

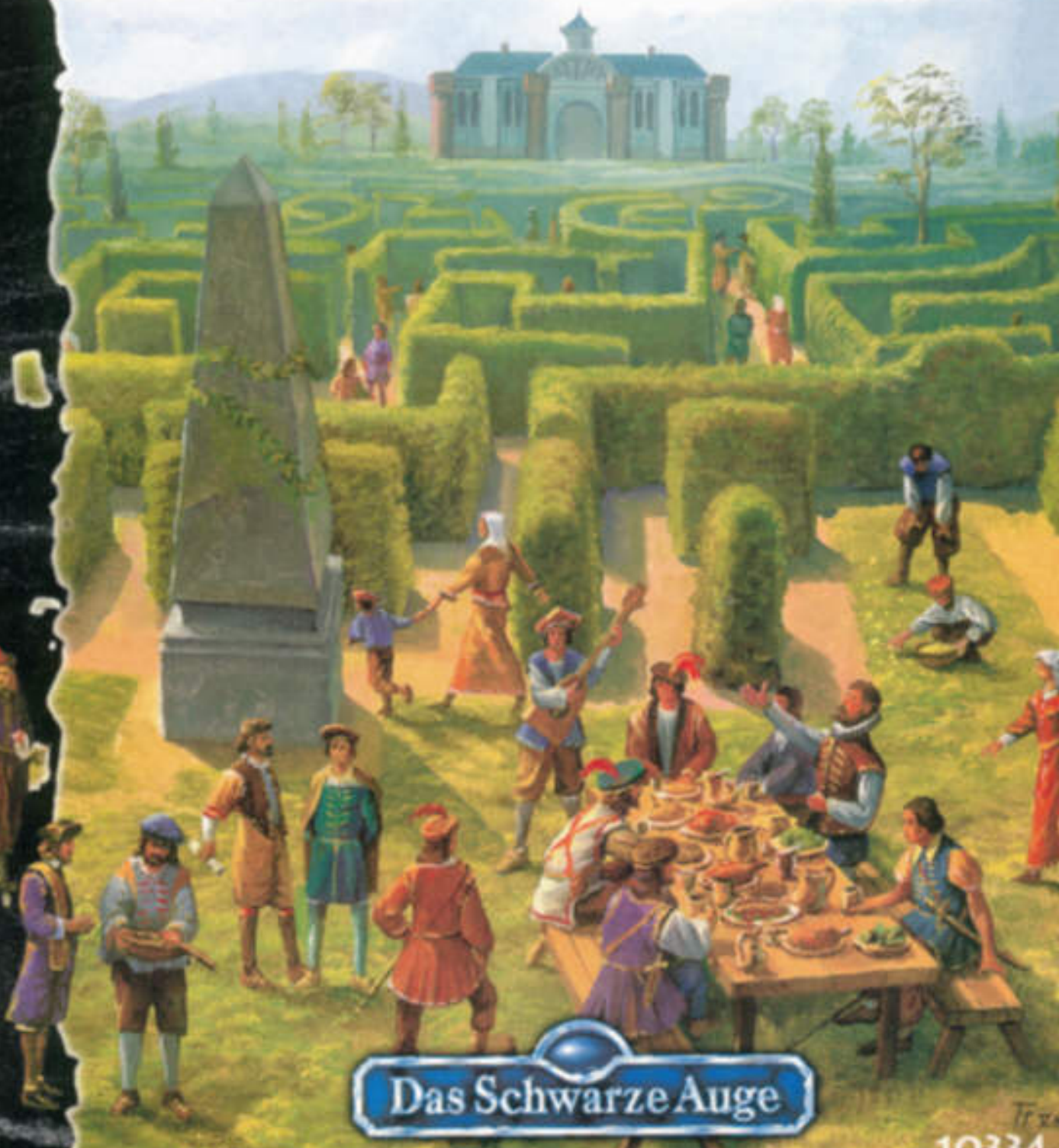
NR. 81  
STUFEN 2-4

ADVENTURIEREN

# EWIG IST NUR SATIRAV

HEIKE KAMARIS

DSA-SOLOABENTUER FÜR EINEN  
HELDEN DER ERFAHRUNGSSTUFEN 2-4



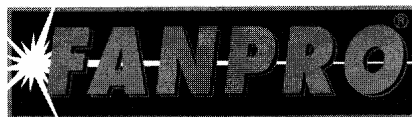
Das Schwarze Auge

10334



EWIG IST NUR  
SATIRAV

Ein DSA-Soloabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer  
Umschlagillustration: Thomas Thiemeyer  
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck  
Innenillustrationen: Caryad  
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer  
Satz und Herstellung: Fantasy Productions  
Belichtung/Lithographie: Werbdruck Meyer, Düsseldorf  
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN  
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.  
Copyright © 1997, 1998 by Fantasy Productions GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,  
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,  
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem  
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von  
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1998  
ISBN 3-89064-334-5



# Ewig ist nur Satinav

von  
Heike Kamaris

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 2 – 4  
für einen Helden



# Liebe Leserinnen und Leser,

das vorliegende Szenario ist als universelles Abenteuer für alle Heldentypen gedacht. Dies bedeutet, daß Ihnen manchmal die Entscheidung zwischen einigen Möglichkeiten angeboten wird, von denen eine jede gleich mehrere konkrete Talentproben, Zaubersprüche und noch anderes umfaßt: Zum Beispiel können Sie, wenn Sie sich für die Möglichkeit *die Gunst und Freundschaft des Gegenübers gewinnen* entscheiden, immer noch selbst bestimmen, ob Sie es nun konkret mit den Talenten *Überzeugen* oder *Betören*, einem BANNBALADIN, einem persönlichen magischen Artefakt oder auch Elixier versuchen wollen; auch nach der Entscheidung für *Heilen* können Sie immer noch bestimmen, ob Sie ein Heilkunde-Talent, einen passenden Heilzauber oder etwa einen Heiltrank anwenden möchten usw.

Dadurch ist es Ihrem Helden auch durchaus möglich, eigene, vor dem Abenteuer erworbene Ausrüstung einzusetzen. Wir sind uns natürlich darüber im Klaren, daß diese freie Auslegung es einzelnen Spielern durchaus leichter macht, zu mögeln, aber andererseits muß jeder für sich selber entscheiden, ob er sich

nicht selbst betrügt, wenn Alrik der Krieger auf einmal seinen Gegner mit einem FULMINICTUS niederstreckt oder die Hexe Sulicka einen Kriegshammer hervorzieht, um eine Türe zu zertrümmern.

—In einigen Abschnitten (133, 147, 366, 404, 420, 443) werden Sie aufgefordert, Kreuzchen zu machen. Sollten Sie das Abenteuer ein zweites Mal durchspielen, denken Sie bitte daran, die Kreuzchen vorher auszuradiieren.

—Wir haben in diesem Abenteuer die höfliche Anrede 'Ihr' gewählt, die dem höfischen Empfinden des Horasreichs am ehesten entspricht. Lassen Sie sich dadurch jedoch nicht verwirren – gemeint sind immer Sie allein ...

—Wenn Ihnen das Abenteuer gefallen hat und Sie es vielleicht auch Ihren Freunden vorstellen wollen – mit recht wenig Aufwand läßt sich **Ewig ist nur Satinav** auch als Gruppenabenteuer spielen ...

Nun aber viel Spaß bei den abenteuerlichen Erlebnissen im Lieblichen Feld!

## Ewig ist nur Satinav

Das Liebliche Feld im Travia: Die heiße Zeit ist vorüber. Während die Schönen und Reichen allmählich aus den mondänen Kurorten auf ihre Güter und in ihre Villen zurückgekehrt sind, beginnt in den Dörfern die Erntezeit, und überall ist der betörende Duft reifer Früchte und frischen Mostes in der Luft zu bemerken.

So auch in Auweiler, einem kleinen, beschaulichen Örtchen an der Straße von Kuslik nach Clameth. Die Mittagstunde ist bereits längst vorbei, als Ihr hier eintrefft. Eigentlich hattet Ihr gehofft, es noch am heutigen Tage bis Clameth zu schaffen, doch inzwischen ist Euch nach einiger Überlegung klargeworden, daß Euch im besten Falle eine lange, ärgerliche Quartiersuche bei Dunkelheit bevorsteht, im ungünstigen Falle sogar Streit mit arroganten Stadtgardisten. Morgen früh, ja, da wäre es eine angenehme Reise, daher erscheint es Euch als das klügste, wenn

Ihr für heute Eure Fahrt unterbrecht und die Nacht hier verbringt – zumal die Übernachtung gewiß günstiger sein wird als in der größeren Landstadt.

Nachdem Ihr Euch mit dem Unvermeidlichen abgefunden habt, schaut Ihr Euch um und stellt fest, daß Auweiler eigentlich ein recht schmuckes Dörfchen ist: mit Reben umrankte Häuschen, prächtige Gärten, ein sanft plätschernder Bach, der aus einem düsteren Wäldchen kommend nach Westen zum Yaquir strebt. Da in den meisten Dörfern die wichtigen Gebäude – also auch die Tavernen – in der Nähe der Dorfmitte liegen, entschließt Ihr Euch, den Dorfplatz aufzusuchen. Euer flüchtiger Blick zeigt Euch einen kleinen Tempel (1), einen Kramladen (220) und ein Gasthaus mit dem wohlklingenden Namen *Zum Goldenen Adler* (345), neben dem sich eine Wechselstation der horas-kaiserlichen Botenreiter befindet (346).

**I**

Mit wenigen Schritten erreicht Ihr das bescheidene Tempelgebäude – es ist, wie man beim Näherkommen an den Schnitzereien von Weinreben und Malereien von leichtgeschürzten Tänzern und Tänzerinnen erkennt, der Herrin Rahja geweiht. Im Inneren vermischt sich der allgegenwärtige Geruch nach frischem, wild gärendem Most mit Blütenessenzen und anderen Wohlgerüchen. An den Wänden erfreuen heitere Szenen den Betrachter, die Stirnseite ziert ein Bild der mit Weinlaub gekränzten Göttin. Vor dem Bild steht der mit Blumen geschmückte Altar, auf dem ein Gesteck aus Blüten und Räucherstäbchen zu sehen ist.

Ein niedriges Tischchen in der Mitte des Raumes trägt ein Tablett, auf dem ein Krug, einige Kelche und eine Schale mit Konfekt stehen – wie in vielen Häusern Rahjas ein Geschenk eines Gläubigen an die Göttin und ihre Gäste zugleich.

Was wollt Ihr nun tun? Wenn die Göttin der Liebe und des Weines nicht zu Euren bevorzugten Gottheiten zählt, könnt Ihr Ihr mit einem kurzen Gebet den schuldigen Respekt erweisen und dann wieder hinausgehen zum Dorfplatz (150). Ansonsten solltet Ihr Euch ebenfalls mit einigen wohlgesetzten Worten bei der Herrin der Kapelle für ihre stets offene Tür und die freundliche Aufnahme bedanken – danach könnt Ihr Euch bei den dargebotenen Speisen bedienen (394) oder erst einen Augenblick zur Andacht auf einem Kissen Platz nehmen (281). Oder wollt Ihr in Eure Taschen schauen, ob Ihr Eurerseits ein kleines Geschenk für die Heitere Göttin und ihre Gäste findet? Das könntet Ihr bei Abschnitt 76 tun.

**2**

Mandeln und Zuckerwerk kauend verläßt Ihr den Tempel – eine praktische Sitte, in den Tempeln kostenloses Naschwerk bereitzustellen, und dann noch so ein leckeres Tröpfchen zum Hinhinunterspülen ... Für einen Moment fährt Euch durch den Sinn, daß es vielleicht kein guter Stil ist, auf einem Fest nur zu erscheinen, um sich am Büfett vollzustopfen, aber was soll's – schließlich ist die lockere Rahja nicht so wichtig wie etwa Ronda oder Hesinde. Macht bitte bei Abschnitt 147 ein Kreuzchen in den Kreis und begeben Euch dann wie gewünscht zurück zum Dorfplatz (150).

**3**

“Nun, diese Schaufeln sind zwar sehr beeindruckend, aber ich habe noch eine längere Reise vor mir, und dabei wäre das Geweih doch zu hinderlich”, wehrt Ihr höflich, aber bestimmt ab. Die Händlerin nickt verständnisvoll, vermutlich hat sie kaum damit gerechnet, einen Kunden für das Ungetüm zu finden: “Nun, da habt Ihr natürlich recht. Kann ich sonst noch etwas für Euch tun?” Wollt Ihr bei Abschnitt 221 vielleicht etwas anderes erstehen oder bei Abschnitt 150 den Laden verlassen?

**4**

Mit zerknirschter Miene verneigt Ihr Euch vor der Händlerin:

“Ich habe es nicht so gemeint, verzeiht meinen dummen Spaß, der Eurem scharfen Blick natürlich nicht standhalten konnte. Würdet Ihr mir die Ehre tun, mir Verzeihung zu gewähren und mir trotzdem zu verraten, um was es geht?”

Sichtlich beschwichtigt nimmt sie Eure Entschuldigung an: “Nun gut, Fremdling, Euch sei verziehen. Aber laßt künftig so tölpelhaft Spaß bei so ernsten Themen!” entgegnet Amina mit einem strafenden Blick, bevor sie bei Abschnitt 222 weitererzählt.

**5**

“Mitnichten, Donna Amina! Derlei Schauermärchen interessieren einen kultivierten Menschen wie mich nun wirklich nicht”, verwahrt Ihr Euch. Die Lippen der Kauffrau werden schmal, und sie versetzt knapp: “Dann ist es ja gut, dann will ich einen so kultivierten Menschen auch nicht aufhalten!” Rasch dreht sie sich herum und macht sich an einer Inventarliste zu schaffen, ohne Euch noch eines Blickes zu würdigen. Mit einem Achselzucken quittiert Ihr das verschrobene Verhalten der Krämerseele und betretet in Abschnitt 150 den Dorfplatz.

**6**

Ihr erhebt Euch von Eurem Platz, nehmt Euren Krug und schlendert zum Tisch der Reisenden. Mit einer höflichen Verbeugung stellt Ihr Euch vor: “Die Götter zum Gruße, mein Name ist ... Darf ich mich zu den edlen Herrschaften gesellen?” Die älteste der Frauen am Tisch, eine stämmige Mittvierzigerin, rückt Euch einen Stuhl zurecht. “Aber gerne doch.”

Ihr nehmt an dem Tisch Platz, und die einzelnen Leute stellen sich vor: Die Frau, die Ihr angesprochen habt, ist Lukretia Mandrillon, eine fahrende Händlerin. Des weiteren sitzen der Seefahrer Klasen Andragan aus Bethana, ein etwas dreißig Jahre alter Zottelbart, sowie die Kriegerin Marganita ya Durinor aus Arivor und der Herr Adeptus Gilmon Guldenstern sowie die Abenteurerin Njryssa Dynthynosychos aus Rethis mit an diesem Tisch.

Wie Ihr schnell bemerkt, hat Frau Mandrillon zusammen mit ihren Tischnachbarn eine Kompanie für allerlei riskante, aber auch lukrative Handels- und Transportgeschäfte gegründet. Dankbar für Euer Interesse beginnt sie, auch Euch die Vorzüge zu erklären, die es hat, wenn sich weg- und stegerfahrene Abenteurer zusammentun, um dort Handel zu treiben, wo es für die alteingesessenen, behäbigen Kaufherrenfamilien zu riskant ist. Derzeit ist die Gruppe mit Arivorern Waffen nach Kuslik unterwegs, wo sie ein einträgliches Anschlußgeschäft erwarten kann. Dann läßt die Dame die Katze aus dem Sack: “Ihr seht mir so aus, als wäret Ihr nicht gerade ungeschickt oder unbegabt und ebenso dem averagesfälligen Leben zugetan. Angesichts dessen, daß der Herr Aves der Sohn des Herrn Phex ist, wollt Ihr es vielleicht versuchen und Euer Glück bei uns wagen? Jemanden wie Euch könnten wir gut gebrauchen.”

Habt Ihr Interesse, Euch den abenteuerlichen Händlern – oder sind es handeltreibende Abenteurer? – anzuschließen? Dann geht es bei Abschnitt 344 weiter, ansonsten könnt Ihr bei Abschnitt 152 höflich ablehnen.



## 7

Gerade, als der Wirt damit begonnen hat, demonstrativ an den unbesetzten Plätzen die leeren Stühle auf die Tische zu stellen, wird die Tür aufgerissen und eine aufgeregte Frau stürzt herein. Ihr schaut sie näher an und bemerkt, daß sie für hiesige Verhältnisse recht wohlhabend gekleidet und in mittleren Jahren ist, mit den ersten silbergrauen Strähnen im blauschwarzen Haar und sehr schlank und aufrecht.

Sogleich eilt Meister Otario mit einem Stuhl, den er gerade hatte hochsetzen wollen, herbei und bietet ihn der Frau an. Doch diese winkt höflich ab, schaut sich um und steuert direkt auf den Tisch zu, an dem Ihr sitzt, und beginnt hastig, aber mit sehr gewählten Worten zu sprechen: "Verzeiht vielmals, wenn ich hier so einfach hereinplatze, aber große Sorge erfüllt mich, Sorge um meinen Sohn Horatio. Aber ich vergaß mich vorzustellen – mein Name ist Alina Terraquonda, Winzermeisterin hier im Ort. Horatio ist ein Bub von zwölf Jahren, und er ist noch immer nicht zurückgekehrt. An anderen Tagen, in anderen Nächten würde ich mich nicht so sorgen, aber heute ist die Verwunschene Nacht, und ich fürchte, er hat den alten Märchen Glauben geschenkt und ist aufgebrochen, die Schätze zu bergen. Bitte, Ihr seht erfahren und ritterlich aus – bitte sucht meinen Jungen und bringt ihn nach Auweiler zurück!"

Bitte schaut nun bei Abschnitt 349 nach. Findet Ihr dort ein Kreuz, geht es bei Abschnitt 343 weiter, ansonsten bei 341.

## 8

Nach einer unruhigen, aber ereignislosen Nacht werdet Ihr vom Wirt geweckt, nicht gerade sanft, aber auch nicht ohne die schuldige Höflichkeit. Wie Ihr aus den Bemerkungen der Dörfner in der Schankstube schließen könnt – direkt mit Euch mag derzeit scheinbar niemand reden –, sind die fünf Abenteurer die Helden des Dorfes, da sie gestern nacht noch den kleinen Horatio irgendwo im Wald aufgespürt und seiner Mutter zurückgebracht haben.

Kopfschüttelnd reist Ihr weiter – erst so viel über Geschäfte reden, dann so seltsam reagieren, wenn es um geldwerte Vorteile geht. Tja – immerhin habt auch Ihr von Eurem Vorschlag profitieren können: Für die Bemerkung, die das Ehrgefühl der Abenteurer um Domna Lukretia angestachelt hat, dürft Ihr Euch einen Abenteuerpunkt gutschreiben.

Bis dann, und ein schönes Heldenleben noch!

## 9

Rasch begeben Ihr Euch auf Euer Zimmer und stellt eine angemessene Ausrüstung zusammen (bitte notiert, was Ihr mitnehmt). Nachdem Ihr alles Nötige eingepackt habt, begeben Ihr Euch bei Abschnitt 230 auf die Suche.

## 10

Eiligen Schrittes geht Ihr zu dem Strohhallen und bemerkt gerade noch rechtzeitig, daß bei dem eiligen Aufbruch etwas Glut aus der Pfeife auf den mit Heu und Stroh bedeckten Boden

gefallen ist, auf den sich auch der restliche Inhalt der Branntweinflasche ergossen hat. Einige Augenblicke später wäre der Schober nicht mehr zu retten gewesen. Eilig packt Ihr die schwellenden Teile und tragt sie vor die Türe. Für diese Umsicht dürft Ihr Euch **10 Abenteuerpunkte** gutschreiben und Euch dann zu Abschnitt 426 begeben. Solltet Ihr Wert darauf legen, könnt Ihr auch die Pfeife sowie die Flasche mit einem winzigen Rest Tresterbrand Euren Besitztümern hinzufügen.

