glas der Kugel scheint undurchsichtig.

Von Ihrem Platz aus können Sie nichts erkennen, auch nicht, als Ludia plötzlich zu sprechen beginnt: “Ich sehe ein Buch, ein großes Buch, einzelne Seiten... Keine Geschichte, es ist das Buch eines fremden Mannes... Düstere Tage stehen ins Haus ...“ Die Worte der Wahrsagerin machen Sie stutzig. Ein Buch? Was für ein Buch?

Ludias Stimme wird leiser, als sie weiterspricht. “Jetzt Scherben, Scherben von Glas ... das Glas färbt sich rot. Blutrot!“ Sie schreckt zurück und legt die Kugel wieder in das Kästchen. Kalter Schweiß steht auf Ihrer Stirn, spürbare Erregung hat von Ihnen Besitz ergriffen, Ludia schließt das Kästchen, wieder blickt sie in Ihre Augen. Ernst flüstert sie unergründliche Sätze: “Trauer ist Verderben, der Feind wird Freund, Eure Sinne erschaffen Dämonen.“ Sie schüttelt den Kopf und zeigt mit keiner weiteren Regung, ob sie über das Geschaute beunruhigt ist. Umso aufgewühlter sind Sie (75) ...

116

Den Worten der Nachbarin zufolge hat sie gestern – wie so oft - für den Trödler gekocht. Er war gerade mit Tagebucheintragungen

beschäftigt, als sie ihm die Suppe brachte. Als sie später zum Abwasch kam, sei er nicht mehr dagewesen. Sie habe ihn im ganzen Haus nicht finden können. "Wollta ihn nicht suchen?" Die Frage zu beantworten, fällt Ihnen nicht schwer. Sie lassen tunlichst die Finger davon (50) oder bitten die Frau, die Tür zum Trödeladen zu öffnen, um gleich mit der Suche zu beginnen (72).

117

Keuchend lehnen Sie an der Stadtmauer. Sie sind den Verfolgern entkommen. Zu dumm, daß man Ihnen die Geschichte nicht abgekauft hat. Trotzdem verspüren Sie eine gewisse Erleichterung, denn durch den Zwischenfall sind Sie von einer Sache losgekommen, die Sie von Anfang an nicht sonderlich interessiert hat. Der alte Trödler wird auch ohne Sie wieder auftauchen, da sind Sie sich ganz sicher. Doch Kuslik ist für Sie fortan nur noch mit Vorsicht zu genießen, denn die zickige Nachbarsfrau wird der Garde gewiß eine detaillierte Beschreibung des "flüchtigen Entführers" gegeben haben. Ihre Tage in der Stadt am Yaquirmund sind gezählt, das hat Sie dieser Sonntag gelehrt ...

118

Ein mit überwiegend roten Wandbehängen ausgestalteter Raum empfängt Sie. Hinter einem kleinen Tresen sitzt eine ältere Dame, hinter ihr ist eine große Schlüsseltafel angebracht. Gellangweilt blickt die Frau auf. "Habt Ihr einen bestimmten Wunsch?", fragt sie direkt und unumwunden.

"Nicht zu teuer" ist Ihre Antwort. Ihre Erfahrung sagt Ihnen, daß man auch in den unteren Preiskategorien ganz annehmbare Mädchen findet.

"Zimmer 6!", sagt die Frau gleichgültig und reicht Ihnen einen Schlüssel. Erwartungsvoll betreten Sie durch einen Vorhang einen langen Flur, von dem zahlreiche Türen abzweigen. Sie jedoch interessieren sich nur für Zimmer 6, dessen Tür Sie aufgeregt öffnen (81)!

119

Ein hämisches Lachen dringt an Ihr Ohr. Sie wenden langsam den Kopf. Am Nachbartisch wird um Silbertaler gewürfelt. Das Lachen verstummt. Für einen kurzen Moment haben Sie in die Augen eines bekannten Gesichtes geblickt. Es war der Hagere! Wieder schauen Sie zum Nachbartisch. Der Hagere erhebt sich gerade, seine Mitspieler sind enttäuscht. Er wirft jedem eine Münze zu und verabschiedet sich. Schnell steht er auf und huscht zur Tür, dabei einen kurzen Blick über die Schulter werfend.

Sie lassen sich nichts anmerken, und warten stumm ab, bis er die Kneipe verlassen hat. Dann springen Sie ebenfalls auf, eine Handvoll Münzen lassen Sie für den Wirt zurück. Das ist vielleicht Ihre letzte Chance! Sie eilen zur Tür. Draußen empfängt Sie kalter Wind. Der hagere Anführer der Halunken, die Sie ins Wasser warfen, ist am Ende der Gasse nur noch als dunkler Schatten zu erahnen. Sie nehmen schnell die Verfolgung auf (64) oder lassen ihn verschwinden und machen sich auf den Rückweg zur Herberge, um nicht noch einmal von seinen Leuten angegriffen zu werden (78).

120

"Das müssen Wörterbücher sein" stellen Sie beim Durchblättern fest. Wozu brauchte der Magier nur diese Übersetzungshilfen? Vielleicht für eine verschlüsselte Botschaft? Sie greifen zur Lupe, um das Schiff zu betrachten. Tatsächlich! Der Name auf dem Schiffsrumpf läßt sich mit dem Vergrößerungsglas lesen – doch zu Ihrem Bedauern ist er in fremden Schriftzeichen abgefaßt. Fremde Schriftzeichen? Wäre es möglich ... natürlich, das ist es! Sie

schlagen in den Büchern nach, und nach kurzer Zeit haben Sie den Namen der Miniaturkogge entziffert: "Wind von Hylailos" – ein ziemlich anspruchsvoller Name für eine plumpe Kogge. Nun sehen Sie sich auch die Schriftrolle näher an. Ihr Inhalt erstaunt Sie über alle Maßen, nämlich so sehr, daß Sie das aufgeregte Klopfen des Mannes aus der Eingangshalle gar nicht wahrnehmen. (Siehe Text #2 – "Die Legende des Schiffes" – im Anhang)

Nachdem Sie das gelesen haben, ist Ihr Entdeckergeist nicht mehr zu halten. Des Rätsels Lösung hat mit diesem unscheinbaren Budelschiff zu tun, und Sie werden nicht eher ruhen, als bis Sie das Geheimnis gefunden haben! Sie nehmen das Modell auf, um es gründlich zu untersuchen (23) ...

121

Verärgert kehren Sie in Ihre Herberge zurück. Die Wirtin ist ganz aufgelöst, denn selbst an ihre Ohren sind bereits einige Gerüchte gedrungen. Erst als Sie ihre vielen Fragen mit barschen Worten beenden, läßt Sie von Ihnen ab. Sie suchen Ihre Sachen zusammen, nehmen noch eine Suppe und ein gutes Bier zu sich und zahlen für die vergangenen Nächte und die Mahlzeiten. An Kuslik können Sie nun nichts mehr finden, hier hält Sie wahrlich nichts mehr. Ob Sie mit einem Schiff den Hafen verlassen oder den Landweg einschlagen, bleibt Ihnen überlassen. In Kuslik wird man Sie jedenfalls so schnell nicht wiedersehen!

122

Die kleine Dachkammer des Magisters wird von zwei Kerzen erleuchtet, der Magier selbst ist aber zu Ihrer Enttäuschung nicht anwesend. Verwirrt blicken Sie sich um, die Hand am Griff der Waffe. Wie kann der Raum von innen verriegelt sein, wenn niemand da ist? Schnell schließen Sie die Tür wieder und schieben den Riegel vor. Nichts geschieht. Sie mustern das Zimmer. An den Wänden sind Regale und Ablagen befestigt, darauf Bücher, Papiere, Schriftrollen und persönliche Gegenstände, auch Geschirr, Besteck, Becher und eine Weinflasche. Der Kerl hat sich hier ein wirklich gemütliches Versteck eingerichtet, müssen Sie anerkennend eingestehen. In einer Ecke steht ein kleines Bett mit Hocker. Ein Spind – entschieden zu klein, als daß sich ein Mensch darin verbergen könnte – steht am Fußende des Bettes. In der Mitte des Raumes erhebt sich jedoch ein runder Tisch, davor ein bequemer Sessel. Sie atmen tief durch, als Sie dessen ansichtig werden, was dort auf dem Tisch steht: das Flaschenschiff, Ihr Flaschenschiff! Daneben liegen einige Bücher, eine Schriftrolle und das Tagebuch des Trödlers.

Alles in Ihnen drängt danach, diese Dinge zu untersuchen (55), doch eine warnende Stimme rät Ihnen, diesen Wunsch zunächst zurückzustellen und sich genauer umzusehen (100).

123

Schnellen Schrittes eilen Sie zu Ihrer Herberge. Dort ist Ihre Wirtin schon mit dem Mittagmahl beschäftigt. Grußlos hetzen Sie auf Ihr Zimmer, drehen den Schlüssel mehrmals im Schloß herum und rücken vorsichtshalber auch den Schrank vor die Tür. Erschöpft kriechen Sie unter die Decke. Der Schlaf, der Sie empfängt, entführt Sie in Ihre unbeschwerte Kindheit, in der beim Spiel mit Höhlenplänen und Figürchen alles viel, viel friedvoller war und Sie sich die Tage mit dem Lösen einfacher, ungefährlicher Soloabenteuer vertrieben ...

124

Ein leichter Windhauch streicht über Ihr Gesicht. Stöhnend fassen Sie sich an den Hinterkopf, in dem es brummt wie in einem Bienstock. Was ist passiert?



Mühsam setzen sich Ihre Gedanken in Bewegung. Mit Schrecken beginnen Sie zu erahnen, was mit Ihnen geschehen ist, als Sie in der Nase den Geruch von salzigem Meerwasser spüren und das Knattern von Leinwand, das Knarren von Holzplanken und das Quietschen von Taljen und Blöcken an Ihre Ohren dringen. Langsam öffnen Sie die Augen, und die düstere Vorahnung bestätigt sich: blauer Himmel über Ihnen. Sie liegen auf der Vordertrutz eines Segelschiffes, augenscheinlich einer Kogge. Wie kann das sein? Sie wollen Ihren Augen nicht trauen, und doch trägt der Blick nicht. Es ist – unzweifelhaft – dasselbe Schiff, das Sie die ganze Zeit in den Händen gehalten haben. Sie haben an dem Siegel gespielt, den Korken abgezogen “! Es ist das Schiff, das so sehr Ihre Aufmerksamkeit erregt hat.

Zu sehr, schießt es Ihnen durch den Kopf. Gefangen auf einem Flaschenschiff! Langsam erheben Sie sich und schauen sich um. Rund um das Schiff erstreckt sich ruhiger, blauer Ozean, so weit das Auge reicht. Fast hatten Sie erwartet, einen gigantischen Flaschenrand zu erblicken, aber das rätselhafte Meer scheint endlos. Irritiert nehmen Sie eine sanfte Brise wahr, welche das große Rechtecksegel nur so weit füllt, daß die “Wind von Hylailos“ langsam vorwärts dümpelt.

Hoch über Ihnen im Krähenneest flattert träge ein Wimpel im schwachen Wind, und der massige Schiffsrumpf scheint dem unmerklichen Druck in der Takelung nur unwillig Folge leisten zu wollen. Die See um das Schiff herum ist ruhig, flache Wellen schlagen geräuschlos an die Bordwand. Sie erkennen einige weiße Wolken an einem klaren, blauen Himmel, und zum wiederholten Male zweifeln Sie daran, tatsächlich im Inneren einer Flasche zu sein. Was für eine Magie muß hier wirken?!

Die Antwort kann Ihnen niemand geben, denn weder auf Deck ist eine Menschenseele zu sehen, noch stören Stimmen oder Rufe die eigentümliche Stille, die nur gelegentlich von den Schiffsgeräuschen und dem leichten Säuseln des schwachen Windes durchbrochen wird. Auf dem Mitteldeck, der Kuhl, warten die üblichen Schiffsgerätschaften auf ihre Bedienung, die Rahtakelung des Mastes ist - soweit Sie als Landratte das beurteilen können - fachmännisch angebracht, vor dem Mast läßt eine Luke zum Einstieg in untere Decks ein, und Ihnen gegenüber auf der Achtertrutz erkennen Sie den Griff des Kolderstocks, mit dem das Ruder bedient wird. Nirgendwo ein Anzeichen von Verwahrlo-

sung, nirgendwo erkennbare Schäden. Das Schiff scheint tadellos. Sie verstehen jetzt, warum der Magier so viel Interesse an dem Flaschenschiff entwickelte. Doch wo ist er? Auch hier auf dem Schiff? Und der Trödler? Vielleicht, nein, ganz sicher ist er auch hier. Plötzlich schreckt Sie ein unnatürliches Geräusch auf, Es ist ein Kratzen an der Bordwand, direkt unter ihnen, und läßt Sie aus Ihrer Verblüffung und Tatenlosigkeit erwachen. Unwillkürlich drängen sich Erinnerungen an alte Schauermärchen von gräßlichen Seewesen und Geistern ertrunkener Seeleute auf, aber auf solche Erzählungen haben Sie nie viel gegeben. Andererseits..? Entschlossen richten Sie sich auf - es wird Zeit, aus Ihrer Lage das Beste zu machen! Sie lehnen sich also über die Reling, um die Ursache für das Kratzen zu erforschen (159), oder Sie schenken dem keine weitere Beachtung und steigen über eine Leiter auf die Kuhl herab (190).

125

Das Wasser ist überraschend kalt, Sie brauchen lange, bis Sie sich daran gewöhnt haben. Nicht gewöhnen können Sie sich allerdings an das Gewicht all der Dinge, die Sie mit sich herumschleppen, denn dadurch werden Sie bedrohlich stark in die Tiefe gezogen, und es kostet Kraft, sich über Wasser zu halten. Rüstung, Waffen oder Rucksack/Ausrüstung – von zweien dieser drei Sachen sollten Sie sich schleunigst trennen, sonst könnte ein Unglück passieren (Dokumentenvermerk!). Natürlich zwingt Sie niemand dazu. Sie vertrauen also auf Ihre Konstitution und erleichtern nicht das Gewicht (170). Andernfalls: möchten Sie sofort versuchen, zurück an Bord zu klettern (153) oder haben Sie einen anderen Hintergedanken und entfernen sich mit gezielten Schwimmstößen von dem massigen Schiffsrumpf der Kogge (195)?

126

Sie setzen das Fernrohr ans Auge und fahren langsam den Horizont ab: so weit Sie blicken können, nichts als unbekannte See – eine rätselhafte Wasserwüste ohne Ende. Doch als Sie mit dem Fernrohr gen achtern schwenken, erregen einige Punkte an der Kimm Ihr Interesse. Es scheint sich um Segel zu handeln, um sehr viele sogar. Sie bemühen sich um eine schärfere Einstellung des Glases und erkennen einen regelrechten Wald von Masten, der sich über den Horizont schiebt. Es könnte eine Flotte sein, vielleicht sogar eine Kriegsflotte. Und sie scheint die geheimnisvolle Kogge zu verfolgen. Aber wozu? Und wie paßt das alles mit der Tatsache zusammen, daß Sie sich eigentlich in einer ziemlich engen Flasche befinden müßten?

Fragen über Fragen, auf die Sie keine Antwort wissen. Noch einen Augenblick verfolgen Sie die Segel in der Ferne, dann setzen Sie das Rohr irritiert ab (177).

127

... kaum haben Sie das getan, da verspüren Sie schon wieder dieses Unwohlsein im Magen, und heißer Schwindel raubt Ihnen für kurze Zeit die Sinne. Doch der Anfall vergeht so schnell, wie er gekommen war, und als Sie aufschauen, stehen Sie inmitten der Kajüte. Die “kräftigende Fischspeise“ liegt wie zuvor in der Schatulle. Sollten Sie das noch nicht unternommen haben, so steht es Ihnen frei, nun den Teppich (146) oder die wenigen Möbe] (197) näher in Augenschein zu nehmen. Ansonsten verlassen Sie die Kajüte (164).

128

Sie beißen kräftig zu, und sind angenehm überrascht. Der Fisch schmeckt, als wäre er erst gestern gepökelt worden ! Sie wollen einen Besen fressen, wenn da keine Magie mit im Spiel ist! Sie nagen auch noch die letzte Gräte ab und reiben sich gerade genüßlich den Bauch, als etwas Merkwürdiges mit Ihnen geschieht... (193)

129

Wieder legen Sie sich mächtig ins Zeug und bringen einige hundert Meter zwischen sich und das Schiff, der Kälte trotzend, die in Ihre Glieder kriecht. Doch es scheint umsonst - kurz vor Ihnen bildet sich wieder der Nebel, und aus ihm heraus schiebt sich langsam die "Wind von Hylailos". Allerdings meinen Sie bemerkt zu haben, daß der Nebel diesmal etwas lichter war als zuvor, und daß das Schiff bedeutend später zum Vorschein kam. Aber vielleicht war das nur Einbildung! Nun ja, aller guten Dinge sind drei, und Sie noch lange nicht entmutigt. Also verfolgen Sie Ihren Plan ein drittes Mal (170), oder versuchen Sie, wieder zurück an Bord zu klettern (153)?

130

Sie betreten die kleine Bugkajüte in der Vordertrutz. In beide der spitz zulaufenden Bordwände ist ein Fenster eingelassen, und das Inventar scheint ziemlich alt und teilweise verfallen. Eine Pritsche, ein kleiner Wandschrank, ein Tisch und ein Hocker – viel mehr paßt hier auch nicht hinein. Alles ist von einer dicken Staubschicht überzogen. Auf dem morschen Tisch liegen ein zusammengerollter, manns langer Teppich und eine etikettierte Schatulle. Sie können Ihre Aufmerksamkeit nun dem kargen Mobiliar (197), dem geheimnisvollen Behältnis (179) oder dem Teppich (146) widmen. Falls für Sie nichts davon von Interesse zu sein scheint, verlassen Sie die Kajüte wieder und gehen zurück an Deck (164).

131

... Sie erwachen auf dem Boden der Bugkajüte. Der Pökelfisch liegt wieder in seiner Schatulle, auch sonst scheint nichts verändert - außer Ihnen! Nach Ihrem Erlebnis sind Sie weder für die Augen, noch für die Nase ein Labsal. Ihr Äußeres läßt sich in Ordnung bringen, aber der penetrante Fischgeruch wird noch einige Tage und Bäder überdauern (Charisma-Abzug von 2 für die Dauer von zwei Abenteuern)! Wenn das nicht schon geschehen ist, interessieren Sie sich nun für den Teppich (146) und das Mobiliar (197) oder verlassen die Kajüte (164).

132

Wütend schneiden Sie ein Loch in den Teppich, und können sich so mühevoll befreien. Zwar haben Sie das Kunstwerk zerstört, aber das war schließlich nicht zu ändern. Aufatmend schauen Sie sich anderweitig um, Wenn Sie die Kajüte nicht wieder verlassen wollen (164), können Sie die kleine Schatulle näher untersuchen (179) und sich dem Mobiliar zuwenden (197), falls das nicht schon geschehen ist.

133

Ein trauriges Bild? Das Wort "traurig" vermag schon fast nicht mehr, die Melancholie, die Schwermut und die Verzweiflung auszudrücken, die Sie beim Betrachten dieses Bildes empfinden. Sie sind schlichtweg überwältigt von einer nie gekannten Trauer, und schlagartig wird Ihnen bewußt, wie nutzlos Sie doch sind, wie klein und gering inmitten dieser riesigen Welt. Niemand würde es bemerken, wenn Ihr Herz aufhören würde zu schlagen. Es wäre

ohne Belang, das pulsierende Leben würde die Erinnerung an Ihre Person hinwegschwemmen! Ihr einzelnes Schicksal ist von trister Nutzlosigkeit, und Ihr ganzes Leben scheint erfüllt von trauriger Unwichtigkeit, sinnlos, ohne Zweck. Jetzt, wo Sie das alles endlich erkannt haben, übermannt Sie völlige Verzweiflung und Gleichgültigkeit. Warum noch weiterleben? Überwältigt von all Ihrer Wehmut und Melancholie hasten Sie an Deck und werfen sich in die Fluten (148). Oder setzen Sie sich auf die Bodenplanen der Kajüte und versinken in vollkommene Lethargie (187)?

134

Sie drücken sich am Tisch vorbei in den hinteren Teil der engen Kajüte, wobei die Karten, die Ihr Rücken streift, knisternd zerfallen – es müssen sehr alte Aufzeichnungen gewesen sein. Ein Blick durch das Kajütfenster zeigt Ihnen, daß die See ein wenig lebhafter geworden ist. Der Schädel selbst verbirgt offensichtlich kein Geheimnis. Sie nehmen ihn auf und betrachten ihn genau, doch es fällt Ihnen nichts Bedeutsames auf. Schulterzuckend stellen Sie ihn zurück und verlassen den Kartenraum (174). Es hält Sie aber auch niemand davon ab, einen Blick auf die Instrumente zu werfen, die auf dem Tisch liegen (202) oder sich den zahlreichen an den Wänden aufgehängten Seekarten zu widmen (152), falls Sie das nicht schon hinter sich haben.

135

Lange brauchen Sie nicht zu warten, denn ein starkes Tau peitscht Ihnen in den Rücken (ermitteln Sie 2W6 Trefferpunkte!) und wirft Sie zu Boden. Mit eingezogenem Kopf beobachten Sie, wie es noch einige Zeit über Deck pfeift, sich dann aber vollständig aus der Takelage löst und im Meer landet. Die Takelung schien doch nicht so fachmännisch aufgegeigt gewesen zu sein, wie Sie eingangs dachten – oder warum hat sich das Tau gelöst? Mißmutig erheben Sie sich und sehen sich um (186).

136

Sie betreten die verlassene Kapitänskajüte und schauen sich um. Ihnen direkt gegenüber, vor den drei Achterfenstern der Kajüte, steht ein wuchtiger Schreibtisch (156). Durch die Fensterluken schauen Sie hinaus aufs Meer, und Sie meinen, daß der Seegang ein bißchen stärker geworden wäre. Links von Ihnen befindet sich ein Schrank (168), der fast bis unter die Decke reicht, daneben ist ein Bücherbord (171) an die Wand genagelt. Zu Ihrer Rechten steht ein für Schiffsverhältnisse recht breites Bett (194), das einstmals sehr bequem gewesen sein muß. Davor ist eine eisenbeschlagene Truhe (182) abgestellt worden. Sie merken sofort, daß dies die Kapitänskajüte gewesen sein muß. Aber nicht nur Sie scheinen das zu wissen, denn die Fußspuren vom Gang führen direkt in diese Kajüte und geben ein zielloses Durcheinander ab, bevor sie den Raum wieder verlassen. Das können Sie auch tun (203), es sei denn, Sie wollen sich das eine oder andere hier etwas intensiver anschauen, falls Sie es nicht bereits getan haben.

137

Die Kajüte diente augenscheinlich als Navigationsraum, denn an ihren Wänden hängen viele zusammengerollte Karten der unterschiedlichsten Größen – ein wahrer Schatz für Seefahrer. In der engen Kammer steht ein Tisch, auf dem einige Gerätschaften liegen, wahrscheinlich nautische Instrumente. Auf einem kleinen Fenstersims vor dem Kajütfenster in der gegenüberliegenden Bordwand steht ein menschlicher Totenschädel. Alles hier ist von einer dichten Staubschicht überzogen. Sie können sich die Karten ansehen (152), die Instrumente betrachten (202) oder die Kajüte wieder verlassen (174).

138

Beherzt steigen Sie in die Sprossen der Efferdsleiter und hangeln sich langsam dem weit entfernt scheinenden Mastkorb entgegen. Der Aufstieg führt vorbei an Wanten und Stagen, und manchmal müssen Sie den Kopf einziehen, um nicht an das Fall und die Gordinge zu stoßen, mit denen das Segel geborgen wird. Endlich greifen Sie die Spiere, welche die Rah abgibt, und schwingen sich von dort in den Ausguck. Als Sie nach unten schauen, verspüren Sie zwar ein leichtes Schwindelgefühl, doch Sie können es unterdrücken, denn die Aussicht ist atemberaubend: überall stilles, blaues Meer, nirgendwo ein ferner Punkt am Horizont oder dergleichen. (Und auch nichts, das auf die Glaswand einer riesigen Flasche hinweisen könnte ...) Zu Ihren Füßen bemerken Sie ein Fernrohr. Sie haben den Drang, damit den Horizont erneut zu mustern (172), können ihm aber widerstehen und entern wieder ab auf Deck (186).

139

Die Schlösser der Truhen sind für einen erfahrenen Abenteurer wie Sie kein Problem - morsches Holz und verrostetes Eisen, ganz nach Ihrem Geschmack! Der Inhalt ist allerdings weniger nach Ihrem Geschmack. Einige alte Kleidungssetzen, Reste von einem Paar Stiefel, einige Silbertaler (1W6) und zum enttäuschenden Abschluß eine alte Bootsmannspfeife aus Messing. Sie können sich den Unfug erlauben und die Pfeife ausprobieren (175), wenn Sie aber anderes im Sinn haben, dann untersuchen Sie lieber die beiden Kojen, sofern Sie das noch nicht getan haben (188), oder verlassen die Kajüte (203).

140

Der Schlag war hart (2W6 Trefferpunkte), und von seiner Wucht werden Sie gegen die Reling geschleudert. Zwar hören Sie das Knirschen von Holz, aber erleichtert stellen Sie fest, daß die Reling dem Aufprall standhält. Ein Zufall oder Unfall kann das nicht mehr gewesen sein, eher eine Reaktion auf Ihr sinnloses Steuermanöver. Aber eine Reaktion des Schiffes? Das klingt fast zu abstrus, als daß es wahr sein könnte.

Allerdings haben Sie momentan keine andere Erklärung dafür parat. Auf dem Achterdeck hält Sie jedenfalls nichts mehr, Sie steigen auf die Kuhl herab (186).

141

Sie sinken tiefer und tiefer, und Ihre Lungen drohen zu bersten. Doch da erblicken Sie unweit unter sich ein mannsgroßes Seepferd, das auf Sie zuzuschwimmen scheint. Verwundert erkennen Sie Zügel und Sattel an dem Meeresbewohner, und mit einem Mal ist es Ihnen, als könnten Sie wieder ganz normal atmen. Sie nehmen auf dem Rücken des Fabelwesens Platz, und ein herrlicher Unterwasserritt beginnt, vorbei an Schwärmen wunderschöner Fische und glitzernden Korallenbänken, und einen Moment lang sehen Sie aus dem Augenwinkel sogar eine Meernymphe, die Ihnen zuwinkt. In der Ferne breitet sich ein goldener Schimmer aus. Beim Näherkommen verwandelt er sich in ein Glitzern und Funkeln, und schließlich in eine goldene Stadt auf dem Meeresgrund. Sie gleiten durch ein Tor aus Gold, Silber und Elfenbein, ein riesiger Schwertfisch läßt Sie grüßend passieren.

Während das Seepferd zielstrebig auf die Stadtmitte zuhält, bewundern Sie die kunstvollen und wundervollen Bauten aus Gold und weißen Muscheln. Sie sehen Kuppeln, Erker, Häuser und Tempel in den verblüffendsten Formen und mit mehreren Terrassen, von denen Korallen und andere Pflanzen hängen und auf denen zahllose Meermenschen zu sehen sind.

Ihr Reittier trägt Sie in einen prachtvollen Unterwasserpalast.

Bewaffnete Fischmänner salutieren respektvoll, und schließlich stehen (schwimmen?) Sie vor dem König dieses Traumreiches. Er trägt eine perlengeschmückte Krone und den Zahn eines weißen Wales als Zepter. Aus seinen Augen spricht unergründliche Weisheit, aber auch große Trauer. Er nimmt die Krone vom Haupt und reicht sie Ihnen. Seine Augen sind erwartungsvoll auf Sie gerichtet.

Dankbar, verblüfft und fasziniert nehmen Sie diese unschätzbare Gunst an (163), oder besinnen Sie sich der Tatsache, daß Sie nicht in diese Welt gehören und schütteln traurig den Kopf (192)?

142

Sie ziehen weit nach vorne und nutzen die Schwachstelle Ihres imaginären Gegners aus. Tatsächlich können Sie seine Route durchkreuzen und einige Frachten gewinnen. Doch die Freude darüber währt nicht lange, denn die gegnerischen Kamele ziehen geschickt vor und drohen, Ihr Depot zu erreichen – langsam, aber sicher! Sie werden sich wohl nicht mehr lange halten können, wenn Sie sich nicht auf die Defensive verlegen. Tun Sie dies (173) oder versuchen Sie weiter, aus den Anfangserfolgen der frisch begonnenen Offensive Erfolg zu schlagen und Ihren Gegner seinerseits in die Defensive zu zwingen (184)?

143

Ihre Füße verlieren den Halt, und Sie merken verzweifelt, wie sich Ihr Körper unkontrolliert über die Brüstung des Mastkorbs legt ... und stürzt! Doch der Schwindel vergeht genauso plötzlich, wie er gekommen ist, und in letzter Sekunde erwischen Sie mit Ihrer Hand eine Rah. Und Sie wollen ein Pechvogel sein? Schweißgebadet wagen Sie einen Blick hinunter auf die Kuhl, die von Ihrem luftigen Platz entsetzlich klein aussieht. Sie verspüren wahrlich keine Lust, sich auf ihren Planken die Knochen zerschmettern zu lassen und hangeln zähneklappernd zurück zum Mastkorb, wo Sie erst einmal kräftig durchatmen. Dann steigen Sie erleichtert in die Efferdsleiter und entern, vorsichtshalber mit geschlossenen Augen, ab. Mit einem Seufzer der Erleichterung betreten Sie das sichere Deck (186).

144

Eine Kraftprobe +4 dürfte Ihrer Neugier den Weg freimachen. Glückt die Probe (230) oder ist Ihr Vorhaben gescheitert (261)?

145

Es ist möglich! Um Sie herum wölben sich armdicke Gräten, und Ihre Füße drohen im Fischfleisch einzusinken. Insgeheim danken Sie Efferd, daß dieser Pökelfisch wenigstens ausgenommen wurde, bevor er in der Schatulle landete. Nach einiger Zeit machen Sie vor Ihnen eine Öffnung aus, durch die Tageslicht in das Innere Ihres seltsamen Gastgebers fällt.

Es ist das Maul des Fisches, und nicht ohne einen Seufzer der Erleichterung klettern Sie hindurch (127) ...

146

Der Teppich ist ziemlich schwer, wie Sie feststellen müssen, als Sie ihn auf den Boden legen und aufrollen. Dafür ist er umso schöner, denn er besitzt ein prachtvolles Muster in vielen aufeinander abgestimmten Farbtönen. Das Muster zeigt zwei gegenüberliegende Adlerschwingen und ist am Rand mit eingewebten Vögeln und Drachen versehen - ein echtes Kunstwerk! Einer plötzlichen Intuition folgend, setzen Sie sich einfach auf den Teppich und warten ab (165).

Falls Sie aber kein intuitiver Mensch sind, lassen Sie das gute Stück liegen und wenden sich anderem zu, zum Beispiel der Scha-

tulle (157) oder der staubüberzogenen Einrichtung (197). Wenn Sie das schon getan haben, verlassen Sie die Bugkajüte (164).

147

Sie schlagen die Augen auf und bemühen sich, den rauschhaften Zustand abzuschütteln, der Ihre Gedanken noch umgibt. Dann stehen Sie auf, legen die Rauschkrautpfeife neben die Liege und werfen dem schweigsamen Bediensteten ein Goldstück zu. Müde verlassen Sie die Drogenhöhle, doch Ihre Gedanken kreisen noch immer um den seltsamen Traum, den Sie im Rausch erlebt haben, Flaschenschiffe, Trödler, Unterwasserstädte aus Gold ... nicht zu fassen, was dieses Rauschkraut so alles bewirken kann! Doch all das ist schon wieder vergessen, als die Gerüche, Geräusche und Menschenmassen der Kusliker Gassen Sie umfängen (1) ...

148

Sie sind des Lebens müde, und der naßkalte Tod erscheint vor Ihren Augen wie eine Erlösung. Doch kaum tauchen Sie ein in das kalte Wasser, da sind diese Gedanken blitzschnell verschwunden. Sie haben Ihre Gedanken nun wieder unter Kontrolle und denken mit Grauen an das zurück, was mit Ihnen beim Betrachten dieses mysteriösen Bildes geschehen ist. Das hätte leicht ins Auge gehen können (125)!

149

Ganz recht, so ein lustiges Bild haben Sie selten zu Gesicht bekommen. Drei Nymphen in der Wüste, so ein Unsinn! Trotzdem haben Sie das seltsame Gefühl, etwas verpaßt zu haben. Ach was, amüsiert sehen Sie sich anderweitig um (136).

150

Es will Ihnen kaum gelingen, mit zitternden Fingern den Lichtspender zu entzünden. Doch dann erhellt ein warmes und gütiges Licht die schreckliche Dunkelheit, und Sie atmen dankbar und erleichtert auf. Ein Blick in Ihr schmales Verlies verrät Ihnen, daß Sie tatsächlich in einer Art riesigen Rattenfalle gefangen sind, denn überall liegen die Knochen und zum Teil ganze Skelette ehemals fetter Ratten und Mäuse herum, Der aromatische Käsegeruch hat die wilden Nager in rauhen Mengen in diese Falle gelockt, und wie es scheint, sind nicht nur die dicken Ratten auf die Falle hereingefallen, Die Folgerung, daß diese Ausdünstungen magischen Ursprungs sind, erscheint Ihnen nur logisch, da Sie nirgendwo einen echten Käse ausmachen können.

Nachdem Sie sich etwas mit Ihrer Situation vertraut gemacht haben, versuchen Sie erneut, die Eingangsklappe zu entfernen, und nach langwieriger Arbeit gelingt es Ihnen, sie aus den Angeln zu hebeln. Erleichtert schlüpfen Sie durch die Öffnung zurück in die staubige Kombüse. Sie wagen es sich gar nicht auszumalen, was wohl passiert wäre, wenn Sie kein Licht dabei gehabt hätten! Kein angenehmer Gedanke, Da betreten Sie doch lieber den angrenzenden Bugraum (224), gehen zurück in das Mannschaftslogis (178) oder widmen sich dem Inhalt der Wandschränke, falls das noch nicht geschehen ist (212).

151

Geistesgegenwärtig ducken Sie sich hinter dem Mast und beobachten aus sicherer Position, wie ein Tau, das sich anscheinend aus seiner Halterung an der Reling gelöst hat, pfeifend über das Deck peitscht, schließlich auch im Mastwerk reißt und neben der Bordwand im Wasser landet. Der Gedanke, daß Sie diesem schwingenden Mordsinstrument im Wege hätten stehen können, hebt Ihre Laune nicht unbedingt. Und daß das Tau gerade in dem Moment reißen mußte, als Sie auf dem Mitteldeck standen, hin-

terläßt bei Ihnen auch einen schlechten Beigeschmack. Aber das sind alles nur vage Vermutungen, und ehe Sie sich verrückt machen, schauen Sie sich lieber um (186).

152

Die Karten sind leider so alt, daß Sie bei Berührung sofort zerfallen. Was übrig bleibt, ist für Sie kaum entzifferbar, Doch ehe Sie Ihrer Enttäuschung Luft machen können, werden Sie durch ein kurzes Blitzen aufgeschreckt, das Sie aus den Augenwinkeln wahrnehmen. Es schien aus den Augenhöhlen des Totenschädels zu kommen! Neugierig, aber vorsichtig, untersuchen Sie ihn (134), um der mysteriösen Sache nachzugehen. Falls Ihnen das allzu unheimlich ist, und Sie lieber nicht länger hier verweilen wollen, steht Ihnen der Weg zurück auf den Gang frei (174)! Oder messen Sie dem Vorfall keine Bedeutung zu und betrachten zunächst einmal eingehend die seltsamen Instrumente und Gerätschaften, die auf dem Tisch liegen (202)?

153

Sie schwimmen an den Schiffsrumpf heran und suchen eine geeignete Aufstiegsmöglichkeit. Die ist schnell gefunden, denn in der Mitte der Bordwand sind einige hölzerne Sprossen und Haltegriffe angebracht, wahrscheinlich um von Beiboote, Leichtern, Prähmen und dergleichen selbst dann an Bord gelangen zu können, wenn starker Seegang die Benutzung einer Strickleiter kompliziert machen sollte. Glück muß der Mensch haben, denken Sie und klettern die Sprossen hoch. Sie schwingen sich über die Reling und stehen wieder auf dem Deck der Kogge (186). Sind Sie jedoch durch nicht ganz astrein scheinende Vorfälle von der Vordertrutz aus in das kühle Naß gestürzt, dann tauchen Sie bei (190) wieder ein in diese abenteuerliche Erzählung ...

154

Ihre Fingerspitzenarbeit wird belohnt, die Lade läßt sich aufziehen. Zu Ihrer Überraschung enthält sie lediglich ein Münzalbum. Die Sammlung muß einen beträchtlichen Wert besitzen, denn in ihr entdecken Sie so seltene und teure Prägungen wie die silbrige Rohalmünze, die das Abbild des legendären Kaisers und Philosophen trägt, den goldenen Iristaler der Kaiserin Hela Horas und sogar eine "Sonnenscheibe" der Prieserkaiser. Das Sammeln von Münzen scheint eine Freizeitbeschäftigung des unbekanntenen Schiffseigners gewesen zu sein (136).

155

Nichts als unendliches Meer erstreckt sich vor Ihrem Auge. Doch halt, achterlich erblicken Sie etwas, das Ihre Aufmerksamkeit erregt.

Neugierig stellen Sie das Glas schärfer und schauen noch einmal genauer hin. Tatsächlich, Sie erkennen eine Art Seeschlange von nahezu monströsen Ausmaßen, die sich gerade um ein kleineres Segelschiff windet. Das Meerwesen scheint wie wild, seine Schwanzspitze schlängelt sich um den Mast des Schiffes und knickt ihn ab wie einen Strohalm. Männer, die aus der Entfernung aussehen wie Puppen, fallen aus den Wanten und stürzen ins Wasser. Das Schiff ist nicht mehr zu retten. Der Rumpf der Seeschlange zerquetscht es, und in ihren Gedanken malen Sie sich das Bersten des Schiffskörpers und die Schreie der hilflosen Seeleute aus - ein ungleicher Kampf.

Es dauert nicht lange, bis das Wrack vollständig gesunken ist. Das riesige Untier peitscht mit seinem mächtigen Schwanz noch mehrmals die Wasseroberfläche, um den schwimmenden Opfern den Garaus zu machen, dann taucht sie ab. Zurück bleiben einige Trümmer und wenige Überlebende, die sich verzweifelt an ir-



gendwelches Treibgut klammern. Mit einer Gänsehaut auf dem Rücken setzen Sie das Fernrohr ab (177) ...

156

Der Schreibtisch ist mit einigen Verzierungen versehen. In die Vorderfront ist eine breite Schublade eingelassen, die man zu öffnen versuchen könnte (198). Auf der Schreibfläche stehen noch ein altes Tintenfaß mit vertrocknetem Inhalt und ein Federkiel. Natürlich können Sie dem Schreibtisch auch wieder den Rücken kehren (136).

157

Die Klinge Ihrer Waffe dringt tief ein in den Körper Ihres seltsamen Gastgebers. Überdimensionale Gräten zersplittern unter Ihren Hieben, und nach kurzer Zeit sind Sie schon über und über mit Fischfetzen und Tran bespritzt. Dessen ungeachtet setzen Sie ihre Bemühungen fort, und diese werden auch von Erfolg gekrönt! Doch als die Klingenspitze die Außenhaut des Fisches durchstößt, wird Ihnen wieder schwarz vor Augen, und Sie verlieren die Sinne (131) ...

158

Eine sehr erfolgreiche Spielweise – langsam, aber sicher geraten die gegnerischen Figuren in Bedrängnis. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis Sie das gegenüberliegende Depot eingenommen haben. Mit Verblüffung sehen Sie, wie die verbliebenen gegnerischen Kamele mit den Vorderbeinen einknicken, sich kurz verbeugen und die Figuren dem kurz aufflackernden Schriftzug “Jederzeit Euer ergebener Diener“ Platz machen, bevor sie auf zauberhafte Art und Weise wieder verschwinden.

In dem ebenso stolzen wie amüsierten Bewußtsein, daß Sie von einem verzauberten Kamelspiel soeben als Spielpartner akzeptiert worden sind, widmen Sie Ihre Aufmerksamkeit wieder der Kajüte (136) oder verlassen sie (203).

159

Sie beugen sich über die Reling des Vorderdecks, können aber nichts Verdächtiges bemerken. Noch einmal ertönt das Scharren und Kratzen, und Sie lehnen sich weiter hinaus. Vielleicht etwas

zu weit, denn plötzlich zerbricht die Reling mit lautem Splintern, und Sie verlieren den Halt! Noch im Sturz fragen Sie sich einen Moment, wie das passieren konnte, da das Holz der Brüstung augenscheinlich weder morsch noch gesplittert war, dann tauchen Sie kopfüber ein in eiskaltes Naß ... (125)

160

Sie erwidern den Zug und prompt geht das Brett darauf ein. Anfangs verblüfft es Sie immer wieder, wenn die gegnerischen Figuren wie von Geisterhand bewegt über das Brett ziehen, aber auf diesem Schiff gewöhnt man sich an alles. Nach einigen Zügen ohne nennenswerte Überraschungen und Vorteile erkennen Sie eine mögliche Schwachstelle in der Karawanenroute der fremden Figuren.

Gehen Sie nun beschwingt in die Offensive, um diesen Vorteil zu nutzen, wobei Sie aber auch Teile der eigenen Route geringfügig gefährden müßten (142), oder warten Sie ab und versuchen, mit Ihren Figuren vorsichtig mehr Raum zu gewinnen (196)?

161

Die Kajüte diente offenbar einst als Schlafräum für die Offiziere, Sie ist sehr eng, vor einem kleinen Fenster befindet sich eine doppelstöckige Koje, und an den Wänden stehen zwei alte Eichentruhen.

Falls die Truhen (139) oder die Kojen (188) Ihr Interesse nicht erregen, treten Sie zurück auf den Gang (203).

162

Das Achterdeck der Kogge weist außer dem Griff des Kolderstocks zur Bedienung der Ruderpinne und einem Gerät, das Sie noch nie gesehen haben, und das wahrscheinlich zur Navigation dient, keine Besonderheiten auf. Vor Ihnen bauscht sich das Segel müde im schwachen Wind, und das Schiff hält beständig seinen Kurs, den Sie instinktiv auf Norden schätzen. Einen Moment lang können Sie den Stolz mancher Kapitäne verstehen, wenn sie von diesem erhöhten Deck aus ihr Schiff überblicken und lenken. Auch in Ihnen erwacht dieses Gefühl, und Sie wollen versuchen, anhand dieses nautischen Gerätes das Ruder zu bedienen und den Kurs zu ändern (204). Oder trauen Sie sich das nicht zu und verlassen das Achterdeck wieder (186)?

163

Sie haben Ihre Entscheidung nie bereut. Das wissen Sie jedenfalls nach all den Jahren. Längst ist Ihnen ein Fischschwanz gewachsen, und Sie atmen durch Kiemen, Seit dem Tod des alten Meerkönigs regieren Sie das Unterwasserreich weise und gerecht. Ihre Untertanen sind zufrieden und respektieren Sie, und Sie selbst sind der glücklichste Mensch der Welt. Einfach traumhaft ... (185)

164

Mit dem unbestimmten Gefühl, daß der geheimnisvolle Bewohner der “Wind von Hylailos“ hier wohl die Resultate seiner mißglückten magischen Experimente aufbewahrt hat, verlassen Sie die Kajüte (186) ...

165

Was Sie auch erwartet haben mögen (etwa, daß es sich um einen fliegenden Teppich handelt?), jedenfalls dürfte das Resultat nicht ganz ihren Erwartungen entsprechen. Denn kaum haben Sie sich auf den schönen Teppich gesetzt, da rollt er sich mit einer nicht aufzuhaltenden Urgewalt zusammen, und Sie finden sich im Inneren einer Teppichrolle wieder. Der Webstoff kitzelt in Ihrer Nase, und nur durch die Enden der Rolle scheint etwas Licht

herein. Zwar haben Sie noch etwas Bewegungsspielraum mit den Händen, aber all ihre Kraft reicht nicht aus, um sich zu befreien. Da muß man schon härtere Maßnahmen ergreifen, denken Sie, und ziehen Ihre Klingenwaffe aus dem Gürtel, um sich freizuschneiden (132). Besitzen Sie aber keine Klingenwaffe, dann sollten Sie sich etwas anderes überlegen (180) ...

166

Sie sind von unerwarteter Spontaneität, wahrhaftig! Mit einem gekonnten Hechtsprung verschwinden Sie in der Decks Luke, und Ihr Sturz endet sehr schmerzhaft auf den Planken des Unterdecks (1W6 SP). Durch die Luke über Ihrem Kopf beobachten Sie, wie ein starkes Tau, das sich aus der Takelung gelöst haben muß, mehrfach über das Oberdeck peitscht, sich schließlich losreißt und im Wasser landet. Ein mysteriöser Zufall! Oder war es das nicht? Sie schütteln den Kopf und schauen sich um (178).

167

Mit leisem Krachen bricht der Griff der Lade ab. Es gibt keine Möglichkeit mehr, sie jetzt noch zu öffnen (136).

168

Sie öffnen den Schrank, wobei Sie die Erfahrung machen, daß auch dieses Möbelstück dem Zahn der Zeit nicht gewachsen war – die Schranktüre schlägt Ihnen entgegen. Vom Inhalt ist nicht mehr viel übrig, nur ein paar Kleidungssetzen und Reste von Schuhwerk befinden sich in dem muffigen Schrank. Doch an der hinteren Schrankwand lehnt noch ein großes, hübsch gerahmtes Gemälde. Es zeigt mit dem Motiv zur Wand und wäre Ihnen fast nicht aufgefallen. Wollen Sie es herausnehmen und betrachten (191) oder sich praktischeren Dingen zuwenden (136)?

169

Ein Glückskind also! All Ihr Glück hilft jedenfalls nicht weiter, als Ihre Hand ins Leere greift und keinen Halt findet. Der Schwindel endet genauso abrupt, wie er begonnen hatte, aber es ist bereits zu spät. Sie gleiten aus und stürzen vom Mastkorb. Ein gellender Schrei entfährt Ihrer Kehle und begleitet den Sturz vorbei an Schoten und Brassens. Die Decksplanken scheinen mit rasantem Tempo auf Sie zuzuschließen, doch Sie verfehlen sie um Haaresbreite und klatschen ins Wasser. Vielleicht haben Sie ja doch nochmal Glück gehabt (125), jedoch hat dieses schlimme Erlebnis nachhaltige Wirkung. Ihre Angst vor großen Höhen und Schwindel hat sich immens gesteigert, erhöhen Sie Ihren Wert für Höhenangst permanent um 1 Punkt!

170

Sie spüren kaum, daß Ihre Schwimmzüge immer schwächer werden und klamme Kälte Ihnen in die Knochen kriecht. Mit keuchendem Atem werfen Sie einen Blick zurück auf das Schiff, zu dem Sie anscheinend keinen Abstand gewinnen können. Verzweiflung bestimmt Ihre Gedanken, denn eine Umkehr ist unmöglich, dazu fehlen die Kräfte. Noch treten Sie mit den Füßen Wasser, um ein Absinken zu vermeiden, doch schließlich wird jede Bewegung zur Qual und die Kälte unerträglich. Sie geben auf, die Wellen schlagen über Ihnen zusammen, die Stille einer unergründlichen Tiefe umfängt Sie ... (141)

171

Das Bücherbord weist Bände aus den Bereichen Magie, Mystik, Meereskunde und Navigation auf. Darin enthalten sind so klangvolle Titel wie "Madas Gezeiten", "Drudenfüße im Meer", "Wind- und Flautenzauberei" oder "Von den ältesten Wesen der See", die

allesamt uralt und für jede Bibliothek oder Magierakademie von ungeheurem Wert sein müssen. Sie nehmen einen der Schmöker herunter, doch wegen seines hohen Alters zerbröckelt er unter Ihrem Zugriff. Sie lassen lieber die Finger von den anderen Büchern und schauen sich anderweitig um (136).

172

Werfen Sie bitte den W6! Haben Sie eine 1 oder 2 gewürfelt, geht Ihr Abenteuer bei (126) weiter. Bei 3 oder 4 finden Sie die Fortsetzung der Geschichte unter (155), bei 5 oder 6 unter (199).

173

Wie es sich zeigt, war Ihre Hauptroute tatsächlich in ernsthafter Bedrängnis, doch Ihr kluges und schnelles Zurückweichen konnte den Verlust Ihres Depots verhindern. Wollen Sie nun weiterhin defensiv spielen und sich langsam vorarbeiten (158) oder zu einer etwas gewagteren Spielweise zurückkehren, da Ihre Route nun wieder geschlossen ist (184)?

174

Gerade als Sie den Fuß wieder auf den Gang setzen, ertönt in Ihrem Rücken ein Krachen und Splittern. Erschreckt drehen Sie sich um und sehen, daß der Schädel vom Fenstersims heruntergefallen ist und nun in zahlreichen Splittern auf dem Boden der Kajüte liegt. Nur die Knochenpartie um die Augenhöhlen ist heil geblieben, und es scheint Ihnen, als würden diese für den Bruchteil einer Sekunde gleißend aufleuchten! Erleichtert kehren Sie der Kajüte den Rücken zu, nicht einmal zehn geifernde Boronhunde aus den Hallen der Unterwelt könnten Sie hierhin zurückbringen (203)!

175

Richtig so, pfeifen Sie sich eins! Sie trillern munter einige Melodien aus Ihrer Heimat. Nach den ersten Takten dringt weißer Rauch aus der Pfeife, und mit einem lauten Puff stehen drei tanzende Derwische in der Kajüte. Sie schwingen die Arme im Takt, legen eine flotte Sohle aufs Parkett und singen dabei ein uraltes Nordmännerlied ("... wir saufen den Met, bis keener mehr steht. unser Häuptling heißt Rote Locke ... wir verbrauchen viel Frau'n und tun Leute beklau'n und ... hau'n uns reichlich auf die Glocke!"). Zu Ihrem Schrecken erinnern Sie sich an eine alte Sage, die in den Küstenkneipen von Thorwal bis Charypso erzählt wird – die Sage von den drei Derwischen Argni, Marzwi und Reikri, die Spaß daran hatten, fremden Matrosen aufzulauern und vor ihren Augen fürchterliche Fratzen zu schneiden, so daß die Opfer vor Schreck starben. Diese drei müssen es sein, ein grausiger Gedanke! Schnell setzen Sie die Pfeife ab, und tatsächlich lösen sich die Derwische wieder in Rauch auf. Zurück bleibt eine ganz normale Bootsmannspfeife. Sie können Sie nun die Kojen untersuchen (188) oder die Kajüte verlassen (203).

176

Der Maler dieses Bildes ist garantiert arm gestorben, sagen Sie sich. Alles, was das "Kunstwerk" ausstrahlt, ist Langeweile – nackte, pure Langeweile. Gähnend wenden Sie sich anderen Dingen zu, auch wenn Ihnen ein Gefühl in der Magengrube sagt, etwas verpaßt zu haben (136).

177

Kaum haben Sie das getan, da verspüren Sie ein sehr starkes Schwindelgefühl. Ihre Sinne sind wie vernebelt, und Sie torkeln unkontrolliert im Ausguck herum, dabei voller Angst auf die weit unter Ihnen liegenden Decksplanken schauend. Panisch greifen

Sie nach Halt - umsonst! In Ihrem Kopf dreht sich alles, und ein pochender Schmerz verdrängt selbst das Bewußtsein, daß Sie sich etwa 15 Meter über Deck befinden. Sind Sie eigentlich ein vom Glück gesegneter Mensch (169) oder wird Ihr Leben von Unglücksfällen bestimmt (143)?

178

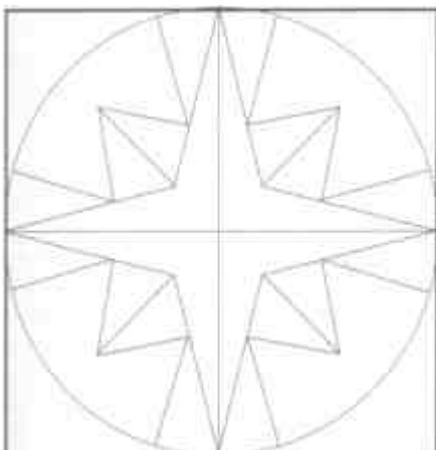
Es fällt Ihnen zunächst schwer, sich an das matte Licht im Schiffsbauch zu gewöhnen. Sie stehen in einem sehr großen Raum, der früher anscheinend als Mannschaftsquartier diente, denn an der Backbordwand sind neben diversen Seekisten, Tischen und Hockern mehrere Hängematten befestigt, die sich jedoch wie der Rest des Inventars in einem erbarmungswürdigen Zustand befinden. Eine andere Luke im Boden stellt eine Verbindung zum zweiten Unterdeck (229) dar, und sowohl in Richtung Bug (254), wie auch nach achtern (234) ist eine niedrige, hölzerne Türe mit Eisenbeschlägen auszumachen. Ob die Kisten an der Wand wohl eine genauere Inspizierung wert wären (217)? Nicht ganz schlüssig über den zu gehenden Weg blicken Sie müde und gedankenverloren auf den staubigen Boden des Quartiers. Mehrere deutlich sichtbare, recht frische Fußspuren führen zu der Luke, deren Treppe in das zweite Unterdeck führt.

179

Es handelt sich um eine ganz gewöhnliche Schatulle, deren Deckel allerdings durch ein Siegel verschlossen ist. Auf einem Etikett ist zu lesen: "Kräftigende Fischspeise für lange Seereisen." Interessiert brechen Sie das Siegel und öffnen das Kästchen. Tatsächlich liegt darin ein gepökelter Fisch, der dem Aussehen nach noch genießbar sein müßte. Dasselbe sagt Ihnen auch Ihre Nase - der Fisch riecht schmackhaft und frisch. Sie können Ihre Neugier nicht bezähmen und nehmen einen herzhaften Bissen (128). Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste, denken Sie, und verzichten dankend. In diesem Fall verlassen Sie die kleine Bugkajüte (164). Wenn Sie aber noch nicht das Mobiliar (197) oder die Teppichrolle untersucht haben (146), so können Sie das jetzt tun.

180

Sie überlegen und überlegen, aber Ihnen fällt partout nichts ein! Warum auch, denn in diesem Teppich liegt es sich bequem und weich. Sie haben jede Menge Zeit zum Nachdenken und Philosophieren. Außerdem bemerken Sie bald einen interessanten Nebeneffekt Ihres Aufenthaltsortes - Sie haben weder das Bedürfnis zu essen, noch zu trinken, und zu altern scheinen Sie auch nicht mehr. Und da auch niemand vorbeikommt, der Sie befreit, dürfen Sie sich auf eine sorglose, beschauliche Zeit einrichten.



181

Mißgestimmt kehren Sie dem seltsamen Gerät den Rücken - seine Funktion scheint Ihnen so fremd zu sein wie das Leben in Kaiser Hals Privatgemächern. Vielleicht hätten Sie es etwas intensiver betrachten sollen, aber nun ist es zu spät. Sie stei-

gen wieder auf die Kuhl herab, wo Sie nun den Mast aufentern (138), in die Vordertrutz (130) beziehungsweise die Achtertrutz (203) eintreten, sofern Sie dort noch nicht waren, oder über die Leiter in der Decksöffnung in das tieferliegende Deck klettern können (178).

182

Die Truhe ist leicht zu öffnen, da das Holz schon ziemlich alt zu sein scheint. Neben Krimskrams und einigen Münzen (1W6 Dukaten) erregt aber nur ein merkwürdig gut erhaltenes Spiel "Rote und Weiße Kamele" Ihre Aufmerksamkeit. Die passenden Figuren dazu sind jedoch nicht zu sehen. Wollen Sie das Spielbrett näher in Augenschein nehmen (201) oder es wieder zurücklegen und vielleicht Wichtigeres tun (136)?

183

Nicht gerade ein Ruhmesblatt! Sie trösten sich mit dem Gedanken, daß eine Kursänderung Ihnen auch nicht sehr geholfen hätte, werden aber von einem deftigen Schlag in die Seite aus diesen Betrachtungen gerissen. Der Griff des Kolderstocks hat sich Ihrem Zugriff entrisen und in Ihren Oberkörper gerammt - ganz von alleine! Gleichzeitig schwankt das Schiff unnatürlich stark zur Seite, so daß Sie von der Wucht des Schlages gegen die Reling geschleudert werden. Haben Sie zuvor das Schiff nach Westen oder Osten (140) oder nach Süden (200) steuern wollen?

184

Ihre Züge führen weit in die gegenüberliegende Hälfte des Brettes hinein, und Sie können etliche Frachten erbeuten Fast beginnen Sie schon an das Sprichwort "Frechheit siegt!" zu glauben, da bemerken Sie, daß Ihr Depot hoffnungslos abgeschnitten ist. Die Gegenseite führt unerbittlich die restlichen Züge aus; es dauert nicht mehr lange, und Sie haben die Partie verloren. Genauso abrupt, wie sie erschienen sind, verschwinden die Spielfiguren und Würfel wieder und zurück bleibt ein einfaches Spielbrett. Einfach? Das kann man wohl nicht behaupten, denn es erwärmt sich zusehends, bis es sich schließlich so heiß anfühlt, daß Sie es fallenlassen müssen. Sie versuchen noch einige Male, das Brett aufzuheben, aber sobald Sie es berühren wollen, scheint es zu glühen, und Sie zucken schmerz erfüllt zurück. Der Gedanke, daß dies eine Folge der Niederlage ist, verfolgt Sie auch noch, als Sie sich anderweitig in der Kajüte umsehen (136) oder sie verlassen (203).