## 11

Wenn Euch das Würfelglück hold war, lest Ihr bitte bei Abschnitt 353 weiter; ansonsten können Ihr nach einer Ermahnung bei Abschnitt 426 zurück auf den Weg gehen oder aber versuchen, den Jungen bei Abschnitt 228 einzuschüchtern.

## 12

Irgendwann einmal habt Ihr davon gehört, daß manch andere Welt oder Zeit nur gelegentlich betreten werden kann, wenn bestimmte Umstände zusammenkommen – sei es der Sternensstand, sei es vielleicht schlicht und einfach auch das Datum.

Ein gelehrter Magus, dem Ihr wenig später begegnet, bestätigt Euch, daß diese Vermutung nicht von der Hand zu weisen sei – und so nehmt Ihr Euch vor, im nächsten Jahr wiederum zur Stelle zu sein und dem Geheimnis auf den Grund zu gehen ...

## 13

Ihr glaubtet für einen kurzen Augenblick, etwas im Bach zu entdecken, stellt dann aber doch fest, daß es sich um eine optische Täuschung gehandelt hat. Deswegen begeben Ihr Euch weiter zu Abschnitt 337.

## 14

Schließlich taucht ein älterer Mann im grüngestreiften Nachthemd, eine Zipfelmütze auf dem Kopf, auf. In seinen Händen hält er eine Mistgabel kampfbereit erhoben. "Was ist Euch geschehen?" ruft er Euch zu. "Die Gänse wollen mich nicht vorbeilassen, und ich muß dringend zu dem verwunschenen Irrgarten, um einen kleinen Jungen zu retten." Der Bauer schaut einen Augenblick verblüfft zu Euch hinüber. "Na, dann könnt Ihr ja froh sein, daß meine Gänse Euch den Weg versperrt haben. Wenn Ihr zu dem alten Schloß wollt, müßt Ihr zurück ins Dorf und Euch Richtung Süden halten, bis zum Wald, dann könnt Ihr es kaum verfehlen." Ihr bedankt Euch herzlich bei dem Alten und begeben Euch nach Abschnitt 232.

## 15

Na, so einfach wollen wir es uns dann doch nicht machen ... Begeben Euch wieder an den Punkt, von dem Ihr gerade kommt.

## 16

Als Ihr gut vernehmlich zu den Flüsterern tretet, erkennt Ihr

auf den ersten Blick, daß es sich wohl um Rebendiebe handelt: eine Maid von etwa sechzehn Jahren und ein etwas jüngerer Bursche, die euch entsetzt anstarren und fast den schon gut gefüllten Korb fallenlassen. Wollt Ihr die beiden kräftig tadeln (in Abschnitt 335) oder aber in Abschnitt 235 ohne ein weiteres Wort zurück zum Wald gehen?

## 17

Ihr vergeßt auch nicht, sie bisweilen mit Füßen zu traktieren, bis die Ärmste grün und blau geschlagen ist (334).

## 18

Entschlossen packt Ihr die junge Frau am Arm. "Ich bringe dich jetzt zu Domna Lucretia, die wird schon wissen, was sie mit dir anstellen soll." Die junge Frau preßt die Lippen zusammen und folgt Euch schweigend. Nach etwa einer Viertelstunde steht Ihr vor Domna Lucretias Tür. Auf Euer Klopfen wird Euch sogleich aufgetan. Als die Winzerin Euch erblickt, erscheint kurz ein hoffnungsvolles Lächeln auf ihrem Gesicht, doch als sie Eure Gefangene sieht, schaut sie etwas verwirrt. "Domna Lucretia, ich habe diese Person gemeinsam mit einem jüngeren Burschen in Eurem Weinberg beim Traubendiebstahl erwischt."

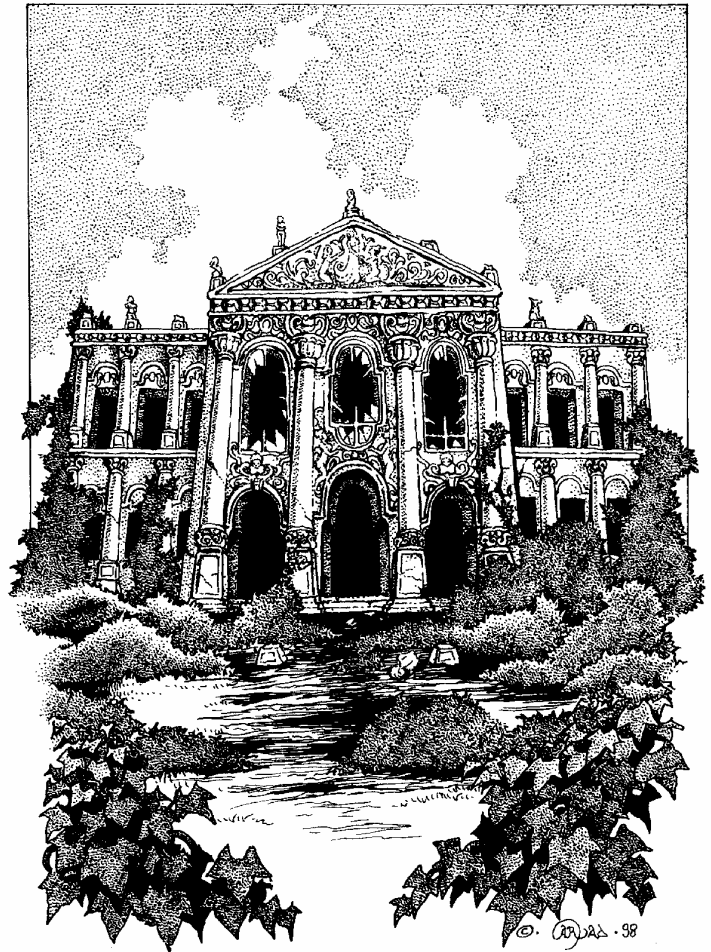
"Ja, aber was hat das mit meinem Horatio zu tun?" fragt sie Euch ein wenig erstaunt. Offensichtlich ist Ihr der Weinberg zur Zeit weniger wichtig. Da mischt sich die junge Frau ins Gespräch: "Ihr sucht Horatio, Domna?" Eifrig wendet sich die Winzerin Eurer Gefangenen zu: "Hast du ihn gesehen?" Die bestätigt rasch: "Ja, Domna, er kam auf dem Weg entlang, wollte wohl in den Wald, so vor etwa einer Stunde. Wir haben uns versteckt, weil wir nicht wollten, daß er uns sieht." Domna Lucretia packt die Hand der jungen Frau. "Für diese Auskunft, Marunia, magst du dir deinen Korb voll Trauben pflücken." Nach einem eifrigen Knicks verschwindet Marunia. Nun wendet sich Domna Lucretia wiederum Euch zu: "Warum habt Ihr sie nicht direkt nach Horatio gefragt? Dann hätten wir weniger Zeit verloren." Ein wenig verlegen stimmt Ihr zu und begeben Euch eilig bei Abschnitt 235 in den Wald.

## 19

Ihr bleibt weiterhin auf den schmalen Pfad. Je weiter Ihr geht, um so dichter wird das Unterholz. Schließlich müßt Ihr über umgestürzte Bäume klettern. Nachdem Ihr noch weitere fünf Minuten weitergegangen seid, ist das Gelände so unwegsam, daß Ihr beschließt, umzukehren und Euer Glück auf dem breiten Weg bei Abschnitt 440 zu versuchen.

## 20

Muffige, abgestandene Luft schlägt Euch entgegen, als Ihr die unterirdischen Räumlichkeiten betretet. Der Raum, der vor Euch liegt, enthält so ziemlich alles, was das Herz eines Folterers höher schlagen läßt. Da die Tür sehr gut verschlossen war, ist die Zeit an den Gerätschaften fast spurlos vorbeigegangen. Als Ihr an den Stiefeln vorbeikommt, könnt Ihr noch deutlich dunkle



Flecken entdecken, und auch die Stacheln an der neuschwänzigen Katze schimmern in einem rötlichen Braun. Angewidert wendet Ihr Euch ab. Neben dem Kohlebecken könnt Ihr eine weitere Türe entdecken. Möchtet Ihr sie bei Abschnitt 331 öffnen? Oder lieber bei Abschnitt 422 wieder nach oben steigen?

## 21

Das Gebäude auf der rechten Schloßseite hat einen L-förmigen Grundriß. Der eigentliche Eingang ist nicht mehr zu erkennen, so steigt Ihr einfach über die überwachsenen Grundmauern nach innen. Den Mauerresten nach zu urteilen, scheint es sich um ein Gebäude mit allerlei Räumlichkeiten gehandelt zu haben. Der Raum, in dem Ihr Euch nun befindet, hat ein großes Loch im Boden, in dem Ihr die Überreste einer Leiter erkennen könnt; anscheinend war dies der Vorratskeller. Ihr beugt Euch hinunter und ruft: "Hallo, jemand da unten?"

Als Ihr nach einigen Augenblicken keine Antwort erhaltet, schaut Ihr Euch weiter um. In einer weiteren Ecke entdeckt Ihr einen eingestürzten Brunnen, im Nebenraum die Überreste eines gemauerten Kamins, in dem noch die Reste eines durchgerosteten Eisenkessels liegen. Eure weiteren Erkundigungen führen Euch zu den verfallenen Stufen einer schmalen Treppe, die einstmals nach oben geführt hat. Hier findet Ihr einen bunten Wollfetzten, es scheint, daß hier in letzter Zeit jemand gewesen ist. Nun, hier ist auf alle Fälle nichts mehr, wo sich jemand verstecken könnte, also kehrt Ihr nach Abschnitt 332 zurück.



**22**

Gemeinsam mit den Kindern kehrt Ihr in das Dorf zurück. Als Ihr beim *Goldenen Adler* eintrefft, hat sich die Nachricht bereits im Dorf verbreitet, daß die Ausreißer wieder da sind. Die erfreuten Dorfbewohner drängen Euch bei Abschnitt 329 in die Wirtsstube.

**23**

Ihr lauscht der herrlichen Musik und dem glockenhellen Gelächter. Beides scheint Euren Schritt geradewegs zu beflügeln. Ihr summt die fröhliche Melodie mit und erreicht bei Abschnitt 328 den Schauplatz des Geschehens.

**24**

“Ich trinke lieber erst später etwas”, erklärt Ihr dem Lakaien mit einem freundlichen Kopfnicken. Dieser verzieht keine Miene. “Ganz, wie Ihr wünscht, Eure Exzellenz.” Ein wenig überrascht über die Anrede, wendet Ihr Euch entweder bei Abschnitt 363 dem Buffet oder bei Abschnitt 327 den anderen Gästen zu.

**25**

So – Ihr wollt also den Weg nach Kuslik einschlagen? Da Ihr ihn bereits am Vortag gegangen seid, sollte das keine größeren Schwierigkeiten mit sich bringen. Frisch ausgeschritten, und bald liegt das kleine Dörfchen Auweiler schon weit hinter Euch. Doch es ist nicht zu verkennen, daß die Landschaft sich von der unterscheidet, durch die Ihr nach Auweiler gereist seid: Entlang der Straße sind vielfach Baumstümpfe im Boden zu sehen, wo Ihr Euch nur an freie Stellen erinnert – zweifellos ist hier in den letzten Wochen eine größere Zahl Bäume gefällt worden, Bäume, von denen am Vortag nichts zu sehen war. Da Ihr nun schon einmal die Blicke schweifen laßt, während Ihr zügig ausschreitet, bemerkt Ihr auch, daß die Weinberge zwar noch ungeerntet scheinen, auf den Feldern hingegen sind Weizen und Roggen größtenteils bereits eingebracht. Gerade noch könnt Ihr erkennen, wie ein einzelner Bauer sich damit abmüht, einige Garben auf einen alten Holzkarren zu laden, Garben, die Euch auch als Laien noch eigentlich zu unreif erscheinen. Wollt Ihr Euch dem Bauern nähern und fragen, was das zu bedeuten hat (326), oder wollt Ihr dieses Kuriosum lieber ignorieren und weiterziehen nach Abschnitt 242?

**26**

Als der Bauer Euch den Tonkrug entgegenhält, schüttelt Ihr lächelnd den Kopf. “Versteht mich bitte nicht falsch, aber ich habe ein Gelübde abgelegt, daß ich erst wieder Alkohol trinke, wenn ich wieder daheim bin. So gerne ich von Eurem Brand nehmen würde, Ihr seht, mir sind die Hände gebunden.” Der Bauer bedenkt Euch mit einem leicht spöttischen Lächeln. “Nun, dann will ich Euren guten Vorsätzen nicht im Weg stehen. Gehabt Euch wohl.”

“Dank’ Euch schön, und Ihr gehabt Euch ebenfalls wohl!” Mit

diesen Worten verlaßt Ihr den Bauern und setzt Euren Weg bei Abschnitt 242 fort.

**27**

Wer sagt’s denn: Die Worte, die Ihr zuvor von der Rahjageweiheten Samira in der Kusliker Burg vernommen habt, waren also fürwahr nicht ohne Frucht: Auch an einige wichtige liturgische Gebete erinnert Ihr Euch, die eigentlich das Herz der Verschlungenen öffnen sollen – und man kann es ja einfach einmal versuchen. Tatsächlich scheinen die geheiligten Floskeln ihre Wirkung nicht zu verfehlen, denn als Ihr die Gebete gesprochen habt, da kann man auch die Ranken ein kleines Stückchen weichen sehen, gerade genug, daß Ihr die Tür einen Spaltbreit aufziehen und dann hineinschlüpfen könnt nach Abschnitt 65.

**28**

Bei unbekanntem Gelände und dem eigenartigen Verhalten der Bewohner ist Vorsicht durchaus angebracht. Mit eiligen Schritten tretet Ihr in das dichte Unterholz des Waldes. Das Vorwärtskommen ist äußerst mühselig, da Ihr darauf bedacht seid, nicht in Erdlöcher zu treten oder über Wurzeln zu stolpern. Schließlich erreicht Ihr einen umgefallenen Baum, der ein weiteres Weiterkommen im Wald unmöglich macht. Daher kehrt Ihr bei Abschnitt 430 – ein wenig zerzaust – auf die Straße zurück.

**29**

Ihr rammt die Stange in den weichen Flußboden – eine recht anstrengende Sache. (Bislang hattet Ihr das Staken und den Beruf des Fährmanns immer als eine leichte Tätigkeit angesehen.) Mit vereinten Kräften erreicht Ihr schließlich das andere Ufer und betretet bei Abschnitt 319 erneut die Straße.

**30**

Euer schnelles Handeln hat die Soldaten ziemlich unvorbereitet getroffen. Bevor die Truppe sich richtig formiert hat, seid Ihr bereits im dichten Wald untergetaucht. Rasch verbergt Ihr Euch hinter einer hohen Wurzel. Ihr hört auf dem Weg gerufene Kommandos, aber schließlich scheinen die Soldaten die Suche nach Euch aufzugeben. Vorsichtig bewegt Ihr Euch nun ein wenig im Wald vorwärts. Als Ihr schließlich sicher seid, daß Ihr Eure Verfolger endgültig abgehängt habt, kehrt Ihr zurück auf die Straße nach Kuslik. Ihr beobachtet vorsichtig Eure Umgebung und gelangt auf diese Weise zu Abschnitt 368.

**31**

Schwer atmend seid Ihr wieder am Ufer, bitte zieht Euch für das geschluckte Wasser und die Erschöpfung einen Lebenspunkt ab und lest bei Abschnitt 174 weiter.

**32**

“Ich stehe natürlich auf der Seite der Grafen”, sagt Ihr der Frau.

Diese nickt zufrieden: "Das ist gut für uns und Euch." Bei den letzten Worten huscht ein böses Lächeln über ihr Gesicht. "Mit Verrätern aus dem Gefolge des Herzogs Olruk machen wir nämlich kurzen Prozeß!" Sie unterstreicht Ihre Worte mit einigen passenden Handbewegungen. "Nun, da diese Frage geklärt ist, wie schaut's aus? Schließt Ihr Euch uns an? Wir sind die Entsatztruppe für die Belagerer in Kuslik."

Wenn Ihr gewillt seid, Euch der Truppe anzuschließen, tut Ihr dies bei Abschnitt 101. Wenn Ihr hingegen lieber auf eigene Faust weiterreisen wollt, erklärt Ihre Eure Absicht bei Abschnitt 367.

### 33

Ihr betretet eine Wachstube. Beim Eintreten der Weibelin springt der am Schreibtisch sitzende Uniformierte auf und grüßt militärisch. Anschließend tritt Eure Anführerin zu dem Mann hin. "Weibelin Aurelia meldet freiwilligen neuen Rekruten für den Entsatz." Danach verläßt sie mit den übrigen Soldaten die Amtsstube. Der recht wohlbeleibte Mensch baut sich vor Euch auf und mustert Euch recht herablassend. "Nun ja, man muß in diesen Zeiten ja nehmen, was man kriegen kann. Hier", er greift in eine Schatulle auf seinem Pult und hält Euch einen Taler hin, "Dein Antrittsgeld, Soldat."

Was wollt Ihr tun? Nehmt Ihr in Abschnitt 249 den Taler entgegen oder wollt Ihr dem Mann bei Abschnitt 178 erklären, daß alles nur ein großer Irrtum ist?

### 34

"Ich bin unterwegs zum Herzogspalast." "Zum Herzog wollt Ihr? Na, das ist ja eine ganz besondere Freude!" Die Gardistin blickt Euch recht eigenartig an. "Igor, Alrik, Haskerl, Harika, bringt diesen Besucher bitte in das herzogliche Gästehaus."

Ehe Ihr Euch verseht, stehen vier bis an die Zähne bewaffnete Soldaten vor Euch und nehmen Euch in Ihre Mitte. An Flucht ist überhaupt nicht zu denken, und so laßt Ihr Euch durch die vollgestopften Straßen Kusliks leiten. Schließlich werdet Ihr in ein großes Backsteingebäude gezogen. Ihr habt dieses Gebäude noch nie zuvor gesehen, und neu sieht es fürwahr nicht aus. Aber während Ihr noch über diese Eigentümlichkeit nachgrübelt, führen Euch Eure Begleiter zu Abschnitt 35.

### 35

Man geleitet Euch durch zahlreiche Gänge zwei Treppen in die Tiefe. Schließlich steht Ihr vor einer offenen Zelle, die neben einer Pritsche nur einen Eimer enthält. Man schiebt Euch ziemlich unzeremoniell hinein. So laut Ihr auch protestiert, die Tür wird hinter Euch geschlossen und verriegelt.

Nun sitzt Ihr im Dunkeln. Ihr hört es in einer Ecke rascheln. Also wandert Ihr unruhig hin und her. Im Laufe des Abends schiebt man Euch eine Schüssel Grütze durch ein kleines Loch, dann wird es wieder dunkel.

Schließlich seid Ihr zu erschöpft, um noch weiter umherzuwandern und Ihr legt Euch erschöpft auf die Pritsche. Der Herr Boron hat ein Einsehen und schenkt Euch recht bald Schlaf. Bitte lest in Abschnitt 206 weiter.

### 36

Ihr öffnet die Tür und betretet eine kleine Kammer, in der eine junge Frau vor einem aufgeschlagenen Buch sitzt. Ihr könnt drei weitere Türen erkennen. Als Ihr eintretet, blickt sie auf und lächelt Euch an. "Die Göttin zum Gruße. Seid Ihr ein Gelehrter, der hier für ein paar Tage studieren will?" Was wollt Ihr der jungen Frau antworten? Wenn Ihr ihre Frage bejahen wollt, lest bitte in Abschnitt 315.

Ihr könnt Euch natürlich auch entschuldigen, daß Ihr Euch in der Tür vertan hättet, und in Abschnitt 179 zurück in den Vorraum gehen.

### 37

Wollt Ihr den Geweihten bitten, Euch etwas über eine riesige Sanduhr zu erzählen, dann lest bitte in Abschnitt 314 weiter.

Wenn Ihr nach einem reichverzierten, bronzefarbenen Thorwallerhelm mit Mammutdarstellung fragen wollt, findet Ihr die Antwort in Abschnitt 375.

Falls Ihr Euch für eine dornenreiche Rose von der Farbe geronnenen Blutes interessiert, geht für Euch das Abenteuer in Abschnitt 252 weiter.

Falls Ihr hingegen glaubt, alles Wesentliche erfahren zu haben, könnt Ihr auch bei Abschnitt 179 zurückkehren.

### 38

Das Gesicht des Geweihten gleicht einer steinernen Maske. Seine Stimme ist eiskalt, als er Euch informiert, daß Ihr seine Zeit nun genug beansprucht habt. Dann führt er Euch ohne Umschweife aus der Bibliothek zurück in den Vorraum bei Abschnitt 179.

### 39

Ihr tretet auf die Tür der Magierakademie zu. Diese ist sehr beeindruckend mit dem riesigen Schlangenrelief. Ihr betätigt den ebenfalls schlangenförmigen Türklopfer, und nach einigen Augenblicken öffnet sich das Portal. Vor Euch seht Ihr einen jungen Burschen – Ihr würdet ihn auf etwa vierzehn Jahre schätzen – in einer kurzen, grauen Kutte. Nachdem er sich vergewissert hat, daß er Euch nicht kennt, blickt er Euch erwartungsvoll an: "Was kann ich für Euch tun?" "Nun, ich würde mich gerne einmal mit einem der hier ansässigen Magier über ein seltsames Phänomen unterhalten." "Na, dann kommt doch bitte am besten erst einmal herein."

Ihr betretet die Eingangshalle und entdeckt als erstes eine reich verzierte Statue der Hesinde. Die Wände sind mit prächtigen Wandteppichen verziert. Außerdem seht Ihr eine kleine Sesselgruppe, zu der Euch der Bursche führt. "Nehmt bitte erst mal hier Platz. Ich schaue mal nach, wer gerade Zeit hat." Mit diesen Worten zieht er einen der Wandteppiche ein wenig zur Seite und verschwindet dahinter. Ihr betrachtet in der Zwischenzeit einen Wandteppich, der mit astrologischen Symbolen geschmückt ist. Ihr versucht gerade dahinter zu kommen, ob er auf eine bestimmte Konstellation hindeutet, als er zur Seite glei-

tet und ein Mann von etwas vierzig Jahren heraustritt: "Hesinde zum Grube, ich bin Magister Urashan. Ihr habt ein magisches Problem?" Nachdem Ihr Euch Eurerseits vorgestellt habt, erzählt Ihr ihm Euer Problem. Doch Magister Urashan blickt Euch bedauernd an: "Es tut mir außerordentlich leid, aber wir beschäftigen uns hier fast ausschließlich mit der Metamorphose und Permutation der nonvitalen Natura. Die Dinge, die Ihr anspricht – vielleicht könnten Euch die Kollegen in der Halle der Antimagic helfen, jedoch zu ihnen zu gelangen dürfte sehr schwer sein. Ich kann Euch nur viel Glück wünschen. Lebt wohl!" Magister Urashan geleitet Euch zur Türe, und Ihr steht wieder bei Abschnitt 176.

## 40

Euer Gegner liegt regungslos vor Euch am Boden, und siehe da, nun sind auch die Umstehenden auf Eurer Seite, man klopfte Euch auf die Schulter und beglückwünscht Euch dazu, daß Ihr es dem Pöbel aber gezeigt habt. Als Ihr Euch umschaut, stellt Ihr fest, daß die anderen beiden verschwunden sind. Meister Bugarion ergreift Eure Hand: "Ich weiß gar nicht, wie ich Euch danken soll, Ihr habt meine Existenz, wenn nicht gar mein Leben gerettet, während einige meiner Kollegen", er deutete mit seinem Kopf in Richtung der gaffenden Menge, "seelenruhig zugeschaut haben." Aus den Reihen der Umstehenden ertönt nun Gemurmel mit dem Inhalt, man habe ja helfen wollen, aber gegen so viele, und man müsse auch an Mann und Kinder denken ..., die üblichen Ausreden der feigen Leute eben. Der Goldschmied bittet Euch, ihm doch nach Abschnitt 311 in seine Werkstatt zu folgen.

## 41

Der Kusliker Hafen zeigt sich in regem Trubel. Ihr seht, wie ein Schiff mit Kisten beladen wird. Ein paar Matrosen stehen eifrig diskutierend zusammen. Unweit von Euch ist die Hafenmeisterei, diese könnt Ihr in Abschnitt 312 betreten.

Aus der Taverne *Zum Walfisch* dröhnt Gelächter zu Euch herüber, wenn Ihr dorthin möchtet, lest bitte bei Abschnitt 402 weiter. Im Norden seht Ihr den Zugang nach Aldtenküslich, dorthin gelangt Ihr über Abschnitt 255.

## 42

Mittlerweile merkt Ihr doch, daß Ihr seit etlichen Stunden keine richtige Mahlzeit zu Euch genommen habt. Ein rascher Blick auf die Speisekarte verrät Euch, daß es außer Fischsuppe, geräucherten Grangorellen und gebackenem Plattfisch sogar gebackenen Dekapus gibt. Nach einem kurzen Blick in Euren Geldbeutel gebt Ihr Eure Bestellung auf. Das Essen ist äußerst wohlschmeckend, und so könnt Ihr bald frisch gestärkt zurück nach Abschnitt 114.

## 43

"Ich bin Marika ya Morresa, mein edler Retter." Bei diesen Worten drückt sie Euch einen Kuß auf die Wänge. "Sagt, wie kann

ich Euch für Euren Edelmut entlohnen?" Ihr lächelt ihr aufmunternd zu: "Euer Lächeln ist mir Lohn genug, aber sagt, was wollt die Schurken von Euch?" Marika wirft Euch ein leicht trauriges Lächeln zu. "Ich war die Favoritin von Herzog Olruk, aber kurz nachdem die Belagerer vor den Toren standen, hatte er kein Interesse mehr an mir und hat mich hinauswerfen lassen. Hier kennt man mich natürlich, und wo nicht mehr die schützende Hand des Herzogs über mir liegt, will jeder seinen Unmut über den Herzog an mir auslassen." Beruhigend streicht Ihr über den Arm der jungen Frau. Sie schmiegt sich an Eure Schulter. "Nun, mein Held, wie schaut es aus? Ich bin eine der berühmtesten Kurtisanen dieser Stadt und würde mich gerne für die Hilfe erkenntlich zeigen. Wollt Ihr mich nach Hause begleiten?" Das Angebot von Frau ya Morresa ist wirklich äußerst verlockend – möchtet Ihr es in Abschnitt 308 annehmen, oder wollt Ihr lieber versuchen, ob Marika Euch in Abschnitt 380 auf eine andere Weise behilflich sein kann?

## 44

"Bitte versteht doch, wie wichtig es ist, so schnell wie möglich zu handeln." Marika küßt Euch sanft auf die Stirn. "Es ist ja schon gut. Also paßt auf, folgt der Straße, bis Ihr zu der Taverne *Zum wilden Stier* kommt. Es sind recht wilde Gesellen dort, aber keine Sorge, wenn Ihr Euch direkt an den Wirt wendet und ihn nach einem Wein von der Juminrebe fragt, wird er Euch einen Weg weisen. Gebt gut auf Euch acht." Die Kurtisane gibt Euch noch einen letzten Kuß und eilt von dannen. Ein wenig bedauert Ihr schon, daß Ihr so wenig Zeit habt, aber dann blickt Ihr in die Zukunft und überlegt Euch in Abschnitt 114, was Ihr als nächstes tun wollt.

## 45

Noch einmal kräftig durchgeatmet und dann ran an den Feind. Mit festen Schritten nähert Ihr Euch der Türe und öffnet sie. Wie Ihr bereits auf den ersten Blick sehen konntet, wimmelt es hier von zwielichtigen Gestalten. Ihr entdeckt in einer Ecke einen kleinen freien Tisch. Möchtet Ihr Euch in Abschnitt 306 dorthin setzen oder wollt Ihr Euch in Abschnitt 433 zur Theke durchschlagen. Noch hat keiner von Euch Kenntnis genommen, also habt Ihr auch die Möglichkeit, eiligst wieder zu Abschnitt 117 zurückzukehren.

## 46

"Den Roten hätte ich gerne." Der Wirt geht kurz nach hinten und kommt mit einem Krug zu Euch. "Das macht vier Kreuzer." Der Wein ist sehr süffig und steigt schnell zu Kopf. Bitte macht eine *Zechen*-Probe. Gelingt sie Euch, so könnt Ihr Euch entweder bei Abschnitt 398 einen weiteren bestellen oder bei Abschnitt 117 an die frische Luft gehen. Andernfalls lest bitte bei Abschnitt 305 weiter.

## 47

Das Weib hat wahrhaftig Fäuste wie ein Amboß. Ehc Ihr Euch

verseht, erwischt Euch eine davon am Kinn. Ihr fühlt Euch seltsam leicht, schwebt dahin und erwacht bei Abschnitt 206.

## 48

„Ich bin ein aufrichtiger Unterstützer der Grafen und beabsichtige, alles in meiner Macht Stehende ...“ Ihr habt noch nicht zu Ende gesprochen, als Ihr von Hellebarden durchbohrt niedersinkt. Auch der größte Schmerz endet irgendwann, und so verliert Ihr schließlich das Bewußtsein. Bitte lest bei Abschnitt 206 weiter.

## 49

Bevor Ihr Euch verseht, werdet Ihr in die eigentliche Garnison geschleppt und vor einen stattlichen, streng wirkenden Mann in Offiziersrüstung geführt. Der größte Teil seines Gesichtes wirkt von einem altmodischen Reiterhelm bedeckt, den er auch nicht abnimmt, wenn er mit Euch redet. Das muß der berühmte Oberst Chonchobair sein, der die Alte Burg 100 Tage lang gegen die Belagerer verteidigt hat. Dafür braucht man schon sehr große Härte, und die zeigt er auch nun: Ihr versucht, ihm Eure Geschichte zu erzählen, aber er glaubt Euch offensichtlich kein Wort. Ohne irgendeinen weiteren Kommentar gibt er den Befehl, Euch in den Kerker zu werfen, bis Zeit für eine ordentliche Kriegsgerichtssitzung sei.

Als Ihr in der feuchten, dunklen Zelle hockt, verflucht Ihr Euer unvorsichtiges Verhalten. Nun, fürs Erste könnt Ihr nichts anderes tun als abzuwarten. Also hockt Ihr Euch auf das Strohlager und harret der Dinge, die da kommen. Irgendwann verlangt Euer Körper sein Recht, und Ihr fallt in einen unruhigen Schlaf. Bitte lest in Abschnitt 206 weiter.

## 50

Die Türe zum Haus des Sonnengottes ist geschlossen. Als Ihr mehr aus Neugier daran zieht, öffnet sie sich. Und als Ihr eintrittet, blickt Euch bereits ein älterer Mann mit blutunterlaufenen Augen und weinbefleckter rotgoldener Robe erwartungsvoll entgegen: „Ah, Geschellschaft! Musch isch nisch mehr alleine schaufen ... Nun scheid doch scho gut und schetscht Eusch schu mir, Wein isch noch genuch da ...“ Einladend pocht er auf die Bank neben sich, während er zugleich den Pokal zum Mund führt.

Wie wollt Ihr Euch nun verhalten? Gesellt Ihr Euch in Abschnitt 301 zu dem Zecher, oder murmelt Ihr eine Entschuldigung und kehrt in Abschnitt 194 in den Hof zurück?

## 51

Die herzoglichen Stallungen gehören mit zu den größten Gebäuden dieser Art, die Ihr je gesehen habt: Gut zweihundert Pferde sind hier untergebracht. Als Ihr Euch dem Eingang nähert, tritt ein Stallbursche auf Euch zu: „Verzeiht, aber Fremde haben keinen Zutritt. Die Pferde sind sehr nervös.“ Da Ihr sowieso nur aus Neugier schauen wolltet, kehrt Ihr bei Abschnitt 194 auf den Hof zurück.

## 52

Als Ihr von Euren Erfahrungen mit dem unseligen Dämonen-anbeter erzählt habt, eilt Schwester Samira in ihre Wohnstube und kehrt mit einem Folianten zurück, dem Ihr gemeinsam weitere erschreckende Einzelheiten über den Kult der Finsternen Ekstase entnehmen könnt: Vermutlich bezieht der Herr von Auweiler tatsächlich den Großteil seiner Kraft aus seinem Bund mit der Herrin der Unerfüllbaren Lüste, und wenn man diese Verbindung schwächen könnte, dann wäre er vielleicht auch zu besiegen. Als Ihr gemeinsam zu diesem Schluß gekommen seid, schaut Euch die Rahjageweihete lange und prüfend an, und Ihr habt das Gefühl, ihr Blick sehe direkt in Eure Seele.

Bitte kontrolliert Abschnitt 147. Wenn dort ein Kreuzchen ist, dann lest bei Abschnitt weiter 299, ansonsten bei Abschnitt 387.

## 53

Als Ihr Euch dem vermeintlichen Archiv nähert, erblickt Ihr neben dem Eingang das Relief einer nackten jungen Frau auf einem Pferd. In ihrer Hand trägt sie einen Kelch: Ihr steht vor dem Eingang des Tempels der Herrin Rahja. Möchtet Ihr in Abschnitt 298 den Tempel betreten oder Euch lieber bei 194 woanders umschaun?

## 54

Sagt an, wonach steht Euch der Sinn? Wollt Ihr von einem der edlen Weine nehmen und Euch allmählich ins Reich der Räusche trinken, dann geht es zu Abschnitt 199. Genauso könntet Ihr Euch allerdings auch eine willige Gespielin suchen, um mit ihr gemeinsam Rahja zu opfern (128).

## 55

Ein Lakai mit einer Auswahl verschiedener Getränke ist schließlich gefunden – und eine intuitive Vorsicht läßt Euch an allen Karaffen schnüffeln, ehe Ihr Euch aus einer davon eingießen laßt. Der Diener ist zweifelsohne von den Gästen weit ungewöhnlicheres Betragen gewohnt und verzieht keine Micne. Als Ihr Euch schließlich für eine Sorte entschieden habt, stellt sich diese auch als recht schmackhaft heraus: Das Getränk kitzelt ein wenig sanft am Gaumen und rinnt die Kehle hinab wie Lebenstrank.

Bitte legt eine Probe auf Eure *Selbstbeherrschung* ab. Wenn sie gelingt, könnt Ihr bei Abschnitt 296 weiterlesen, ansonsten müßt Ihr bei Abschnitt 388 fortfahren.

## 56

Ohne Euch weiter um die Wahnsinnige zu bekümmern oder nach Ihr zu fragen, entfernt Ihr Euch. Wollt Ihr nun nach einem Lakaien mit einem Krug reinen Weines Ausschau halten (55), Euch lieber mit einer eifrigen Gespielin vergnügen (128), oder möchtet Ihr doch lieber bei klarem Verstand bleiben und Euch bemühen, mehr über diese bizarre Gesellschaft herauszufinden (297)?

## 57

Euer Angriff verpufft sozusagen im Nichts – und kaum haben die Umstehenden den Versuch bemerkt, da nahen schon zwei Lakaien und ziehen Euch so schnell davon, daß Ihr gar nicht reagieren könnt. Schon seit Ihr bei Abschnitt 447 ...

## 58

So eifrig ist die Rahjageweichte in Ihr Gespräch vertieft, daß sie Eure Annäherung gar nicht zur Kenntnis nimmt. Ihr habt also keine Schwierigkeiten, sie ausgiebig zu betrachten, und was Ihr seht, ist doch eine unangenehme Überraschung: Nicht, daß die junge Frau nur ein rotes Nichts am Leib hat, verwundert Euch, denn das ist bei ihrer Kirche ja nun nicht ungewöhnlich und damit ist sie immer noch bedeckter als viele andere der Anwesenden – doch die Art und Weise, wie sie ihren Leib von den Brüsten bis zum Schritt mit blutroter Schminke bemalt hat, wirkt weniger sinnenfroh als unheimlich, als trüge sie voll Stolz frische Wunden am Körper.

Derzeit redet sie gerade auf eine noch jüngere Frau ein, deren Zweifel sie offenkundig zu beschwichtigen sucht: "... aber selbstverständlich ist es der Herrin wohlgefällig, was hier geschieht! Seid Ihr denn so kleingläubig, daß Ihr an der Allmacht der Götter zweifelt? Na also, und wie könnt Ihr dann noch daran zweifeln, daß die Götter auch die Wesen der äußeren Reiche beherrschen? Natürlich regiert die Herrin der wilden Freuden auch über die Wesen, die man Dämonen nennt, sonst wäre sie ja nicht die allmächtige Herrin ... Diese Wesen sind gerade ihre Diener, die demjenigen bereitstehen, der sie zu rufen versteht – als Belohnung für aufopferungsvolles Studium und wahre Hingabe. Oh ja, sieben Zirkel der Wahren Weihe gibt es, und wer sie alle zu meistern weiß, ist quasi ein Heiliger geworden, allzeit nahe bei der Herrin ... Zweifelt nicht, dies ist die ewige Wahrheit, die sie mir selbst im Heiligen Rausch offenbart hat ..."

Inzwischen schwirrt Euch der Kopf von der Fülle theologischer Argumente, die die Geweichte eifrig ausbreitet – sie hält nicht einmal inne, als ein betrunkenen Rüpel mit der Krone eines Junkers auf dem zerzausten Haar an sie herantritt und sie wüst befigert.

Bitte legt eine Probe auf das Talent *Götter und Kulte* ab. Gelingt diese, dann lest bei Abschnitt 202 weiter, anderenfalls bei Abschnitt 293.

## 59

Ihr erwartet insgeheim das Schlimmste, als Ihr Euch dem dunklen Vorhang nähert – doch zumindest auf den ersten Blick sieht der ganz harmlos aus: Das schwere, schwarze Wolltuch ist verziert mit dem immer wiederkehrenden Bild einer dunkelroten, dornenreichen Rose – bei einer etwas anderen Farbauswahl könnte er in jeder Villa vor dem Fenster hängen.

Als Ihr dann jedoch beginnt, den Vorhang mit einem Ast zurückzuschieben – Ihr seid ja nicht vollends des Lebens überdrüssig –, nähert sich eiligen Schrittes ein Lakai: "Verzeiht, verzeiht, aber der Herr hat ausdrückliche Anweisungen gegeben, daß der Vorhang geschlossen bleiben muß, bis es an der Zeit ist.

Sonst kann die Zeremonie gestört werden und das Risiko wird zu groß!" Freundlich, aber bestimmt lotst Euch der Diener – unterstützt von gleich vier anderen Livrierten, die eiligst dazugekommen sind – von dem Vorhang fort.

Offenbar ist Eure Neugierde hier nicht erwünscht, so daß Ihr beschließt, erst einmal nach Abschnitt 297 zurückzukehren und Euch anderenorts umzuschauen.

## 60

Offensichtlich ist Eure Erscheinung oder Eure Reaktion auf das Vorhaben doch bereits aufgefallen, denn Ihr habt noch nicht einmal die Gesten zur Einleitung eines Angriffes auf den Beschwörungsstern vollendet, als Euch unvermittelt ein schwerer Schlag am Hinterkopf trifft. Euch wird erst rot, dann schwarz vor Augen, und mit einem schweren Kopftreffer (10 TP) stürzt Ihr blitzschnell in die Finsternis – direkt nach Abschnitt 206.

## 61

Als die Leute neben und hinter Euch zu drängen beginnen, folgt auch Ihr dem allgemeinen Sog in die verborgenen Teile des Irrgartens. Vorbei geht es an dem schwarzen Vorhang mit den Rosenornamenten, und immer weiter, bis Ihr auf eine zweite, kleine Lichtung drängt, auf der mehrere nackte Diener – oder sind es Sklaven – mit schweren Stöcken die Trommeln dröhnen lassen, die Ihr die ganze letzte Zeit gehört habt.