185

... wahrlich traumhaft. Gähnend räkeln Sie sich im Bett und schlagen die Decke zur Seite. Morgenstund hat Gold im Mund, und nach so einem verrückten Traum erst recht. Sie ziehen die Rolläden hoch und lassen das Sonnenlicht ins Zimmer fallen. Auf Ihrem Schreibtisch liegt ein Rollenspielheft mit einem Titel, der Ihnen aus Ihrem Traum sehr bekannt vorkommt, daneben einige Würfel, Na, wie wär's ..?

186

Die Kuhl mißt etwa acht Schritt in der Breite und das Doppelte in der Länge. Über Ihnen flattert das Segel träge im Wind, und eine Efferdsleiter lädt ein zum Aufentern ins Krähenest (138), das hoch über Ihrem Kopf die Spitze des Mastes bezeichnet. Neben Ihnen führt eine Leiter durch die Decks Luke in das Unterdeck (178), und eine kleine Treppe bietet Zugang auf die hintere Trutz, auf das Achterdeck der Kogge (162). Durch eine Tür können Sie die Vordertrutz betreten (130), eine weitere (sie steht offen) führt in die Achtertrutz hinein (203). Falls Sie daran Gefallen finden,

können Sie natürlich auch ins Wasser springen (125). Es versteht sich von selbst, daß Sie keinen dieser Wege zweimal einschlagen; selbst Ihr Landrattenverstand sagt Ihnen, daß dies weder Sinn noch Nutzen hat.

187

Sie vergessen diese triste Welt, um sie herum gibt es nichts mehr außer einem wohltuenden Schwarz. Wie lange Sie so ausharren, ist ungewiß. Jedoch schrecken Sie auf, als ein durchdringendes Knarren, Reißen und Pfeifen an Ihre Ohren dringt. Mit einem Mal können Sie wieder klar denken; entsetzt erinnern Sie sich daran, welche absurden Gedanken Ihnen beim Betrachten dieses rätselhaften Bildes durch den Kopf gegangen sind und welche Folgen das hätte haben können. Doch Sie haben keine Zeit, sich das bildlich vorzustellen, denn soeben legt sich das Schiff quer, und Sie werden gegen die Bordwand geschleudert. Gischt spritzt Ihnen ins Gesicht, und Sie sehen, daß die hölzernen Läden der Kajüttenfenster zerbrochen sind und ein orkanartiger Wind hereinbläst. Deutlich zu hören ist auch das unheimliche Gurgeln von Wasser, das in einen großen Hohlraum eindringt. Entsetzt springen Sie auf und hangeln sich an Deck. Dort überblicken Sie erst das ganze Ausmaß ihrer mißlichen Lage. Die Kogge dreht sich bereits um ihre Achse, während die eindringenden Wassermassen sie in die Tiefe saugen. Sie fragen sich noch, wie es dazu kommen konnte, als der Mast irgendwo im Schiffsraum bricht, und durch seinen Fall der halbe Rumpf entzwei gerissen wird. Sie stürzen und werden von herabfallenden Spieren und Brassens eingekeilt. Ein letzter Schreckensschrei, dann schlagen die Wellen über der Kuhl und Ihrem Kopf zusammen (141).

188

Die Kojen sind seit Urzeiten nicht mehr benutzt worden. Zu dieser Schlußfolgerung kommen Sie, da das morsche Holz des Bettgestells fast zusammenbricht und die Reste der Laken und Decken allenfalls noch als Putzlumpen zu gebrauchen sind. Sie können sich nun den Truhen zuwenden, falls Sie das nicht schon getan haben (139) oder die enge Kajüte wieder verlassen (203).

189

Eine Untersuchung des toten Körpers zeigt selbst Ihnen als Laien, daß der Trödler an inneren Verletzungen gestorben ist. Ihre vage Vermutung ist, daß der Unglückliche zu Tode stürzte oder von etwas sehr Schwerem eingekeilt wurde. Wahrscheinlich hat er sich während der letzten Minuten seines Lebens in die Achtertrutz geschleppt und ist seinen Verletzungen hier erlegen. Sie wollen sich schon abwenden, da fällt Ihnen noch auf, daß der rechte Arm des Toten in starrer Haltung gegen die Decke zeigt. Würde man die Richtung verfolgen, käme man in etwa am Masttopp aus, womit Ihre Vermutung, daß der Trödler zu Tode gestürzt war, bestätigt wäre. Aber Praios allein weiß, was ihm nun wirklich widerfahren ist! Wenn Sie die entsprechenden Kajüten noch nicht aufgesucht haben, betreten Sie nun den Raum zu Ihrer Linken (161), zu Ihrer Rechten (137) oder am Gangende (136), falls Sie nicht lieber wieder an Deck gehen wollen (186).

190

Sie stehen unter dem hochaufragenden Mast auf der Kuhl. Ein Reißen und Zischen ertönt über Ihnen. Ohne viel Federlesens springen Sie einfach durch die Decksluke, um jedweder möglichen Gefahr gleich aus dem Weg zu gehen (166), oder Sie ducken sich hinter dem Mast (151). Sie können natürlich auch einfach stehenbleiben und abwarten (135) ...

191

Das Gemälde zeigt drei darbende Meerjungfrauen in einer weiten Wüste. Es ist anbei abgebildet, schauen Sie es sich also in aller Ruhe an. Beim Betrachten des Bildes verspüren Sie ein seltsames



Gefühl, das Sie nicht mehr losläßt, eine bedrückende Traurigkeit ergreift Sie.

Empfinden Sie das wirklich so (133), oder sind das nur dumme Gedanken, da dieses Gemälde ohne Frage eines der langweiligsten Bilder ist, die Sie je gesehen haben (176)? Oder ist auch diese Annahme haltlos, weil das Kunstwerk weder eine traurige, noch eine langweilige, sondern lediglich eine überaus komische, da derart paradoxe Situation zeigt (149)?

192

Kaum haben Sie den Kopf geschüttelt, da fängt der Meeresgrund an zu beben. Die prachtvollen Bauten stürzen um, werden auseinandergerissen, und ihre Reste verteilen sich überall auf dem Meeresgrund. Die Meermenschen können dem Inferno nicht entgehen und sterben mit ihrer Stadt. Sie bekommen noch mit, daß Ihr treues Seepferd Sie wie durch ein Wunder durch die einstürzenden Trümmer trägt, dann wird Ihnen schwarz vor Augen (147).

193

Sie haben das unmerkliche Gefühl zu schrumpfen, und im Magen rumort es wie bei tausend Donnerwettern. Schweißtropfen bilden sich auf Ihrer Stirn, und plötzlich befinden Sie sich in völliger Dunkelheit. Sie stehen auf einem weichen, nachgiebigen Untergrund, nicht mehr auf Decksplanken. Die Geräusche von Schiff und Wind sind verstummt, es herrscht Totenstille! Allmählich gewöhnen sich Ihre Augen an die Dunkelheit und Sie können erkennen, wo Sie sich befinden. Es ist schier unglaublich, aber Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als diese Umgebung als das

Innere eines Fischbauches zu bezeichnen. "Fürwahr, da war Magie im Spiel - aber keine, die Ihnen lieb ist! Wenn Sie nicht so verblüfft wären, würden Sie die Situation komisch finden. Nicht der Pökelfisch ist in Ihrem Bauch gelandet, sondern anscheinend Sie im Bauch des Fisches. Um das zu ändern, versuchen Sie kurzentschlossen, mit einer spitzen Waffe (sofern vorhanden) ein Loch in den Fischkörper zu schneiden (157), obwohl der Ekel vor diesem Unterfangen ungemein groß ist. Falls Sie sich nicht dazu überwinden können, treten Sie lieber die ungewisse Wanderung durch das Fischmaul ins Freie an – wenn das überhaupt möglich ist (145).

194

Das Holz des Bettes ist schon sehr morsch, von der Matratze und der Decke sind nur noch faulige Reste übrig. Sie wenden sich wieder der Kajüte zu (136).

195

Sie schwimmen einige hundert Schritt durch das eisige Wasser, und die Entfernung zwischen Ihnen und dem Schiff wird stetig größer. Sollten Sie insgeheim erwartet haben, irgendwann auf eine Art überdimensionales Flaschenglas zu stoßen, so wird diese Hoffnung bitter enttäuscht, denn plötzlich bilden sich kurz vor Ihnen fast unmerkliche Dunstschleier auf der Wasseroberfläche, die sich langsam verdichten und schließlich eine massive Nebelbank ausmachen.

Das Phänomen raubt Ihnen den Atem, und als sich gespenstisch langsam die Umrisse eines Segelschiffes aus dem Nebel schälen, jagt Ihnen ein Schauer nach dem anderen über den Rücken. Es ist die "Wind von Hylailos", sie schiebt sich aus den Nebelbänken heraus, die genauso spurlos verschwinden, wie sie gekommen sind, und präsentiert sich vor Ihnen wieder in majestätischer Größe.

Die Sache wird allmählich mulmig, denken Sie, und ziehen es vor, eine Möglichkeit zu suchen, wieder an Bord zu gelangen (153). Jedoch, genauer betrachtet, gibt dieses Erlebnis erst recht Anlaß, von der Kogge loszukommen, und Sie schwimmen erneut von ihr weg - schließlich müssen Sie ja irgendwann auf den Rand Ihres flaschenhaften Gefängnisses stoßen (129)!

196

Die Taktik ist wirksam! Nur wenige Frachten gehen auf beiden Seiten verloren, Sie gewinnen gegenüber Ihrem magischen Gegenspieler immer mehr Boden und stehen nun in einer günstigen Position dar. Wollen Sie weiterhin vorsichtigen Druck machen (158) oder glauben Sie, diese Lage ermöglicht nun endlich ein offensiveres Spiel (184)?

197

Die kurze Expedition durch die Kajüte bringt Ihnen allenfalls das Bedürfnis, sich anschließend all den Staub aus den Klamotten zu klopfen, den Sie dabei aufgewirbelt haben. Das war wohl Zeitverschwendung. Sie wollen nun das Rätsel der Schatulle (179) oder des Teppichs lüften (146) oder machen sich auf den Weg zurück an Deck (164).

198

Wie konnte es auf diesem verflixten Schiff auch anders sein – die Schublade klemmt! Möchten Sie Gewalt anwenden (167) oder es lieber mit Fingerspitzengefühl versuchen (154)?

199

Erwartungsvoll mustern Sie die Kimm mit dem Fernrohr, doch zu

Ihrer Enttäuschung ist alles, was Sie sehen, ruhiger, blauer, grenzenloser Ozean. Nicht das erste Mal fragen Sie sich, wo Sie nur hingeraten sind, aber das Meer kann Ihnen da keine Auskunft geben.

Als Sie Ihren Blick über das Heck hinaus richten, hebt sich ein dunkler Punkt vom Horizont ab. Sie stellen das Glas schärfer, und es schälen sich deutlich die Umrisse einer Insel heraus. Es scheint eine kleine Insel zu sein, und in Ihrer Mitte ragt ein mächtiger Vulkankegel gen Himmel. Sie bemerken dünne Rauchsäulen, die vom Berg aufsteigen und sich schnell verdichten. Erwartungsvoll warten Sie ab und werden nicht enttäuscht. Glühendes Magma wird aus der Öffnung des Vulkans geschleudert, und dunkle Ascheschwaden bilden eine riesige Wolke, die über der Insel bestimmt den ganzen Himmel verdunkeln muß.

Gebannt beobachten Sie das majestätische Naturschauspiel, während die Kogge mit Ihren fast schlaffen Segeln sanft nach Norden dümpelt. Der Ausbruch dauert nicht lange, und bald erinnert an ihn nur noch die finstere Wolke, die wie eine Drohung über der Insel zu stehen scheint, Sie meinen, am Rande des Vulkans Lavaströme herunterfließen zu sehen – aus Ihrer Sicht sind es jedoch nicht mehr als hauchdünne goldene Fäden, die sich hell vom Berg abzeichnen.

Beeindruckt setzen Sie das Glas ab (177) “.

200

Der Schlag war sehr hart, und Sie verspüren einen bohrenden Schmerz in der Seite (2W6 Trefferpunkte). Als Sie gegen die Reling taumeln, bricht sie lautstark entzwei, und Sie stürzen fassungslos in die See. Ihre düstere Vorahnung hat sich anscheinend bewahrheitet - denn von einem Zufall oder Unfall kann bei diesem Erlebnis nicht mehr die Rede sein, das Schiff hat sich gerächt! Es klingt absurd, aber Sie haben keine andere Erklärung dafür. Doch als das kalte Wasser Sie umfängt, denken Sie schon wieder an anderes (125).

201

Sie nehmen das Spielbrett in die Hand und mustern es. Dabei fällt Ihnen ein kleiner Schriftzug auf der Rückseite des Brettes auf, Die Worte "Eile mit Weile" sind dort eingeschnitzt. Gerade wollen Sie das Brett zurücklegen, da beginnen seine Felder zu leuchten, und wie aus dem Nichts erscheinen die Ihnen nur allzu bekannten Figürchen auf dem Brett! Eine paar Würfel rollen über das Feld. Noch ehe Sie einen überraschten Ausruf ausstoßen können, beginnt eines der gegnerischen weißen Kamele zu ziehen. Das Spielbrett hat eine Partie eröffnet - anders vermögen Sie es nicht ausdrücken. Nun ja, Prais Wege sind unergründlich, denken Sie und wagen ein Spielchen (160). Jedoch erscheint Ihnen die Sache sehr undurchsichtig, und da Sie eh kein guter Kamelspieler sind, legen Sie das Brett irritiert zurück und wenden sich anderem zu (136).

202

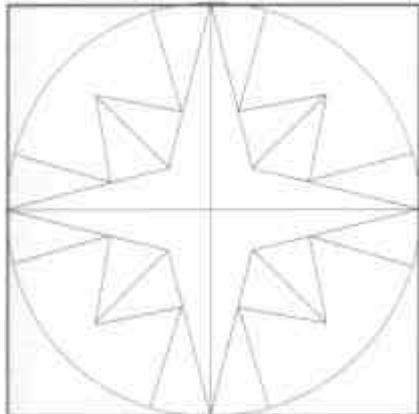
Auch ohne seemännische Erfahrung erkennen Sie, was Sie da vor sich haben: Geräte zur Navigation und Kursbestimmung, sicher von großem Wert. Darunter fällt zum Beispiel das Astrolabium, das Sie unter den Gerätschaften erkennen. Es liegt auf dem Besteckbrett der Kogge, neben mehreren Logs und einem alten Efferdsstab – ebenfalls ein seltenes und wertvolles Instrument. (Beschreibungen im Anhang!) Ihre Betrachtungen werden allerdings von einem Geräusch unterbrochen. Es klang, als ob die Kieferknochen des Schädels aufeinandergeschlagen wären. Wollen Sie dem nachgehen (134), Ihr Augenmerk nun auf die Karten richten (152) oder die Kajüte wieder verlassen (174)?

203

Sie betreten einen kurzen, engen Gang, von dem sowohl auf jeder Seite, als auch am achterlichen Ende eine Tür in angrenzende Räume führt. Die Seitentüren stehen offen – es sieht so aus, als wären sie im Vorbeigehen aufgestoßen worden. Nichtsdestotrotz gilt Ihr Augenmerk ganz dem schaurigen Fund, den dieser Gang offenbart; die Leiche des Trödlers (*Ihres* Trödlers!), die in seltsam verrenkter Haltung inmitten des Ganges liegt. Eine dichte Staubschicht überzieht den Boden, und man erkennt deutlich frische Fußabdrücke. Sie führen direkt in die Achterkajüte - wahrscheinlich die Kapitänskajüte - und zurück an Deck. Betreten Sie nun die Kajüte zu Ihrer Linken (**161**), zu Ihrer Rechten (**137**) oder achtern (**136**)? Oder ziehen Sie es vor, den Leichnam des lange Gesuchten zuerst einer Untersuchung zu unterziehen (**189**)? Sollten Sie bereits alle Räume betreten haben, können Sie natürlich auch zurück an Deck gehen (**186**).

204

Ratlos blicken Sie auf dieses seltsame Gerät, mit dem Sie verstandesgemäß Ihren Kurs bestimmen können müßten, auf das Sie sich mit Ihrem Landrattenwissen aber keinen Reim machen können. Angestrengt mustern Sie die Anzeige, haben aber keine Ahnung, was zu tun ist (**181**). Oder doch?

**205**

Todesmutig bahnen Sie sich Ihren Weg durch den matschigen Untergrund. Aber schon bald erlischt der tollkühne Ausdruck in Ihren Augen. Haben Sie sich nicht doch etwas zu weit in die unbekanntem Schatten monströser Kräfte hineingewagt? Sollten Sie nicht besser den Ratschlägen der alten Haudegen in den Kneipen Kusliks folgen, die Sie eindringlichst vor den Gefahren des Meeres warnen? Möglicherweise ist an den alten Ammenmärchen von blutrünstigen Geistern kielgeholtter Seefahrer doch mehr dran, als man annehmen sollte! Mit Schweiß auf der Stirn müssen Sie an spukende Seelen götterloser Piraten denken, die nur aus Spaß mit den Köpfen ihrer gefolterten, vergewaltigten und gequälten Opfer Imman spielen. Sie überlegen heftig, ob Sie besser abwarten (**282**), weitergehen (**216**) oder einfach weglaufen (**263**) sollten.

206

Das Pfeifchen soll ja gemäß den Worten des Kobolds erstaunliche Kräfte entwickeln. Wollen Sie die Magie der Pfeife schon für diese Tür einsetzen (**248**), oder möchten Sie sich diesen Spaß für eine spätere Gelegenheit aufsparen und nach einer anderen Methode suchen (**279**)?

207

Geschickt versuchen Sie, durch Ihre mordlüsternen Gegner hindurchzuhechten und die rettende Luke zu erreichen, was Ihnen auch gelingt - nicht umsonst wurden Sie in Ihrem Heimatort mit "Luftikus" gerufen! Doch was war das? Als Sie sich durch die schier unüberwindlich scheinende Wand der geisterhaften Leiber

werfen, verspüren Sie gar nichts, nicht einmal ein Kältegefühl, geschweige denn Schmerzen! Plötzlich dämmert Ihnen, daß Sie vor einem vollkommen harmlosen Illusionszauber die Flucht ergriffen haben. Doch die Einsicht kommt zu spät, Sie stürzen durch die Luke! Ein dumpfer Schmerz durchzuckt Ihren Körper (1W6+2 TP), dann folgt eine unheimliche Stille und Ihnen schwinden die Sinne. Es dauert nicht lange, da haben Sie sich erholt und schauen sich um (**229**).

208

Mühsam tasten Sie um sich, während sich Ihre Augen kaum an die Finsternis gewöhnen können, Da fühlen Sie unter Ihren Händen einen Gegenstand. Welch ein Glück, es scheint eine Öllampe zu sein! Schnell tasten Sie weiter. Die Lampe steht anscheinend auf einer Art Kommode, an der Sie eine Schublade ausmachen können. Sie ziehen sie auf und finden Feuerstein und Zunder! Schnell ist die Lampe entzündet, und in ihrem Schein erkennen Sie eine kleine Kammer mit stark gewölbtem Boden. Im Gegensatz zu den restlichen Kajüten und Räumen des Schiffes ist dieser Raum staubfrei und scheint noch vor kurzer Zeit sehr gründlich gesäubert worden zu sein. Ein lautes Rauschen und Plätschern verrät Ihnen, daß Sie sich direkt unterhalb der Wasseroberfläche befinden müssen – wahrscheinlich handelt es sich bei dieser Kammer um einen abgegrenzten Teil der Bilge. Blickfang sind zweifellos zwei Messingrohre im Mittelpunkt des Raumes, die mit einem Ende im Boden verankert sind und auf deren anderen Ende jeweils eine seltsam schimmernde Kugel ruht. Erst scheinen die Kugeln schwarz zu sein, doch als Sie näher herantreten, um dieses wundersame Objekt genauer zu untersuchen, glänzen sie plötzlich silbrig. Fasziniert betrachten Sie die Kugeln und legen eine Hand auf die rechte. Eine eigenartige Kraft durchströmt Sie, und wie elektrisiert fahren Sie über die Kugel. Sie haben den Eindruck, daß das Schiff einen leichten Bogen nach rechts beschreibt. Eine etwas heftigere Streichbewegung gibt Ihren Vermutungen recht! Sie beschließen, die andere Kugel in Gebrauch nehmen und legen zielstrebig Ihre Hand darauf. Plötzlich geht ein Rucken durch das Schiff, wie ein nasser Sack werden Sie zu Boden geschleudert. Stöhnend richten Sie sich wieder auf - langsam, aber sehr sicher reichen Ihnen derartige Schikanen, und vorsichtshalber beschließen Sie, sich besser anderen Dingen zuzuwenden, wie zum Beispiel der Verfolgung des unbekanntem Halunken, der Sie so brutal überfallen hat. Wie ist er überhaupt auf das Schiff gekommen? Weiß er vielleicht, wie man von hier wieder wegkommt? Diese Fragen schießen durch Ihren Kopf, und mit dem sicheren Gefühl, Ihren geheimnisvollen Gegner ziemlich gut zu kennen, klettern Sie wieder in den Arbeitsraum hinauf (**260**).

209

Bei allen Göttern! Warum habe ich mich bloß für dieses verfluchte Schiff interessieren müssen, schießt es Ihnen durch den Kopf, als Sie die Geister auf sich zuwandeln sehen. In Ihren kühnsten Träumen hätten Sie nicht ermesen können, was derartige Unholde alles mit ihnen anzustellen im Stande wären... Da fällt Ihr Blick auf einen rettenden Ausweg: die Luke zum zweiten Unterdeck. Zwar müßten Sie neben einem gefährlichen Hechtsprung auch noch das Risiko eines irrwitzig erscheinenden Sturzes tragen, aber diese Möglichkeit (**207**) erscheint Ihnen immer noch besser, als hier oben erbarmungslos von den finsternen Gesellen dahingemuechelt zu werden. Oder entschließen Sie sich, besser in dieser Position zu verharren, und fieberhaft einen anderen Ausweg zu suchen (**241**)?

210

Nach kurzem Zögern zuckt des Rätsels Lösung wie eine glühende Nadel durch Ihr Gehirn. Einem Auelfenbogen gleich schnell Ihnen die Antwort von der Zunge. "Das ist die tragische Geschichte vom Selbstmord des Holzbeinigen, versoffenen Bordpapeis, dem der Käpt'n sicherheitshalber die Zunge amputieren ließ!" Stolz heften sich Ihre Augen auf Imox' offenen Mund. "Alle schwangeren Dämonenknechte, Donnerwetter, das hätte ich nicht von einem wie Dir gedacht, Landratte! Bei den Bärten aller steinschmatzenden Zwerge, nicht schlecht, hm, ja." Sichtlich irritiert überreicht Ihnen der Schiffskobold seinen Wetteinsatz, die alte Pfeife und den leuchtenden Hut. Leise fängt er an, Ihnen Sinn und Zweck der gewonnenen Artefakte zu erklären. Nach seinen Worten erzeugt der Hut in jedem dunklen Raum im Umkreis von zwanzig Armspannen ein grünliches und sehr durchdringendes Licht. Da Sie sich selbst schon von der Wirkung des Hutes überzeugen konnten, nicken Sie beiläufig und zeigen auf die Pfeife. "Das ist ein gutes Zauberding!" Mit traurigen Augen wendet er die hölzerne Pfeife in seinen winzigen Händchen. "Sie ist mit einem Zaubertabak gefüllt, hm, ja... Wenn Du sie rauchst, Landratte, dann hauche den Rauch über ein mittelgroßes Ding Deiner Wahl, ja, mach das. Das Ding verschwindet dann in der Pfeife, und wenn Du sie erneut ansteckst, kommt das Ding wieder zum Vorschein. Aber, hm, der Zauber wirkt nur einmal!" Enttäuscht und wie versteinert versinkt Imox in seine Gedanken und scheint nicht mehr ansprechbar zu sein. Wahrscheinlich hat er nie damit gerechnet, daß dieses alte Seefahrerrätsel zu den Stammwitzen Ihrer Familie zählt. Hoherfreut bedanken Sie sich und stolpern zurück zur Luke (227).

211

Ächzend klettern Sie in eine Matte. Gerade als Sie es sich bequem gemacht haben und die Augen schließen wollen, hören Sie ein fatales Knirschen und Reißen, und unter Ihnen teilt sich die Matte sauber in zwei Hälften. Krachend schlagen Sie auf eine Kiste und stoßen im Fallen einen Tisch um. 'Junge, Stürze dieser Art sollte man sich nicht allzu häufig leisten', denken Sie und reiben sich die schmerzenden Knochen (2W6 TP). Mühsam kämpfen Sie sich wieder auf die Beine. Doch war da nicht ein Lachen? Sie fahren herum, unsicher gleitet Ihr Blick umher. Das werden die Nerven sein (226) ...

212

Enttäuscht stellen Sie fest, daß sich außer altem Holzgeschirr und Besteck nichts finden läßt. Besonders vorsichtig schließen Sie das Türchen, denn die Scharniere scheinen nicht mehr die allerneuesten zu sein. Trotz der Vorsicht, die Sie walten ließen, löst sich ein Flügel und kracht polternd herunter. Blitzschnell springen Sie zur Seite.

Wie durch ein Wunder bleiben Sie unverletzt. Nachdem Sie Ihre Gedanken geordnet haben, wenden Sie sich der kleinen Bugtür zu (224), gehen dem immer störender wirkenden Geruch nach (247) oder verlassen die Kombüse wieder und betreten das Mannschaftslogis (178).

213

Zunächst scheinen Ihre Mühen erfolglos enden zu wollen, doch dann bemerken Sie auf den staubbedeckten Bodenplanken deutlich Fußspuren, die von der Lukenleiter zur Hecktüre führen. Mit fachmännischem Elan machen Sie sich an die Arbeit und finden heraus, daß derjenige, der diese Spuren hinterließ, offensichtlich ein kleiner, leichter Mensch ist und sich zudem in großer Eile befand. Mit dieser Entdeckung zufrieden, wollen Sie nun dem

Geheimnis der Hecktüre und des unbekanntenen Lauschers auf die Spur kommen (240). Vielleicht interessiert Sie aber die Türöffnung zum Bug (246) mehr?

214

An einer Seite der Luke erkennen Sie eine Leiter, die Sie, Sprosse für Sprosse, in das Dunkel des verborgenen Raumes herabsteigen. Erleichtert spüren Sie den Boden unter den Füßen und staunen über die Höhe der Geheimkammer. Offensichtlich ist dieser Raum ein Teil der Schiffsbilge, denn neben einer starken Wölbung des Bodens bemerken Sie ein sehr lautes Klatschen der Wellen an der Bordwand. Gerade als Sie sich an das Dunkel gewöhnen wollen, spüren Sie hinter sich eine Bewegung. Was war das? Wie eine Feder schnellen Sie herum, können in der Finsternis aber nur ein leises Schnaufen hören. Plötzlich durchfährt Sie stechender Schmerz im Kopf, dann gehen Ihnen die Lichter aus (274) ...

215

Der zornige Gesichtsausdruck des Magisters der Halle der Antimagie zu Kuslik wandelt sich in Verzweiflung, als er seine Situation erkennt. Nach einem Blick durch die Decksluke gerät er geradezu in Panik, und als Sie seinem Blick folgen, können Sie das gut verstehen: Durch die enge Luke kann man gigantische Blitze über den Himmel zucken sehen, und nun bemerken Sie erst, daß dumpfes Donnerrollen in der Luft liegt, das auf seltsame Art und Weise ständig wiederholt, als würde es, einem Echo gleich, von irgend etwas reflektiert! Das Segel hängt in Fetzen, und auch die extreme Seitenlage, welche die Kogge bereits besitzt, verheißt nichts Gutes. Im Eifer Ihrer Auseinandersetzung haben Sie nicht mehr auf das Unwetter draußen geachtet, aber nun erkennen Sie, Sie müssen fort von hier! Auch in den Augen des Magiers liegt nacktes Entsetzen, als er sich Ihnen zuwendet: "Ich bitte Euch, seid vernünftig, verschont mich! Der Sturm, die Flasche, alles geht zu Ende ... es bleibt nicht mehr viel Zeit!" Hastig redet er weiter. "Wenn Ihr mir helft, kann ich Euch rausbringen, ich kenne das Geheimnis ... bei Hesinde, die mein schändliches Tun verzeihen möge, Ihr müßt mir glauben!"

In Ihrem Kopf arbeitet es angestrengt. Was haben Sie schon zu verlieren, Sie können nur gewinnen. Der Magister ist wirklich Ihre einzige Rettung. Sie beschließen also, ihm zu vertrauen und reichen ihm Ihre Hand (255). Andererseits, dieser hinterhältige Pyromane hat Ihnen mit seinen kleinen, feurigen Spielchen schon allzu übel mitgespielt, als daß Sie ihm jetzt vertrauen könnten. Niemand würde ihn vermissen, und Sie schon gar nicht! Ihr Dolch schneidet in seine Kehle (284) ...

216

Sie spüren, wie Ihnen das Herz bis zum Hals klopft. Unwillkürlich fürchten Sie sich vor dem, was dort im Dunkel der Bilge lauern könnte. Bitte machen Sie eine Probe auf Aberglauben. Sind Sie erfolgreich (283), ansonsten (272)!

217

Nachdem Sie vergeblich sechs von insgesamt sieben Kisten durchgewühlt haben und außer einem verrosteten Degen, einer grünlich angelaufenen Perle und einem bunten, gefiederten Piratenhut darin nicht fündig wurden, fallen Ihnen wiederum die einladend schaukelnden Hängematten ins Auge. Beschließen Sie, sich ein kleines Nickerchen in einer Matte zu gönnen (211), wenden Sie sich lieber der letzten Kiste zu (252), oder ziehen Sie es vor, doch besser die Finger davon zu lassen (178).

Wenn Sie der Meinung sind, sich mit dem sonderbaren Hut noch

nicht eingehend genug beschäftigt zu haben, so können Sie das jetzt tun (218).

218

Beim ersten Betrachten erscheint Ihnen dieser Hut wie einer unter vielen. Auch nach mehrmaligem Wenden und Drehen des aparten Kleidungsstückes läßt sich nichts Besonderes feststellen. Möglicherweise muß man ihn erst aufsetzen, um seine Qualitäten genau definieren zu können. Gesagt, getan - doch noch immer zeigt sich keine besondere Wirkung. Theatralisch stolzieren Sie ein wenig umher, und Ihnen kommt die ganze Sache langsam albern vor. Schmunzelnd salutieren Sie vor dem dicken Mastbaum, der von Decke bis Boden durch das Mannschaftsquartier führt und nehmen den Hut wieder ab.

Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit nun auf die Türen Richtung Bug (254) und Heck (234), klettern durch die Bodenluke in das nächsttiefere Deck (229), gönnen Sie sich endlich ein kleines entspannendes Nickerchen in einer der Hängematten (211) oder fühlen Sie sich von dem Inhalt der letzten Truhe beinahe magisch angezogen (252)?

219

Der Raum, in dem Sie jetzt stehen, ist nicht besonders groß, aber dafür bis auf den letzten Winkel mit Schränken, Regalen, Ständern und anderen Einrichtungsgegenständen ausgefüllt. In der Mitte des Zimmers, das man mühelos als Arbeitszimmer einordnen kann, zieht ein gewaltiges Schreibpult die Aufmerksamkeit auf sich. Die ganze Kajüte scheint erst vor kurzem untersucht worden zu sein, denn jemand hat Bücher und Papiere aus den Regalen genommen. Überall liegen mürrische Papierfetzen verstreut. Auf dem staubigen Boden sind deutliche Fußspuren zu sehen. Auch als Laie sind Sie sich der Tatsache bewußt, daß die Person, die sich diesen Arbeitsraum ursprünglich einrichtete, keinerlei maritime Nachforschungen anstellte, sondern sich vielmehr dem Studium arkaner oder zumindest geistiger Wissenschaften widmete. Pentagramme und schaurig grinsende Totenschädel sind ebenso wie die Bücher, die sich bei näherer Betrachtung als wissenschaftliche Abhandlungen über alle Arten von Magie entpuppen, stumme Zeugen der ursprünglichen Nutzung des Arbeitsraumes.

Ihre Beobachtungen werden unterbrochen, weil das Schiff soeben in ein tiefes Wellental abzusacken scheint. Die Bewegung hätte Sie beinahe von den Füßen gerissen! Mißmutig lauschen Sie wieder den unheilvollen Anzeichen eines Unwetters, in das die Kogge geraten sein muß. Hohe Brecher klatschen gegen die Bordwand und schütteln den Rumpf, aus dem Pfeifen des Windes ist ein Brüllen und Zischen geworden! Und dabei herrschte fast wolkenloser blauer Himmel, als Sie sich an Deck des Flaschenschiffes wiederfanden. Doch befinden Sie sich wirklich in einer Flasche? Wer weiß, an welchen unbekanntem Eilanden Ihre ungewisse Reise enden wird? Oder ist dieser Sturm vielleicht auch nur eine geschickte magische Täuschung? Argwöhnisch erkunden Sie die Umgebung und entdecken eine Luke in einer Ecke des Raumes. Es liegt nun bei Ihnen, ebenfalls den Arbeitsraum zu durchsuchen (266) oder die Luke zu öffnen (244).

220

Ihr Mut weicht nacktem Entsetzen, als sich der Zauberstab des Magiers in ein flammendes Schwert verwandelt. Das blitzschnell in Ihre Seite dringt. Im letzten Augenblick konnten Sie sich noch



wegdrehen, so daß der Treffer nur eine Fleischwunde verursacht (1W+4 TP), die höllisch zu brennen scheint. Japsend geben Sie den Fuß des Verfolgten frei und stürzen zu Boden. Mit triumphierendem Grinsen verschwindet er durch die Luke, das flammende Schwert auch, Praios gedankt! Es dauert einige Zeit, bis Sie wieder Kraft haben, sich aufzurichten. Dann beißen Sie die Zähne zusammen und erklimmen die Leiter (275).

221

Langsam schieben Sie sich in den Gang. Die Arme angewinkelt und die Beine ausgestreckt, arbeiten Sie sich vorsichtig durch die Dunkelheit. Manchmal knackt es bei Ihren Bewegungen, ganz so, als zerbrächen kleine Äste unter Ihrem Gewicht. Der Käsegeruch verstärkt sich, je weiter Sie in das Innere der dunklen Leere vordringen. Scherzhaft erinnert Sie die Situation an eine übergroße Mausefalle, und seltsamerweise scheint Ihre Krabbelpartie auch schon beendet zu sein, denn Sie stoßen mit dem Kopf gegen eine Wand, vermutlich die Bordwand. Mit einem entsetzten Aufschrei registrieren Sie, daß die Einstiegsklappe rasselnd zuschlägt und Sie wirklich in der Falle sitzen. Angsterfüllt treten Sie gegen die Luke, doch sie läßt sich beim besten Willen nicht öffnen. Haben Sie zufällig eine Lichtquelle bei sich (150), oder kommt Ihre Ausrüstung ohne dergleichen aus (269)?

222

Es hat ganz den Anschein, als seien Sie es gewöhnt, ständig rohe Gewalt als alternativen Problemlöser einzusetzen, aber in diesem Falle begreifen sogar Sie, daß es entweder der Muskeln eines Raidri Conchobair oder einer gehörigen Portion Göttervertrauen bedarf, diese Türe mit einem Schulterstoß aufzusprengen (279)!

223

Neugierig lehnen Sie sich vor und meinen, eine Bewegung in der dunklen Tiefe wahrgenommen zu haben. Vorsichtig knien Sie

neben dem Loch nieder und schauen noch einmal hindurch. Doch alles, was Ihre Sinne aufnehmen, ist ein lautes Krachen, als der morsche Holzboden unter Ihrem unerwarteten Gewicht nachgibt! Sie fallen ins Dunkle. Ihr Aufprall wird von schlammigem Wasser und nachgiebigem Untergrund abgefangen. Nachdem sich Ihre Augen an das verschwindend geringe Licht gewöhnt haben, das durch die Decke, in die Sie ein großes Loch gebrochen haben, einfällt, schauen Sie sich stöhnend um. Sie sind auf aufgerissenen Sandsäcken gelandet und stehen knietief in schlammigem Wasser. Sie krempeln Ihr wenig Wissen um Schiffe und Seefahrt durch und kommen zu dem Entschluß, daß Sie durch Ihren unfreiwilligen Sturz in der Bilge der Kogge gelandet sein müssen - dem untersten Teil eines Schiffes, in dem der für die richtige Wasserlage des Rumpfes notwendige Ballast gestapelt wird (257).

224

Die Türe wurde anscheinend seit Jahren nicht mehr geöffnet, denn sie quietscht und ächzt bei der geringsten Bewegung in ihren rostigen Angeln. Viel zu sehen gibt es in dem Raum ohnehin nicht; auf morschen Regalen stehen verschiedene Töpfe und Flaschen, die ehemals zum Inventar einer Vorratskammer gehört haben dürften. Ihr besonderes Interesse wird von einer unscheinbaren Schachtel angezogen, die auf einem Faß an der Steuerbordseite steht. Vorsichtig heben Sie den Deckel ab. Das Tageslicht fällt auf sechs versiegelte, voluminöse Gläser. In blauen Lettern steht auf dem Deckel der Schachtel geschrieben, daß dies Eigentum der Stadt Kuslik sei und die "Eiserne Notration der Kusliker Garde" darstelle. Grinsend mustern Sie ein Glas, und tatsächlich sieht sein Inhalt nach etwas Eßbarem aus. Sie stecken einen Behälter ein, denn man weiß ja nie, wozu er noch einmal nützlich sein könnte. Schmunzelnd drehen Sie sich um und gehen in die Kombüse zurück. Falls Sie noch nicht dem widerwärtigen Käsegeruch nachgegangen sind (247) oder sich den Schränken gewidmet haben (212), verlassen Sie die Kombüse wieder (178).

225

Sie verspüren ein wahnwitziges Gefühl, als Sie Anlauf nehmen und springen. Die abscheuliche Kreatur zuckt zusammen, wächst plötzlich bis unter die Planken der Decke an und öffnet ihr riesiges Maul, auf das Sie genau zufliegen ... Sie schreien und schließen entsetzt die Augen, das muß Ihr Ende sein (249) ...

226

Fröstelnd erkennen Sie, daß das Lachen und die belauernden Blicke, die Sie eben noch als nervliche Überlastung abtaten, nicht nur real existieren, sondern sich auch noch direkt vor Ihnen in Gestalt von fünf seltsamen Erscheinungen manifestieren. Eisige Schauer überlaufen Ihren Rücken. Das kann doch nicht sein! Die fünf Gestalten, die in alte Seemannskleider gehüllt mit gezücktem Säbel auf Sie zugeschlichen kommen, scheinen gänzlich durchsichtig zu sein! Und mehr noch - jede der Kreaturen ist von einer grünlichen Aura umhüllt! Sie weichen zurück, müssen aber zu Ihrem Leidwesen feststellen, daß Sie bereits mit dem Rücken an der Wand stehen und keinen Fluchtweg mehr haben.

So sehr Sie sich auch bemühen, einen klaren Verstand zu behalten, es will Ihnen nicht gelingen und panische Angst erfasst Sie. Führen Sie bitte eine Probe auf Ihren Aberglauben aus. Bestehen Sie die Prüfung (241) oder nicht (209)?

227

Ohne große Mühen errichten Sie unter dem unglücksträchtigen Loch einen stabilen Kletterturm. Ächzend erreichen Sie das oberste Faß, verschnaufen kurz und ziehen sich hoch. Schmutzig und

atemlos kehren Sie in den Frachtraum zurück, wo das Heulen und Pfeifen des Windes inzwischen klar vernehmlich ist. Auch die Schiffsbewegungen haben wieder deutlich zugenommen, und Sie können sich des mulmigen Eindrucks nicht erwehren, daß sich da draußen ein regelrechter Orkan zusammenbraut. Es wird wohl allmählich Zeit, das Weite zu suchen!

Nach diesen Betrachtungen richten Sie Ihre ganze Aufmerksamkeit auf die geheimnisvolle Türe im Heck des Frachtraumes, zu der die Fußspuren führen (240).

228

Ganz ruhig bleiben, sagen Sie sich. Mit letzter Kraft kämpfen Sie gegen Ihre furchtbare Angst an, und allmählich gelingt es Ihnen, die Panik unter Kontrolle zu bringen. Bemüht um klares Denken, versuchen Sie, so gut es eben geht, sich zu der verhängnisvollen Klappe zurückzutasten. Sie ist nach einigen Minuten harter Arbeit aus den Angeln gelöst, und mit einem letzten schwungvollen Tritt bricht sie aus der Öffnung. Überglücklich kriechen Sie in die Kombüse zurück und verschnaufen erst einmal ein paar Minuten. 'Boron sei Dank, daß er mich verschont hat', denken Sie und richten Ihre Aufmerksamkeit auf die Schränke der Kombüse (212), betreten die Richtung Bug angrenzende Kajüte (224) oder machen sich wieder auf in das Mannschaftsquartier (178).

229

Das schwache Licht, das durch die Oberluke fällt, erhellt den großen Raum notdürftig. Gespannt lauschen Sie den kräftigen Wellen, die an die Bordwand klatschen - der Seegang muß erneut zugenommen haben - und registrieren fröstelnd, daß ein eiskalter Wind durch das Schiff zu heulen scheint. Unheimliche Pfeifgeräusche dringen an Ihr Ohr, und der Boden unter Ihren Füßen beginnt für kurze Zeit bedrohlich zu schwanken. Ein Klopfen klingt hohl aus den tiefsten Tiefen des Rumpfes herauf, und Sie überfällt der Verdacht, daß es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Sie nehmen sich vor, auf der Hut zu sein und inspizieren die Umgebung (258).

230

Mit einem gehörigen Kraftaufwand und Geschick gelingt es Ihnen, das Schloß zu sprengen. Sie öffnen den Deckel der Truhe und starren enttäuscht auf eine alte Woldecke. Nach einem Moment der Besinnung können Sie aber erkennen, daß die Decke offensichtlich nur etwas anderes, möglicherweise Zerbrechliches vor plumpen Händen bewahren soll. Vorsichtig ziehen Sie den staubigen Lappen zur Seite und erblicken überrascht eine Kollektion exquisiter Rumsorten, sorgsam in bauchige Glasflaschen abgefüllt und mit handbemalten Etiketten beklebt. Sie überlegen, ob Sie sich ein paar Schlückchen genehmigen (243) oder doch lieber Flasche Flasche und Kiste Kiste sein lassen wollen, zumal der Raum wahrlich Interessanteres zu bieten scheint, zum Beispiel die Bug- (254) und die Hecktür (234) oder die Luke, die Sie noch tiefer in den Rumpf der Kogge hineinführen wird (229).

231

Ihr Einfallsreichtum wird wider Erwarten von großem Erfolg gekrönt. Vorsichtig nesteln Sie mit einem dünnen Stückchen Holz in der Öffnung des Schlosses herum und stoßen den schweren Bronzeschlüssel heraus. Beruhigt hören Sie, wie er ganz in der Nähe der Tür zu Boden fällt, und mit geschickten Fingern wird das klobige Gerät unter der Tür hervor geangelt. Behutsam stecken Sie den Schlüssel ins Schloß und drehen ihn geräuschlos zweimal herum. Doch Ihre Mühe war umsonst, denn als Sie die Tür öffnen, quietschen die alten Angeln zum Göttererbarmen (219).

232

Sehr gut, Sie befolgen die Anweisungen des Kobolds auf das Genaueste. Kaum haben Sie alles ausgeführt, da versinken Sie in süßen Schlaf. Sie träumen von Schummlern, Moglern und Halunken, die sich mit Betrugerei schöne Gegenstände erschleichen wollen. Einfach traumhaft, Ihr Traum (185) ...

233

Manchmal kann übertriebene Ehrlichkeit schmerzhaft sein. Anstatt einfach so zu tun, als kennten Sie des Rätsels Lösung, bekommen Sie keinen Ton heraus und registrieren wütend, wie sich der kleine Kobold über Ihren roten Kopf freut. Um sich nicht noch mehr mit Schande zu besudeln, wenden Sie sich ab und stapfen energisch zur Luke zurück (227).

234

Ruckend gibt die alte Holztür den Weg in das Innere eines Raumes frei, der auf den ersten Blick den Eindruck eines uralten Museums erweckt. Der Muff der Jahrhunderte hat sich hier breitgemacht, und überall liegt fingerdicker Staub. Leider scheint es in diesem Raum nichts Außergewöhnliches zu geben. Eiserne Ankertrossen, Bohlen, Planken, halbverfallene Taue und diverse Schiffswerkzeuge stehen und liegen herum, für Sie nichts von Interesse, Sie befinden sich direkt am Heck des Schiffes und können nun deutlich spüren, daß sich die Kogge stärker im Wind wiegt als zuvor. Der Seegang muß zugenommen haben, und fast zur Bestätigung Ihrer Gedanken vernehmen Sie das plötzliche Pfeifen einer besonders heftigen Windbö. Hier gibt es nichts zu entdecken - Sie machen auf dem Absatz kehrt und schreiten in das Mannschaftslogis zurück. Der Weg durch die Tür Richtung Bug (254) oder durch die Bodenluke in das zweite Unterdeck (229) steht Ihnen offen. Falls Sie die Hängematten und Kisten an der Backbordwand noch nicht durchwühlt haben, so können Sie auch das jetzt natürlich nachholen (217).

235

Stechende Kopfschmerzen erschweren Ihnen das Aufstehen, und nur unter größten Mühen gelingt es Ihnen, sich wieder auf die Beine zu bringen. Vorsichtig betasten Sie Ihren Kopf, Ihre Haare und Ihre Stirn sind blutverklebt, aber anscheinend haben Sie noch einmal Glück gehabt, denn außer den fürchterlichen Kopfschmerzen fehlt Ihnen nichts. Wirklich nichts? Ein rascher Blick neben sich verrät Ihnen, daß der Unbekannte verschwunden ist, mitsamt der Truhe. Nachdenklich schweifen Ihre Augen über den Boden. Wie Sie es vermuteten, konnte auch der Fremde die Kiste nicht heben und schleifte sie deshalb hinter sich her, denn eine breite Spur im Staub der Kammer führt direkt in den Frachtraum. Wollen Sie dem Unbekannten folgen und aus ihm endlich alles über dieses verdammte Schiff und Ihre mißliche Lage herauspressen (260), oder ziehen Sie eine wesentlich ungefährlichere Untersuchung der Luke (250) vor?

236

Zu spät! Ein Blitz aus purer Energie zuckt in Ihre Schulter und hinterläßt höllische Schmerzen (2W6 SP!). Sie fallen zu Boden, winden sich und sehen noch, wie sich ein zufriedenes Lächeln auf dem Gesicht des Magiers ausbreitet, während er sich auf die Leiter zum Zwischendeck schwingt. Stöhnend rappeln Sie sich auf. Hinterher – nur das zählt für Sie noch (278)!

237

Sie entzünden das Tabakröllchen in Pfeifenkopf, nehmen ein paar tiefe Züge und blasen den Tabakrauch schließlich über den

mittelgroßen Gegenstand, den Sie nicht entbehren wollen (267). Doch funktionierte die Pfeife wirklich so? Richtig, es war anders! Sie entzünden also den Tabak, nehmen einen tiefen Zug und streuen die schwelenden Tabakblätter zunächst über den Gegenstand Ihres Begehrs, ehe Sie ihn mit dem Rauch der Pfeife einhüllen (251). Oder doch nicht? Nun, dann wie folgt ... wenn Sie den Rauch der Pfeife mehrmals tief einatmen, werden Sie für kurze Zeit die Fähigkeit besitzen, einen Gegenstand mittlerer Größe gedanklich zu verkleinern, so daß er für eine begrenzte Dauer selbst in Ihrem Geldbeutel Platz hätte (232).

238

Plötzlich spüren Sie eine Bewegung in Ihrem Rücken. Unglücklicherweise befinden Sie sich gerade in einer hockenden Position, da Sie näheres über die Truhe in Erfahrung bringen wollten. Aufgeschreckt schnellen Sie herum und sehen gerade noch, wie eine schmächelige Gestalt in einer dunklen Robe mit einem Totenschädel zum Schlag ausholt. Diese überraschende Wendung der Dinge erschreckt Sie so sehr, daß Sie zu keiner Gegenwehr in der Lage sind. Nach einem dumpfen Schlag auf den Kopf entschwinden Ihnen die Sinne (235) ...

239

Sie können die Bugkajüte betreten (246) oder sich lieber sogleich an der geheimnisvollen Hecktüre zu schaffen machen (240). Oder ziehen Sie es vor, den Frachtraum genauer unter die Lupe nehmen (213)?

240

Offensichtlich diente der Raum hinter der prachtvoll verzierten Eichentür schon in früheren Zeiten besonderen Zwecken, denn zusätzlich wurde das dicke und stabile Holz der Tür mit fingerdicken Eisenbeschlägen verstärkt. Ein gußeisern gefaßtes Schlüsselloch bietet die einzige Möglichkeit, in den Raum dahinter zu gelangen, da weder eine Klinke noch ein Türknauf installiert wurden. Wenn Ihnen ein entsprechender Schlüssel zur Verfügung steht, können Sie ihn benutzen (264), andernfalls müssen Sie sich eine andere Methode einfallen lassen (262)!

241

Normalerweise sind Sie auf dem Gebiet der astralen Kräften alles andere als ein Genius, aber um diesen simplen Zauber zu durchschauen, bedarf es wahrlich keiner großen Kenntnisse. Plötzlich müssen Sie lauthals lachen, denn bei genauerer Betrachtung erscheinen die Geister so harmlos wie eine Vogelscheuche und sehen auch mindest ebenso intelligent aus. Befreit kichern Sie den verdutzt dreinschauenden Geistern in die hohlen Gesichter und gehen tollkühn auf die Körperlosen zu. Mit verärgerten Mienen lösen sich die Geister in grünlichen Nebel auf. Schmunzelnd schlagen Sie einen anderen Weg ein (178).

242

Ein irrwitziges Lachen entfährt Ihrer Kehle. Der winzige Gang scheint plötzlich noch enger zu werden! Eine Rattenfalle! Sie sitzen in einer riesigen Rattenfalle! Hah, darauf hatten Sie schon lange gewartet, nicht wahr? "Ohhh Du kleine Rattenfalle ...", singen Sie laut vor sich hin. Aber warum sterben? Das Leben kann doch auch so ganz schön sein! Freudig bemerken Sie, daß sieben Jungfrauen irgend was mixen, und nachdem Sie sogar den großen Klaren aus dem Norden gefunden haben, hauen Sie mit irisierenden Farben vor den Augen und Glockengeläute in den Ohren lächelnd den Kopf an die kalte Bordwand. Und das nicht nur einmal...

243

Voller Vorfreude auf diesen gewiß edlen Tropfen entfernen Sie das Siegel der zuoberst liegenden Rumflasche und lassen das begehrte Naß gierig Ihre Kehle hinunterrinnen. Der Schnaps schmeckt vorzüglich! Wie schade, daß Sie nicht in Stimmung auf ein Zechgelage sind, sondern sich um andere Dinge kümmern müssen! Da! War da nicht wieder ein Geräusch, ein gräßlich verzerrtes Lachen? Allmählich macht Ihnen das Gefühl, beobachtet zu werden, wirklich Angst (226) ...

244

Mit lang ausgestrecktem Arm öffnen Sie aus respektvollem Abstand die hölzerne Luke im Boden. In dem Raum darunter herrscht eine undurchdringliche Finsternis. Steigen Sie hinab (214), oder halten Sie sich von der Luke fern und erachten eine genauere Untersuchung des Raumes für sinnvoll (238)?

245

Da fehlte nur eine Haaresbreite! Ein greller Blitz zuckt aus dem Lichtball und fährt knapp neben Ihnen in den Boden. Sie sind gerade rechtzeitig zur Seite gesprungen! Die getroffenen Decksplanken beginnen zu schwelen und verbrannt zu riechen – das hätten Sie sein können!

Sofort sind Sie wieder auf den Beinen. Ihr Gegenüber stößt einen wütenden Schrei aus und springt dann auf die Leiter zum Zwischendeck. Für Sie gilt nur noch eins: hinterher (278)!

246

Sie betreten eine kleine Kajüte mitten zwischen den spitz zulauenden Bordwänden am Bug der Kogge. Ehemals hatte der Raum wohl die Funktion des Schiffskerkers inne, denn aus einer Bordwand ragen eiserne Haken, an denen noch Ketten mit Arm- und Fußfesseln hängen. Über dieser Vorrichtung sind einige Einkerbungen im Holz zu sehen – Worte! Interessiert beugen Sie sich vor. “Das ist mein Ende! Jennes, einer der Dreyer!” und “Oh Efferd, oh Swafnir – ich werd verrückt hier! Olav, Schuermann der Hetfrau am zehnten Tag des dritten Mondes meiner Gefangenschaft.“, können Sie lesen. Die restlichen Schriftzeichen kommen Ihnen novadisch vor. Bedauernswerte Kerle, denken Sie, vermutlich Meuterer. Oder Piraten, deren Überfall mißglückte. Ein Überfall - in einer Flasche? Doch ehe Sie sich von diesen Gedanken verwirren lassen, richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf eine kleine Öffnung im Boden.

Einer plötzlichen Eingebung folgend beugen Sie sich vor, um einen Blick in die Tiefe des Bodenloches zu werfen (223), oder verlassen den Raum wieder, um dem seltsamen Geschehen an der Hecktüre auf die Schliche zu kommen (240).

247

Dank Ihres hervorragenden Riechorgans erkennen Sie, daß der Geruch höchstwahrscheinlich hinter einer nach hinten aufklappbaren, sehr engen Bretterklappe in einer Wand entsteht, die ihnen zuvor nicht aufgefallen war. Aufgeregt wischen Sie sich die Schweißperlen von der Stirn und heben behutsam die Klappe an. Dahinter können Sie kaum etwas erkennen, denn das wenige Licht, das sich normalerweise hinter die Klappe verirrt, wird nun von Ihrem Körper gänzlich absorbiert. Der Käsegeruch jedoch kommt zweifellos aus der Tiefe des Raumes. Tastend fährt Ihre Hand über die Wände, und Sie stellen fest, daß Sie problemlos durch den Geheimgang krabbeln könnten (221). Andererseits haben Sie auch besseres zu tun, als bäuchlings durch schmutzige Gänge zu kriechen und überlegen deshalb, ob Sie Ihre Zeit nicht auf andere und sinnvollere Weise verbringen sollten, zum Bei-

spiel mit dem Betreten der kleinen Vorderkajüte (224), indem Sie zurück in das Mannschaftslogis gehen (178) oder dem reizvollen Gedanken nachgehen, den Inhalt der Hängeschränke in Augenschein zu nehmen (212).

248

Nachdem Sie den Tabak in der Pfeife entzündet haben, genehmigen Sie sich selbst erst ein paar kräftige Züge und fühlen sich durch die entweichenden Schwaden seltsam berauscht. Um nicht Gefahr zu laufen, sich selbst zu pulverisieren, hauchen Sie den Rauch auf das Schloß der Tür. Zunächst rührt sich gar nichts, und Sie denken schon, daß Sie der listige Kobold betrogen hat, als Sie mit weit aufgerissenen Augen Zeuge eines kleinen Wunders werden. Grünliche Rauchwolken entstehen und lösen das massive Schloß in winzige, blaue Kristalle auf. Langsam schweben sie in den bauchigen Kopf der Pfeife, wo Sie, einer Kugel Tabak gleich, zur Ruhe kommen. Gebannt von dem Spektakel, reiben Sie sich die Augen. Sie verbergen die Pfeife unter Ihrem Wams und öffnen die Tür, die sich ohne Schloß nun problemlos aufmachen läßt (219).

249

Als Sie die Augen öffnen, finden Sie sich nicht in Borons Totenreich wieder – auch nicht in irgendeiner anderen Sphäre, in der Sie von zahllosen unbeschreiblichen Wesen beargwöhnt werden und nicht einmal im Magen eines Dämons. Nein, Sie liegen auf den nassen Planken des mittleren Decks, direkt neben dem stöhnenden Zauberer unter der Luke zum Oberdeck! Die Feuerwand ist verschwunden, ebenso das furchteinflößende Wesen, als hätte es beides nie gegeben. Also doch nur eine Illusion! Mit unbeschreiblicher Zufriedenheit und Erleichterung beugen Sie sich über den anscheinend verletzten Mann. Plötzlich zuckt seine Hand unter der Robe hervor, einen kleinen Dolch fest gepackt. Doch er ist noch zu sehr vom Sturz geschwächt, als daß diese letzte Attacke Ihnen etwas hätte anhaben können. Sie entwinden ihm die Waffe und setzen sie dem Magier an die Kehle (215).