Rundum seht Ihr im Licht der Fackeln unzählige kostbare Kissen, achtlos zu weichen Hügeln aufgetürmt; in offenen Räucherschalen kokeln allerlei berauschende Duftkräuter, und überall sind Karaffen mit Getränken zu sehen. Doch was diesen Platz wirklich von dem anderen 'Festplatz' unterscheidet, von dem Ihr gerade kommt, ist der gedrängte, altarähnliche Steintisch im Hintergrund, der über und über mit rotbraunen Flecken bedeckt ist. Auf ihm steht eine fast albern wirkende Dekoration: eine kostbare Kristallvase mit Blumen, doch die Rosen sind außergewöhnlich dornenreich und ihre Blütenblätter von erschreckend lebensechter Blutfarbe. Vor dem Altar aber sind zwischen sieben in den Boden gebohrte Dolche blutrote Schnüre gespannt, die einen Siebenstern bilden – und man muß keineswegs Meistermagus sein, um diesen Platz als Ort einer geplanten Dämonenanrufung oder Beschwörung zu erkennen.

Wollt Ihr in dieser Situation weiter abwarten, was sich noch alles ereignen wird (204), oder wollt Ihr mit einer kühnen Aktion die Beschwörung schon vor ihrem Beginn vereiteln? Dafür könnt Ihr entweder den Gastgeber angreifen, der gerade einmal drei Schritt von Euch entfernt steht (131), oder aber den Beschwörungsplatz attackieren, dessen Beschädigung gewiß auch das Ritual verzögern dürfte (60).

## 62

Vielleicht ist es wirklich das Klügste, in dieser Gesellschaft nicht herzhaft zuzugreifen – und wenn Ihr seltsame Blicke bemerkt, kann man ja immer noch murmeln, daß man sich den Magen für die späteren Delikatessen freihält. Denn bei Abschnitt 291 geht es weiter mit dem bizarren Festmahl.

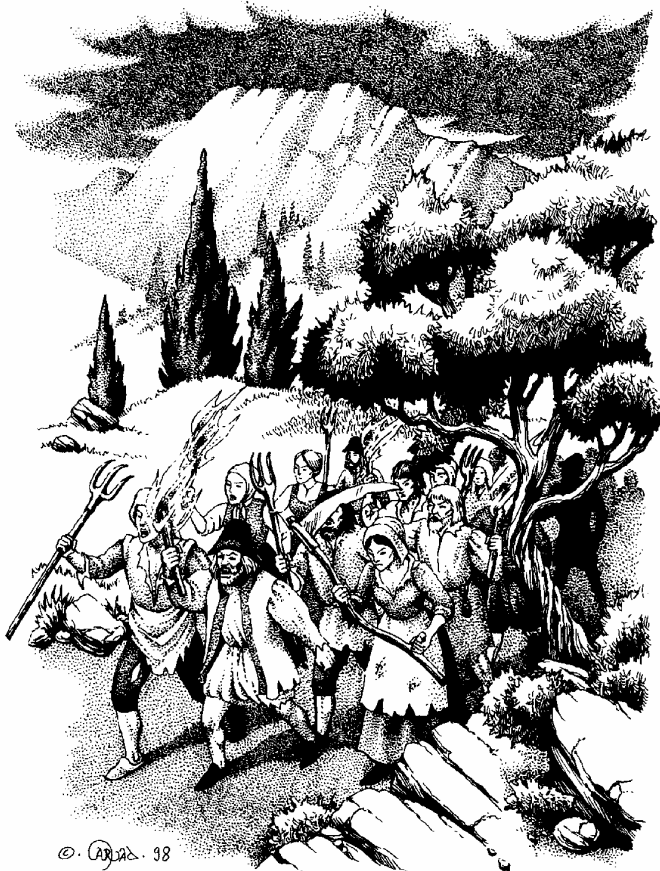
## 63

“Warum sollte ich euch anlügen? Die Frevel des Junkers haben den Zorn der Götter geweckt, und ihr alle sollt ihre Waffe sein, mit der sie ihn niederstrecken!” Bravo, Ihr habt anscheinend den richtigen Ton getroffen. Ehe Ihr Euch verseht, drängen sie zum Aufbruch und ziehen waffenschwenkend in Richtung des Schloßchens, und Ihr werdet als der Anführer mehr mitgerissen, als daß Ihr kommandiert. Wer weiß, vielleicht seid Ihr ja auch eher das Maskottchen ...

Doch als der laute und lärmende Bauerntrupp das Schloß erreicht hat, zeigt sich, daß die Wachen des Junkers fürwahr nicht nur der Dekoration dienen: Noch ehe der erste Feind in Liebweite ist, senkt sich schon ein Vorhang aus Pfeilen auf Euren Haufen nieder, und Ihr zählt zu den ersten Verwundeten – ein Pfeil mit blutrotem Schaft steckt in einem böartigen Winkel in Eurer Schulter. Der Blutverlust und der Schmerz lassen das Schlachtfeld vor Euren Augen verschwimmen, und selbst wenn Ihr nicht stürzt, müßt Ihr doch hilflos miterleben, wie die gezielten Schüsse der Wachen die eben noch wütenden Bauern in einen verängstigten Haufen Flüchtlinge verwandeln, deren Ansporn gerade kampfunfähig geschossen worden ist.

Dann klingt das Lachen des Junkers über das Feld: “Halt, haltet ein, meine Lieben. Laßt mir noch welche übrig, die meine Steuern zahlen! Aber das Aufrührerlein dort, das hätte ich gerne zum Spielen ...” Sofort macht Ihr Euch bereit, die unvermeidliche Attacke abzuwehren – doch statt dessen senkt sich ein Netz über Euch. Ihr seid gefangen wie ein Tier, und werdet mit Stockhieben bewußtlos geprügelt ...

Weiter geht es bei Abschnitt 206.



## 64

“Holla, Frau Wirtin, bring mir Wein!” Euer Rufen entlockt den Anwesenden doch etwas Neugierde, und man mustert Eure vergleichsweise gute Gewandung. Als Ihr dann noch dazusetzt: “und zwar von Eurem besten!” werfen sich die Bauern bedeutungsvolle Blicke zu.

Die Wirtin bringt tatsächlich einen Wein, der einfach nur sauer ist, aber wohl immer noch besser als das Zeug, das den anderen ausgeschenkt wird. Als Schankfrau läßt sie sich auch auf ein Geplauder mit Euch ein – und so erfahrt Ihr, daß Ihr immer noch in Auweiler seid, doch überall im Umkreis herrscht Rebellion, weil irgendwelche Adlige gegen andere aufbegehrt haben. Anderenorts, versetzt die ältere Frau seufzend, weiß man vielleicht mehr, doch hier in Auweiler müssen sich die Weinbauern so krummlegen, um die Ansprüche des Junkers zu erfüllen, daß sie einfach keine Zeit für die große weite Welt haben.

“Und das bei einem Junker, der so ein verfluchtes Leben führt!” pflichtet ein sichtlich angetrunkenes Alter bei. Einige Gäste zischen erschrocken oder winken, er solle schweigen, aber der Alte fährt fort: “Iss doch wahr. Iss doch egal, was ich sach. Wenns dem Junkern paßt, nimmt er mirn Weinberg wech, ob ich nun laut bin oder leise. Oder er läßt mich umbring ... Sonstwo reden sie von Freiheit, und ihr Duckmäuser habt die gelbe Angst!”

Offenkundig herrscht hier unterdrückte Wut unter der scheinbaren Resignation – und Ihr könnt gut erkennen, daß auch andere der Meinung des Alten sind. Wollt Ihr lieber austrinken und die Schänke verlassen, ehe es zu unruhig wird (288), oder möchtet Ihr etwa versuchen, einen Aufstand der Bauern gegen ihren dämonischen Unterdrücker anzustacheln? (290)

## 65

Das Innere des Tempels ist dem aus Euren Erinnerungen nicht unähnlich, doch man sieht, daß hier seit längerer Zeit niemand mehr war, der einmal richtig sauber gemacht hätte – allein auf den Scherben der Abbildung der heiteren Göttin selbst hat sich kein Staubkörnlein abgelagert. Doch eine Hoffnung wird zu tiefst enttäuscht: Irgend jemand hat offensichtlich alles, aber auch alles an Kultgegenständen aus dem Tempel entfernt.

Nachdem Ihr inbrünstig zur Göttin gebetet habt, Euch gegen die Ränke der Widersacherin beizustehen, schaut Ihr Euch ein wenig weiter um – und in einem unscheinbaren Regal im hinteren Teil des Gebäudes, der wohl früher von der Geweihten bewohnt wurde, findet Ihr einen Folianten, der wohl schon durch viele Hände gegangen ist. Wollt Ihr ihn näher anschauen (273) oder doch lieber in Frieden an seinem Platz lassen und nach einem letzten Blick auf die zerschmetterte Göttinnenfigur zurückkehren zum Dorfplatz (288)?

## 66

Es dauert eine ganze Zeit, bis der Stall leer genug ist, daß Ihr anfangen könnt zu graben, ohne direkt Aufmerksamkeit und Unruhe zu erregen, doch Ihr laßt den Stall nicht aus den Augen. Schließlich ist der günstige Augenblick gekommen – und das ausgerechnet, als das erste rosensfarbene Licht des Abends



am Himmel zu sehen ist. Na, das ist doch ein gutes Vorzeichen. Die eigentliche Suche geht ohne Probleme vonstatten, und bald habt Ihr gefunden, was Ihr begehrt: Ein knapp spannhohes Fläschchen aus fein geschliffenem Kristall, durch den Ihr – selbst wenn derzeit feuchte Erde daran klebt – immer noch einige Schlucke von Tharf, dem heiligen Wein der Rahja sehen könnt, so fest schloß der Stopfen, der von einer achtzehnbeerigen Rotweintraube aus Amethyst gekrönt wird.

Eilig ein Dankgebet murmelnd, säubert Ihr das Fläschchen und steckt es dann ein, ehe Ihr Euch zurückbegebt zum Schloßvorplatz (285).

## 67

Vorsichtig geht Ihr hinüber zum Schloß – denn da dort immer noch einige Diener und Wachen herumstehen, müßt Ihr Euch unauffällig verhalten, Eure Abwesenheit vom Fest wäre gewiß zu ungewöhnlich.

Wie sich nun aber herausstellt, habt Ihr gar keine Möglichkeit, das Schloß zu betreten, denn die Anweisungen des Herrn waren in dieser Hinsicht wohl sehr streng. Vermutlich hat der Schurke verhindern wollen, daß irgend jemand von seinen Gästen sich der kompromittierenden Teilnahme an der Beschwörung entzieht.

Da die zum Schutz vor Rebellen aufgestellten Wachen stets in Gruppen umhermarschieren, wagt Ihr es auch nicht, es mit einem Zauber oder gewalttätigen Angriff zu versuchen. Frustriert zieht Ihr Euch zurück, aber es gibt ja noch eine andere Möglichkeit: Ihr könntet dem Schurken in seinem eigenen Irrgarten auflauern! (289)

## 68

Wie wollt Ihr das Öffnen der Tür bewerkstelligen? Die Ranken des Weines liegen so dicht davor, daß sich die Flügel einfach nicht nach außen ziehen lassen. Ihr habt eigentlich nur die Möglichkeit, es in Abschnitt 274 mit roher Gewalt zu versuchen – oder meint Ihr gar, die richtigen liturgischen Worte zu kennen, um die Weinranken zu beeindruckten? Dann geht es für Euch in Abschnitt 137 weiter.

## 69

Bitte legt eine um sechs Punkte erschwerte Probe auf Euren *Wurfwaffen*-Wert ab. Gelingt sie, könnt Ihr bei Abschnitt 213 weiterlesen, anderenfalls müßt Ihr Euch nach Abschnitt 140 begeben.

## 70

Euer Angriff überrascht den Paktierer vielleicht – doch anscheinend hat er sich schon vorher gegen eine unvermittelte Attacke abgesichert: Das Gleißeln eines magischen Schutzschildes lenkt Euren tapferen Versuch mühelos ab, und im nächsten Augenblick trifft Euch seine Gegenwehr so hart, daß Ihr nicht einmal bemerkt, was genau Euch so erwischt hat, ehe Ihr das Bewußtsein verliert und fortdriftet in Richtung Abschnitt 206.

## 71

Bitte legt eine Probe ab – entweder auf das Talent *Schlösser knacken* oder auf den Zauber FORAMEN (7 ASP). Gelingt die Probe, geht es bei Abschnitt 276 weiter, ansonsten müßt Ihr bei Abschnitt 216 eine neue Wahl treffen.

## 72

Inzwischen ist ein Lakai herangekommen, der Euch alle noch einmal daran erinnert, daß Ihr nun als Gäste beim großen Bankett im Irrgarten erwartet werdet. Nachdem sich alle gesäubert und angekleidet haben, zieht Ihr gemeinsam in Richtung Abschnitt 272.

## 73

Der Gang endet vor einer einfachen Tür. Wollt Ihr diese bei Abschnitt 218 öffnen oder zurück zu Abschnitt 144 gehen?

## 74

Als Ihr den Gang weiter hinabschreitet, entdeckt Ihr in einer offenen Kammer zu Euer Linken eine Dienstmagd, die Wäsche aus einem Regal nimmt. Möchtet Ihr ein wenig mit der Magd plauschen? Dann lest bitte in Abschnitt 283 weiter. Ihr könnt aber auch einfach dem Gang nach Abschnitt 436 folgen.

## 75

Auch im Dorf gab es etwas zu feiern: Denn die Kinder sind verschreckt, aber wohlbehalten zurückgekehrt – zum Glück hatten sie sich gar nicht in den Irrgarten getraut. Als Ihr, den man fast aufgegeben hatte, auch zurückkehrt, glaubt man nur zu gerne, daß der Fluch für immer gebrochen ist. Die reisenden Kaufleute sind bereits aufgebrochen, aber Ihr wißt ja, wo Ihr sie finden könnt, wenn Ihr wollt – in Kuslik, einer Stadt, die Ihr inzwischen von einer ganz anderen Seite kennengelernt habt ... Zum guten Abschluß geht es bei Abschnitt 393.

## 76

Ihr wollt keineswegs hinter dem edlen Spender zurückstehen und schaut prüfend in Eure Taschen. Nun, der Beutel mit dem Trockenpflaumen aus Kuslik ist nicht gerade edel zu nennen, aber darauf kommt es ja gar nicht an – Ihr habt nun der Göttin und ihren Besuchern ebenfalls etwas zum unbeschwerten Naschen hingestellt. Nach einem kurzen Überlegen legt Ihr in die Schale neben dem Tablett eine kleine Spende für weiteren Wein. (Bitte notiert Euch genau, wieviel Ihr gebt.)

Möchtet Ihr nun ein wenig von den dargebotenen Gaben kosten (394), Euch ein wenig bei Abschnitt 281 entspannen oder direkt wieder zurück zum Dorfplatz (150)?

## 77

“Nun, eigentlich wollte ich schon immer ein Elchgeweih für

meine gute Stube haben. Ich denke, meine Freunde werden beeindruckt sein. Es braucht ja keiner zu wissen, daß ich ihn nicht selber erlegt habe. Hier ist das Geld.” Als Ihr der Händlerin die blitzenden Münzen überreicht, strahlt sie über diesen unerwarteten Verkauf: “Herzlich Dank und viel Freude damit!” Mit diesen Worten hängt Meisterin Amina das unförmige Geweih ab und überreicht es Euch. Es ist schwerer, als Ihr gedacht hättet – sei’s drum, imposant ist es auf jeden Fall. (Das Geweih wiegt mit der Holztafel dahinter 18 Stein.)

“Kann ich sonst noch etwas für Euch tun?” fragt die Kauffrau. Wollt Ihr Euch auch die übrigen Waren anschauen (221), noch ein wenig mit ihr plaudern (282) oder den Laden verlassen und zum Dorfplatz zurückkehren (150)?

## 78

“Ihr wollt mich wohl verspotten!” reagiert Meisterin Amina empört auf Euren wohl doch zu durchsichtigen Versuch, Eindruck zu schinden. Wollt Ihr sie um Entschuldigung bitten und nach der Geschichte fragen (4) oder den Laden in Richtung zum Dorfplatz (150) verlassen?

## 79

“Ich bin eigentlich nur auf der Durchreise hierhin gekommen, Domna, aber vielleicht mögt Ihr mir ja trotzdem von der Sache berichten? Vielleicht fällt mir eine Lösung ein.” Meisterin Amina mustert Euch einen kurzen Augenblick. “Ich denke, Schaden anrichten wird es auf keinen Fall”, sagt sie, bevor sie Euch bei Abschnitt 222 die Geschichte erzählt.

## 80

Nach der sättigenden Mahlzeit in der recht warmen Gaststube empfindet Ihr die kühle Frische des Herbstabends als sehr wohltuend. Aus einem Heuschouer klingt leises Lachen zu Euch herüber. Seid Ihr neugierig und nähert Euch diesem Ort (226), oder schlendert Ihr einfach weiter durch das Dörfchen (427)?

## 81

Spät ist es geworden in der Schankstube, und außer Euch sind kaum noch andere Gäste zu sehen, und gewiß kein fahrender Abenteurer wie Ihr. Allmählich merkt Ihr, wie der lange Tag seinen Tribut fordert, und immer wieder erkennt Ihr, daß Ihr einige Zeit lang ins Leere gestarrt und an gar nichts gedacht habt. Eigentlich ist es also entschieden an der Zeit, ins Bett zu gehen, zumal auch morgen ein anstrengender Tag vor Euch liegt – aber dann geschieht in Abschnitt 7 etwas Unerwartetes.

## 82

“Überlegt doch, Freunde!” fordert Ihr die anderen auf: “Bestimmt läßt die Frau einiges springen, wenn wir ihren Sprößling suchen ...” Direkt an die besorgte Mutter gewandt, fährt Ihr fort: “Nun, o Sorgenreiche, was ist es Euch wert, Euren Kleinen zurückzubekommen? Gold sollte es schon sein ...”

Eisiges Schweigen breitet sich in der Schankstube aus: Die Dame schaut Euch nur fassungslos an, von seinem Platz hinter der Theke blickt der Wirt empört herüber – und selbst Eure Kompagnons scheinen unangenehm berührt zu sein. Donnernd schlägt die eben noch so freundliche Kriegerin Marganita ihre Faust auf die Tischplatte: “Ich glaub es ja nicht! Verzeiht, Domna, für den Kerl hier. Leider haben wir wirklich keine Zeit, aber das hier ist ...” Sie ringt um Worte, und die Dame Lukretia ergänzt: “Widerwärtig vielleicht?” Ihr seid seltsam ausgeschlossen, als die Reisenden sich nun mit einigen knappen Stichworten verständigen. “Denk an Drölerfeld!” – “Ja, aber vergeßt nicht, wie der Puniner ghandelt hat ...” erklingt es am Tisch, ehe die Abenteurer zu einer Einigung kommen: “Domna, Zeit haben wir so gut wie keine, aber bei den Göttern, wer auf die Hilfe der Himmlischen hofft, soll seine nicht geizig vergeben. Wißt Ihr, wir werden ihn suchen, zumindest einige Stunden lang. Bis morgen ist er entweder gefunden oder zurückgekommen – oder Ihr müßt aus Euren Mitbürgern einen Suchtrupp zusammenstellen.”

Irritiert schaut Ihr den Fünfen nach, als sie sich erheben und die Schankstube verlassen: Anscheinend hat Euer Versuch, ein wenig Geschäftssinn zu zeigen, sie eher abgestoßen als überzeugt. Auf einmal ist auch nichts mehr von gemeinsamen Unternehmungen zu sehen.

Weiter geht es bei Abschnitt 8.

## 83

“Gute Frau, nun sorgt Euch nicht zu sehr. Zwölf, das ist doch schon ein gutes Alter, und da wird ihm schon nicht viel passieren. Vermutlich steht er morgen früh verfroren und hungrig vor Eurer Tür, und wenn nicht, so sehen wir erst dann die Spuren, die er gerade hinterläßt. Sollte er wirklich noch fort sein, werde ich morgen früh nach Eurem Sohn suchen, versprochen. Aber nun bin ich einfach zu müde.”

Frau Terraquonda scheint nicht allzu beruhigt, erwidert aber nichts – statt dessen wirft sie Euch einen beinahe verzweifelten Blick zu. Nun, Ihr habt ihr Hilfe versprochen und sogar bewiesen, wie wenig nun blinder Eifer nützen würde.

Ihr bittet Meister Otario, Euch morgen zeitig bei Abschnitt 157 zu wecken, und zieht Euch nach einigen letzten Abschiedsworten zur Nacht zurück.

## 84

Um eines der quirligen Kinder zu packen, sollte Euch eine Probe auf Eure Gewandtheit gelingen. Ist dies der Fall, könnt Ihr bei Abschnitt 340 weiterlesen, ansonsten begeben sich Ihr kopfschüttelnd nach Abschnitt 417.

## 85

Erfrischt wacht Ihr am nächsten Tag auf. Nach einem reichhaltigen Frühstück teilt Euch Meister Otario mit, daß Ihr für die Übernachtung nicht zu bezahlen braucht, da Ihr ihm eine große Gefälligkeit erwiesen habt – schließlich sei sein Sohn noch am Leben. Als Ihr Eure Reise fortsetzt, wundert Ihr Euch zwar

ein wenig, was diese seltsame Bemerkung bedeuten sollte, aber Wirte drücken sich nun halt manchmal nicht so gewählt aus. Als Ihr einige Stunden später Clameth erreicht habt, ist das ganze kaum noch eine vage Erinnerung für Euch, und bald schon denkt Ihr nicht mehr an das kleine Dorf Auweiler, in dem Ihr halt ebenso beiläufig eine Nacht verbracht habt, wie in vielen Dörfern davor und danach.

## 86

Nur zu gerne schließt Ihr Euch dem Suchtrupp an, der dort nach den Kindern Ausschau hält, allein, es fruchtet wenig: Außer dem Schal eines der Mädchen findet sich keine Spur in der ganzen Gegend.

Nachdem selbst ein Woche des Suchens keine Resultate erbracht hat, verläßt Ihr dann doch die gramgebeugten Eltern und das ganze bekümmerte Dorf, mit mehr als leichter Verlegenheit in Eurem Sinn.

Würfelt bitte eine *Magiekunde*-Probe. Wenn sie gelingt, geht es in Abschnitt 12 weiter, sonst bei Abschnitt 338.

## 87

Während Ihr noch die sich im Wasser spiegelnden Sterne betrachtet, fällt Euch an einer Stelle nahe dem Ufer ein besonders starkes Glitzern auf. Als Ihr Euch danach bückt, könnt Ihr ein völlig morsches Lederbeutelchen entdecken, indem einige Edelsteine glitzern. Vorsichtig angelt Ihr es aus dem Wasser. Während Ihr die Edelsteine abschätzt, sie mögen bestimmt 3 Dukaten wert sein, fragt Ihr Euch, wie der Beutel wohl dahingelangt sein mag. Ein Dieb könnte ihn hier verborgen haben, oder vielleicht ist der Besitzer hier ertrunken. Nun, auf die Begegnung mit einer Wasserleiche habt Ihr wahrlich keine Lust, und so wendet Ihr Euch ab, ohne dem Bach einen weiteren Blick zuzuwenden. Bitte lest bei Abschnitt 337 weiter.

## 88

Mutig versucht Ihr Euch weiter durch die Gänseschar fortzubewegen. Drei weitere Schnäbel schnappen nach Euch und verursachen weitere 7 Trefferpunkte, bei denen Ihr laut aufschreit. Plötzlich ereignet sich das bei Abschnitt 14 Beschriebene.

## 89

Leise nähert Ihr Euch den Sprechern. Es handelt sich um ein etwa sechzehnjähriges Mädels und einen etwas jüngeren Burschen, die eifrig Trauben abpflücken und in einen bereits recht gut gefüllten Korb legen. Offensichtlich habt Ihr gerade ein paar Rebendiebe ertappt. Noch haben sie Euch nicht entdeckt. Wollt Ihr Euch ihnen bei Abschnitt 335 offenbaren oder bei Abschnitt 235 zurück zum Wald gehen?

## 90

“Eine derart liederliche Person wie du verdient erst einmal Prügel, damit sie zu Sinnen kommt. Erst schamlos gegen Gesetz

und Recht verstoßen, und sich dann noch schamloser aus der Affäre ziehen wollen. Das hättest du wohl gerne, ha!”

Falls Ihr noch keine Waffe in der Hand habt, ergreift Ihr sie jetzt. In praisiosgefälligem Zorn schlägt Ihr mit der flachen Seite auf die erschreckte Maid ein (17).

## 91

“Kind, ich denke, die Göttin wäre eher angewidert, wenn ich dich hier derart freudlos bespringe. In einer anderen Nacht und unter anderen Umständen vielleicht, so aber nicht”, erwidert Ihr recht scharf. Überrascht starrt die junge Bauernmaid Euch an – von einem rauhen Abenteurer hat sie anscheinend so viel Feingefühl gar nicht erwartet. Ihr überlegt, was Ihr nun mit ihr anfangen wollt: Immerhin ist sie immer noch eine Rebendiebin, Ihr könnt sie also bei Abschnitt 18 zu Domna Lucretia schleppen und eventuell eine Belohnung erhalten. Vielleicht könnt Ihr sie aber auch bei Abschnitt 333 selber aushorchen. Natürlich könnt Ihr sie auch einfach entkommen lassen und Euch bei Abschnitt 235 in den Wald begeben.

## 92

Ihr folgt dem schmalen Pfad, die knisternden und rauschenden Geräusche des nächtlichen Waldes als ständige Begleiter. Plötzlich kommt Ihr an eine Weggabelung. Links bleibt der Pfad schmal und verschlungen, aber rechts scheint ein sehr breiter Weg fortzuführen. Wollt Ihr dem Pfad nach Abschnitt 19 folgen oder Euer Glück auf dem breiten Weg bei Abschnitt 440 versuchen?

## 93

Ihr steigt die steinerne Treppe hinunter, bis Ihr vor einer weiteren eisenbeschlagenen Tür steht. Wollt Ihr sie öffnen, ist eine um vier Punkte erschwerte Körperkraft-Probe erforderlich – dann mögt Ihr bei Abschnitt 20 weitergehen. Ansonsten bleibt Euch bei Abschnitt 422 der Weg nach oben.

## 94

Entschlossen tretet Ihr wieder den Weg nach draußen an und entscheidet auch bei Abschnitt 332, was Ihr als nächstes tun wollt.

## 95

Dieser Irrgarten ist Euch nun doch entschieden zu unheimlich, und Ihr tretet eilig den Rückzug an. Je mehr Ihr Euch den äußeren Bereichen des Irrgarten nähert, um so verfallener wird er. Schließlich habt Ihr es geschafft und eilt zurück in das Dorf. Hier werdet Ihr bereits freudestrahlend erwartet und so schmutzig wir Ihr seid bei Abschnitt 329 in die Wirtsstube gezogen.

## 96

Ihr bemerkt, daß der Zustand des Irrgarten sich deutlich verändert, je weiter Ihr Euch dem Zentrum nähert. Wären die Sträu-

cher am Eingang völlig verwahrlost und die Wege kaum passierbar, so werden sie nun mit jedem Schritt gepflegter. Außerdem scheint es Euch, als ob der Irrgarten spürbar verworrener wird. Natürlich ist es gerade bei einem verfallenen Irrgarten nicht möglich, genau zu sagen, wo die Wege liegen, aber so, wie der Weg verläuft, erscheint es Euch doch recht merkwürdig. Wollt Ihr den Weg weiterverfolgen, so mögt Ihr dies bei Abschnitt 23 tun. Natürlich ist es auch möglich, daß Ihr beschließt, daß Euch die ganze Sache nun entschieden zu unheimlich ist und Ihr lieber bei Abschnitt 410 den Rückzug antretet.

## 97

“Habt Ihr denn nichts Besseres für Eure Gäste? Ich möchte einen Bosparanjer.” Der Diener schaut Euch einen Augenblick irritiert an. “Einen Bosparaner? Ich denke, so jemanden hat selbst der Herr nicht vorrätig, und zudem, ich serviere hier nur Getränke ...”

Offensichtlich ist der arme Mann selber schon angetrunken. Wollt Ihr Euch bei Abschnitt 168 einfach ein anderes Getränk nehmen, oder aber wollt Ihr lieber kein Risiko eingehen und nichts trinken(24).

## 98

Ein breiter Teich liegt vor Euch, Ihr seht darin Fische schwimmen. Lediglich eine schmale Planke führt darüber. Bitte macht eine *Körperbeherrschungs*-Probe. Gelingt sie Euch, so kommt Ihr sicher auf der anderen Seite an. Andernfalls landet Ihr in dem drei Spann tiefen Gewässer und werdet von den darin schwimmenden Piranhas (2W6 Tiere; AT 10; TP 1W6) zweimal angegriffen, ehe Ihr die andere Seite erreicht. Danach könnt Ihr Euch in jedem Falle weiter nach Abschnitt 428 begeben.

## 99

Ihr setzt die irdene Flasche an den Mund und nehmt einen kräftigen Schluck. Im ersten Augenblick scheint es Euch, als ob Euch die Innereien verbrennen wollen, dann spürt Ihr nur noch eine angenehme Wärme. Der Bauer schaut Euch aufmerksam an. “Gutes Zeug, nicht? Hat mein Schwager gebrannt, kann zwar nicht mehr laufen, der Pedro, aber Schnaps kann er immer noch machen.” Während Ihr langsam wieder zu Atem kommt, nimmt der Bauer seinerseits einen kräftigen Schluck von dem Brand. Wiederum schaut er Euch an. “Ihr seid also auch auf unserer Seite, das ist gut. Sollen ja nicht glauben, daß sie mit allem durchkommen, diese dekadenten Herzöglichen. Und den letzten Scheffel abpressen und nach Gareth schaffen, das konnten sie alle immer gut – aber was haben sie für uns getan? Nichts! Als alles bereits am Brennen dran war, da ist unser edler Herzog Olruk von Gareth aus zurück gerast, der feige Kerl. Meine Schwester, die Mariella, die hat noch seine Kutsche gesehen, wie er auf der Reichsstraße an ihrem Hof vorbeigerast ist. Drei Hühner und den Hofhund hat er überfahren, ohne auch nur anzuhalten. Nun, aber seine Gegner werden von Tag zu Tag stärker – und ich bringe hier die Ernte für sie ein, daß sie was zu beißen haben, ehe die Kaiserlichen zurückkehren und alles plün-

dern. Hier, nehmt dieses Band, es ist das Zeichen der Freunde des Grafenrates.” Mit diesen Worten reicht er Euch ein gelbgrünes Band. Wollt Ihr das Band an Eurer Kleidung befestigen, macht bitte bei Abschnitt 366 ein Kreuzchen. Nachdem Ihr Euch bei dem Bauern bedankt habt, geht es bei Abschnitt 242 weiter.

## 100

Ihr wundert Euch noch immer einigermaßen über das seltsame Gebaren des Bauern, während Ihr Euren Weg fortsetzt. Plötzlich hört Ihr hinter Euch den Mißklang eines eher schlecht als recht geblasenen Signalhorns. Was wollt Ihr tun? Wollt Ihr Euch sicherheitshalber lieber in die dichten Büsche des Waldes schlagen, so mögt Ihr dies bei Abschnitt 28 tun. Ihr könnt natürlich auch bei Abschnitt 324 einfach weiter der Straße nach Kuslik folgen.

## 101

“Einverstanden, ich schließe mich Euch an.” “Gut, ich bin Weibelin Aurelia, wie heißt Ihr?” Nachdem Ihr Euren Namen genannt habt, werden Euch die übrigen Soldaten vorgestellt. Unterwegs erzählt Euch Aurelia, daß sie im Umland als Rekrutierungsgruppe unterwegs waren, um den Belagerern Nachschub zu bringen. Ihr nickt zu den Ausführungen nur, zumal Euch nicht ganz klar ist, über welche Belagerung die Weibelin redet. Schließlich endet der Weg an einem Fluß.

Die Brücke, die über den Yaquir führte, ist zerstört, nur einzelne Planken ragen wie anklagende Finger in die Luft. An dieser Stelle scheint der Yaquir mehr als zweihundert Schritt breit zu sein. Glücklicherweise wartet am Ufer eine Fähre. Nachdem Eure Anführerin einige Worte mit dem Fährmann gewechselt hat, werdet Ihr alle an Bord gewunken. Der Fährmann nimmt sechs lange Stangen und verteilt sie unter den Soldaten. Auch Ihr erhaltet eine in die Hände gedrückt. Dann stößt der Fährmann mit seiner Stange die Fähre vom Ufer ab. Eure Gefährten stecken ihre Stangen ebenfalls in den Fluß, und schließlich folgt ihr Ihrem Beispiel.

Bitte macht eine Körperkraftprobe plus 2. Gelingt sie Euch, so lest bitte bei Abschnitt 29 weiter. Wenn Ihr zu schwach seid, geht es für Euch bei Abschnitt 322 weiter.

## 102

Ihr seht Eure einzige Chance in der Flucht, und so hetzt Ihr mit einem raschen Sprung in den Wald. Bitte macht eine *Körperbeherrschungs*-Probe. Gelingt sie Euch, so lest bei Abschnitt 30 weiter; solltet Ihr im Augenblick zu ungeschickt sein, so begeben Euch zu Abschnitt 321.

## 103

Die Strömung ist doch recht stark, aber Ihr schafft es mit einiger Mühe, den Fluß bis zur Mitte zu überqueren. Bitte legt nun eine *Schwimmen*-Probe+3 ab. Wenn Euch diese Probe gelingt, schwimmt Ihr weiter zu Abschnitt 446. Falls Ihr die Probe nicht schafft, lest Ihr bitte bei Abschnitt 320 weiter.

**104**

“Ich bin ein treuer Untertan des Herzogs”, erklärt Ihr mit fester Stimme. “Soso”, die Weibelin mustert Euch mit einem recht eigenartigen Blick, “dann ist es ja ein Glück für uns, daß Ihr zu uns gestoßen seid. Mannen, denkt an Baliiri, Tod allen garethischen Spitzeln!”

Bevor Ihr Euch verseht, seid Ihr von den Soldaten umringt. Noch ehe Ihr Eure Waffe ziehen könnt, verspürt Ihr einen heftigen Schmerz in der Brust. Erstaunt seht Ihr, wie Euer Blut aus einer klaffenden Wunde sprudelt. Ein weiterer Hieb trifft schmerzhaft Euren linken Arm, der daraufhin wie ein Fremdkörper an Eurer Seite hängt. Ein dumpfer Schlag trifft Euren Schädel, und dann wird es dunkel um Euch. Das nächste, was Ihr bewußt wahrnehmt, steht bei Abschnitt 206.

**105**

Nach einem kurzen Augenblick hat die Weibelin den Tumult am Tor beendet. Nach einem kurzen Zählappell führt sie Eure Truppe an der Stadtmauer entlang. Euch fällt auf, daß in der Stadt nur wenige bewaffnete Zivilisten zu sehen sind. Schließlich seid Ihr an einem Garnisongebäude angekommen. Ihr betretet das imposante Gebäude bei Abschnitt 33.

**106**

Ein wenig unzufrieden legt Ihr Eure Waffen ab. Die Gardistin reicht sie Ihrem Kollegen und überreicht Euch ein gesiegeltes Dokument. “Damit bekommt Ihr bei der Abreise Eure Waffen zurück. Pro Tag kostet die Aufbewahrung fünf Heller, seht also zu, daß Ihr noch Geld habt, wenn Ihr abreisen wollt.” Das ganze kommt Euch zwar sehr stark wie Raubrittertum vor, aber Ihr habt schließlich keine andere Wahl. Als Ihr durch das Tor tretet, stellt Ihr fest, daß auf der Straße sehr viele Menschen unterwegs sind. Ihr beschließt, zunächst einmal mit dem Strom zu schwimmen und landet schließlich in Abschnitt 176.

**107**

“Guter Mann”, hebt Ihr an. “Ich bin mitnichten ein Rekrut für Eure Armee. Ich bin ein einfacher Reisender, der zwangsverpflichtet wurde. Daher fordere ich Euch auf, mich gehen zu lassen, zumal ich einflußreiche Freunde habe.” Der Mensch schaut Euch an. “Ihr behauptet also, daß Ihr gezwungen wurdet, Euch der Armee anzuschließen? Nun gut, ich werde die Sache überprüfen. Wenn Ihr die Wahrheit sagt, werde ich Euch natürlich gehen lassen. Aber Ihr müßt verstehen, daß wir Euch bis zur Klärung der Sache als unseren Gast betrachten müssen, aber wie gesagt, spätestens morgen früh werden wir diese Angelegenheit klären können. Solltet Ihr aber gelogen haben, dann werdet Ihr es bereuen!”

Nach diesen Worten werdet Ihr zu Abschnitt 35 geführt.

**108**

Ihr tretet durch die Tür und erblickt vor Euch eine hölzerne

Treppe. Bereits die ersten Stufen knarzen recht laut. Die Treppe endet auf einem kleinen Absatz vor einer geschlossenen Tür. Wollt Ihr diese bei Abschnitt 36 öffnen oder bei Abschnitt 179 in den Vorraum zurückkehren?

**109**

Der Anblick der Bibliothek des Kusliker Hesindetempels ist immer wieder atemberaubend. Der sich über drei Etagen erstreckende, durch Galerien verbundene Bücherpalast – und das sind nur die öffentlich zugänglichen Räume – ist das Paradies eines jeden wissensdurstigen Menschen. Nicht umsonst sagt man, daß Wissen, das nicht hier aufbewahrt wird, nicht existiert. Bruder Rakarion führt Euch an ein Lesepult, von denen zahlreiche im Raum verstreut sind. Ihr stellt fest, daß die Bibliothek heute nicht besonders gut besucht ist. Ihr scheint in der Tat der einzige nichtgeweihte derzeitige Besucher zu sein. “Nun, Ihr wollt etwas in Erfahrung bringen, also sagt an, was Ihr wissen wollt.” Bitte lest in Abschnitt 37 weiter.

**110**

Bruder Rakarion schaut Euch einen Augenblick an. “Ich denke, wir können darüber reden. Erzählt mir Eure Geschichte, dann werde ich sehen, was ich für Euch tun kann.” Nachdem Ihr geendet hat, schweigt Bruder Rakarion für einen langen Augenblick. “Die von Euch beschriebene Rose ist eines der Symbole eines Erzdämons, nämlich der Widersacherin der Herrin Rahja. Wartet, ich hole einen Fölianten.” Der Geweihte läßt Euch allein mit Euren beunruhigenden Gedanken. Ein Erzdämon.

Nach, wie es Euch scheint, einer Ewigkeit kommt Bruder Rakarion mit leeren Händen zurück. “Ich bedaure, aber es ist etwas sehr Unglückliches passiert. In ganz seltenen Fällen geben wir Bücher außer Haus. Schwester Samira vom Tempel der Rahja hat es ausgeliehen, wohl um sich über den Kult dieser Dämonin zu informieren. Nun, was soll ich sagen, das war vor sechs Monden, und seit der Belagerung kommt niemand in die Burg hinein oder aus ihr heraus. Die Information, die Ihr sucht, befindet sich also im Tempel der Rahja, allerdings fürchte ich, daß man Euch wohl kaum in die Burg lassen wird, um etwas über Dämonenkulte zu recherchieren. So leid es mir tut, da können wir Euch nicht helfen. Habt Ihr sonst noch einen Wunsch?” Bitte begeben Euch zu Abschnitt 37.