250

Mit einem flauen Gefühl in der Magengrube steigen Sie die Sprossen der schmalen Leiter hinab. Zu Ihrem Erstaunen stellen Sie fest, daß dieser Raum recht hoch ist, denn erst nach einer knappen Mannslänge spüren Sie festen Boden unter den Füßen. Erleichtert versuchen Sie, mit den Augen das Dunkel zu durchdringen (208).

251

Sie befolgen die Anweisungen des Schiffskobolds also ganz genau. Sind sie da sicher? Oder war es vielleicht gar kein Schiffskobold, dem Sie begegnet sind? Vielleicht war es ja auch nur ein geflügelter Elefant, der mit Ihnen in der Bilge lustige Spielchen gespielt hat? Sie müssen sich ja in einem rauschhaften Zustand befinden, wenn Sie eine Meerschaumpfeife benutzen wollen, obwohl Sie gar nicht in deren Besitz sind (147) ...

252

Neugierig treten Sie an die verbliebene Kiste heran. Sie scheint einen besonderen Inhalt zu haben, denn sie ist nicht nur mit einem Vorhängeschloß gesichert, sondern auch noch durch eiserne Querverstrebungen zusätzlich verstärkt. Öffnen ließe sich diese Kiste nur mit einem passenden Schlüssel oder einem sehr stabilen Hebel, z. B. einem Brecheisen oder einer Axt. Verfügen Sie über einen Schlüssel (264), oder wollen Sie es gewaltsam mit Hilfe eines Hebels versuchen (144)?

253

“Also, hm, was ist das: Normalerweise stammelt er, in der Woche gammelt er, mit dem Beine knallet er, an der Flasche lallet er, aber heute ist er arg getaumelt, doch dafür kein Andrer baumelt!“ Selbstsicher reibt sich das hutzelige Männlein die Hände. Nachdenklich sinnieren Sie über das scheinbar vollkommen unsinnige Rätsel. Haben Sie das Geheimnis gelüftet (210), oder sollten die Wirren dieses, zugegeben nicht leicht zu lösenden Reimes ihre mentalen Fähigkeiten übersteigen? In diesem Fall müssen Sie dem Kobold Ihre Niederlage eingestehen (233)!

254

Durch eine niedrige Tür betreten Sie einen kleinen Raum, der sich unschwer als Schiffskombüse identifizieren läßt. Hängeschränke, Haken mit Küchenwerkzeugen, Kesseln und Töpfen, sowie ein großer Arbeitstisch und eine Feuerstelle erzeugen in dem winzigen Raum eine bedrückende Enge. Zudem liegt ein nahezu unerträglicher Käsegeruch in der Luft und erschwert das Atemholen. Bei jedem Schritt wirbeln dicke Staubflocken durch die Luft. Sie sinken, von einem Hustenanfall übermannt, zu Boden und greifen sich, nach Luft ringend, an den Hals. Dabei erkennen Sie in dem Durcheinander eine weitere, sehr kleine Tür in Richtung Bug. Langsam erholen Sie sich von dem Husten und können entweder ihrem Entdeckungsdrang nachgeben und sich durch die eben entdeckte Türe zwängen (224), sich der Quelle des bestialischen Käsegestankes widmen (247) oder schlicht und einfach den Rückzug antreten und wieder in das Mannschaftsquartier zurückkehren (178), falls Sie die jeweiligen Wege nicht schon eingeschlagen haben. Möglicherweise haben aber auch die Wand-schränke ihre Aufmerksamkeit erregt und Sie können es sich nicht verkneifen, einen kurzen Blick in ihr Inneres zu werfen (212).

255

Dankbar ergreift der Magister Ihre Hand. Etwas in seinen Augen sagt Ihnen, daß Sie ihm nun vertrauen können, “Kommt, helft mir auf, es wird höchste Zeit! Au, Vorsicht, mein Bein ist beim Sturz gebrochen, ja ... so ist es gut. Ihr müßt mich stützen, sonst kann ich nicht gehen!“

Mit starkem Griff packen Sie den kleinen Mann um die Schulter und helfen ihm zur Leiter. “Wir müssen zum Bug, von dort bringe ich uns hier raus, mein Freund!“ Mühsam bugsieren Sie den Verletzten die Sprossen hinauf.

Oben angekommen bietet sich Ihnen ein gespenstisches Bild: Der Himmel hat sich vollkommen verfinstert, nur ab und zu erhellen gigantische Blitze das Dunkel. Donnergrollen und ein dumpf hallendes Pfeifen, gerade so, als würde jemand auf einer gigantischen Flasche pfeifen, verhindern jedes Gespräch, Also doch in der Flasche, oder? Mannshohe Wellen schlagen über der Bordwand zusammen und ergießen sich in die Kogge. Das Schiff liegt bereits bedrohlich schräg, es ist den Gewalten des Orkans hilflos ausgesetzt. Segel und Taue flattern zerfetzt im Wind, die große Rah ist längst abgerissen und auf Deck gefallen. Selbst im Mast zeigen sich jetzt Risse!

Wortlos zupft Sie der Magier am Gewand und reißt Sie aus Ihrer Gebanntheit. Er deutet auf die Vordertrutz, und Sie nicken zustimmend. Mit der einen Hand auf den Stab, mit der anderen auf Ihre Schulter gestützt, humpelt er an Ihrer Seite Richtung Bug. Einmal erschüttert ein plötzlicher Ruck das Schiff, und es legt sich kurzzeitig so stark zur Seite, daß es Sie von den Füßen reißt, Schreiend verlieren Sie den Halt und stürzen Richtung Reling, gleichzeitig ergießt sich eine hohe Welle über Ihren Kopf. Doch irgend etwas hält Sie fest und verhindert, daß Sie über Bord gespült werden. Der Zauberer hatte im letzten Augenblick Ihren

Kragen gepackt. Er hat Ihnen das Leben gerettet! Durchnäßt halten Sie Ihre Habseligkeiten zusammen und hangeln sich mit Ihrem Lebensretter zum Bug.

Der Magister reißt die Tür zur Bugkajüte auf und tritt hinein. Hinter sich verschließen Sie die Tür sofort, um die eindringenden Wassermassen wenigstens notdürftig abzuhalten, Noch ehe Sie ein “Danke“ für die unerwartete Rettung stammeln können, erklärt Ihnen Ihr Begleiter auch schon, was zu tun sei. “Wir können nichts mitnehmen, was wir nicht selbst am Leibe tragen. Wirf alles von dir!“ Mit diesen Worten zieht er einen Holzkohlestift aus seiner Robe und zeichnet einige magische Symbole auf den Boden der Kajüte. Draußen heult und stürmt es unvermindert weiter, “Na los, weg mit dem Zeug, wenn Dir Dein Leben lieb ist!“, ruft der Magier und deutet auf Ihre Ausrüstung.

’So ein Jammer!’, denken Sie, denn auf diesem Schiff haben Sie teilweise erstaunliche Utensilien gefunden. Wenn Sie einige davon dabei haben sollten und wenigstens eins von ihnen mitnehmen möchten, so sollten Sie sich schnellstens etwas einfallen lassen (277)! Wenn nicht, dann stopfen Sie noch Ihren Geldbeutel sicher zu Ihren Waffen in den Gürtel und warten auf die Anweisungen des Mannes, der noch vor wenigen Minuten Ihr Feind war, und den die gemeinsame Gefahr nun zu Ihrem Kameraden gemacht hat (285).

256

Panische Angst durchpeitscht Ihr gemartertes Hirn, und von fieberartigen Schüttelkrämpfen gepackt, stoßen Sie unkontrollierte Gurgellaute aus. Gedanken an Tod und Verderben rasen Ihnen durch den Kopf und blockieren alle vernünftigen Ideen. Ihre schon seit vielen Jahren existierende Angst vor engen Räumen und Dunkelheit hemmt klares Handeln und Denken. Tränen stehen Ihnen in den Augen - der Wahnsinn scheint unaufhaltsam (242) ...

257

Knietiefes Brackwasser und Massen von Sand, durchsetzt von scharfkantigen Kieselsteinen, machen jeden Schritt mühsam. Zu allem Überfluß scheint der Seegang noch mehr zugenommen zu haben, denn der Segler schwankt vehement auf und ab, der Seegang muß sich in der kurzen Zeit, die Sie nun schon auf diesem von allen Göttern verfluchten Schiff verbracht haben, enorm verstärkt haben. Das merken Sie auch am Zustand Ihres Magens! Ein plötzliches Rucken des Mastbaumes erschüttert das Schiff. Möglicherweise ist an Deck irgend etwas abgerissen. Eilig durchkämmen Sie die Bilge, die sich wohl über die gesamte Länge des Schiffsrumpfes hinziehen dürfte. Der Boden ist mit kleinen Steinen und Unmengen dreckigen Sandes übersät, hier und da liegt das vermoderte Gerippe eines Nagers. An einigen Stellen glitzert fauliges Brackwasser zwischen den Steinen, Kiesfässern und Sandsäcken, die in überlegter Anordnung verteilt sind. Sie fragen sich, ob Sie nicht mit Hilfe gestapelter Fässer wieder hinaufklettern könnten – so schwer kann das nicht sein, denn das Deckenloch, das Sie gerissen haben, befindet sich höchstens zwei Schritt über Ihrem Kopf (276). Doch wer weiß, vielleicht gibt es sogar in diesem efferdverlassenen Winkel des seltsamen Schiffes etwas zu entdecken, das Ihnen weiterhelfen kann? Durch das abgestandene Bilgenwasser staken Sie also gen mittschiffs (270).

258

Sie stehen in einem großen Raum, der dem Mannschaftsquartier im ersten Unterdeck sehr ähnlich sieht, nur ungleich größer und höher ist. Plötzlich bemerken Sie, wie eine Tür, die nach achtern führt, behutsam zugezogen wird, so als habe jemand Sie beobach-



tet und will nun nicht entdeckt werden. Neugierig verharren Sie und starren gebannt auf den eisenverstärkten Einlaß. Da Sie aber weder etwas sehen noch außer dem Pfeifen des Windes etwas hören können, wenden Sie sich wieder ihrem derzeitigen Aufenthaltsort zu.

Offensichtlich wurde dieser Raum früher als Lager- und Frachtraum für Waren aller Art genutzt. Einige zur Seite geräumte, zerfallene Fässer und Kisten zeugen davon. Der Mast, der hier unten seinen größten Umfang besitzt, läuft auch durch dieses Deck hindurch, bis zum Kiel des Schiffes, wo er verankert ist. In Richtung Bug machen Sie in dem nur noch dämmrigen Licht eine kleine Türöffnung aus (239).

259

... genau rechtzeitig, denn in diesem Moment verwandelt sich der Stab des Zauberers in ein Schwert, dessen Klinge von heißen Flammen umlodert wird! Das flammende Schwert bohrt sich dort in die Luft, wo Sie vor einer Sekunde noch hingen, und Sie danken den Zwölfen für Ihre Weitsicht. Nie wieder wollen Sie an einem Altar vorbeigehen, ohne wenigstens eine kleine Münze zu opfern, geloben Sie sich und springen auf die Beine.

Doch es ist natürlich zu spät, denn mit einem Lächeln entschwindet Ihr Kontrahent durch die Luke. In seiner Hand hält er wieder den verzierten Zauberstab! Ohne zu zögern hasten Sie die Leiter hinauf (275).

260

Angesichts der frischen Spuren im Staub, halten Sie es für die beste Lösung, einfach der breiten Schleifspur zu folgen, die von der schweren Kiste stammt, welche Ihr unbekannter Gegner mit sich fort geschleppt hat. Sie zücken Ihre Waffe (sofern sie noch eine solche bei sich tragen) und betreten entschlossen den Frachtraum des Schiffes (265).

261

Mit lauten Poltern rutschen Sie ab, und unglücklicherweise zerbricht dabei Ihr Werkzeug. Während Sie noch notdürftig Ihren blutigen Finger verarzten, haben Sie das unheimliche Gefühl, beobachtet zu werden (226)!

262

Angestrengt suchen Sie nach einem geeigneten Weg, die Türe zu öffnen. Sie drücken und schieben, werfen sich dagegen, doch das robuste Holz will nicht nachgeben. Noch einmal tasten Sie den Türrahmen ab, Als Sie sich herunterbeugen, um durch das Schlüsselloch zu spähen, hören Sie, wie sich jemand am Schloß zu schaffen macht. Instinktiv weichen Sie zurück und sehen gerade noch, wie jemand von innen den Schlüssel im Schloß herumdreht und stecken läßt (279).

263

Sie verwünschen Ihre eigene Feigheit und trösten sich darüber hinweg, indem Sie Ihre Hasenfüßigkeit als besondere Vorsichtsmaßnahme interpretieren. In Ihrem Rücken beginnt etwas oder jemand zu rumoren. "Alle jaulenden und kläffenden Höllen-hunde! Bei Efferds Rückenflosse! Diese nichtsnutzigen Landratten sollte man alle so oft kielholen lassen, wie Haie Zähne haben! Quietschendes

Totengebein, verdammt, verdammt !"

So schnell es nur geht, stapfen Sie zurück und stapeln ein paar Fässer übereinander (227).

264

Das ist ja wirklich hochinteressant, wie rasant sich Ihre Phantasie verselbstständigt und völlig ungeahnte Wege einschlägt. Nur leider sind Sie dieses Mal bei Ihrer Mogelei ertappt worden. Es gibt nämlich gar keinen Schlüssel zu finden, denn der hängt an einer güldenen Kette am Hals des geheimnisvollen Schiffseigners. Zitternd erwarten Sie die Konsequenzen (273).

265

Die Verfolgung ist schnell beendet: Unter der Luke zum Zwischendeck, Ihnen direkt gegenüber, wartet der Mann, der Sie niedergestreckt hatte, Neben ihm steht die Truhe aus dem Arbeitszimmer. Wußten Sie es doch, es handelt sich um denselben Magier, der Sie um das Flaschenschiff betrogen hatte und dem Sie bis in sein Zimmer gefolgt waren! Er hatte also entdeckt, wie man das Flaschenschiff betreten konnte. Und mit Sicherheit weiß er auch, wie man wieder herauskommt! 'Na warte, Bürschen! ', zischt es durch Ihren Kopf, und Sie gehen auf ihn zu (280).

266

Auch bei genauester Untersuchung fällt Ihnen nur eine mittelgroße, mehrfach verschlossene und sehr schwere Truhe, sowie ein ledernes Etui mit einer goldenen Schneiderschere darin in die Hände. Hoppla! Doch was ist das? Unter einem Stapel von vergilbten Pergamenten und Dokumentenmappen, die unter Ihrem Zugriff sofort zerfallen, lugt der Zipfel eines merkwürdigen, mit bunten Zeichnungen verzierten Lederfetzens hervor. Neugierig heben Sie die getrocknete Haut auf und stellen zu Ihrem großen Erstaunen fest, daß es sich dabei höchstwahrscheinlich um eine primitive Karte handelt, Eine Schatzkarte? Die Truhe können Sie leider nicht aufmachen.

Enttäuscht wenden Sie sich einer anderen Ecke zu und stapeln dort die gefundenen Wertsachen auf (238).

267

Sie befolgen die Anweisungen des Schiffskobolds, und siehe da - als der Rauch der Pfeife den Gegenstand, den Sie gewählt haben, einhüllt, löst er sich in viele winzige Kristalle auf, die langsam in den Pfeifenkopf gesogen werden. Das Treffen mit Imox bereuen Sie wirklich nicht! Die Pfeife stecken Sie sorgsam in Ihren Gürtel und warten gespannt auf die Anweisungen Ihres neuen Kameraden (285).

268

Noch ehe Sie zu sprechen ansetzen können, blitzt eine Klinge unter der Robe des anscheinend Verletzten auf. Für Sie völlig unerwartet, fährt sie mit überraschender Kraft in Ihr Bein - Schmerz durchzuckt Sie (1W6 SP), doch Sie lassen nicht locker. Indem Sie abgewartet haben, haben Sie dem Kerl zu viel Zeit gelassen, sich vom Sturz zu erholen und wieder Kraft zu sammeln, sagen Sie sich und verwünschen zum zweiten Mal Ihre Feigheit! Mit zusammengebissenen Zähnen entwinden Sie dem Magier seinen Dolch und setzen ihn an seine Kehle (215) ...

269

Während Sie verzweifelt anfangen, nach einer Kerze oder einer Fackel in Ihrem Gepäck zu suchen, keimen plötzlich dunkle Kindheitserinnerungen in ihrem Gedächtnis auf. Damals, vor vielen, vielen Jahren hatten Sie schon einmal eine ähnliche Situation durchstehen müssen. Durch Zufall wurden Sie des nachts in der Krypta des Praios-Tempels Ihrer Heimatstadt eingeschlossen, und niemand vermißte Sie bis zum nächsten Morgen. Damals war die Sache ein schockierendes Angsterlebnis für Sie, jedoch im Gegensatz zu Ihrer jetzigen mißlichen Lage vollkommen ungefährlich. Langsam, aber sicher, beschleicht Sie der unheimliche Verdacht, daß Sie an keinerlei Lichtquelle gedacht haben, als Sie sich auf dieses Abenteuer vorbereiteten, und nun würden Sie alle Ihre Schätze für eine einzige Fackel geben. Sie versuchen stark zu bleiben, beißen die Zähne zusammen und tasten vorsichtig die Umgebung ab. Die Wände sind faserig, und Sie reißen sich einen Splitter in die Hand (2 SP). Auf dem Boden, der sich wegen des Schimmel- und Staubbelages flaumig weich anfühlt, spüren Sie etwas, das zwar von den Konturen und der Beschaffenheit Holz nicht unähnlich ist, aber doch in anderer Anordnung zu liegen scheint. Ihre Finger gleiten zaghaft über das blanke Material. Ein kleiner runder Käfig mit Gitterstäben? Nein, das erscheint Ihnen.... oh ihr Götter! Panisch schreien Sie auf! Es ist das Skelett einer toten Ratte - die spitzen Zähne am Kopf verraten alles! Eine tote Ratte? Hier? Schreiend schlagen Sie mit der Hand um sich, und tatsächlich - der ganze Boden ist mit schmalen Knochen übersät. Sie sind in einer Art überdimensionaler Mausefalle gefangen!

Der Gang erscheint Ihnen mit einem Mal unglaublich eng, ein großer Kloß in Ihrem Hals droht Sie zu erdrosseln, und der salzige Angstschweiß perlt Ihnen von der Stirn. Ist Ihre Raumannst kleiner (228) oder größer beziehungsweise gleich vier (256)?

270

Sie vermuten, daß das Klopfen von mittschiffs kommt und nähern sich vorsichtig der mutmaßlichen Geräuschquelle. Plötzlich hören Sie wieder ein Klopfen, gefolgt von einem entsetzlichen Stöhnen, doch diesmal tönt es von achtern. Der Sturm an sich erscheint Ihnen schon unheimlich genug, aber dieses Stöhnen kann nur von einem unmenschlichen Wesen erzeugt werden.

Vielleicht möchten Sie aufgrund der gespenstischen Wendung des Geschehens lieber die bewährte Hasenfußtaktik anwenden und versuchen, mit einigen gestapelten Kisten wieder das sichere

Deck zu erreichen (227), oder wollen Sie das unbekannte Wagnis auf sich nehmen (205)?

271

Ihre Fingerknöchel pochen lautstark gegen das erstaunlich warme Holz. Während Sie noch derart die Eichenplatte malträtiert, wird Ihnen auf eindringliche Weise klar, wie lächerlich Ihre Idee ist, denn wenn die Person hinter der Tür wirklich mit Ihnen in Kontakt treten wollte, hätte sie sich sicherlich nicht eingeschlossen. 'Es muß noch einen anderen Weg geben!' sinnieren Sie (279).

272

'Nein, wo bin ich hier nur gelandet? Was tue ich hier eigentlich in diesem schlammigen, muffigen und fast finsternen Raum? Wie sehe ich überhaupt aus? Rahja hilf! ' Panische Angst lähmt Ihren Körper. Als Sie sich etwas beruhigt haben, verspüren Sie nur noch den eindringlichen und eigentlich ganz vernünftigen Wunsch, die Beine in die Hand zu nehmen und zu laufen, was das Zeug hält. Gepeinigt von einer Schreckensvision rennen Sie los (263) ...

273

Erbost über Ihre kecken Kühnheiten beschließen die Götter, Sie dorthin zu verbannen, wo Sie wirklich hingehören und bescheren Ihnen ein traumhaftes Ende (185).

274

Rasender Kopfschmerz macht es Ihnen fast unmöglich, sich in der Dunkelheit zu orientieren. Wo sind Sie eigentlich? Langsam können Sie sich wieder erinnern: Sie waren gerade hinabgestiegen, um sich in dieser Kammer umzuschauen, als Sie jemand mit einem sehr harten Gegenstand zu Boden streckte. Vorsichtig betasten Sie Ihren Hinterkopf. Scheinbar haben Sie diesen brutalen Überfall relativ unbeschadet überstanden und kommen langsam auf die Beine. Sie schütteln unwirsch den Kopf und starren angestrengt in die Dunkelheit (208).

275

Kaum haben Sie den Kopf über die Decksplanken gestreckt, da blicken Sie auf eine entmutigende Szenerie: mitten durch das Mannschaftsquartier zieht sich eine gleißende Feuerwand. Vor dieser flammenden Barriere, in Höhe der Leiter zum Oberdeck, hockt ein Wesen aus den tiefsten Abgründen der Schattenwelt, bei dessen Anblick Ihnen der Atem stockt! Es ist ein pustelübersätes, vor Schleim triefendes, krötenähnliches Etwas, dessen Maul monströse Reißzähne und eine lange Zunge freigibt, die zischend durch die Luft peitscht. Durchsichtige Flüssigkeit tropft von der Zungenspitze, und Ihnen dreht sich dabei der Magen um. Hinter dem Inferno erkennen Sie den Magier, der - für Sie jetzt anscheinend unerreichbar - soeben zum Oberdeck hinaufsteigt. Als er sich umdreht, schenkt er Ihnen ein bedauerndes Nicken, dann zieht er sich hoch ... was jedoch abrupt unterbrochen wird!

Mit ohrenbetäubendem Krachen prasselt eine Rahnock auf das Deck, und mit ihr ein Gewirr von Tauen und gesplitterten Hölzern direkt auf die Decks Luke! Mit einem Aufschrei wird der Magier von der Leiter geschleudert. Sein Fall endet lautstark auf den Bodenplanken des Zwischendecks, wo er leblos liegenbleibt. Jetzt erst bemerken Sie, mit welcher Urgewalt draußen der Sturm bereits tobt! Ständig ergießen sich Wassermassen durch die Luke, und die starken Schlingerbewegungen des Rumpfes drohen, Sie von den Füßen zu reißen. Jetzt oder nie! In der inbrünstigen Hoffnung, daß dieses widerwärtige Wesen und die Flammenwand nichts als Illusion sind, springen Sie mit der Furchtlosigkeit eines

wahren Helden durch sie hindurch (225)! Jedoch, wenn es nun doch kein Trugbild ist? Die Zähne dieser Ausgeburt der Unterwelt wirken mehr als echt, vielleicht handelt es sich um einen Dämon aus unbekannt Dimensionen, den Ihr Gegner beschworen hat? Und seit wann können vorgegaukelte Flammen eine derartige Hitze ausstrahlen? Nein, die Sache ist Ihnen zu mulmig. Aber abwarten? Die Kogge kann diesem Orkan gewiß nicht mehr lange trotzen, und wenn Sie nicht mir ihr untergehen wollen, sollten Sie handeln! Können Sie sich dennoch nicht zu dem gewagten Sprung entschließen, so bleiben Sie an Ihrer Stelle und wagen nicht, sich zu rühren (281).

276

Sie überprüfen die Fässer und stellen erleichtert fest, daß sich diese ganz hervorragend für Ihre Zwecke verwenden lassen. Sie greifen gerade nach einem stabil aussehenden Faß, als just in diesem Moment ein rätselhaftes Pochen von mittschiffs zu hören ist. Stören Sie sich nicht daran und setzen Sie Ihre Arbeit fort (227), oder haben Sie es sich doch anders überlegt und wollen den Ursprung des unheimlichen Geräusches ergründen (270)?

277

So, Sie haben also eine Idee, wie Sie zumindest ein Artefakt Ihrer Wahl mit sich nehmen könnten, wenn Sie das untergehende Schiff verlassen? Zufällig ein Artefakt mittlerer Größe? Nun, dann muß diese Idee mit einer kleinen Meerschaumpfeife zu tun haben, die Sie von einem Schiffskobold namens Imox gewonnen haben, nicht wahr? Wenn dem so ist, können Sie das "Zauberding" des Kobolds ausprobieren, falls Sie das noch nicht getan haben (237). Wenn Sie nicht im Besitz dieser Pfeife sind oder sie etwa bereits verwendet haben, sehen Sie keine Möglichkeit, Ihrem Wunsch nachzukommen (285).

278

Der berobte Mann erklimmt in Windeseile die Sprossen, aber mit einem gewagten Sprung können Sie sich an seinem linken Fuß festklammern. Fluchend versucht der Magier, sich aus Ihrem Zugriff zu befreien und schlägt mit seinem reich verzierten Zauberstab nach Ihnen. Doch wenn Sie im Moment zu einem nicht bereit sind, dann ist es loszulassen! Eisern halten Sie den Fuß des schwächlichen Mannes umklammert, der nun mit verzerrtem Gesicht seinen Stab beschwörend in die Höhe hebt ... Welchen gefährlichen Zauber müssen Sie nun erwarten? Verfluchte Magie! Denen, die Sie beherrschen, kann ein Normalsterblicher kaum trotzen! Der Magier schließt die Augen – was tun? – er murmelt einige Worte ...

Verdammt, bei Boron würden Sie eh landen, wenn Sie hier nicht rauskommen, also halten Sie mutig fest (220). Doch das Risiko ist groß, und Ihre Angst ebenfalls. Ehe Sie sich bildhaft vorstellen, wie es wäre, in eine Blindschleiche oder schleimige Kröte verwandelt zu werden, lassen Sie lieber los (259) ...

279

Sagt Ihnen der Begriff "Schiko" etwas? Vielleicht gibt Ihr Rucksack in diesem Zusammenhang etwas her, das Ihnen weiterhelfen könnte? Wenn Sie eine Idee haben, dann zählen Sie die Buchstaben des Namens der Person zusammen, die Sie mit obigem Begriff in Verbindung bringen, und schlagen den betreffenden Abschnitt auf!

Sie könnten aber auch die Tür aufzubrechen versuchen (222), versuchsweise den Schlüssel aus dem Schloß stoßen, um ihn dann - möglich wärs ja - unter der Tür heranzuziehen (231) oder einfach anklopfen (271).

280

Weit kommen Sie nicht. Entsetzt beobachten Sie, wie der Magier die Arme hebt und sich über ihm eine gleißende Lichtkugel bildet. Werfen Sie sich instinktiv zur Seite (245), oder stürzen Sie sich mit einem markerschütternden Schrei auf Ihren Gegner (236)?

281

Es dauert nicht lange, da verschwinden sowohl das Monstrum, als auch die Flammenwand ins Nichts! Also doch nur eine Illusion, denken Sie und ärgern sich über Ihre Feigheit. Unter der Decksluke rappelt sich soeben stöhnend der Magier auf. Hastig eilen Sie zu ihm, drücken ihn wieder zu Boden und beugen sich über ihn (268).

282

Jeder Muskel und jeder Nerv in Ihrem Körper ist angespannt, und mit zusammengebissenen Zähnen lauschen Sie, bewegungslos in Ihrer Position verharrend. "Komm her, Landratte!" Das Herz stockt Ihnen im Leibe. Woher kam diese dumpfe, nur sehr entfernt an einen Menschen erinnernde Stimme? Während Sie mit weit aufgerissenen Augen in die Dunkelheit spähen, hören Sie wieder dieses furchtbare Stöhnen. Aber diesmal endet es in einem mark- und beinerschütternden Röcheln. Da! Hat sich da nicht eben etwas bewegt? Das Rätsel scheint nun wenigstens teilweise gelöst. Dennoch ist Ihnen die Sache nicht ganz geheuer, und Sie denken daran, umzukehren (263). Oder nehmen Sie noch einmal allen Mut zusammen und leisten der barschen Aufforderung, die aus dem Nichts zu kommen schien, Folge (216)?