**III**

Ihr begeben Euch an die Seite der Geweihten. “Verzeiht, kann ich Euch was fragen?” flüstert Ihr der Frau zu. Sie schaut Euch einen Augenblick an: “Ihr wollt etwas über das Wesen der Göttin erfahren?” “Äh, eigentlich wollte ich nicht unbedingt etwas über die Göttin, sondern über ein anderes Thema wissen”, stammelt Ihr. “Das hier ist der Gebetsraum der Göttin, und hier lauscht sie ihren Gläubigen. Wenn Ihr Wissen erlangen wollt, geht in die Bibliothek.” Danach wendet sich die Geweihte wieder ihrem Gebet zu. Eigentlich hatte sie ja recht mit ihrem Tadel, deswegen entschließt Ihr Euch, jetzt entweder zurück in

die Vorhalle (179) zu gehen oder aber Euch in Abschnitt 183 mit einem Gebet an die Göttin Hesinde zu wenden.

## 112

Der Bursche erweist sich als deutlich zäher, als Ihr erwartet hattet, Ihr seid mittlerweile von seinen Hieben deutlich angeschlagen, und als Ihr fast denkt, daß Ihr es geschafft habt, verspürt Ihr von hinten einen stechenden Schmerz – es wird dunkel um Euch. Bitte lest bei Abschnitt 206 weiter.

## 113

“Ich bin ein Sonderkundschafter der Grafenfreunde. Ich will versuchen, den Herzog zur Strecke zu bringen. Dann würde hier endlich wieder Frieden eintreten.” Der Goldschmied betrachtet Euch mit einer Miene des Bedauerns: “Ich würde Euch wirklich gerne helfen, aber seit der Belagerung kommt niemand in die Burg hinein. Für mich bedeutet das eine recht herbe Geschäftseinbuße. Aber nehmt wenigstens dies als Zeichen meines Dankes.” Damit reicht Euch Meister Bugarion zwei Dukaten. Ihr bedankt Euch, sagt Lebewohl und kehrt zurück zu Abschnitt 259.

## 114

Zu Eurer linken Seite seht Ihr eine kleine Garküche, der Duft nach frischer Fischsuppe, aber auch gebackenem Fisch weht zu Euch herüber. Falls Ihr etwas essen möchtet, begeben Euch zu Abschnitt 42.

Ein paar Meter weiter ist ein kleiner Laden, über dessen Türe ein riesiger, ausgestopfter Fisch hängt. Um zu dem Laden zu gelangen, lest bitte in Abschnitt 309 weiter.

Wenn Ihr der Straße folgen möchtet, so könnt Ihr in Abschnitt 41 zum Hafen und bei 258 weiter zur Mitte von Aldtenküschlich vordringen.

## 115

Als Ihr näher kommt, hört Ihr, wie einer der Männer zu der jungen Frau sagt: “Nun zier dich nicht so, jetzt, wo dich der Herzog nicht mehr braucht, kannst du doch froh sein, wenn sich so schmucke Kerle wie wir um dich kümmern.” Das Mädchen versucht nur noch entschiedener, sich zu verteidigen.

“Jetzt ist es aber genug, laßt sofort die Dame in Ruhe”, brüllt Ihr die Kerle an. Diese fahren zu Euch herum: “Was geht dich das an, heh?” versucht einer Euch einzuschüchtern. “Die Dame ist mit mir befreundet.” Die drei blicken verdutzt: Diese Antwort scheinen sie nicht erwartet zu haben. “Wir haben doch nur Spaß gemacht ...” beeilt sich einer zu beteuern – und dann rennen sie auch schon wie aufgeschreckte Hasen von dannen. Die junge Frau hat mittlerweile das zerissene Mieder wieder über ihre Brust gezogen. Trotz ihres zerrupften Zustandes und des tränennassen Gesichts ist sie unverkennbar eine atemberaubende Schönheit. Ihr reicht ihr ein Schnupftuch, mit dem sie sich die Tränen abwischt. Dann stellt Ihr Euch vor. Bitte lest in Abschnitt 43 weiter.

## 116

“Naja, wißt Ihr, nichts gegen ein paar schöne Stunden mit Euch, aber die gehen sehr schnell vorbei, und einen hungrigen Magen kann man nicht damit füllen. Könntet Ihr mir nicht Eure Dankbarkeit etwas materieller beweisen?” Marika rückt ein Stück von Euch ab. Mit eisiger Miene sagt sie: “Verzeiht, ich wollte mich Euch natürlich nicht aufdrängen. Hier, nehmt.” Damit drückt sie Euch einen Lederbeutel in die Hand, und che Ihr Euch verseht, ist sie im Gewirr der Gäßchen verschwunden. Ein kurzer Blick in den Beutel zeigt eine sehr üppige Belohnung: Sieben Goldmünzen sowie zwölf Silbertaler glitzern Euch entgegen. Äußerst zufrieden blickt Ihr Euch bei Abschnitt 114 nach einer weiteren Möglichkeit um.

## 117

Ihr gelangt auf eine Querstraße, eindeutig die letzte Straße vor der Herzogsburg. Oben könnt Ihr die erleuchteten Fenster sehen. Wie mag es wohl den Eingeschlossenen gehen? Ob sie wohl noch genügend Nahrung haben? Vor allen Dingen, was ist mit denjenigen, die eigentlich neutral sind, den Magiern und den Geweihten? Während Ihr über diese Fragen nachgrübelt, seht Ihr eine weitere Taverne. Über dem Eingang baumelt ein verwittertes Schild im Wind. Bei näherer Betrachtung entpuppt sich die Darstellung als irgendeine gehörnte Kreatur, dann erkennt Ihr den Schriftzug *Zum wilden Stier*. Da hat sich der Maler aber wirklich reichlich künstlerische Freiheit gelassen. Aus der Taverne ertönt sehr lautes Stimmengewirr. Plötzlich öffnet sich die Tür und ein Betrunkener torkelt Euch entgegen. Nach dem zu urteilen, was Ihr erblicken könnt, scheint sich drinnen allerlei wildes Gesindel zu befinden. Möchtet Ihr Euch dennoch bei Abschnitt 45 einen kühlen Schluck gönnen, oder wollt Ihr lieber zu einer etwas zivilisierteren Gegend zurückkehren (114)?

## 118

“Es tut mir leid, aber ich darf nicht darüber reden. Die Sicherheit des Reiches hängt von meinem Auftrag ab. Vielleicht ein anderes Mal.” Marika schaut Euch geradewegs in die Augen: “Wie Ihr wünscht, nochmals danke und Lebewohl.” Nach diesen Worten verschwindet sie schnell in den verwinkelten Gassen. Ihr steht bei Abschnitt 114 und überlegt, was Ihr nun als nächstes tun sollt.

## 119

Wütend attackiert Ihr die Hünnin. Sie ist derartig überrascht, daß sie Euren ersten Angriff nicht pariert. Bitte würfelt Eure Attacke und bei Erfolg die Trefferpunkte. Danach hingegen wird sich Eure Gegnerin wehren. Die Werte der Frau sind wie folgt:

AT 16	PA 15	TP 1W +1 (Boxen)	LE 46	RS 3	MR -3
-------	-------	------------------	-------	------	-------

Wenn Ihr als Gewinner aus dem Kampf hervorgeht, entschließt Ihr Euch, daß es klüger ist, sich nach Abschnitt 117 aus dem Staub zu machen, bevor eventuelle Freunde Rache an Euch nehmen. Solltet Ihr unterliegen, begeben Euch zu Abschnitt 47.



**I 20**

“Ich würde gerne dem Herzog zu Hilfe eilen”, erklärt Ihr den Gardisten. Einer der Soldaten blickt zu der Magierin. Diese schüttelt den Kopf. Während einige der Wachen Euch mit ihren Waffen in Schach halten, schnauzt Euch die Offizierin an: “Ich glaube, du bist ein Spitzel. Warte nur, Oberst Conchobair macht kurzen Prozeß mit dir!” Trotz Eurer Proteste werdet Ihr mitleidlos nach Abschnitt 49 gezerrt.

**I 21**

“Ich glaube eher, Ihr seid ein Spion. Wachen! Ein Spitzel!” Eilig traben vier Gardisten mit gefährlichen Hellebarden heran und umzingeln Euch. “Ha!” ruft der Anführer, “haben wir dich! Du kommst zu Oberst Conchobair, der weiß, wie man mit deinesgleichen umzugehen hat!”

Bitte begeben Euch zu Abschnitt 49.

**I 22**

Ihr tretet vor den Tempel der Herrin Rondra. Die Türe ist geschlossen. Als Ihr daran, zieht bemerkt Ihr, daß der Tempel sogar verschlossen ist. Offensichtlich sind hier zur Zeit keine Geweihten anwesend, also kehrt Ihr zurück zu Abschnitt 194.

**I 23**

“Ich muß in die Garnison, ich habe eine wichtige Nachricht vom Herzog für den Kommandanten.” Eine der beiden Gardistinnen tritt an Eure Seite. “Gut, dann kommt bitte mit.” Ehe Ihr Euch verseht, seid Ihr in Abschnitt 49, und dort werdet Ihr als vermutlicher Spitzel vorgestellt ...

**I 24**

Kaum habt Ihr Euer Interesse an den Sorgen der Geweihten geäußert, da brechen bei Schwester Samira alle Dämme, und ohne zu zögern erzählt sie Euch von den Gedanken, die sie bedrücken: Sie sieht selbst nur zu gut, daß die Sorglosigkeit des Herzogs das Land in den Bürgerkrieg getrieben haben und dieser Konflikt wohl noch lange andauern wird – aber wie kann ausgerechnet sie die Lust verurteilen, zu feiern und sich zu vergnügen, wenn das Vergnügen doch die edle Gabe der Rahja ist? Über die Frage, wie sie dem gedankenlosen Spieltrieb des Monarchen gegenüberstehen soll, hat sie sich offensichtlich schon viele Gedanken gemacht, und bei diesem Thema verfliegt die Zeit, bis Ihr schließlich die Augen kaum mehr offenhalten könnt und in tiefem Schlaf versinkt.

Weiter geht es bei Abschnitt 206.

**I 25**

Als Ihr Euch an der Tafel des Herzogs niederlaßt, fragt Ihr neugierig Eure Nachbarin, welchen Sieg der Herzog denn feiert. Mit Stolz in der Stimme erzählt sie, daß seine Hoheit bereits das dritte Mal in Folge beim Schneckenbosseln gewonnen hat.

Nur mit Mühe schafft Ihr es, ein Kichern zu unterdrücken – die ganze Lage ist so absurd, als wüßten diese Adligen gar nicht, daß ihre Burg belagert wird.

Ehe Ihr Euch verseht, steht vor Euch ein glitzernder Pokal mit rotschimmerndem Wein – alleine das Gefäß muß unzählige Dukaten wert sein. Ihr probiert den Wein und werdet von der samtigen Süße fast überwältigt. Kaum habt Ihr ein wenig getrunken, als schon Diener herbeieilen, um den Pokal wieder aufzufüllen. Wenig später erscheinen Diener mit einer riesigen Obstplatte – fürwahr, der Herzog muß einflußreiche Kontakte haben, um auch während der Belagerung derartige Köstlichkeiten aufzutischen zu können.

Im Laufe des Abends werden Euch noch zwei weitere Titel verliehen, darunter sogar der Grafentitel von Methumis. Letzteres führt erneut zum Unwillen eines der anwesenden Adligen: “Aber Hoheit, der Graf von Methumis hat sich keineswegs den Rebellen angeschlossen.” Aber seine Hoheit runzelt nur die Stirn und erklärt dann wie ein störrisches Kind: “Ach was, das kommt noch, und außerdem hat er ‘ne häßliche Nase. Und sein Tabak stinkt.” Diesen Argumenten weiß sich keiner zu widersetzen. Aber auch die übrigen Anwesenden können sich über Titel und Ländereien freuen. Offenbar betrachten sie den ganzen Freiheitskampf der Liebfelder nur als treffliche Gelegenheit, adlige Rivalen zu diskreditieren oder zu stürzen und sich dann deren Titel und Rechte anzueignen. Ob hier irgend jemand ahnt, daß sie in zehn Jahren fast alle selber gestürzt sein werden?

Zu später Stunde weist der Herzog einen Diener an, eine Schatulle mit Juwelen zu bringen. Als der Diener den Wunsch erfüllt, packt der Herzog die Kiste und kippt den Inhalt, Edelsteine im Wert von mehreren hundert Dukaten, in eine Schüssel mit klebrig-süßer Quarkspeise. Dann proklamiert er freudestrahlend: “Schatzsuche, meine Freunde!” Ihr werdet Zeuge, wie sich die vornehmen Damen und Herren um die Schüssel balgen, bis schließlich kaum jemand am Tisch nicht beschmiert und verklebt ist. Der schwere Wein und die Müdigkeit decken allerdings zum Glück bald das Mäntelchen des Vergessens über die Szene und Ihr schlaft ein. Bitte lest in Abschnitt 206 weiter.

**I 26**

Wenn Ihr noch auf dem Fest bleiben wollt, was sind dann Eure genauen Absichten? Wollt Ihr versuchen, einen klaren Kopf zu bewahren und mehr darüber zu erfahren, was hier eigentlich gespielt wird (297), oder möchtet Ihr ebenfalls an den Vergnügungen teilnehmen, die hier geboten werden? Dann geht es bei Abschnitt 54 weiter.

**I 27**

Kühn fragt Ihr: “Gilt das Angebot auch für mich? Einen so edlen Schluck wie den Euren würde ich schon gerne einmal kosten.” Die Augen der alten Adligen beginnen seltsam zu glänzen, als Ihr sie so offen angeht, und Ihr grellrot gefärbter Mund verzicht sich zu der Parodie eines huldvollen Lächelns. “Ja doch, mein Schätzchen, du gefällst Domna Lassandra ausnehmend gut, also sollst du auch von ihrem Naß probieren dürfen.” Mit eigener Hand gießt die Edeldame Euch einen Strahl des

goldenen Getränkes in einen rasch dargereichten Pokal und übergibt ihn Euch. Als Eure Finger sie berühren, kneift sie für einen Herzschlag neckisch mit ihren spitzen, blutroten Nägeln in Euren Handrücken, so daß ein einzelnen Tropfen Blut herausquillt. "Oh, wie ungeschickt!" beteuert sie, während Ihr den Pokal an die Lippen führt.

Eigentlich hättet Ihr den säuerlichen Geruch schon längst erkennen müssen, doch die eigenartigen Duftwässerchen und Riechöle, die die Gäste umgeben, haben wohl Eure Aufmerksamkeit ein wenig beeinträchtigt – also erfahrt Ihr erst in Abschnitt 295, was Ihr da gerade trinkt.

## 128

Nun, Eure Suche soll nicht lange dauern: Willige Teilnehmer für das Spiel der Lüste gibt es hier mehr als genug, und kaum habt Ihr begonnen, die in Euren Augen schönste Anwesende auch nur mit einigen kurzen Schmeichelphrasen zu umwerben, da beugt sie sich auch schon zu Euch und preßt Ihre Lippen so gierig und derb auf Euren Mund, als wolle sie Euch verzehren und nicht lieblosen. Kleine, spitze Zähne nagen an Euren Lippen, und als Ihr sie öffnet, trägt ihre Zunge den schon Stunden alten, bitteren Rauchgeschmack diverser berauschender Kräuter in Euren Mund. Im ersten Moment mag das ja unangenehm sein, aber das ist vieles, und schon nach wenigen Herzschlägen spürt Ihr, wie auch Euch ein seltsames Gefühl der Leichtigkeit, ja, des Schwebens erfaßt und nach Abschnitt 294 trägt.

## 129

Als Euer Angriff sein Ziel findet, erscheint für einen Herzschlag ein Ausdruck größter Überraschung im Blick der bejahrten Domna Lassandra. Dann greift sie nach der blutigen Stelle, die Ihr ihr schlug, und beginnt versonnen, mit den langen Nägeln ihrer klauenähnlichen Greisenhand darin herumzuspüren. Breit grinsend nickt sie Euch zu: "Ich sagte es ja zu meinen Lieben, du bringst endlich einmal frisches Blut in diese Feier. Das hat noch nie einer gewagt, und ich wußte gar nicht, daß das ein so interessantes, kurzweiliges Gefühl sein kann. Schätzchen, du weißt, wie man gelangweilte Damen unterhält, laß dich küssen." Als sie auf Euch zutritt und ihre Gold- und Perlen-Zähne entblößt, dreht Ihr Euch hastig um und versucht, der wahnsinnigen Alten zu entfliehen. Hinter Euch sind auch schon zwei Lakaien herangetreten, die Euch nach Abschnitt 447 zerren. Ob zu Eurem Glück, das muß sich noch zeigen.

## 130

Nicht ohne Euch innerlich gegen einen schreckerregenden Anblick zu wappnen, zieht Ihr vorsichtig die schweren, mit goldenen Ornamenten Brokatlaken beiseite – und atmet erst einmal einen wahren Qualm aus Myrrhe, Moschus, Rashdouli und anderen exotischen Düften ein, die vielleicht sinnenerweckend wirken sollen, aber in dieser Stärke nurmehr Euren Magen rebellieren lassen. Als Ihr wieder klar sehen könnt, erblickt Ihr eine Szene, die in ihrer Trostlosigkeit schon etwas Mitleider-

regendes an sich hat: Auf einer schmiedeeisernen Bank erblickt Ihr zwei kostbar gewandete Herren mit hinter Seidenlarven verborgenen Gesichtern, die sich im gierigen Liebesspiel mit einer nackten feisten Frau zu vergnügen scheinen – doch um die drei stehen einige Gäste herum, Getränke in der Hand, die gelangweilt miteinander über die Reize früherer Eskapaden plaudern, und selbst das brünstige Trio versäumt nicht, neben ihrer lieb-, ja: leblosen Körperertüchtigung auch dem dahinplätschernden Gespräch zu folgen und eigene Bemerkungen einzuwerfen. Tatsächlich scheinen die Gäste recht hochgestellte Persönlichkeiten zu sein, denn auch wenn Ihr keine Namen erkennt, so geht es doch unverkennbar um höchste Politik – es wird der Aufstand einiger Adliger gegen den rechtmäßigen Landesherrn diskutiert und über Wege debattiert, die abgesetzten Rebellen möglichst geschickt durch Angehörige einer Loge zu ersetzen, der die Leute vor Euch offenbar angehören. Leider fällt auch deren Name nicht, so daß Ihr – des Zuschauens schon lange, des Zuhörens letztlich ebenfalls müde – beschließt, Euch lieber nach Abschnitt 297 zurückzuziehen und eine andere Möglichkeit zu wählen.

## 131

Bitte lest weiter bei Abschnitt 270.

## 132

Die junge Frau wird mit erschreckender Beiläufigkeit auf den blutigen Altar gebunden. Doch kaum hat der Kultist mit dem Zitieren der abscheulichen Zeremonialformel begonnen, setzt auch das Trommeln der Sklaven wieder ein – und diese dröhnenden Laute scheinen die Arme aus ihrem Rausch zu reißen. Als sie sieht, wo sie ist, stößt sie einen verhaltenen Schrei aus und beginnt, sich in den Fesseln hin und her zu werfen. Der Paktierer schaut nur desinteressiert zu ihr und verzieht seine roten Lippen zu einem wahrhaft dämonischen Grinsen: "Wart' nur, mein Täubchen, du kannst dich noch viele Äonen in Ekstase winden, wenn du erst bei der Herrin bist ..." Dann wendet er sich wieder den übrigen Opfertgeschenken zu.

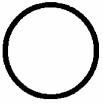
Aber als die ersten eisigen Schauer über die kleine Lichtung wehen und kalter Nebel aus dem Ritualkreis aufsteigt, um sich träge zirkelnd zu Formen zu ordnen, beginnt sich auch das ausersehene Opfer heftig zu rühren: Sei es, daß sie die Fesseln mit übernatürlichen Kräften geöffnet hat, sei es, daß sie sich durch reine Geschicklichkeit befreien konnte, auf einmal hat sie sich aufgerichtet und erhoben. Ihr erster Hieb gilt der falschen Rahjageweichten, die den Schlag nicht kommen sieht und in den Kreis stürzt; der nächste Griff reißt einige der Dolche an den blutigen Schnüren aus dem Boden. Ein unmenschliches Heulen ertönt, als die dämonischen Formen nun über die Lichtung treiben, und in dem nun ausbrechenden Chaos erhebt sich die Stimme der Frau:

"Sehet, Mächte der Erde, wie hier gefrevelt wird. Selbst die Diener der Himmlischen sind im Bunde mit den Verdammten, und nie mehr will ich ihren Lügen vertrauen. Nun rufe ich Euch, Kinder Sumus, und fordere Euch auf, höret alle meinen Fluch. Ich strafe die Verdammten für ihre Frevel. Bei der Macht der

Ewigen Satuaría und ihres Bruders, des Dreizehngehörnten Satinav, verfluche ich alle, die hier weilen. Möge dieser freudlose Platz gerissen werden aus dieser Welt und zugleich ein Mahnmal werden allen anderen Frevlern, möge ...”

Noch während die junge Hexe ihren Fluch ausspricht, ertönt zugleich die fordernde Stimme des Dämonenanbeters: “Nein! Herrin Dar-Klashid, rette diesen Ort, schütze ihn in Ewigkeit vor böser Magic, denn er ist dir heilig! Beschirme deine Diener und ...!” Als die Anrufungen aufeinanderprallen, ziehen düstere Schlieren auf, finstere Wirbel, die das Gefüge der Wirklichkeit selbst zu verwirren scheinen. So groß ist die Verwirrung, die das Wetteifern der chaotischen Macht der Niederhöllen und der Kraft des Hexenfluches erzeugt, daß in kürzester Zeit alles um Euch herum schwarz wird und hier fort gezogen werdet nach Abschnitt 206.

### 133



### 134

Tja, wenn Sie glauben, wir verrieten hier, was Ihr Held da gerade verspeist – das haben wir nicht vor. Glauben Sie uns einfach, daß es schon so manchen auf den Scheiterhaufen gebracht hat, wenn er dabei ertrapt wurde ...

Weiter geht es bei Abschnitt 291.

### 135

“Bitte, nun glaubt mir doch. Denkt Ihr, ich spräche nicht die Wahrheit?” Es sieht so aus, als hätten Eure Beteuerungen in den Ohren der Bauern eher flehend als mitreißend geklungen, und der alte Zweifler antwortet: “Weißt du, was ich glaube? Ich glaube, du bist ein Spitzel vom Herrn Junker, der nur sehen will, ob wir Rebellenfreunde sind! Aber du kannst mir glauben, du wirst ihm nicht davon berichten können!”

Ehe Ihr Euch umgeschaut habt, richtet sich der aufgestaute Zorn der Menge gegen Euch – Sensen und Dreschflegel werden erhoben, Hämmer und Sicheln werden geschwenkt und die ersten Steine und Dreckklumpen werden geschleudert. Eilig versucht Ihr, den Angriffen des aufgehetzten Volkes zu entkommen, aber Ihr habt keine Chance – schließlich trifft Euch ein schweres Wurfgeschöß am Kopf und wirft Euch beinahe um. Als Ihr strauchelt, sind sofort die Bauern mit ihren Knüppeln heran, unter deren Hieben Ihr das Bewußtsein verliert und hinfortgleitet nach Abschnitt 206.

### 136

Das *Gasthaus zum Goldenen Pokal* macht seinem Namen nicht die geringste Ehre: Es ist weder gastlich, noch sind hier Pokale vorhanden, von solchen aus Gold einmal ganz zu schweigen. Statt dessen trinken die wenigen Gäste stumm aus Holzbechern und kümmern sich nicht um Euch oder umeinander. Wollt Ihr

dennoch einen Becher von dem vermutlich schrecklichen Gesöff bestellen und ein Gespräch mit den Zechern anfangen (64) oder lieber bei Abschnitt 288 zurück auf den Dorfplatz?

### 137

Das ist eine kühne Behauptung – aber sie muß nicht unwahr sein. Aber falls Ihr tatsächlich eine fachkundige Unterweisung in den Mythen der Schönen Rahja erhalten habt, so ist Euch doch gewiß auch die Zahl der Sterne im Sternbild der Stute bekannt. Addiert sie einfach zu der göttlichen Zahl Zwölf, und Ihr wißt, zu welchem Abschnitt Ihr nun gehen könnt.

Sagt Euch das allerdings nichts, dann – so müßt Ihr leider eingestehen – wißt Ihr wohl doch nicht ausreichend Bescheid und müßt es entweder mit schierer Gewalt versuchen (274) oder in Abschnitt 288 zum Dorfplatz zurückkehren.

### 138

Mit gut gespielter Freude reiht Ihr Euch in die Gruppe der Nachzügler ein und folgt den fackeltragenden Lakaien durch den Irrgarten nach Abschnitt 272.

### 139

Der Bauer betrachtet Euch mit einer Mischung aus Neugierde und Vorsicht, als Ihr das Wort an ihn richtet: “Sagt, guter Mann, weiß Er, weshalb das hiesige Haus der Göttin so überwuchert ist? Wilder Wein ist der schönen Herrin ja gewiß angemessen, aber wäre es nicht sinnvoll, wenn man einen ihrer Tempel auch betreten könnte?” Ängstlich schaut sich der Landmann daraufhin um, ehe er sich verschwörerisch zu Euch beugt und eine wahrhaft ungewöhnliche, aber nicht wirklich überraschende Geschichte erzählt. Demnach war hier wirklich lange Jahre das Haus, in dem die Weinbauern der Umgegend der Herrin Rahja huldigten – doch irgendwann hatte die letzte Geweihte begonnen, zu oft auf dem Schloßchen des Grundherrn zu verkehren und wurde mit der Zeit immer seltsamer, bis sie Dinge predigte, die den einfachen Bauern von Auweiler einfach nicht in die Köpfe wollten.

Und eines Tages begann hier dichtes Weinlaub zu wachsen, und innerhalb weniger Tage war der Tempel so sorgsam eingeschlossen, wie Ihr ihn heute vor Euch seht. Die Geweihte aber hat seitdem nicht mehr versucht, das Gebäude zu betreten. Im Inneren sind wohl noch Aufzeichnungen zu finden, doch wie man drankommt, wissen wohl nur die Götter.

Zufrieden dankt Ihr dem Mann, der ebenso frohen Mutes weitergeht – offenbar war es ihm eine Hilfe, die Geschichte von dem wundersamen Wein zu erzählen. Was wollt Ihr nun tun? Ihr könnt Euch auf dem Dorfplatz weiter umschaun (288), oder Ihr könnt in Abschnitt 68 versuchen, den Tempel trotz dieses Hindernisses zu betreten.

### 140

Nun, das war wohl eher nichts. Die meiste Zeit des Nachmittags verbringt Ihr nackt zwischen zwei Bäumen und werdet hin-

gebungsvoll mit blutrot klecksenden Bällen beworfen ... So seid Ihr auch dankbar, als es Abend wird, die anderen die Siegerin des bizarren Spielchens küren und Euch wieder losbinden. (72)

## 141

Wenn Ihr denn nach etwas Besonderem sucht, dann wißt Ihr doch bestimmt, wie viele Spann von der Schwelle entfernt Ihr nachschauen solltet? Nehmt diese Zahl mit 33 mal und Ihr wißt, wo Ihr das Gesuchte finden könnt ...

Anderenfalls müßt Ihr wohl zum Schloßplatz (285) zurück ...

## 142

Wenn Ihr die Treppe hinabsteigt, endet sie rasch vor einer schweren, verriegelten Tür, die von einem Bewaffneten bewacht wird. Als er Euch sieht, nickt er: "Zum Grube, Exzellenz. Ich darf Euch daran erinnern, daß zwar ein jeder Gast die Folterkammer betreten darf, sie aber nur wieder verlassen kann, wenn der Hausherr es gestattet."

Eilig dankt Ihr dem Wächter für den Hinweis und kehrt wieder um in Richtung Abschnitt 143.

## 143

Nun steht Ihr im Erdgeschoß eines großen Turmes. Eine Treppe führt in der Turmmitte nach oben, aber auch nach unten. Wollt Ihr die Treppe zu Abschnitt 436 hinauf- oder nach Abschnitt 142 hinabsteigen? Oder wollt Ihr Euch nach draußen begeben (285)?

## 144

Ihr steht auf einem langen Gang. An den Wänden hängen Porträts von Männern und Frauen, offensichtlich die Vorfahren des derzeitigen Hausherrn – und der Ähnlichkeit nach zu urteilen ist es der unheimliche Kultist der finsternen Herrin der Lüste, der über dieses Gebäude herrscht ...

Neben der Tür zum Raum, in dem Ihr genächtigt habt, sind fünf weitere Türen zu sehen: zwei zur Rechten, drei an der gegenüberliegenden Wand. Möchtet Ihr eine davon öffnen, so mögt Ihr dies in Abschnitt 284 versuchen. Ihr könnt auch dem Gang nach rechts (73) oder links (74) folgen.

## 145

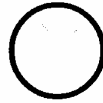
Interessiert nähert Ihr Euch dem Irrgarten, doch ehe Ihr ihn betreten könnt, werdet Ihr von den beiden Wachposten höflich zurückgewiesen: "Bedaure, aber bis zum Empfang darf niemand den Garten betreten. Überraschung des Herrn." Es sieht nicht aus, als ließen die Wächter mit sich spaßen – also dreht Ihr Euch um und geht zurück nach Abschnitt 214.

## 146

Im Dorf Auweiler herrscht heitere Stimmung, denn man feiert gerade die unbehagliche Rückkehr der jungen Schatzsucher, die

Ihr gefunden und zurückgesandt habt. Um Euer Leben hatten einige bereits ernstlich gefürchtet, und so löst Eure Rückkehr weiteren Jubel aus. Freudestrahlend umarmt die Mutter des kleinen Horatio Euch und läßt es sich nicht nehmen, Euch ein Geschenk von zehn Dukaten zu machen. Für diese Rettungstat könnt Ihr Euch noch einmal **80 Abenteurpunkte** zusätzlich gutschreiben, ehe Ihr bei Abschnitt 393 weiterlest.

## 147



## 148

"Einen wunderschönen guten Tag wünsche ich Euch, Domna Amina. Ich muß sagen, Ihr habt einige wirklich beeindruckende Stücke hier in Eurem Laden: Vor allem dieses Elchgeweih hat es mir angetan, ich wußte gar nicht, daß es hier in der Gegend oder in den horasischen Kolonien Elche gibt."

Der Gesichtsausdruck Eurer Gesprächspartnerin wechselt von Verlegenheit aufgrund Eurer förmlichen Anrede zu Verblüffung. Dann lacht sie: "Das Geweih? Oh nein, ich glaube nicht, daß es hier aus der Gegend kommt. Da war vor einiger Zeit mal ein alter Graubart im Dorf, der hatte seinen Planwagen damit geschmückt. Naja, als er seine Zeche nicht zahlen konnte, hat Otario, der Wirt, es als Anzahlung behalten. Nun soll ich es für ihn verkaufen, seid Ihr daran interessiert? Für zwei Dukaten könnte ich es Euch überlassen." Wollt Ihr auf das Angebot eingehen (77)? Ansonsten lehnt Ihr bei Abschnitt 3 höflich ab.

## 149

Nach kurzem Zögern fährt die Krämerin fort: "Normalerweise passiert dort im Irrgarten nicht viel, außer daß die Kinder sich die Kleidung an den Dornen zerreißen. Das Ganze ist bei den Rangen eine beliebte Mutprobe. Naja, und dann sind Enricio und seine Liebste Aldana nicht mehr nach Hause zurückgekehrt. Als man ihre Freunde gefragt hat, sagten die, daß die beiden in der Nacht zu dem Irrgarten gehen wollten, um den Schatz zu holen. Zuerst hatten sie zu mehreren gehen wollen, aber sich dann doch nicht getraut, und so waren Enricio und Aldana als die Ältesten alleine losgezogen. Als sie nun gar nicht wiederkamen, sind einige starke Frauen und Männer aus dem Dorf hingegangen und haben alles im Irrgarten abgesucht, aber nichts gefunden, nicht mal Fetzen von den Kleidern oder sonst etwas von ihnen." Ihr Gesicht wird düster, als sie rasch den Praioskreis schlägt und fortfährt: "Nicht einmal Blut oder, hm, Leichen ... Naja, die Signora, der das ganze Dorf hier gehört, hat nun eine Belohnung von nicht weniger als 10 Dukaten ausgesetzt, wenn jemand die beiden findet. Aber da glaube ich nicht daran, die sind vermutlich von der Schwarzen Allianz verschleppt und längst in Al'Anfa versklavt." Wie Ihr es schon oft bei den Bewohnern des Horasreiches gemerkt habt, spricht die Dorfkrämerin den Namen der fernen Mächte und Städte aus, als sei sie von Grund auf vertraut damit.

“Nun, ich werde mich daran versuchen – und wenn sie hier zu finden sind, werde ich sie entdecken!” versichert Ihr Maestra Amina vollmundig, bevor Ihr bei Abschnitt 150 den Laden verläßt und zum Dorfplatz zurückkehrt.

## 150

Erneut steht Ihr auf dem Dorfplatz und überlegt, ob Ihr Eure Schritte zu dem Gasthaus (345), dem kleinen Tempel (1), dem Kramladen (220) oder zu der Wechselstation der horaskaiserlichen Botenreiter (346) lenken sollt.

## 151

Nach der doch etwas ermüdenden Reise beschließt Ihr, Euch aufs Zimmer zurückzuziehen. Ihr vergeßt keineswegs die nötigen Vorkehrungen, um Euer Kämmerchen vor eventuellen Dieben zu sichern, und schlaft dann friedlich bis Abschnitt 339.

## 152

Wohlüberlegt antwortet Ihr: “Ich danke euch allen sehr für dieses Vertrauen, aber ich will ebenso im Vertrauen antworten, daß ich mich derzeit nicht für bereit halte, an einer solchen Handelsunternehmung teilzuhaben. Wer weiß, vielleicht, wenn wir uns einmal wieder begegnen und ich mehr eigene Erfahrungen gesammelt habe ...”

Ebenso höflich nehmen die Reisenden Eure Ablehnung zur Kenntnis und lenken das Gespräch dann in allgemeinere Bahnen – Ihr redet miteinander über frühere Erlebnisse, die Gefahr im fernen Tobrien, die Arroganz vieler selbsthafter Handwerker und Pfeffersäcke und andere Dinge, die das Leben umherziehender Glücksritter betreffen. Schließlich aber ziehen sich die Händler auf ihre Zimmer zurück, um “über einige geschäftliche Interna zu konferieren.” Als ob Ihr nicht bemerkt hättet, wie Frau Nyrýssa dem Adeptus Güldenstern zugezwinkert hat, und dann haben die beiden einige Flaschen Bosparanjer für ihre ‘Konferenz’ bestellt – diesen Kaufleuten scheint es wirklich nicht übel zu gehen. Ihr aber kehrt, alleingelassen, bei Abschnitt 81 zu Eurem eigenen Getränk zurück.

## 153

“Was soll denn das, Freunde, wir wollen doch Helden sein! Wie können wir da zögern, wenn jemand so offenkundig in Not ist?” Eure Worte klingen überzeugend in Euren Ohren, doch die anderen scheinen nicht recht beeindruckt zu sein. Domna Lucretia schaut Euch direkt an: “Gewiß, junger Freund, wir alle sind auf Hilfe angewiesen und sollen sie nicht unnötig verweigern. Aber das hier – ein verspäteter Herumtreiber? Mit Verlaub, Domna ...”, sie nickt der besorgten Mutter zu, “aber ich denke nicht, daß wir da wirklich alle aufbrechen müssen – das wäre ein wenig zuviel des Aufwands.”

Dann meint sie zu Euch. “Aber wenn Ihr Euch mit dem Gedanken tragt, Kinder zu haschen, warum nicht. Aber vergeßt nicht: Morgen früh brechen wir auf, dann müßt Ihr da sein, wenn Ihr dabei sein wollt.”

Nun, das klingt einigermaßen vernünftig. Bitte begeben Euch zu Abschnitt 341, wo Ihr Eure Wahl treffen könnt.

## 154

“Aber selbstverständlich werde ich Euch helfen, werte Dame. Ich werde nur noch eben auf meinem Zimmer ein wenig Ausrüstung zusammensuchen.” Ihr erhebt Euch von Eurem Platz, ohne Euch noch weiter umzuschauen. Daraufhin berichtet Euch die besorgte Domna, weshalb sie gerade in dieser Nacht so sehr um ihren Jungen fürchtet: “Ihr habt gewiß gesehen, daß unser Dorf im Westen eines kleinen, aber wilden Wäldchens liegt. Und dort, wo der Piriellabach aus dem dichtesten Gestrüpp hervordringt, lag vor Urzeiten das Schloß eines sehr verrufenen Signore, der seine Bauern – unsere Vorfahren – blutig auspreßte, bis die Götter ein Einschen hatten und ihn und seine ganzes Gehöft mit allen Gästen fortstießen in die Niederhöhlen. Außer ein paar Ruinen und dem alten überwucherten Irrgarten soll dort nichts mehr zu sehen sein, meint die Forstmeisterin – aber in dieser Nacht, wenn sich sein Verschwinden jährt, sollen noch die immensen Schätze des Signores zu finden sein.

Also laufen immer wieder Kinder und Narren dorthin, um die Schätze zu finden, und wenn auch die meisten mit leeren Händen zurückkommen, kehren einige gar nicht wieder. Deshalb habe ich auch solche Angst, daß etwas da draußen ist, was meinem Horatio schaden könnte.”

Das klingt ja wirklich bemerkenswert, und vielleicht erwartet Euch ja mehr als eine pflichtbewußte Suche nach einem kleinen Ausreißer. “Ich werde mein bestes tun, edle Dame”, erwidert Ihr mit fester Stimme.

Mit eiligem Schritt nähert sich Frau Terraquonda. Bevor Ihr Euch verscht, hat sie Euch einen Kuß auf die Wange gedrückt. “Ich werde es Euch vergelten, habt vielen Dank.” Ein wenig verlegen befreit Ihr Euch. “Keine Ursache, wenn jemand Hilfe benötigt, so kann ich doch nicht einfach wegsehen. Dankt mir, wenn ich Euren Sohn zurückbringe.” Mit diesen Worten begeben Ihr Euch bei Abschnitt 9 auf Euer Zimmer.

## 155

Entschlossen reißt Ihr die Schobertüre vollständig auf und poltert los: “Bei den Zwölfen, seid ihr Blagen denn von allen guten Geistern verlassen, hier im Heu mit Feuer zu spielen? Wenn ein Funke überfliegt, wird es hier heißer als in Ingerimms Esse. Außerdem seid ihr wohl kaum alt genug, um euch mit derartigen Dingen zu beschäftigen, anstatt im Bett zu liegen. Ich glaube fast, man sollte euch eine Tracht Prügel verabreichen, damit ihr in Zukunft euer Handeln besser überdenkt ...”

Erschrocken springen die Rangen auf und stürzen auf die offene Türe zu. Ihr könnt versuchen, einen von ihnen zu erwischen (84), oder Euch vergewissern, ob nicht bei dem Aufspringen der Kinder das Heu und Stroh Feuer gefangen hat (10), oder einfach bei Abschnitt 426 zurück auf den Weg gehen.

## 156

Ihr packt den verstockten Jungen und zieht ihn hinter Euch her

zum *Goldenen Adler*. Als Otario Euch mit seinem Sohn im Schlepptau erblickt, wirkt er ein wenig verwundert. Doch nachdem Ihr ihm von den Streichen seines Jüngsten berichtet habt, zieht Otario den Jungen in ein Hinterzimmer. Als Ihr nach kurzer Zeit ein lautes Heulen hört, begehbt Ihr Euch – zufrieden, daß die Gerechtigkeit ihren Lauf genommen hat – auf Euer Zimmer und schläft bis Abschnitt 85.

## 157

Am nächsten Morgen erwacht Ihr, noch ehe der Wirt an Eure Türe gepocht hat. Eilig macht Ihr Euch frisch, zieht Euch an und stärkt Euch mit einem raschen Frühstück, ehe Ihr Euch im Dorf umhört.