283

Sie wagen kaum zu atmen und setzen langsam einen Fuß vor den anderen, bis Sie im äußersten Winkel des Raumes eine kleine Gestalt ausmachen können. Zwei blutrote Äuglein funkeln Sie wütend an, darüber sitzt ein breitkrempiger, für den kleinen Kerl viel zu großer Hut. Fasziniert beobachten Sie, wie dieser Hut plötzlich zu leuchten beginnt. Ein grünes, warmes Licht füllt schon kurz darauf die gesamte Bilge aus. Belustigt folgt der Gnom Ihrem verwunderten Blick. Beifällig starrt er auf seine Füße und steckt sich seinen dreckigen Daumen in die Nase. Mit sichtlichem Wohlgefallen stochert er darin herum und trommelt mit den schmutzigen Fingern der anderen Hand vergnügt an die Wand – das rätselhafte Klopfen! "Na, junger Freund vom Festland, wie gefällt's uns denn hier unten?" Amüsiert reißt er die buschigen Augenbrauen auseinander, und ohne Ihre Antwort abzuwarten, stellt er sich als 'Imox der Schiko' vor.

"Schiko? Was soll das sein?" Als Sie Imox' verzerrter Grimassen ansichtig werden, ärgern Sie sich selbst über Ihr fabelhaftes Talent, die dümmsten Fragen ganz Aventuriens in den dümmsten Situationen zu stellen.

"Schiko heißt natürlich Schiffskobold, Du Depp!" staucht Sie der Knirps zusammen, "Ich bin hier der gute Geist im Hause, sozusagen, hm, ja ... Ich bin also Imox, und Dein Name interessiert mich sowieso nicht. Habe schließlich schon viel zu viel Zeit auf diesem ollen Pott vertrödelt, hm, ja. Wird Zeit, daß ich endlich auf einem anderen Kahn anheuere. Dieser hier ist mir zu unruhig. Kann ja nicht einmal mehr in Ruhe schlafen. In letzter Zeit immer Stürme und so, hm. Dumme Pappnasen wie Du kreuchen hier auch zu viele rum, jawoll, hm, ja...!" Nachdenklich kratzt sich Imox an der imposanten Knollennase. Dann hellt sich sein finsternes Gesicht auf. Listig grinst er Ihnen ins Gesicht. "Wollen wir ein kleines Spielchen machen, ja?" Mit diesen Worten nimmt er seinen merkwürdigen Leuchthut ab. Auch Sie können sich jetzt ein Grinsen nicht verkneifen, denn auf seinem kahlen Haupt balan-

ciert der Kleine ein grünes Fläschchen sowie eine langstielige Meerschampfeife. "Zauberdinge!" Strahlend verkündet Imox die Regeln seines Spielchens. Wenn Sie sein Rätsel lösen können, sollen Sie den Leuchthut und die Pfeife bekommen. Interessiert schlagen Sie ein (253).



284

Die Blutlache, die den Leichnam bald umgibt, vermischt sich mit dem salzigen Meerwasser, von dem immer mehr durch die Luke strömt. 'Was habe ich getan, ich Unglückseliger?' Die Einsicht kommt zu spät. Der schwächliche Kusliker liegt tot unter Ihnen, er kann Ihnen nicht mehr helfen. Im Tod verleiht ihm die magische Aura, die von den Symbolen und Runen auf Robe und Stab ausgeht, eine rätselhaft Würde.

Doch Sie haben kaum Zeit, das wahrzunehmen, denn wilde Gedanken durchzucken Sie, die alle auf eines hinauslaufen: Raus hier! Panisch greifen Sie die Sprossen der Leiter und schwingen sich auf Deck. Mit angstvoll aufgerissenen Augen starren Sie auf eine gespenstische Szene. Der Himmel ist fast gänzlich von schwarzen Wolken bedeckt. Dichter Regen prasselt in die See, und jetzt erst erkennen Sie, wie aufgewühlt die Wasser bereits sind – manns hohe Wellen jagen über das Deck hinweg und ergießen sich in die Kogge, die merkliche Schlagseite aufweist und wild hin und her schaukelt. Neben den Donnergeräuschen erfüllt ein dumpfes, hallendes Pfeifen die Luft, ganz so, als würde jemand über einen gigantischen Flaschenhals blasen. Also doch das Ende!

In Todesangst klammern Sie sich am Mast fest und schicken ein Stoßgebet zu Boron, daß er Sie verschonen möge. Doch Worte vermögen nicht, das Entsetzen zu beschreiben, das Sie verspüren, als ein merklicher Ruck durch den Mast geht und er sich unaufhaltsam zur Seite neigt. Er muß sich aus der Verankerung gerissen haben, denken Sie und springen zur Seite, Gerade rechtzeitig, denn der Mastbaum durchbricht sämtliche Decksplanken und raselt über Bord, mitsamt der Takelage. Durch die gerissenen Löcher ergießt sich tonnenweise Wasser, und als Sie über Deck schliddern und verzweifelt nach Halt suchen, erfäßt Sie eine hohe Welle und spült Sie über Bord.

Ein letzter Aufschrei, ein letztes Atemholen, dann schlagen die Fluten über Ihnen zusammen (141) ...

285

"Ich bin so weit, komm zu mir!" Erwartungsvoll treten Sie in den Kreis aus magischen Runen und Zeichen. Sie haben noch nie viel von den geheimen Kräften der Magie verstanden, und wissen auch jetzt nicht, was der Magister für Formeln und Worte murmelt, während er in Konzentration versunken ist. Angstvoll lauschen Sie auf die Geräusche des Orkans, doch schon bald bildet sich eine geheimnisvolle Aura um Sie beide, und das Brüllen des Sturmes scheint von weit her zu kommen. Die Geräusche verstummen ganz, als sich die Aura verdichtet und einem silbernen Nebel weicht, der überall auf Ihrem Körper zu kribbeln scheint. Sie verspüren einen Druck auf den Kopf, dann schwinden Ihnen erneut die Sinne. Als Ihr Bewußtsein wieder aufflackert, befinden Sie sich - einmal mußte es ja so kommen - am Ende der Geschichte...

Das Ende der Geschichte

Stille umfängt Sie, als Sie erwachen. Doch dann dringen leise Geräusche an Ihr Ohr. Rufe, das Rattern von Rädern, Hufschlag und immer wieder der Lärm von vielen Stimmen, der Lärm einer großen Stadt! Sie verspüren große Erleichterung und schlagen voller Freude die Augen auf: Sie liegen, alle Viere von sich gestreckt, auf dem Boden der kleinen Dachkammer des Magisters ... Es ist überstanden! Neben Ihnen erhebt sich auch Ihr Lebensretter und neuer Freund, wobei er sich stöhnend den Kopf reibt. Auch ihm ist die Freude über die erfolgreich bestandene Flucht aus dem Flaschenschiff ins Gesicht geschrieben. Seine Lippen formen lautlose Worte, vermutlich ein Stoßgebet zu Hesinde.

Plötzlich ertönt ein leises Pfeifen und Klirren. Als Sie aufsehen, bemerken Sie, wie die unheilvolle Flasche zu vibrieren beginnt! Aus Ihrem entkorkten Hals dringt feiner, dunkler Rauch, und ihr Inneres ist kaum noch auszumachen – es scheint von einer Art schwarzem Nebel angefüllt zu sein. Man könnte darin aber auch aufwallende Wolken erkennen. Bei dem Gedanken, jetzt noch an Bord der unglückseligen Kogge zu sein, graust es Ihnen. Und als die Vibration der Flasche stärker wird, und sich nun auch dumpfe Donnerstöße aus ihrem Inneren vernehmen lassen, wagen Sie es nicht, sich das Ausmaß des Sturmes auszumalen, der nun über das hilflose Schiff hereinbrechen muß.

Doch der Spuk ist genauso schnell vorbei, wie er begann - mit einem letzten Donnerschlag zerspringt die kleine Buddel in tausend Scherben. Auf dem Fußboden der Kammer mischen sich Glassplitter mit winzigen Holzteilchen, und das Holz der Bohlen ist mit feinen Wassertropfen besprenkelt. Sie sind völlig sprachlos angesichts der machtvollen Magie, die diesem Artefakt hat innewohnen muß, und deren Zeuge Sie sein durften. Doch schon bald werden diese Gedanken abgelöst von dem Verlangen, das Erlebte in aller Ruhe zu verarbeiten - in der Ruhe eines federweichen Bettes, denn jetzt, wo Ihr alptraumhaftes Abenteuer überstanden ist, kriecht bleierne Müdigkeit in Ihre Knochen!

Sie verabschieden sich von dem Magister, für den das Geschehene ebenfalls von großer Bedeutung gewesen zu sein scheint. Seinen Worten entnehmen Sie, daß er es bitter bereut, so unersättlich nach magischer Macht und größerem Wissen um die arkanen Künste gegiert zu haben – die jüngste Vergangenheit scheint ihm Warnung und Lehre zugleich zu sein, und er möchte versuchen, in der "Halle der Antimagie" fortan nur jenen Pflichten nachzugehen, für die ihn Hesinde, die allumfassende Göttin der Weisheit, auserkoren hat. Sie trennen sich schließlich in gutem Einvernehmen, und es wird Ihnen bewußt, daß Sie in dieser schönen Stadt, in der Sie beinahe Ihr Leben gelassen hätten, nun einen Freund be-

sitzen, mit dem Sie durch das gemeinsam Erlebte verbunden sind. Den ganzen Weg zu Ihrer Herberge sind Sie in Gedanken versunken, und nachdem Sie die besorgten Fragen Ihrer Wirtin ob Ihres ramponierten Äußeren höflich abgewimmelt haben, werfen Sie sich dankbar in die Federn. Doch lange noch halten Sie unruhige Gedanken vom ersehnten Schlaf ab. Gedanken an hohe Wellen, den toten Trödler, an den wunderschönen Tag Ihrer Ankunft in Kuslik, an zerfetzte Segel, Blitze, den Magier, Hafenganoven, Wände aus Feuer und Myriaden von Glasscherben ... Sie schlafen lange in den nächsten Tag hinein, und machen sich nach einem verspäteten Frühstück zum Haus der Nachbarin auf. Ihnen ist nicht sehr wohl dabei, ihr die Nachricht vom Tod des alten Parvelleck übermitteln zu müssen, doch Sie fühlen sich dazu verpflichtet. Sie tischen der Frau eine Geschichte auf, laut der ihr Nachbar sein Leben ließ, weil er durch den Erwerb bestimmter gestohlener Gegenstände in den Konflikt zweier Ganovenbanden geriet. Das Flaschenschiff erwähnen Sie mit keinem Wort, ebenso nicht den Magister, und in ihrem Weinen und Klagen scheint die Frau beides auch vollkommen vergessen zu haben. Sie lassen sie in ihrem Schmerz allein und begeben sich wieder einmal in das pulsierende Leben der Kusliker Gassen. Die fröhliche Stimmung der Menschen, das angenehme Wetter und das Sie immer wieder

beeindruckende Gesicht dieser Stadt befreien Ihren Kopf bald von den letzten düsteren Gedanken. Sie haben noch ein paar Tage Zeit, sich gänzlich der Atmosphäre und den Vergnügungen der "Perle des Westens" hinzugeben, bevor Sie weiterziehen müssen. Viele Tavernen und sonstige Etablissements sind Ihnen ja nun schon zur Genüge bekannt, und nach einem prüfenden Blick in Ihren Geldbeutel machen Sie sich auf, einige davon zu besuchen "

Ihr Held bekommt übrigens für das Bestehen dieses Abenteuers 150 Abenteurpunkte. Desweiteren erhält er 10 Abenteurpunkte, wenn er sich in der Kapitänskajüte der Kogge das "Bild der Traurigkeit" angeschaut hat, ohne Schaden zu nehmen. Sollte er das magische Kamelspiel gefunden und die Eingangspartie für sich entschieden haben, so darf er sich weitere 20 Abenteurpunkte gutschreiben. Zusätzliche 30 Abenteurpunkte gehen auf sein Konto, wenn er die Bedienung des Kompaß auf dem Achterdeck der Kogge durchschaut hat.

Wenn es ihm mit Hilfe der Meerschaumpfeife des Schiffskobolds gelungen ist, eines der Artefakte aus dem Flaschenschiff zu retten (Beschreibungen im Anhang!), so wird dies mit einem Bonus von 20 Abenteurpunkten belohnt (genauere Beschreibung der Gegenstände im Anhang).

Kusliker Kurier

Windstag, 6. Efferd, im Jahre 1010 nach dem Fall Bosparans

Brand im “Ferdoker Magister“

In der Nacht zum Wassertag brannte es in der insbesondere bei den studierten Adepten der Magierakademien und angehenden Geweihten beliebten Taverne “Ferdoker Magister“. Das Gebäude am Rande des Efferdplatzes nahm im Inneren erheblichen Schaden, glücklicherweise wurde das Feuer aber vor dem Erreichen des Daches gelöscht, so daß es nicht auf andere Häuser übergreifen konnte. Wir wollen Efferd danken, daß seine Diener ein schlimmeres Unglück verhinderten! Der Besitzer der Taverne, Shendal Odarin, zeigte sich zuversichtlich, den Schaden schnell beseitigen zu können. Die Studiosi der “Halle der Metamorphosen“ kündigten ihre Mithilfe an. (pri)

Die Stadtgarde bittet um Mithilfe!

Achtung! Ein fanatischer Rollenspieler namens „**Knuddelbärchen**“ treibt sein Unwesen in Aventurien! Besonders auffallend sind seine qualitativ hochwertigen E-Books aus der Reihe „Das Schwarze Auge“. Bürger, haltet die Augen nach seinen Veröffentlichungen auf einschlägigen File-share-Systemen offen!

Herunterladen und Weiterverbreitung ist ausdrücklich erwünscht! ☺

(hier war vorher ein weißer Fleck als Folge eines Fehlers im Layout! Keine Angst, das Abenteuer ist komplett!)

Der Kurier in neuem Gewande!

von Rank Nollmann

Bürger, freuet euch über den großen Erfolg, den der Kurier erringen konnte! Der neue Letterndruck, der seit der letzten Ausgabe unserer Zeitung zur Vervielfältigung verwendet wird, hat sich bewährt. Die moderne Druckerpresse, deren Anschaffung uns eine stolze Summe gekostet hat, stammt direkt aus der Kaiserstadt Gareth, mit ähnlichem Gerät wird der weit über Gareths Grenzen hinaus bekannte “Aventurische Bote“ hergestellt. Möglich wurde uns diese Anschaffung durch großzügige Mittel, die uns Ihre Durchlaucht, die liebeliche Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan zukommen ließ, sowie durch die Spenden der Handelshäuser Wilmaan & ter Gruchen, Stoerrebbrandt und Terdilion.

Zur Einweihung unserer Druckerei erschienen am Praiostag, den 25. Ronda, Ihre

Durchlaucht, Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan nebst ihrem Sohne, dem Prinzen Romin von Kuslik-Galahan. Mit ihnen fanden sich die Vertreter der hohen Handelshäuser und der Gilden im Redaktionshaus des Kuriers ein. Ihre Durchlaucht sprach von einem “großen Augenblick in der Geschichte der Stadt“. Wir können uns dem nur anschließen, denn der Kurier ist nicht länger eine kleine Monatszeitschrift. Von nun an wird es jede Woche eine Ausgabe geben. Das neuartige Druckverfahren ermöglicht auch eine erhöhte Vervielfältigung. Schon die letzte Ausgabe wurde dreihundert und nicht nur zweihundert Male angefertigt, wie bisher. Wir hoffen, daß uns die Bürger Kusliks mit dem wöchentlichen Kauf des Kuriers unterstützen.

Auch “Hesindespiegel“ im neuen Druck?

Diese Frage hat die erhabene “Magisterin der Magister“, Haldana von Ilmenstein, Tempelvorsteherin der “Hallen der Weisheit“ und Oberhaupt aller Hesindegeweihten, am gestrigen Tag gestellt. Damit, so die Vorsteherin des wohl bedeutsamsten Wissensspeicher Aventuriens, wäre es möglich, die wissenschaftlichen und theologischen Themen einem weitaus größeren Personenkreis zugänglich zu machen. Robert Badun tue gut daran, das Organ der Magier und Gelehrten dieser Stadt nicht zu vernachlässigen. Der “Hesindespiegel“ wird ebenfalls von der Familie Badun herausgegeben und redaktionell von Vertretern der Gilden und Tempeln betreut. Robert Badun wollte bislang dazu nicht Stellung nehmen, doch der zuständige Redakteur des “Hesindespiegels“, Olbrich Garnik, sprach in diesem Zusammenhang von einer baldigen Entscheidung, die vor allem wegen den neu anfallenden Kosten bedacht werden müsse. (mak)

Hotel “Zum Springenden Delphin“

Verweilet in Kusliks bestem Hotel, ruhet eine Nacht in jenen Gemächern, in denen Ihre Königliche Majestät Amene abzuweichen pflegt. Genießet den Komfort und die edle Bewirtung und kostet von den Speisen, die Euch Meister ihres Faches zubereiten werden. Gönnet Euch den Luxus und die Behaglichkeit, die wir bieten, nichts Besseres wird Euch je zuteil werden! Am Efferdplatz.

IMPRESSUM: *Hei ausgeber*; Robert Badun / Redaktion: Rank Nollmann (noll), Irmgard Prinhan (pri) / *Mr'turheiter*: Aldere Makelfeld (mak), Torben Schultge (schu), Olof Inslare (ins)

Trödler vermißt!

Seit gestern Mittag wird der in der Südstadt ansässige Trödelhändler Parvelleck vermißt. Den Worten seiner Nachbarin zufolge ist er spurlos verschwunden, nachdem sie ihm das Essen zubereit hatte, denn als sie zum Abwasch wiederkam, war der Trödler nicht mehr anzutreffen. Der dampfende Teller war nicht angerührt, auf dem Eßtisch lagen sein Tagebuch und ein Flaschenschiff. Erstaunlich fand seine Nachbarin, daß sowohl der Mantel, als auch die Schuhe des Trödlers noch da waren, so daß man einen Ausflug wohl ausschließen kann. Bis gestern abend ist der Trödler weder zu Hause, noch in seinem Viertel gesehen worden. Die Stadtgarde vermochte der Nachbarin nicht weiterzuhelfen. (schu)

Bekanntmachungen

Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan gibt bekannt: der bisher im Dienste des Steueramtes der Stadt Kuslik stehende Sekretär Prado Verken wird zum Vermögensverwalter des Fürstlichen Haushaltes ernannt. Der bisherige Vermögenssekretär Albiro Hunigar wird in den verdienten Ruhestand entlassen.

Bürgermeister Efferdan Pechstein gibt bekannt: die nächste Versammlung der Kusliker Ratsherren findet statt am Praiostag, den 16. Efferd. Zum ersten Mal wird ein Vertreter des Kuriers anwesend sein dürfen, so daß wir die gesamte Sitzung der Öffentlichkeit vorstellen können.

Bald wieder arkane Künste in Havena?

Aus Havena erreichte uns die Nachricht, daß das Fürstenhaus in der seit dem Frühjahr letzten Jahres geführten Debatte um die Lockerung des Magierverbotes offenbar einlenken will. Bisher war Seine Erhabenheit, Fürst Cuano Bennain von Havena und Albernaria, nicht von seinem kategorischen Nein zur Wiederzulassung von ungefährlichen Formen der Magie abgerückt. Nun aber scheint sich eine Wendung abzuzeichnen. Bezeichnenderweise war es die Schwägerin des Fürsten, Ihre Durchlaucht Baronin Isora von Elenvina, die gegenüber der “Havena Fanfare“ betonte, der Fürst würde der immer lauter werdenden Forderung wegen nicht mehr an seiner bisherigen Linie festhalten, sondern bald sein Einverständnis zu einer entsprechenden Gesetzesänderung geben.

(Lesen Sie weiter auf Seite 11)

Die Legende des Schiffes

Wohlan, so heißt es überliefert: "In jener Zeit, wo das Land lag dunkel und wüst, wo das Geschlecht der Menschengestalt fraß Erde und nahm Schutz vor dem Unheil des Tages, in einer Zeit, wo der Krieg tobte zwischen den Kulturen, zum Nutzen gegnerischer Kräfte, in einer Zeit des Magischen Vergehens, der Schlachten der Magie, des unheimlichen Untergangs, des Vergessens vieler Kräfte, da geschah es, daß ein Utensil von machtvoller Magie und wunderlicher Gestalt ward geschaffen.

Es war das Heim seines Schöpfers, doch starb dieser und mit ihm das Wissen seiner Künste, wohlan der Zugang ward versperrt, so niemand vermag zu nutzen, was er schuf. So doch einer der Vergessenen Sprüche den Zugang gibt, so doch der böse Tod erwartet jeden, denn List und Tücke jenes Utensils beherrscht, das einer schuf in den Zeiten der Entfaltung der Kräfte zum Schaden der Menschengestalt als Ganzes. Jedoch im Verborgenen das Wissen mag nicht unverschlossen eben jenem, der um das Alte weiß und das Neue nutzt, so er wisse den Zusammenhang zu wunderlichem Ort, der in sich trägt all jenes Wissen

seines Schöpfers.

Und so jener, der um all jenes weiß und den Namen vermag zu erkennen, der ist des Zugangs gewahr, so er auch scheitern möge an seiner Gier und seiner Lust nach großer Kraft, denn so lehren uns die Worte des Rohal, dessen Kinder das Vergehen taten im Kampf um sein Erbe, sei die Begierde stärker als der Geist, so wird getrübt der Geist und befriedigt die Gier, als daß es das Verderben sei.

Das hat uns aufgezeichnet einer, der den Großen Kampf erlebt hat, und der kam, um zu heilen und zu helfen all jenen, denen die schrecklichen Kräfte Sinn und Geiste raubten, als sie sich verloren hatten in jener Nacht."

Es schrieb diese alte Schrift ins Reine der Magister Raul Walhang zum Gedenk der böartigen Kräfte der Magie, wie wir sie zu unterbinden haben. Im Haus der Noioniten zu Babiril im Efferd 947 nach dem Fall Bosparanos.

Anhang

Diesen Anhang sollten Sie erst nach dem vollständigen Spielen des Abenteurers lesen, andernfalls würden Sie sich einen Großteil der Spannung und Spielfreude rauben.

Das vorliegende Soloabenteuer wartet mit einem - wie wir hoffen - neuen Konzept auf. Der Spieler soll eine spannende Geschichte erleben, deren erzählerische Atmosphäre nur durch die allernotwendigsten spieltechnischen Hinweise unterbrochen wird. Ein erzähltes Abenteuer, das sich allein darin von einem Roman unterscheidet, daß man den Gang der Erzählung selber bestimmen kann.

Dieses Konzept soll Spielfreude über Würfelglück, den Reiz der Welt Aventurien über den Reiz des Zwanzigseiters stellen, und es ist zu hoffen, daß es Ihnen jede Menge Spielspaß bereitet hat.

Das Soloabenteuer ließe sich ebenso gut als Gruppenabenteuer erleben, so daß Sie nach dem Solodurchgang ohne weiteres Ihre Spielgruppe zusammentrommeln können, um ihre Freunde mit den Gassen Kusliks und der "Wind von Hylailos" bekanntzumachen. Dieser Gedanke stand Pate für die folgenden Hintergrundinformationen und spieltechnischen Hinweise, mit deren Hilfe das Abenteuer leicht für das Spiel in der Gruppe tauglich gemacht werden kann.

Der Hintergrund

Ein Teil der Handlung dieses Abenteurers läuft ohne Wissen des Helden ab, so daß er hin und wieder nur die Auswirkungen dieser Aktionen miterlebt. Ein Beispiel dafür mag das Verhalten des Magiers sein, denn es stellt sich zum Beispiel die Frage, woher dieser von den geheimnisvollen Kräften wußte, die dem unscheinbaren Flaschenschiff innewohnen, und welche Schritte er unternahm, um es dem Helden wegzunehmen. Diese und andere offene Fragen sollen im folgenden aufgeklärt werden, (Auch in den Beschreibungen der wichtigsten Meisterpersonen werden einige mögliche Unklarheiten aufgedeckt.)

Das Schiff, auf welches im Laufe der Handlung sowohl der Trödler als auch der Magier und schließlich Ihr Held versetzt wurden, stammt aus den Tagen der Magierkriege. Über seinen Erschaffer ist nichts bekannt, auch nicht über den Werdegang des Artefaktes. Überliefert ist lediglich jene Legende, die der Magister aus der Bibliothek seiner Akademie entwendete, und eine vage Erzählung von einem Schiff, das in eine Flasche gebannt wurde, um als ungestörtes Versteck für die magischen Forschungen und Experimente seines Besitzers zu dienen.

Der Magier - und mit ihm viele andere - haben nie geglaubt, je auf dieses sagenumwobene Artefakt zu stoßen, und doch ist das in den Anfangstagen seines Magisterstudiums erlernte Wissen nie vergessen worden. Die Legende, eines der wenigen Dokumente aus den Zeiten der Magierkriege, gilt in den Lehrplänen der "Halle der Antimagie" viel, wird dort doch vor dem schändlichen Gebrauch der Magie gewarnt. So blieb dem Magister die Geschichte immer im Gedächtnis, und es muß wohl seine besondere Situation gewesen sein, die dieses Wissen wieder ans Tageslicht befördert hat, als die Zeit dafür reif war. Der Magier nämlich, seit Jahren ehrenwerter Magister an der Akademie, hat sich mit dem Gelernten nie zufrieden geben wollen. Er strebte nach mehr Macht und konnte sich nicht damit abfinden, mit seinen magischen Kräften lediglich andere Magie verhindern und auflösen zu können. Zwar kannte er auch andere Gebiete der arkanen Kräfte im Groben, doch nur insoweit, als daß er wußte, wie man dagegen vorzugehen hatte. So begann er mit dem heimlichen Erlernen anderer Formeln und Bannsprüche. Er brachte sich Zauber bei, die er auch offensiv einsetzen konnte. Dies verstieß natürlich gegen die Auflagen der Akademie, und als er eines Tages bei seinen verbotenen Forschungen ertappt wurde, entging er nur knapp dem Entzug seines Magistertitels durch Ihre Spektabilität. Der Schock saß tief, und lange Zeit wagte er keine weiteren geheimen Forschungen. Doch sein Ehrgeiz saß tief, und der Reiz der Macht war zu groß, als daß er sich fortan mit dem Wissen um die Antimagie hätte zufrieden geben können.

Als der Magister schließlich den Artikel im Kusliker Kurier um das Verschwinden des Trödlers las, fiel ihm auch die Nennung des Flaschenschiffes auf, und die Legende um das machtvolle Artefakt, dem Schiff in der Flasche, kam ihm wieder in den Sinn. Gewiß, die Möglichkeit, daß es sich bei diesem Buddelschiff um das Artefakt handelte, war mehr als nur minimal! Das wußte auch der Magister, und obwohl das Verschwinden des Trödlers genau in jene Berichte paßte, die ihm über das magische Utensil gelehrt wurden, glaubte er nicht im geringsten daran, es in dem Schiff des verschwundenen Trödlers zu entdecken. Doch wie es mit Gier und Ehrgeiz so ist, allein die Vorstellung davon genügte, um die Gedanken des Magiers fortan zu bestimmen. Deshalb machte er sich auf, um das Modellschiff näher zu betrachten. Erst, als er von der Nachbarin des Trödlers erfuhr, daß sich bereits jemand anderes insbesondere für das Flaschenschiff interessierte (Ihr Held nämlich), keimte in ihm ein Fünkchen Hoffnung auf, und aus dem halbherzigen Versuch, sein Gewissen zu beruhigen, indem er sich überzeugte, daß es sich bei dem Flaschenschiff nicht um jenes aus der Legende handelte, wurde echtes Interesse. Abends lud er also den Fremden in die Taverne "Karims Palast" ein, um ihm die Flasche abzujagen – egal, mit welchem Mittel. Nachdem ihm dies gelungen war, machte er sich – immer noch sehr skeptisch – auf in die Pension Hilmer, wo er schon seit langem eine Dachkammer gemietet hatte, um dort seinen heimlichen Forschungen ungestört nachkommen zu können. Mit den dort gehaltenen Büchern versuchte er, mehr über das legendäre Artefakt herauszubekommen und verglich die Ergebnisse mit dem Buddelschiff.

Doch Ihr Held ließ ihm keine Zeit für genaue Untersuchungen, denn schon am nächsten Tag tauchte er in der "Halle der Antimagie" auf, um sich zu beschweren – vergeblich zwar, aber dennoch hatte dies zur Folge, daß Ihre zornige Spektakularität Uchakbar eine deutliche Warnung an den Magister aussprach und ihm für einen Monat verbot, die Akademie zu verlassen. Doch als dieser in der Bibliothek der Akademie erneut jene Schriftrolle durchlas, in der die Legende um das Artefakt niedergeschrieben war, kannte sein Ehrgeiz kein Halten mehr: Die vage Vorstellung, daß sein unscheinbarer Fund vielleicht tatsächlich jene Bedeutung besaß, die er erhoffte und er sich dadurch endlich einen Namen machen könnte, der in der gesamten Gelehrtenwelt Aventuriens bekannt sein würde, überwog jegliche Vernunft. Er stahl darum die Schriftrolle und schlich sich heimlich aus der Akademie. In seiner Dachkammer begann er sofort mit intensiven Untersuchungen, und schon nach kurzer Zeit wuchs seine Hoffnung ins Unermeßliche! Denn das Wunder schien wahr zu werden – nur allzu oft stimmten die Angaben in seinen Schriften mit dem unscheinbaren Flaschenschiff überein!

Um sich den hartnäckigen Störenfried vom Hals zu schaffen, setzte er einen ihm schon lange bekannten Hafenganoven auf den Helden an. So konnte er in aller Ruhe seine Nachforschungen beenden, und als das Unwahrscheinliche gewiß war, überfiel den Magister ein nie gekanntes Triumphgefühl: Er hatte das sagenumwobene Artefakt aus den Magierkriegen gefunden, und nicht nur das – er besaß es auch!

Seine Neugier war jetzt unbezwingbar, und als er in Erfahrung gebracht hatte, wie man mittels eines magischen Zeremoniums gefahrlos ins Innere der Flasche gelangen konnte, versetzte er sich auf das Schiff, ohne den unheimlichen Alarmmechanismus in Gang zu setzen, der das Artefakt vor unbefugten Eindringlingen schützen sollte.

Schnell fand der Magister heraus, daß der unbekannte, machtvolle Zauberer, der sich diese Zuflucht geschaffen hatte, hier längst vergessenes arkanes Wissen und einige bewundernswerte Resul-

tate seiner magischen Experimente aufbewahrte. Von der Großartigkeit seiner Entdeckung geblendet, beschloß er, das Schiff in seine Gewalt zu bringen. Dazu mußte er nur jenen geheimen Raum finden, von wo aus die Magie, die dem Schiff innewohnte, aktiviert und – wie er hoffte – auch kontrolliert werden konnte. Im Schiffsrumpf, unterhalb der Wasserlinie, fand er schließlich das Herz der Kogge, aber sein Versuch, die Kontrolle zu erlangen, schlug fehl: der Sicherungsmechanismus streckte den Magier mittels einer Feuerlanze nieder und leitete die Zerstörung des Artefaktes ein, so wie es sein machtvoller Erschaffer geplant hatte. Als sich ein weiterer Eindringling an der Flasche zu schaffen machte, ohne das Zeremonium zu kennen, versetzte ihn die Schutzmagie auch an Bord der Kogge und wehrte sich gleichzeitig mit Abwehrmaßnahmen, die sich in jenen kleinen "Unfällen" äußerten, mit denen Ihr Held zu kämpfen hatte, denen er aber – im Gegensatz zum Trödler – widerstehen konnte. Doch der Untergang der Kogge war nicht mehr aufzuhalten, und indem sich ein furchtbarer Orkan zusammenbraute, erfüllte sich der Wunsch des unbekanntes Zauberers, der seine Werke und Wissenschaften lieber zerstört wissen wollte, als in den Händen Unbefugter! Das Ende des Abenteurers ist bekannt – das grandiose Werk eines genialen Magiers existiert nicht mehr – vielleicht aber noch eines seiner nicht minder interessanten Utensilien, das der Held eventuell hat retten können!

Tips und Hinweise zur Umarbeitung in ein Gruppenabenteuer

Im Vergleich zu einem Gruppenabenteuer, wo die Helden frei und ungebunden handeln können, schreibt ein Soloabenteuer immer eine bestimmte Richtung vor, in die sich die Handlung weiterentwickelt. Bei der Umsetzung der Handlung in ein Gruppenabenteuer kann in beiden Teilen des Abenteurers, besonders in der Stadt, freier gespielt werden. Den Helden stehen alle nur erdenklichen Handlungen offen, sie sind nicht auf wenige Auswahlmöglichkeiten angewiesen. Auch die scheinbare Logik, mit der in einem Soloabenteuer die Gedanken des Helden und die daraus abgeleiteten Optionen beschrieben werden, hat dann keine Bedeutung mehr; der Spielleiter muß seinen Spielern jeglichen Handlungsspielraum lassen, und dieser wird sich gewiß nicht auf die in diesem Soloabenteuer vorgegebenen Wege beschränken. Deshalb muß der Meister bei der Präsentation der Fakten im Gruppenspiel behutsamer vorgehen, als es der Text gegenüber dem Solospieler tut.

Zum Beispiel wäre es beim Spiel in einer Gruppe möglich, daß die Helden die Flasche gleich zu Anfang öffnen und damit die ihr innewohnende "Sogmagie" auslösen, was den weiteren Verlauf des Abenteurers gehörig durcheinander bringen und ihm viel an Reiz rauben würde. Also muß der Meister für genügend Ablenkung sorgen. Das Flaschenschiff sollte bei den Untersuchungen der Helden anfangs gar keine Rolle spielen – sein Wert darf erst erkannt werden, wenn es bereits zu spät, das Artefakt also bereits in den Händen des Magisters ist. Ablenkungsmanöver und falsche Fährten lassen sich aus den Texten gleich mehrere entnehmen, so zum Beispiel die Tagebucheintragung vom dritten Namenlosen Tag, die mehrere völlig unwichtige, aber auf den ersten Blick sehr merkwürdige Gegenstände nennt und – wie es an solch düsteren Tagen üblich ist – mit ängstlichen Vermutungen überfrachtet ist. Dabei ist der junge Abenteurer, dem der Trödler diese Gegenstände abgekauft und "Jorgens Herberge" empfohlen hatte, völlig ohne Belang für die Handlung. Gleiches gilt für den "düsteren Gesellen", der dem Trödler Unbehagen bereitet hatte.

Setzt man diesen Ablenkungsansatz geschickt ein, kann daraus leicht ein kleines Zwischenabenteuer werden, das zudem durch den (in Wahrheit zufälligen) Brand in "Jorgens Herberge" vorangetrieben wird. Auch andere Szenen kann man mit mehreren Spielern hervorragend ausgestalten, wie zum Beispiel das Auftreten der Gruppe in der "Halle der Antimagie", die Überumpelung durch den Magister, der Überfall der Hafenthalunken (die mit einer ganzen Heldengruppe gewiß nicht so leichtes Spiel haben werden), eine gefährliche Auseinandersetzung mit Kusliks Dieben (siehe "Besondere Geschehnisse" im nächsten Kapitel!) oder auch die Auseinandersetzung mit der Schmugglerbande, zu der jener Hüne gehört, vor dem die Gruppe gleich zu Beginn den Trödler rettet (siehe Beschreibung des Trödlers unter "Die wichtigsten Meisterpersonen"!).

Ähnlich verhält es sich mit vielen weiteren kleinen Szenen, die im Solospiel nur Anrißcharakter besitzen. Man denke nur an den Besuch im "Schnabel", die Konfrontation mit den vorgegaukelten Geistern im Unterdeck der Kogge oder die Auswirkungen, die das Betrachten des "Bild der Traurigkeit" in der Kapitänskajüte haben kann. Auch andere Episoden lassen sich sehr gut dazu verwenden, einem Gruppenspielabend Farbe zu verleihen: die etwas mysteriöse Schachpartie mit dem verzauberten Spielbrett ließe sich real umsetzen, und Verblüffung und Vergnügen wird der Fund der unglückseligen "mißglückten Experimente" in der Bugkajüte sicher auch mit sich bringen.

Es empfiehlt sich für den Meister, sich eine Liste anzulegen, wann welche Handlung während des Abenteuers geschieht, sich also einen Überblick über die zeitlichen Verhältnisse und diversen Parallelhandlungen zu verschaffen. Er vermeidet damit ständiges Nachblättern und hoffnungsloses Suchen nach dem gerade passenden Abschnitt.

Probleme kann im Gruppenspiel die Versetzung gleich mehrerer Helden auf das geheimnisvolle Flaschenschiff bereiten. Eine einfache Lösung ist die Festlegung, daß die Magie der Flasche jedes Lebewesen in einem bestimmten Umkreis einzieht, aber diese Erklärung ist banal. Interessant kann es werden, wenn an dem herkömmlichen Verlauf dieser Szene festgehalten, also nur der Held auf das Schiff versetzt wird, der in seiner Unwissenheit den Korken aus der Flasche zieht. Nun ist es eine Gewissensfrage der Mitspieler, ob sie ihre Helden freiwillig nachschicken, um dem Kameraden beizustehen (den sie bald darauf übrigens in Miniaturgröße auf der Vordertrutz der Kogge erkennen können!), oder nicht. Helden, die sich nicht dazu bereit erklären, sind es auch nicht wert, den Ausgang dieses Abenteuers erleben zu dürfen – der Meister kann sie durch jene "Attraktionen" Kusliks hetzen, die in Abschnitt 43 bereits so spannend dargestellt wurden ...

Zu beachten ist auch, daß sich der Magier auf dem Schiff nicht nur mit einem, sondern gleich mit einer ganzen Gruppe von Gegnern auseinandersetzen muß. Er wird also umso erbitterter kämpfen, und auch seine Werte sollten dementsprechend angeglichen werden. Erst wenn er bezwungen ist, muß die Verständigung herbeigeführt werden, sonst sehen die Helden ihrem vorzeitigen Ende entgegen - genau wie Ihr Soloheld. Bei der anschließenden gefährlichen Flucht über das Oberdeck kann der Spielleiter alle klassischen Stilmittel zur Schaffung einer unheimlichen, atemberaubenden Atmosphäre verwenden, die ihm in den Sinn kommen. Die Situation kurz vor der Zerstörung des Flaschenschiffes ist der "dramaturgische Höhepunkt" des Abenteuers. Hier kann auch die Funktion der Meerschampfeife des Schiffskobolds in der Bilge angeglichen werden (soweit die Helden das Utensil überhaupt besitzen), wenn der Spielleiter das für erforderlich hält. Da das Artefakt, das der Soloheld mit Hilfe der Pfeife eventuell retten konnte, den einzigen materiellen Lohn darstellt, den er für die

überstandenen Mühen am Ende des Abenteuers erhält, kann die Zahl der Pfeifenanwendungen im Gruppenspiel nach Anzahl der Helden erhöht werden, damit das Verhältnis gewahrt bleibt. Selbstverständlich muß sich der Spielleiter für den "Bilgengnom" Imox auch ein neues, lösbares Rätsel ausdenken, mit dem er die Helden konfrontieren wird, sollten sie den Weg zu ihm finden.

Bei der Verteilung der Abenteuerpunkte sollten insbesondere rollengerechtes Verhalten und der Einsatz des Einzelnen für die Gefährten und den Magier berücksichtigt werden. Weitere Bonuspunkte können nach den Angaben im Schlußkapitel oder eigenem Gutdünken verteilt werden.

Natürlich steht es außer Frage, daß der Besitz des Regionenbandes "*Das Königreich am Yaquir*" das Spiel in Kuslik ungemein erleichtern würde, weil sich darin ein grober Stadtplan und die Beschreibung der wichtigsten Kusliker Gebäude finden lassen. Mit dem dort vorgestellten Material kann man den Spielern im Anschluß an dieses Abenteuer noch das eine oder andere spannende Erlebnis bescheren.

Das Spiel in Kuslik

Kuslik - Sie haben diese Stadt anhand des ersten Abenteuerbeilages kennengelernt und vielfältige Eindrücke gewonnen, die an dieser Stelle unmöglich noch einmal aufgeführt werden können. Gegeben werden soll aber ein Überblick über die erwähnten Schauplätze, eine kurze Vorstellung der verschiedenen Geschehnisse, sowie eine Liste der Etablissements, die Ihr Held im Abenteuer ansteuern konnte.

Die Handlungsschauplätze in Kuslik

Die in diesem Abenteuer verwendeten Gebäude findet man in der Mehrzahl in dem Regionenband "*Das Königreich am Yaquir*" und auf dem dort beigefügten Stadtplan. Alle Ortsangaben und Beschreibungen größerer Gebäude oder Plätze (z. B. Neue Residenz, Alte Burg, Efferdplatz usw.), sowie die meisten Tavernen und Schänken beziehen sich auf diesen Stadtplan. Kleinere Häuser wie der Krämerladen Trester, die Fleischerei Melkis oder der Trödlerladen bedürfen einer kurzen Einordnung. Anhand der Beschreibungen im Abenteuerbeilage lassen sich die meisten Gebäude recht schnell lokalisieren, zur Vereinfachung sind hier die genauen Standorte dieser Gebäude genannt:

Die Herberge "Gute Ruh", in der der Held absteigt, liegt im Nordostteil der Stadt, nahe der Stadtmauer. Es ist das annähernd quadratische Gebäude im oberen Teil der Planquadrante E11 und E12. Von dort führt eine recht lange Straße auf die Marktstraße, in welcher der regelmäßige Wochenmarkt abgehalten wird.

Der Krämerladen des Ehrwald Trester ist schräg gegenüber der Herberge gelegen, etwa in der Mitte des Quadrates E11. Die Schneiderei Lampa, liegt nur wenige Schritte entfernt auf der anderen Straßenseite an der nächsten Ecke (F11). Von dort gelangt man zu einem kleinen Platz, auf dem die Wahrsagerin Ludia ihr Zelt aufgeschlagen hat (untere Ecke von F11).

Ganz im unteren Teil Kusliks, nämlich in der sogenannten Unterstadt, befindet sich das Haus des Trödlers. Er liegt nahe der im Regionenband beschriebenen Taverne "Androschs Anker" im Feld M5, zwischen einem kleinen Lagerschuppen und dem Haus der Nachbarin. Direkt gegenüber steht die Fleischerei Melkis.

Die neue Lagerhalle, die man auf den Grundmauern von "Jorgens Herberge" errichtet hat, liegt im Feld O6, ganz in der Nähe vom Stoorrebrandtschen Kontor. Die Taverne "Hafenwind" ist im Planquadrat N7 zu finden, in unmittelbarer Nachbarschaft der Hafenneisterei.

Der kleine Hinterhof in der Unterstadt, den der Held durch einen schmalen Zugang einsehen konnte, ist Bestandteil des Treffpunktes der Kusliker Diebe. Der Hof gehört zu "Xiechops Taverne", einer Schänke, die den Phextempel Kusliks beherbergt.

Die Taverne "Karims Palast" liegt nahe der Alten Burg im Feld H5, direkt gegenüber der Kneipe "Beleman". Im Feld M12 kann der Held das Bordell "Vanas Abenteuer" und die Taverne "Bei Niebuhr" besuchen. In L13 befindet sich die Pension Hilmer, in welcher der Magister seine geheime Dachkammer gemietet hat. Alle anderen Örtlichkeiten sind im Regionenband und dem darin enthaltenen Stadtplan einzusehen.

Vielleicht haben Sie beim Spielen des Abenteurers nicht alle der gerade genannten Gebäude aufgestöbert. Dann lohnt sich für Sie ein zweiter Durckgang, bei dem Sie einmal fern der bisher verfolgten Wege Kusliks Gassen durchstreifen können.

Die Geschehnisse in Kuslik

Einige der Episoden des Stadtlebens, in dessen zweifelhaften Genuß Sie gekommen sein mögen, erfordern eine kurze Erläuterung. Um dem Spielleiter bei der Ausgestaltung des Spiels in Kuslik unter die Arme zu greifen, soll auf diese Hinweise nicht verzichtet werden.

Am Windstag jeder Woche findet auf Kusliks "Querachse", der Marktstraße, der große Wochenmarkt statt. Bezeichnenderweise widersetzt man sich damit der allgemeinen Norm, den Markt am dafür vorgesehenen Tag abzuhalten. Fürstin Kusmina hält dies für eine erfrischende Abwechslung vom "lieblichen Alltag", wie sich die Regentin süffisant auszudrücken pflegt (und damit ein weiteres Mal der ihr verhaßten Königin die Zähne zeigt).

Seit zwei Wochen erscheint das örtliche Blatt, der "Kusliker Kurier", aus dem Hause Robert Badun, wöchentlich, jeweils am Windstag, weil während des Marktes der Verkauf am besten läuft, auch weil dann viele Auswärtige in Kuslik verweilen. Der "Hesindespiegel", das Organ der Kusliker Gelehrten und Wissenschaftler, wird sehr unregelmäßig herausgebracht und ist nur für gebildete Bürger von Interesse.

Kusliks Hafen ist Tummelplatz für zahlreiche zwielichtige Gestalten. Zu Hauf gibt es kleine Grüppchen schlagkräftiger Ganoven (oft "gestrandete" Seeleute), die sich für ein paar Taler gerne in die Dienste eines unbekanntes Hintermannes stellen. Die Männer, die der Hagere zusammenholte, sind ein solcher Haufen. Hinzu gesellen sich die Seesöldner der gewaltigen Festung auf der anderen Hafenseite, die sich nur selten eine handfeste Auseinandersetzung entgehen lassen.

Schmugglerbanden kennt Kuslik zur Genüge, alle Arten von Waren werden mehr oder weniger offensichtlich an den Zollbehörden vorbeibefördert, wobei man in Kuslik mit recht nachlässigen Kontrollen rechnen kann. Fast jeder Beamte ist bestechlich, und die von Kusliks Stadtverwaltung geradezu vorexerzierte Korruption hat längst den kleinsten Posten erreicht. So werden Rauschmittel, Kräuter und Gifte ganz legal in die Stadt gebracht, deklariert als "wohltuende Arzneien". Über den Umweg eines neuen Erlasses ist sogar die Sklaverei legalisiert worden, der Handel mit Menschen blüht geradezu. Waffenschmuggel und das zollfreie Verschiffen ganzer Warenladungen gehen Hand in Hand mit dem Beseitigen oder "Schmierem" unliebsamer Personen. Vielleicht sind diese Verhältnisse ein Indiz für

den verhältnismäßig geringen Marktanteil, den der ehrbare Festumer Handelsriese Stoerrebrandt in Kuslik erlangen konnte ...

Wer auf die seltsame Ansammlung "akrobatischer" Gestalten im Hinterhof von Xiechops Taverne gestoßen ist, wird der Vermutung nahegekommen sein, es hier mit waschechten Vertretern der Kusliker Unterwelt zu tun gehabt zu haben. Doch anders als in vielen anderen aventurischen Städten besitzt Kuslik keine organisierte Diebesgilde im Sinne einer schlagkräftigen Bande, wohl aber einen festen Treffpunkt, den Phextempel in eben jener Taverne. Daß der Held hier mit seiner Neugier in ein Wespennest gestochen hat, kann noch für gehörigen Wirbel sorgen.

Noch zahlreiche andere Geschehnisse lassen Kuslik zu einer farbigen Stadt gedeihen, und der Meister wird sicher voller Taten- und Lust all jene Lücken mit eigenen Ideen füllen, die dieser kurze Überblick offen läßt. Die im Anschluß an das folgende Kapitel aufgeführten Personenbeschreibungen enthalten weitere, interessante Informationen über die Stadt und ihre Bewohner.

Das Spiel auf der "Wind von Hylailos"

Ein kurzer Gang durch die Decks

Um das Gruppenspiel auf der Kogge zu erleichtern, seien ihre Räumlichkeiten hier noch einmal geordnet wiedergegeben. Das Schiff besitzt drei Decks – Oberdeck, zwei Unterdecks – und die Bilge. Auf diesen vier Ebenen spielt sich die Handlung ab, wobei sich das Spiel auf dem Oberdeck wiederum in insgesamt sechs Ebenen aufteilt: auf dem Achter- und Vorderdeck, auf dem Mitteldeck, in der Vorder- und in der Achtertrutz, sowie im Mastkorb, der von der Neugier einer Heldengruppe sicher nicht verschont bleiben wird.

Die Kogge, die den schnittigen Namen "Wind von Hylailos" trägt, mißt etwa 25 Schritt in der Länge, neun Schritt in der Breite und hat einen Tiefgang von vier Schritt (unbeladen). Ihr Schiffsraum beträgt 290 Quader, wovon alleine 100 Quader auf den mächtigen Frachtraum entfallen – schließlich werden Koggen als Handelsschiffe gebaut. Koggen sind normalerweise einmastige Segler und meistens rahgetakelt, d. h. mit rechteckigen Segeln versehen.

Sowohl am Bug, wie auch am Heck sind Trutzen, erhöhte Decksaufbauten, vorzufinden, zwischen denen sich die Kuhl, das aus-

Qualität und Preise der im Abenteuer erwähnten Etablissements

Name	Qualität	Preis	Bewohner	Angestellte	Schlafplätze
Herberge „Gute Ruh“	6	4	1	-	8
Taverne „Zum Schnabel“	4	5	2	2	5
Taverne „Ferdoker Magister“	5	5	3	2	2
Taverne „Offenes Tor“	6	5	3	2	4
Schankstube „Neue Wehr“	5	4	3	1	2
Taverne „Androsch Anker“	4	5	3	2	6
Taverne „Hafenwind“	5	5	5	-	-
„Xiechops Taverne“	6	4	2	2	3
Taverne „Karims Palast“	7	7	4	1	9
Schänke „Beleman“	4	4	2	3	8
Taverne „Kieloben“	4	4	3	1	-
Taverne „Roter Meerdrachen“	7	6	3	2	-
Bordell „Vanas Abenteuer“	6	7	6	4	8
Taverne „Bei Niebuhr“	5	3	3	1	-
Garküche Gadang	3	2	-	2	-

gedehnte Mitteldeck, erstreckt. In der Vordertrotz befindet sich eine kleine Kammer, die ehemals als Passagierkajüte diente, von dem Zauberer, der die Kogge in die Flasche gebannt hat, aber als Ablageraum für die nicht ganz so erfolgreichen Resultate anderer Experimente genutzt wurde. In der Achtertrutz sind der Karten- oder Navigationsraum, eine Offizierskajüte und die geräumige Kapitänskajüte untergebracht. Auf dem Deck dieser Trutz, dem Achterdeck, befindet sich der vor Wind und Wasser geschützte Kompaß, sowie der Griff des Kolderstocks, mit dem das Ruder bewegt werden kann.

Der mächtige Mast zieht sich durch alle Decks und stößt etwas achterlich durch das Mitteldeck, um in luftiger Höhe zusammen mit der Takelage und der Leinwand ein beeindruckendes Bild abzugeben. Wer zum Mastkorb aufentern will, sollte schon weitgehend schwindelfrei sein (was ihm aber nicht viel nützen wird, wenn er der Versuchung erliegt, das "Glas der Gaukelei" ans Auge zu setzen). Vor dem Mastbaum sind die Decksluken angebracht, durch die jeweils eine Holzleiter in das tiefere Deck führt. Das erste Unterdeck beherbergt neben dem großen Mannschaftslogisgen achtern nur das sogenannte Kabelgatt, wo allerlei Werkzeug, Schiffsutensilien und Teile für Reparaturen gelagert sind. Sie aus seiner Zuflucht zu entfernen, erschien dem Zauberer nicht notwendig. Nach vorne schließen sich die enge Kombüse und ein noch engerer Vorratsraum an.

Das zweite Unterdeck wird ganz vom Frachtraum eingenommen, als enges Kabuff zwischen den zusammenlaufenden Bordwänden des Bugs grenzt der ehemalige Schiffskerker an. Von hier besteht auch die Möglichkeit, in die Schiffsbilge hinabzusteigen - den untersten Teil des Schiffes, in dem allerlei Ballast gestapelt ist, damit die Kogge die richtige Trimmung (Wasserlage) erhält. Hier spielt sich möglicherweise auch das Treffen mit dem unheimlichen Verursacher des Klopfens ab, das man bereits im gesamten zweiten Unterdeck vernehmen kann, die Begegnung mit dem Schiffskobold Imox. Das Heck des zweiten Unterdecks wird von dem Arbeitsraum des Magiers eingenommen, in dem er seine Experimente und Forschungen durchführte. Direkt darunter, im hintersten Teil der Bilge, befindet sich das Herz des Flaschenschiffes - die Kammer, in der die Magie des Artefaktes kontrolliert und beeinflusst werden kann.

Wie lange der ehemalige Besitzer des Artefaktes schon tot oder verschwunden ist, bleibt ungewiß. Sicher ist nur, daß das Schiff in der Flasche nun schon seit einigen hundert Jahren einen endlosen Kurs steuert. Dementsprechend schlecht ist der Zustand der meisten Einrichtungsgegenstände. Alle Teile der Schiffskonstruktion, wie Takelage, Schiffsplanken usw., sind durch die magischen Kräfte der Flasche gegen das Altern gefeit, alles andere aber nicht. So werden Bücher bei leichtester Berührung zu Staub zerfallen, Tische, Stühle und Regale sind hochgradig morsch, Vorräte sind längst verwest, und alles ist von einer dicken Staubschicht überzogen.

Besondere Geschehnisse auf der Kogge

Auch beim Spiel auf dem Schiff gibt es einige Vorkommnisse, die sich nicht von selbst erklären. Da wäre zunächst die Magie, die der rätselhaften Flasche innewohnt. Wer in ihr weilt, der wähnt sich tatsächlich auf einem echten Schiff inmitten eines weiten, unbekanntes Meeres. Wolken, Wind, Schiffsgeräusche - alles erscheint real, ebenso die langsame Fahrt in Richtung auf einen nicht existierenden Norden. Sollte Ihr Held ins Wasser gestürzt sein, so hat er die Möglichkeit bekommen, von der Kogge wegzuschwimmen, vielleicht in der Erwartung, irgendwann auf einen gigantischen Flaschenrand zu stoßen. Auch im Gruppenabenteuer könnte einer der Spieler auf diese Idee kommen. Anstelle des

Flaschenrandes wird er jedoch nur immer wieder auf die "Wind von Hylailos" stoßen, die sich gespenstisch langsam aus einer plötzlich entstandenen Nebelbank schiebt. Es gibt kein Entkommen von dem Schiff, allzulanges Schwimmen führt nur zum Tod durch Ertrinken (auch wenn dieser im Gruppenabenteuer nicht so phantasievoll ausfallen wird, wie es Ihr Soloheld vielleicht erleben mußte). Die Helden sollen sich während des Aufenthaltes auf der Kogge jedenfalls nie sicher sein können, ob sie sich nun wirklich in einer Flasche befinden oder irgendwo in den Weiten eines Weltmeeres.

Der Abwehrmechanismus des Artefaktes wird nur in Gang gesetzt, wenn sich jemand auf unbefugte Weise Zutritt verschafft - so wie es der Trödler und Ihr Held getan haben, als Sie einfach den Korken entfernten und dadurch in die Flasche gesaugt wurden. Dies ist der Auslöser für eine Reihe von Maßnahmen, die die Magie der Flasche in Gang setzt. Dem Eindringling als zufällige Unfälle erscheinende Vorfälle sollen ihm den Garaus machen. Einer dieser Maßnahmen ist der Trödler Parvelleck zum Opfer gefallen - er stürzte aus dem Mastkorb, von dem aus er nach Land Ausschau halten wollte, und konnte sich nur noch in den Gang der Achtertrutz schleppen, bevor er starb. Weitere "Unfälle" sind beispielsweise reißende Tuae, ein nachgebender Teil der Relling und diverse andere Kleinigkeiten. Sollte ein Held versuchen, das Schiff mit dem Griff des Kolderstocks zu steuern, so reagiert die abwehrende Magie mit einem besonderen "Racheakt", der den betreffenden Helden ins kalte Naß befördern wird, falls sein Steuermanöver die Takelung allzu stark lädiert.

Daß sich das Flaschenschiff letzten Endes auf dem Höhepunkt eines starken Sturmes selbst zerstört, ist die Folge der Unvorsichtigkeit des Magisters, der sich zwar nicht mit zahlreichen kleinen Abwehrmaßnahmen auseinandersetzen mußte (schließlich betrat er das Schiff über das vorgeschriebene Zeremonium), aber dadurch, daß er sich in der geheimen Kontrollkammer zu schaffen machte, eine Art letzte Sicherung des Artefaktes auslöste, nämlich die vollständige Zerstörung. Dadurch wollte der Erschaffer des Utensils verhindern, daß sein Schatz an magischem Wissen und Gegenständen nicht in die falschen Hände geriete.

Diese letzte Sicherung wird in dem Moment ausgelöst, wo sich die Helden allmählich daran machen, das Oberdeck zu durchstreifen. Fortan können sie immer wieder bemerken, daß der Seegang zuzunehmen scheint, mehr Wind aufkommt, sich erste Wolken zeigen usw. Je tiefer sie in das Schiff eindringen, desto deutlicher wird es, daß sich draußen ein Orkan zusammenbraut, der seinen Höhepunkt findet, wenn die Gruppe auf den Magister stößt, kurz nachdem sich dieser von der Feuerlanze erholt hat, die sein Hantieren in der geheimen Kammer ausgelöst hatte.

Einer Erklärung bedürftig ist auch die etwas merkwürdig anmutende Mausefalle, in die Ihr Held eventuell geraten und vielleicht sogar wahnsinnig geworden ist. Mittels eines magisch erzeugten Käsegeruchs wurden sämtliche Schiffsnager, die sich über die Vorräte in Kombüse und Vorratsraum hermachen wollten, in einen breiten Gang gelockt, der mit einer Klappe gesichert war, die man nur von außen aufdrücken konnte. Wer hätte geahnt, daß sich Jahrhunderte später ein waschechter Abenteurer zu den Gerippen der unvorsichtigen Mäuse und Ratten gesellt? Bei der Verwendung als Gruppenabenteuer verliert die "Käsefalle" natürlich ihren Reiz, da eine Befreiung des neugierigen Helden jederzeit von außen möglich ist.

Der Höhepunkt des Abenteuers ist zweifelsohne der Kampf mit dem Magister und die anschließende gemeinsame Flucht durch den gewaltigen Orkan, der sich zusammengebraut hat, während die Helden unter Deck beschäftigt waren. Spätestens jetzt sollte den Spielern die Erkenntnis kommen, daß die Kogge kurz vor dem

Untergang steht und die Rettung nur mit Hilfe ihres Kontrahenten erfolgen kann - eventuelle Prophezeiungen der Wahrsagerin Ludia zu Beginn des Abenteurers deuteten das schließlich an. Gleichzeitig werden die Helden endlich erfahren, daß sie sich letztendlich doch innerhalb des Flaschenschiffes aufhalten - Hinweise darauf sind in der apokalyptischen Beschreibung des Sturmes vorhanden. Tatsächlich geht mit der "Wind von Hylailos" eine kleine Welt unter, ist der Orkan eine Apokalypse, der eine Welt des Unerklärlichen zerstört, geschaffen vor Jahrhunderten mit geheimnisvollen, nicht mehr existierenden magischen Kräften ...

Die Artefakte und Wertgegenstände des geheimnisvollen Zauberers

Das Bild der Traurigkeit

Das "Bild der Traurigkeit" ist ein stilvoll gemaltes Ölgemälde. Es zeigt die wunderliche Szene von drei Meerjungfrauen, die in einer Wüste zu darben scheinen. Gemalt wurde es von einem mittelmäßigen Maler aus Mendena, einem Freund unseres mächtigen Zauberers. Dieser hat das Bild anschließend mit einer hypnotischen Magie bewoben, so daß die dargestellte Szenerie sehr traurig und bedauernswert erscheint. Gibt man sich diesem unterbewußten Gefühl hin, verwirrt die Magie des Gemäldes auch das Bewußtsein des Betrachters. Er verfällt in nie gekannte Trauer und Wehmut. Das Leben erscheint ihm geringfügig und sinnlos, und normalerweise ist völlige Resignation und Gleichgültigkeit die Folge. Schwache Persönlichkeiten kann diese Suggestion sogar zum Selbstmord treiben. Wie lange diese Empfindungen das Denken eines Menschen bestimmen und wie zuverlässig die Magie wirkt, ist ungewiß. Dies und die genauen Auswirkungen auf den Spielverlauf liegen ganz und gar im Ermessen eines findigen Spielleiters.

Das selbstspielende Kamelspiel

In den Zeiten der Forschung und des Experimentierens, wozu sich der Zauberer oft tage- und wochenlang in die Ungestörtheit seines faszinierenden Unterschlupfes zurückzog, kam er auf die Idee, ein Spiel zu erfinden, das Spielbrett und Spielpartner zugleich war. "Rote und Weiße Kamele" war von jeher seine Leidenschaft, und er nutzte gerne seine Denkpausen, um dieser Leidenschaft zu frönen. Also nahm er ein Spielbrett und bewob es mit einfachen Teleportationsformeln, einem Materialisierungszauber, einem INFINITUM IMMERDAR und verschiedenen anderen magischen Sprüchen - das Resultat war ein Meisterwerk der Zauberei! Als Spielpartner akzeptiert es lediglich jemanden, der es in einer Probestartie zu schlagen vermag - und das ist gar nicht mal so einfach, denn der Magier war ein formidabler Spieler und suchte bei der Erschaffung des Artefaktes einen ebenbürtigen Gegenpart! Wer das erste Spiel mit dem magischen Spielbrett verliert, der wird nie wieder imstande sein, es erneut zu aktivieren. Wer das Probespiel aber gewinnt, darf sich fortan der Gunst des Utensils sicher sein.

Das Glas der Gaukelei

Dieses Fernrohr gaukelt dem Benutzer Bilder vor, die zwar äußerst real wirken, es aber nicht sind. Was man durch das "Glas der Gaukelei" sieht, richtet sich ganz nach der Umgebung, in der man sich befindet. Wer es im Gebirge benutzt, wird irgendwo einen Adlerhorst zu erkennen glauben, einen Felsenturm oder einen abstürzenden Kletterer. Wer das Glas in der Wüste ans Auge setzt, erblickt am Horizont die lang ersehnte "Oase", eine Karawane, die gerade von

Wüstenbanditen überfallen wird, oder vermeint, eine vom Sand freigewehrte Wüstenstadt zu erkennen. Die Bilder erscheinen ganz willkürlich und zeigen meistens eindrucksvolle, handlungsreiche Szenen, Es ist nicht so, daß der Betrachter absichtlich verwirrt oder auf falsche Fährten gelockt werden soll - doch allzu oft kann ihn das Geschaute zu Reaktionen veranlassen, die ihm nicht zum Vorteil gereichen. Daß ein unwissender Besitzer des Fernglases ständig falsche Wege einschlägt, ist dabei noch die harmloseste Folge. Was tut ein verdurstender Wüstenreiter, wenn ihm die gesuchte Oase an falscher Stelle vorgegaukelt wird, obwohl er durch jedes normale Fernrohr den Ort seiner Rettung in entgegengesetzter Richtung hätte erkennen können? Wie man sieht, in unbedarften Händen ein nicht ganz unproblematischer, aber ganz normal erscheinender 'Gebrauchsgegenstand' ...

Der Schädel des Untoten

Der unbekannte Besitzer des Flaschenschiffes hatte einen Diener, der ihm treu ergeben war, und den er nicht als Untergebenen, sondern als Freund zu betrachten pflegte. Er hieß Kert, war selbst ein wenig in den Künsten der Magie bewandert und unterstützte seinen Freund und Meister in allen Forschungen und Experimenten. Eine schwere Krankheit raffte ihn dahin, doch der Herr und Meister wollte die Nähe und die Ratschläge seines ergebenen Dieners nicht missen. So präparierte er den Schädel des Verstorbenen und belegte ihn mit magischen Formeln und Bannsprüchen, die gewiß nicht alle der weißen Magie zugehörig waren. Doch für den mächtigen Zauberer heiligte der Zweck die Mittel. Und tatsächlich gelang es ihm, über den Totenschädel Kontakt mit dem Geist des Gefährten im Reich der Toten aufzunehmen, und ihn als ständigen Begleiter und Ratgeber zu wahren. Seitdem war der Schädel des Kert eine winzige Brücke zwischen Leben und Tod ...

Die Münzsammlung

Das silberne Plättchen der Guldensländischen Einwanderer, eine "Sonnenscheibe" der Priesterkaiser, eines der verloren geglaubten Baliho-Räder, der goldene Iristaler der Kaiserin Hela Horas, die silbrige Rohalsmünze und ein Satz al'fanischer Sklaventaler, welche die Konterfeis der berühmtesten (und berüchtigtsten) Sklavenjäger des Südens zeigen - diese Prägungen machen den Wert der Sammlung aus, allesamt Geldmünzen aus vergangenen Zeiten und als Zahlungsmittel kaum zu verwenden. Der große Wert des Albums besteht in seiner historischen Aussage und ist für Forscher, Gelehrte und Weise rein ideeller Natur. Wer direkten Profit aus dem Fund schlagen will, der sollte die edlen Metalle einschmelzen lassen und von ihrem Materialwert zehren (der auch nicht ganz unbeträchtlich ist), womit er natürlich einen ungeheuren Frevel gegenüber der gelehrten Welt begehen würde. Nicht auszuschließen, daß einer dieser weisen Wissenschaftler, Forscher und Magier jedes Mittel ergreifen würde, um das Zeitdokument dem schnöden Helden zu entwenden, der es schließlich niemals zu würdigen wüßte (womit wir bei einem möglichen Anschlußabenteuer angelangt wären) ...

Das Astrolabium

Beschreibung und Bedienung siehe Glossar! Das Astrolabium wird schon lange nicht mehr in der Seefahrt benutzt, und auch zu seiner Zeit fand man es nur auf wenigen Schiffen vor, denn nicht jeder Kapitän oder Reeder konnte sich dieses teure nautische Instrument leisten. Der Fund eines solchen Gerätes wird einen Kenner und Liebhaber der Seefahrt entzücken und gewiß keinen niedrigen Preis erzielen, sollte man es verkaufen wollen.

Der Efferdsstab

Beschreibung und Bedienung siehe Glossar! Auf den Efferdsstab trifft in etwa dasselbe zu wie auf das Astrolabium. Allerdings gab es Efferdsstäbe häufiger, waren sie doch von weit einfacherer Konstruktion als die Astrolabien. Echten Wert erhielt ein Efferdsstab erst durch ein bestimmtes Weiheritual in einem Efferdtempel. "Es sey zum Schutze von Linwand, Tross und Plank, darumb keyn kuener Mann muoz verliesen den lip" - das waren die Worte, mit denen die Weihe von einem Priester des Wassergottes bekräftigt und den Seefahrern Glück verheißen wurde. Es soll den Tatsachen entsprechen, daß Schiffe, die zur Navigation einen geweihten Efferdsstab an Bord hatten, seltener von Flauten, Stürmen, widrigen Winden und dergleichen heimgesucht wurden als andere. Speziell diese geweihten Stäbe waren damals von hohem Wert und sind es immer noch! Und ob der Efferdsstab aus dem Kartenraum in der Achtertrutz unserer Kogge geweiht war oder nicht - wer weiß ..?

Der "fliegende" Teppich und die "kräftigende" Fischspeise

Auch Zauberkundige sind alles andere als perfekt, selbst ein derart erfahrener und weiser Magier, wie der unbekannt Besitzer des geheimnisvollen Flaschenschiffs. Auch ihm schlugen einige Experimente mit den nie ganz zu entschlüsselnden Mächten der Magie fehl - da wob er einen Zauber mit den falschen Worten, dort vergaß er eine wichtige Rune und ein anderes Mal fehlte ein kleines Detail in Zeremonien, Symbolen oder Beschwörungen. Zugegeben - das passierte nicht sehr oft, aber zwei Resultate fehlgeschlagener Experimente legte der mächtige Zauberer in der kleinen Bugkajüte seines Schiffes ab, in dessen Sicherheit er oft ganze Tage und Wochen verbrachte, um sich der Forschung, dem Experimentieren und der Meditation zu widmen. Es sind - ergrimmte Opfer der entsprechenden Abschnitte werden sich ungern daran erinnern - der kunstvoll gewebte Teppich, dessen Muster zwei Adlerschwinge zwischen Vögeln und Drachen zeigt, und die Schatulle, die laut Etikett eine "kräftigende Fischspeise" enthalten soll. Bei ersterem sollte es sich um einen fliegenden Teppich handeln, jedoch mißlang das Experiment und die fehlgeleitete Magie, die der Teppich nun besaß, bewirkte etwas ganz anderes: Sobald sich jemand zwischen die Adlerschwinge setzt, wird er von dem Teppich mit unbezwingbarer Gewalt eingerollt - eine Befreiung ist mit natürlichen Kräften unmöglich. Ebenso verkehrt wirkt die "kräftigende Fischspeise", welche die immer wieder ebenso lebenswichtige wie problematische Haltbarkeit von Lebensmitteln auf langen Seereisen revolutionieren sollte. Wer von ihr kostet, wird eine verblüffende Überraschung erleben, denn nicht der gepökelte Fisch landet in seinem Magen, sondern er im Magen des Fisches! Doch die Gefährlichkeit beider Utensilien ist begrenzt, schließlich ist es ja ganz und gar unmöglich, daß ein Uneingeweihter die Magie des Flaschenschiffes entdeckt und sich von ihr in sein Inneres saugen läßt - oder etwa nicht?

Die Meerschaumpfeife des Schiffskobolds

Die Meerschaumpfeife des Schiffskobolds Imox ist mit einem Zaubertabak gefüllt. Wenn man sie anzündet und ihren Rauch sanft über einen Gegenstand der eigenen Wahl bläst, verschwindet der betreffende Gegenstand wie von Geisterhand im Kopf der Pfeife! Zündet man sie erneut an, dann taucht das Utensil in alter Größe wieder auf. Somit stellt die hübsch geschnitzte Meerschaumpfeife einen sicheren Aufbewahrungsort für Dinge von kleiner und mittlerer Größe dar, doch Vorsicht! Es ist nicht anzuraten, den Zaubertabak unbedarft zu verschwenden, denn er reicht nur für einen einzigen Pfeifengenuß.

Der leuchtende Hut des Schiffskobolds

Imox' Beschreibung seines breitrempigen, hohen Hutes muß man eigentlich nichts mehr hinzufügen. Der Kobold erbt ihn einst von seinem Vater, und dieser bekam ihn von seiner Großmutter, deren Schwiegervater ihn vor Urzeiten von der Freundin eines befreundeten Klabautermannes vermacht bekam. Gewiß, der Stammbaum eines Schiffskobolds oder Bilgengnoms (wie die Schiffskobolde von den Klabautermännern abschätzend bezeichnet werden) ist unübersichtlich und für einen Menschen kaum nachvollziehbar. Aber das ändert schließlich nichts an der Tatsache, daß Imox' Hut auf Wunsch ein warmes, grünes Licht von zwanzig Armlängen Reichweite ausstrahlt - ein sehr nützliches Artefakt!

Der gefiederte Piratenhut

Wenn Sie in den Kusliker Hafengassen mit stolzer Brust und kapitänhaftem Auftreten auf und ab flanieren wollen, um auf die leichten Damen des Hafenviertels Eindruck zu schinden, dann ist dieser Hut genau der richtige für Sie, verleiht er Ihnen doch das furchterregende Aussehen des Piraten Gorbel da Kama, der vor langen Zeiten die hiesigen Meere unsicher machte, denn der Hut aus den Kisten im Logis des Flaschenschiffes war einst sein Eigentum und Markenzeichen. Sie geben bestimmt einen würdigen Nachfahren des Piraten ab! Das denkt auch eine reiche Patrizierfamilie von Kuslik, deren Ahnen vor Urzeiten von besagtem Gorbel da Kama überfallen und hingemetzelt wurden - eine Schmach für die stolze Familie, die sie nie vergessen konnten und wegen der sie seit Generationen auf Rache warten. Auf Rache an einem Nachfahren Gorbel da Kamas ."

Die geheimnisvolle Truhe

Die geheimnisvolle Truhe aus dem Arbeitsraum im untersten Deck des Flaschenschiffes wird auch weiterhin geheimnisvoll bleiben, denn weder der Held noch der Magister der Halle der Antimagie noch gar die Autoren selber fanden Zeit, sie zu öffnen. Wer weiß, was in ihr verborgen ist...

Die wichtigsten Meisterpersonen

Imox, der Schiffskobold

Die Bezeichnung "Klabautermann" lehnt der hutzelige kleine Gnom ab, da er kein richtiger Schiffsgeist sei, wie er erklärt. Vor langer Zeit, als das Schiff noch seine normale Größe innehatte, kam er mit einem richtigen Klabautermann, den er in den Häfen von Al'Anfa kennengelernt hatte (sie hatten sich zufällig beide das gleiche herrlich muffige Faß zum Nächtigen ausgesucht), an Bord. Nach einigen Jahren sagte ihm das Leben an Bord der Kogge so zu, daß er beschloß zu bleiben. Da pro Schiff aber nur ein Klabautermann vorhanden sein konnte, wie es die Sitte befahl, entschied sich der echte und alte Schiffsgeist, ein neues Schiff zu suchen. Imox nannte sich fortan "Schiffskobold" und wurde automatisch in die Verkleinerung des Schiffes miteinbezogen. Allerdings weiß er von diesem Umstand noch gar nichts, und wird dementsprechend auf Gespräche mit den Helden reagieren. Imox ist eigentlich ein Kellerkobold; circa 400 Jahre alt, hat seit 200 Jahren nichts mehr gegessen und ist ziemlich hungrig.

Der Magister der "Halle der Antimagie"

Seit langer Zeit schon steht der Magister im Dienste seiner Akademie, den Magistertitel erwarb er schon frühzeitig. Das Leben jedoch, das er in der Akademie führte, genügte bald nicht mehr seinem Ehrgeiz nach Anerkennung und Macht. Heimlich



wandte er sich auch anderen Gebieten der Magie zu, bis man ihn ertappte, und er beinahe seinen Titel verloren hätte. Im Laufe der Jahre ist er zu einem verbitterten Mann geworden, der sein Leben als verschwendet betrachtet. Ein letztes Mal erwacht sein Ehrgeiz, als er auf das Flaschenschiff stößt und die Chance auf eine sensationelle Entdeckung vor Augen hat. Seine geheime Dachwohnung in der Pension Hilmer besitzt er schon lange, gelegentlich empfängt er dort käuflichen Damenbesuch, den ihm ein Hafenthalunke vermittelt. Über all die Jahre hat der Magister den Kontakt zu diesem Ganoven stets gepflegt, um beizeiten über einen verlässlichen Helfer zu verfügen.

Die Werte des Magiers

MU: 13	AG: 2	Stufe: 11	Alter: 57
KL: 15	HA: 3	MR: 11	Größe: 1,67
CH: 13	RA: 3	LE: 46	Haarfarbe: schwarz
GE: 12	GG: 5	AE/KE: 55	Augenfarbe: graugrün
KK: 10	TA: 1	AT/PA: 13/11	(Stab)

*Herausragende Talente: Lehren 12, Lesen/Schreiben 11, Hieb-
waffen stumpf 10, Selbstbeherrschung 11*
Zauberfertigkeiten: die meisten Antimagie-Zauber, Bannbaladin 10, Paralü-Paralein 11, diverse Feuer- und Illusionszauber

Der Trödler Parvelleck

“Trödler-Pano“, wie man den graubärtigen Trödler in der Unterstadt nennt, ist in diesem Geschäft schon seit Jahrzehnten tätig. Seine Liebe zu altem Krenpel und Tand hat er zum Geschäft gemacht. Früher, als er noch jünger war, ist er jeden Tag mit einem beladenen Handwagen durch Kuslik gezogen. Der Erlös, den ihm der Trödelhandel einbringt, reicht gerade aus, um zu leben. Das Haus, das ja beträchtlichen Wert haben muß, hat Pano geerbt, so daß ein Verkauf für ihn nicht in Frage kommt. Die Geschäfte mit Trödelwaren sind aber nicht sein einziger Erwerb. Oft haben ausgewählte Stücke seiner Auslage die Aufgabe von “toten Briefkästen“, mit denen sich eine Schmugglerbande über ihre Aktionen abspricht.

Parvelleck hat mehrmals versucht, sich diese Bande vom Hals zu halten. Die Reaktion war entsprechend heftig (vgl. Vorgeschichte!). Nach Panos Tod in dem Flaschenschiff muß sich die Bande nach einer neuen Möglichkeit umsehen. Vielleicht gerät sie dabei in Kontakt mit den Helden?

Die Werte des Trödlers

MU: 11	AG: 5	Stufe: 2
KL: 10	HA: 2	MR: -3
CH: 10	RA: 2	LE: 32
GE: 12	GG: 5	AE/KE: -
KK: 9	TA: 7	
AT/PA: 6/5 (Do1ch)		
Alter: 65		
Größe: 1,64		
Haarfarbe: grauschwarz		
Augenfarbe: grau		

Weitere Personen

Der Hagere

Überall da, wo man mit schmutzigen Tricks Geld verdienen kann, ist er zu finden. Im ganzen Hafen kennt man sein Gesicht, stets ist er in Begleitung einer Schar befreundeter und auch angeheuerter Raufbolde und Kraftprotze. Sein Mundwerk ist locker, den Umgang mit der Waffe ist er durch zahlreiche Duelle gewohnt, von denen zahlreiche Narben zeugen. Verschlagenheit und Tücke zählen zu seinen Stärken, und er läßt sich für fast jeden üblen Zweck einspannen, wenn dabei etwas für ihn rausspringt. Als der Magister seine Hilfe benötigte, kümmerte er sich gerne um den “neugierigen Fremden“. Seine Leute holt er sich für wenige Taler am Hafen zusammen. Wer sein dreckiges Lachen kennt und vernimmt, der wird schnell das Weite suchen.

Die Werte des Hageren

MU: 14	AG: 3	Stufe: 6	Alter: 38
KL: 10	HA: 2	MR: 6	Größe: 1,92
CH: 9	RA: 3	LE: 49	Haarfarbe: grauschwarz
GE: 12	GG: 6	AE/KE: -	Augenfarbe: blau
KK: 12	TA: 4	AT/PA: 13/12	(Dolch)

*Herausragende Talente: Gassenwissen 10, Hieb-
waffen scharf 10,*

Torben Schultge

Der junge Gelegenheitsmitarbeiter des Kusliker Kuriers hat mit seiner fröhlichen, unbeschwerten Art schon so manchen Freund gewonnen. Er stammt nicht aus Kuslik, vor zwei Jahren ist er vom Land in die Stadt gezogen. Im Hause Badun fand seine Freundlichkeit sofortigen Anklang und verschaffte ihm die Möglichkeit, eigene Beiträge zum “Kurier“ beizusteuern. Daß er noch viel lernen muß, ist dem jungen Mann wohl bewußt. Trotzdem sieht er keine Veranlassung, deswegen einen übersteigerten Ehrgeiz zu entwickeln. Neben seiner Arbeit am “Kurier“ ist er für Badun als Bote tätig.

Torbens Werte:

MU: 13	AG: 2	Stufe: 3	Alter: 21
KL: 12	HA: 4	MR: 5	Größe: 1,83
CH: 12	RA: 3	LE: 37	Haarfarbe: blond
GE: 10	GG: 5	AE/KE: –	Augenfarbe: blau
KK: 10	TA: 4	AT/PA: 10/9	(Dolch)

Die Wahrsagerin Ludia

In das Zelt der Wahrsagerin Ludia verirren sich immer wieder Bürger aus den verschiedensten Schichten Kusliks, um einen Blick in ihre Zukunft zu wagen. Es hat sich bereits herumgesprochen, daß sich Ludias Prophezeiungen oft tatsächlich bewahrheiten. So wollen Händler und Kaufleute die Folgen eines Vertragsabschlusses kennenlernen, und auch Persönlichkeiten aus Herrschaftshaus und Wissenschaft finden sich – natürlich inkognito – bei Ludia ein. Die ruhige, meist wortkarge Frau hat es innerhalb weniger Jahre geschafft, sich eine zahlungskräftige Stammkundschaft zuzulegen, deren Zukunft sie fachkundig zu deuten versteht. Das Zelt dient ihr nur noch als stimmungsvoller Hintergrund für ihre "Arbeit" - längst kann sie sich eine kleine Mansarde in einem der besseren Kusliker Viertel leisten, wo sie ihre Freizeit verbringt und nährt. Welcher Mittel sich Ludia bei ihren Prophezeiungen bedient, ist unklar. Das Lesen der Handlinien oder der Blick in ihre magische Kugel beeindrucken die Kunden jedenfalls am nachhaltigsten. Daß sie die Tochter einer von Baron Dexter Nemrod gerichteten Hexe ist, hat sie bisher niemandem anvertraut - und sie wird sich hüten, das jemals zu tun.

Die Werte Ludias

MU: 13	AG: 1	Stufe: 7	Alter: 49
KL: 14	HA: 3	MR: 9	Größe: 1,67
CH: 15	RA: 2	LE: 52	Haarfarbe: rot
GE: 12	GG: 6	AE/KE: –	Augenfarbe: braun
KK: 9	TA: 5	AT/PA: 12/10	(Rapier)

Herausragende Talente: Prophezeien 14, Menschenkenntnis 12

Der Krämer Ehrwald Trester

Einen Krämerladen, wie er im Buche steht, nennt Ehrwald Trester sein eigen. Bei ihm findet man so ziemlich jeden Gebrauchsgegenstand, den man sich denken kann. Trester hat das Geschäft von seinem Vater übernommen und ist Krämer mit Leib und Seele. In der Kusliker Gilde spielt er keine wichtige Rolle, er ist eher als Querkopf bekannt, der gelegentlich mit wirren Reformideen für die Gildenstruktur auftritt. Seine gute Laune überträgt sich sofort auf die Kunden, und seine Anekdoten oder kleinen Geschichten machen ihn doppelt sympathisch. Es versteht sich fast von selbst, daß Trester jedem Kunden Sonderpreise gewährt, womit die Erklärung dafür gefunden wäre, warum er bisher nicht auf den berühmten "grünen Zeig" gekommen ist,

Ehrwalts Werte:

MU: 9	AG: 5	Stufe: 2	Alter: 45
KL: 11	HA: 4	MR: -3	Größe: 1,72
CH: 13	RA: 5	LE: 34	Haarfarbe: braun
GE: 10	GG: 1	AE/KE: –	Augenfarbe: grün
KK: 10	TA: 4	AT/PA: 10/9	(Entermesser)

Glossar der verwendeten Fachausdrücke

Achterdeck, das erhöhte hintere Deck des Schiffes
achtern, achterlich, hinten, am hinteren Teil des Schiffes
Achtertrutz, hintere Schiffsaufbauten
Astrolabium, kreisförmiges Gerät zur Messung von Gestirnhöhen, mit dem das Gestirn angepeilt wurde und das einigermaßen richtige Werte lieferte, sofern es genau senkrecht gehalten wurde, was allerdings auf Schiffen äußerst schwierig war; selten und kostbar
Backbord, linke Seite des Schiffes
Besteckbrett, Brett, auf dem der Kurs abgesteckt wird
Bilge, tiefster Teil des Schiffsrumpfes, mit Ballast gefüllt
Blöcke, Teile von Flaschenzügen in der Takelage
Brassen, Taue für Segelmanöver, um die Rahen zu schwenken
Dwarsposition, dwars, Position quer zur Fahrtrichtung, ohne entsprechende Segelmanöver macht sie ein Schiff manövrierunfähig
Efferdsleiter, Tauleiter mit Holzsprossen (entspricht der irdischen Jakobsleiter)
Efferdsstab, altes Gerät zur Messung von Gestirnhöhen, Vorläufer der Spiegelinstrumente wie Sextant und Quadrant, die man heutzutage in Aventurien benutzt
Fall, Tau zum Aufziehen von Flaggen, Segeln usw.
Gordinge, Leinen, mit denen die unteren Ecken der Segel zum Segelbergen an die Rah geholt werden
Kabelgatt, Stauraum für Tauwerk
killen, leichtes Flattern des Segels, wenn es nicht ganz vom Wind gefüllt oder zum Wind ausgerichtet ist
Kimm, Horizont
Kolderstock, senkrecht auf die Ruderpinne aufgesetzter Hebel, der zum oberen Deck durchreicht und mit dem das Ruder durch seitliche Bewegungen 'gelegt' wird
Krähennest, Mastkorb, Ausguck
Kuhl, der tiefe Teil des Schiffes zwischen Vordertrutz und Achtertrutz, Mitteldeck also
Leichter, Schleppfahrzeug, um Güter zu Schiffen im Hafen zu bringen oder abzuholen
Log, Instrument zum Messen der Fahrtgeschwindigkeit. Es ist an einem Brett befestigt und wird im Wasser nachgeschleppt
Mannschaftslogis, Schlaf- und Eßraum der Mannschaft
Masttopp, Spitze des Mastes
Prähme, flache, kastenförmige Fahrzeuge, meistens zum Warentransport benutzt
Rah, Querstange am Mast für das Rahsegel
Rahnock, Ende einer Rah
Rahtakelung, rechteckiges Segel, an einer Rah betestigt
Ruderpinne, Stock zum Ruderlegen
Schoten, wie Brassen
Spiere, lange, runde Stange, die z.B. als Rah dient
Stag, starkes Tau zum Abstützen der Masten
Steuerbord, rechte Seite des Schiffes
Takelage, Takelung, Gesamtbezeichnung für die Segelausrüstung eines Schiffes, d.h. Masten, Tauwerk und Segel
Taljen, flaschenzugähnliche Vorrichtung zum Heben von Lasten oder Spannen von Tauen
Vorderdeck, vorderes erhöhtes Deck des Schiffes
Vordertrutz, vordere Schiffsaufbauten
Wanten, seitliche Stütztaue von Masten

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.

Abenteuer-Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches

»Das Schiff in der Flasche«

Was ist Besonderes an diesem unscheinbaren Buddelschiff, das dem Helden in einem Trödlerladen in die Hände fällt? Wieso will man es ihm stehlen, warum schreckt die Gegenseite vor keiner Schandtat zurück, um die Flasche in ihren Besitz zu bringen? Finden Sie es heraus, wenn Sie den Mut dazu haben!

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 Durchführen aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01779

T.Nr. 193500

CE



4 002998 017790