Um es kurz zu machen: Ja, in der Nacht sind gleich vier Kinder nicht mehr zu ihren Eltern zurückgekehrt, und allgemein wird bestätigt, daß im Wald eine verrufene Schloßruine liegt. Ihr begehbt Euch deshalb nach Abschnitt 86.

## 158

Wasser dringt in Eure Lungen, die sich unter einem letzten allesverzehrenden Schmerz ausdehnen; dann enden die Schmerzen, ihr seid frei, schwebt, gleitet sanft zu Abschnitt 206.

## 159

Erleichtert, daß Ihr so einfach an den Gänsen vorbeigekommen seid, schreitet Ihr auf der Straße nach Clameth weiter.

Nach etwa einer Viertelstunde erreicht Ihr eine kleine Anhöhe, von der Ihr die umliegende Landschaft betrachten könnt. Dabei stellt Ihr fest, daß sich der Irrgarten offensichtlich nicht in diesem Gebiet befindet. Seufzend beschließt Ihr umzukehren und Euer Glück in einer anderen Richtung zu versuchen. Travia sei Dank sind die Gänse noch abgelenkt, als Ihr wieder an ihnen vorbei müßt, so daß Ihr ungehindert nach Abschnitt 437 zurückkehren könnt.

## 160

Als Ihr den Weinberg besteigt, hört Ihr flüsternde Stimmen. Wollt Ihr Euch bei Abschnitt 89 anschleichen, entschlossen zu den Rednern aufschließen (16) oder lieber bei Abschnitt 235 dem Weg in den Wald folgen.

## 161

Die junge Frau schaut Euch feindselig an. "Wollt Ihr es ausfechten, oder laßt Ihr mich gehen? Ich glaube kaum, daß *Ihr* einen rechtmäßigen Grund habt, hier im Weinberg zu sein." An dem, was das Mädels sagt, ist etwas Wahres dran: Das hier ist mit Sicherheit nicht das Labyrinth. Nun, sei's drum – laßt Ihr die Frau gehen und begehbt Euch zurück auf den Weg in den Wald (235)?

Oder wollt Ihr nicht klein begeben und die Frau bei Abschnitt 414 angreifen?

## 162

Na bravo – erst die Arme beinahe zum Krüppel schlagen und dann dafür Rache suchen ... Nur weiter so, und Ihr werdet eine phänomenale Karriere machen und es gewiß bald zu einer modischen Amtskutte bringen, komplett mit Geißel und Krummsäbel. Da dieses Abenteuer allerdings für *Helden* gedacht ist, sollte sich vielleicht doch jemand anders um das Geheimnis von Auweiler kümmern.

## 163

So leise wie möglich schleicht Ihr Euch in das dichte Unterholz. Plötzlich ertönt eine Frauenstimme "Was treibt Ihr denn hier?" Während Ihr Euch noch nach der Sprecherin umschauf, steht sie auch schon vor Euch: eine etwa anderthalb Schritt große, ganz in grün gekleidete Frau, die in ihrer linken Hand einen Jagdbogen trägt. "Ich bin hier auf der Suche nach dem Sohn der Winzerin, und wer seid Ihr?" "Ich bin die Forstmeisterin, aber wie kommt Ihr darauf, daß der Junge hier ist?" erwidert die Frau fragend. "Nun, heute soll eine besondere Nacht sein, in der in einem alten Irrgarten Schätze zu finden sind", lautet Eure Antwort.

Die Forstmeisterin schaut Euch ernst an: "Der verfluchte Irrgarten ist kein Ort, wo man sich nachts herumtreiben sollte. Schon viele sind dort hineingegangen und wurden nie wieder gesehen. Wir haben ja auch schon versucht, das Gelände zu roden, aber die Büsche scheinen unzerstörbar. Weder Feuer noch Äxte können ihnen etwas anhaben." "Vielleicht kann ich ja diesmal das Schlimmste verhindern, also wie komme ich dorthin?" Die Frau nimmt aus ihrer Tasche ein Lederband mit einem aus Horn geschnitzten Anhänger. "Hier nehmt, vielleicht wird Ifirn über Euch wachen. Was den Weg angeht, kehrt einfach auf den Waldweg zurück und folgt ihm. Ihr könnt die Ruinen gar nicht verfehlen." Ihr bedankt Euch bei der Forstmeisterin und kehrt bei Abschnitt 92 zurück auf den Weg.

## 164

Ein wenig um Atem ringend, steht Ihr auf dem Absatz einer nach oben und unten führenden Steintreppe. Wollt Ihr der Treppe nach unten folgen (93) oder lieber nach oben gehen (422)? Vielleicht wollt Ihr ja auch wieder hinaus (94)?

## 165

Eiligen Schrittes steigt Ihr die Treppe hinunter und steht wieder auf der zweiten Zwischenetage. Möchtet Ihr nun dem Gang nach links folgen (330) oder lieber nach Abschnitt 164 hinabsteigen?

## 166

Die Kinder im Schlepptau, kehrt Ihr der Ruine fürs Erste den Rücken. Es gelingt Euch, die Forstmeisterin trotz ihrer tarnenden Kleidung aufzuspüren. In kurzen Worten erklärt Ihr der



Frau die Situation. Auch wenn sie Euer Vorhaben mißbilligt, die Ruinen weiter zu erforschen, erklärt sie sich bereit, die Kinder zu ihren Eltern zu bringen. Sie erklärt Euch noch, wie Ihr genau zu dem Irrgarten gelangt, und so begeben sich Ihr auf dem schnellsten Wege nach Abschnitt 362. Bitte vergeßt aber nicht, zuvor bei Abschnitt 420 ein Kreuzchen zu machen.

## 167

Entschlossen schreitet Ihr weiter auf den Irrgarten zu. Die Schwärze ist nun allgegenwärtig, fast körperlich spürbar. Mühsam bahnt Ihr Euch einen Weg zwischen den Dornen hindurch und findet schließlich einen Eingang. Nachdem Ihr die ersten Schritte in dem überwucherten Gang zurückgelegt habt, fällt die Unruhe von Euch ab. Mit jedem Schritt, den Ihr Euch weiterbewegt, kehrt Eure Selbstsicherheit zurück. Fast möchtet Ihr über Euer Zaudern laut lachen. Wo Ihr gerade an Lachen denkt, hört Ihr tatsächlich Gelächter und auch eine fröhliche Melodie. Der Weg ist völlig verschlungen, aber mit nachtwandlerischer Sicherheit folgt Ihr einem inneren Gefühl, biegt mal nach rechts ab, dann wiederum nach links, scheint Euch wieder in die Richtung zu bewegen, aus der Ihr gekommen seid. Trotzdem scheint Ihr immer tiefer in den Irrgarten vorzudringen, denn die Musik wird immer lauter, und Ihr könnt mittlerweile auch die unterschiedlichen Stimmen und das Gelächter auseinanderhalten. Bitte legt eine Probe auf Eure *Sinneschärfe* ab. Wenn das Ergebnis positiv ist, so lest bitte bei Abschnitt 96, andernfalls bei Abschnitt 23 weiter.

## 168

Ihr leert Euren Pokal in einem Zug und fühlt Euch erfrischt. Euer Blick fällt erneut auf das Buffet. Wollt Ihr Euch noch etwas stärken (363) oder ein wenig umschauen (327)?

## 169

Ihr seid nur wenige Schritte gekommen, als sich erneut eine Kreuzung vor Euch auftut: Der linke Weg führt zu Abschnitt 409, der mittlere nach 98, der rechte hingegen nach 442.

## 170

“Kaiserlich, ohne Zweifel! Das Haus Firdayon in Vinsalt hat schon meinen größten Respekt gehabt, als es noch nicht die Kaiserwürde des neuen Horasreiches innehatte!”

Als Eure Worte erschallen, sperrt der Bauer seinen Mund weiter auf, als Ihr je für möglich gehalten habt. Dann dringen laute, gurgelnde Geräusche aus seinem Mund, die Ihr erst nach einem Augenblick als Mittelding zwischen Ersticken und Lachen erkennt. Vor Aufregung läßt der Bauer selbst seine Heugabel fallen, als er zu Euch hinüberstapft und Euch kräftig mit seiner mächtigen Prätze auf den Rücken haut. Im ersten Augenblick fährt Euch der Schreck gewaltig in die Knochen, und Ihr fragt Euch, ob Ihr den Landmann verärgert habt. Doch dann hört Ihr sein dröhnendes Lachen: “Kaiser Firdayon? Meint Ihr nicht auch, daß Ihr da etwas zu voreilig seid? Aber der Witz war gut,

Bursche, darauf sollten wir einen trinken. Laßt mich nur eben den Brand holen, er ist gleich vorne im Korb.” Mit diesen Worten stapft der Bauer an das vordere Ende des Karren und holt einen irdenen Krug aus seinem Korb. Der Krug wird entkorkt und Euch gereicht. Wollt Ihr die Einladung annehmen, so lest bitte bei Abschnitt 99 weiter. Wenn Ihr lieber nichts riskieren möchtet, so könnt Ihr bei Abschnitt 26 höflich ablehnen und weiterziehen.

## 171

“Gräflich? Ach ja, natürlich, der Herr Graf, ja, den habe ich immer schon unterstützt, ist ein feiner Mann, der Herr Graf. Immer gut zu seinen Untergebenen, nicht so, wie man es von manch anderen hohen Herrschaften kennt ...” Während Ihr noch improvisiert, wird Euch klar, daß hier, wo Ihr Euch befindet, keines Grafen Land ist. Ihr stutzt einen kurzen Augenblick, aber der Schaden ist schon geschehen: Wütend stapft der Bauer auf Euch zu. “Gräflich, pah, ich glaub’, du bist ein Spitzel, bei dem Unsinn, den du daherschwätzt. Aber glaub’ nicht, daß du damit durchkommst! Wer sich an die Garether verkauft, wie der dreimal verfluchte Herzog Olruk, hat hier nichts zu lachen. Verschwinde bloß, bevor ich mit dir kurzen Prozeß mache!” Bei diesen Worten fuhrwerkelt der Landmann eindringlich mit seiner Heugabel vor Eurem Gesicht herum. Da der Klügere nachgibt, begeben sich Ihr Euch schleunigst nach Abschnitt 100.

## 172

Nachdem die Weibelin Euch einige Augenblicke gemustert hat, beginnt sie erneut zu reden. “Nun, Fremder, Ihr lauft hier in diesen Zeiten bewaffnet herum, daher gestattet mir doch bitte die Frage, auf wessen Seite Ihr steht. Gilt Eure Loyalität dem Herzog oder dem Grafen?” Was wollt Ihr antworten? Behauptet Ihr bei Abschnitt 104, ein Freund des Herzogs zu sein? Oder erklärt Ihr im Abschnitt 32 Eure Verbundenheit mit dem Grafen? Vielleicht wollt Ihr ja bei Abschnitt 173 Eure Neutralität beteuern?

## 173

“Ich gehöre weder zu den Freunden des Herzogs noch der Grafen, ich bin in dieser Angelegenheit absolut neutral.” Die Anführerin wirft Euch einen mißtrauischen Blick zu. “Nun, wenn Ihr neutral und weder für den Herzog noch für den Grafenrat seid, habt Ihr wohl auch nichts gegen die gute Sache, die uns verbindet. Was soll ich viel drumherum reden, Fremder. Wir stehen auf der Seite des Grafenrates. Wie schaut es aus, seid Ihr bereit, Euch uns anzuschließen?”

Was wollt Ihr darauf antworten? Geht Ihr bei Abschnitt 101 auf den Vorschlag ein oder lehnt Ihr dieses Ansinnen in Abschnitt 367 rundheraus ab?

## 174

Das Wasser ist deutlich kühler, als Ihr erwartet habt, daher müßt Ihr Euch erst einen Augenblick an die Temperatur gewöhnen.

Bitte legt eine *Schwimmen*-Probe für die Überquerung der ersten Hälfte ab. Gelingt sie Euch, lest bitte bei Abschnitt 103 weiter. Andernfalls rettet Ihr Euch prustend zurück nach Abschnitt 31.

## 175

„Ich bin wirklich nicht Eurer Meinung, Fremdling“, die Weibelin schaut Euch bitterböse an. „Also gebt Ihr mir nun Eure Waffen – oder wollen wir es ausfechten?“

Überreicht Ihr der Anführerin bei Abschnitt 244 Eure Waffen, oder entscheidet Ihr Euch in Abschnitt 429 für den offenen Kampf?

## 176

Ihr seht vor Euch den Tempel der Göttin der Gelchrsamkeit, der edlen Herrin Hesinde. Wohin zieht Euch Euer Weg? Möchtet Ihr im Abschnitt 250 den Tempel betreten, oder wollt Ihr in Abschnitt 39 die Magierakademie aufsuchen? Wenn Ihr Euch recht erinnert, liegt rechts um die Ecke der Rahjatempel – angesichts der Ereignisse in Auweiler vielleicht auch keine schlechte Anlaufstelle. Wenn Ihr ihn aufsuchen möchtet, könnt Ihr dies im Abschnitt 373 tun. Ihr habt außerdem die Möglichkeit, in Abschnitt 259 weiter zum Markt oder bei Abschnitt 41 zum Hafen zu gehen.

## 177

Die MR der Gardistin beträgt 5. Wenn Euch Eure Probe gelingt, marschiert Ihr reibungslos nach Abschnitt 176. Ansonsten gebt Ihr in Abschnitt 106 Eure Waffen in Verwahrung.

## 178

Nun, der Mann sieht zwar nicht allzu helle aus, scheint aber ein ziemlich sturer Paragraphenreiter zu sein. Ihr habt nun die Möglichkeit, ihm in Abschnitt 107 die Wahrheit zu erzählen, Ihr könnt ihn aber auch mit einem Talent oder Zauber überzeugen, daß er Euch einfach gehen lassen soll. Wenn Ihr Euch für die letzte Möglichkeit entscheidet, lest bitte im Abschnitt 372 weiter.

## 179

Bereits hier im Vorraum erkennt Ihr den Geruch nach Weihrauch, Wachs, Leder und Pergament. An den beiden Wänden sind Fächer und Haken, an denen einige Überwürfe hängen. Außerdem gehen drei weitere Türen von hier ab. Auf der Türe in der rechten Wand steht *Bibliothek*. Dorthin gelangt Ihr über Abschnitt 181. Die Türe in der linken Wand führt zu den Unterkünten. Wenn dies Euer Ziel sein sollte, lest bitte in Abschnitt 108 weiter. Die mittlere, mit Schlangenornamenten geschmückte Türe, trägt zwar keine Aufschrift, führt aber offensichtlich in den eigentlichen Tempel. Diesen könnt Ihr in Abschnitt 313 betreten. Ihr könnt natürlich auch bei Abschnitt 176 den Tempel wieder verlassen.

## 180

Die Götter sind mit dem Mutigen: Ohne zu Zögern zieht Ihr das Kristallfläschchen mit dem heiligen Wein hervor und gießt unter Gebeten den Tharf in den Unheiligen Kelch. Der Wein bleibt klar und rein, doch der Pokal selber beginnt zu qualmen. Die Ätzungen auf der Außenseite scheinen zu verschwimmen, und dann, mit einem vernehmbaren, wenn auch leisen Knall, springt das Metall am Rand entzwei. Zwar verrinnt damit auch der Wein, doch Ihr seid Euch sicher, daß auch jegliche dämonische Macht den Kelch verlassen mußte.

Für einen Augenblick haltet Ihr den Atem an – doch es kommt zu keiner weiteren Reaktion, es erklingt keine magische Stimme, die den Paktierer herbeiruft oder ähnliches. Oder zumindest bekommt Ihr davon noch nichts mit ...

Achselzuckend schließt Ihr den Koffer wieder und richtet alles Übrige her wie zuvor, ehe Ihr in Abschnitt 216 den Raum verläßt, doch bitte nicht, ehe Ihr in Abschnitt 133 ein Kreuzchen gemacht habt.

## 181

Als Ihr die Tür öffnet, seht Ihr vor Euch eine große Schreibstube. An insgesamt 12 Tischen sitzen junge Männer und Frauen in gelbgrünen Roben, zum Teil über Schriftrollen und Tontafeln gebeugt. An zwei der Tische stehen normal gekleidete Männer und reden auf die Schreiber ein. Als Ihr eintretet, blickt ein etwas älterer Mann auf und mustert Euch fragend. „Was können wir für Euch tun? Braucht Ihr Hilfe beim Verfassen oder Lesen eines Briefes? Oder eine Übersetzung eines Schriftstücks?“ „Nun, eigentlich brauche ich eine Auskunft und wollte deshalb in die Bibliothek“, erklärt Ihr dem Mann. Bei Euren Worten runzelt er ein wenig die Stirn. „In die Bibliothek wollt Ihr? Dann müßte ich erst mal sehen, ob jemand Zeit hat, Euch zu begleiten. Bitte notiert erst einmal in diesem Buch Euren Namen und Euer genaues Anliegen. Und bevor ich es vergesse: Ihr dürft keine Taschen und Mäntel mit hineinnehmen.“

Euch wird ein Buch und ein Kohlestift gereicht. Ihr tragt Euch in das Buch ein, bringt eventuelle Taschen und Umhänge in den Vorraum und kehrt zurück in die Schreibstube. Hier wartet bereits ein Mann in mittleren Jahren auf Euch: „Ich bin Bruder Rakarion und werde Euch nun in die Bibliothek begleiten.“ An seiner Seite begeben Ihr Euch nach Abschnitt 109.

## 182

Falls Ihr einen Zauber einsetzen möchtet: Der Geweihte hat eine Magieresistenz von 15. Ansonsten versucht Ihn zu *überzeugen*. Gelingt Euch die Probe, so könnt Ihr bei Abschnitt 110 weiterlesen. Andernfalls führt Euer Weg nach Abschnitt 38.

## 183

Ihr laßt Euch auf einem der Teppiche nieder und sammelt Eure Gedanken zu einem Gebet an die Göttin. Während Ihr Euch an die Göttin wendet, scheint sie Euch noch viel weiter, ja unerreicherbar als sonst zu sein – ob Ihr wohl gefevelt habt? Ihr

beendet Euer Gebet und tretet ein wenig beunruhigt bei Abschnitt 179 zurück in den Vorraum.

## 184

“Ihr solltet euch was schämen. Feiges Pack, zu dritt auf einen einzelnen wehrlosen Mann einzuschlagen! Nehmt ihr es auch mit einem auf, der sich wehren kann?” Bei Euren Worten schrecken sowohl die Angreifer wie auch die Plünderer hoch. Die Umstehenden mustern Euch auf einmal sehr interessiert. Uplötzlich seid Ihr der Mittelpunkt des Geschehens. Die Plünderer entscheiden sich dafür, lieber zu verschwinden. Die Raufbolde verharren, allerdings kommt einer von ihnen, offensichtlich der Anführer, nun auf Euch zu. Er ist mit einem Säbel bewaffnet. Die Werte des Angreifers sind wie folgt:

AT 10	PA 9	TP 1W+3 (Säbel)	LE 32	MR -2	RS 2
-------	------	-----------------	-------	-------	------

Wenn Ihr Euren Angreifer im Kampf oder durch Magie besiegt, lest bitte in Abschnitt 40 weiter. Solltet Ihr unterliegen, geht bitte zu Abschnitt 112.

## 185

Meister Bugarion schaut Euch an: “Wenn Ihr in den Palast wollt, dann solltet Ihr nach Aldtenküsllich gehen. Dort gibt es eine Taverne mit dem Namen *Zum wilden Stier*. Wenn Ihr dort seid, fragt Igor, den Wirt, ob er noch einen Wein aus der Juminrebe vorrätig hat. Gebt Ihm einen Dukaten und er wird Euch einen Weg zum Herzogspalast weisen.” Nachdem der Goldschmied Euch noch zwei Dukaten in die Hand gedrückt hat, verabschiedet Ihr Euch und kehrt bei Abschnitt 259 zurück auf den Markt.

## 186

Ohne Euch um die weinende junge Frau zu kümmern, strebt Ihr weiter nach Aldtenküsllich. Bitte lest weiter in Abschnitt 114.

## 187

“Sagt, gute Frau, wißt Ihr vielleicht, wo sich der rauhe Achmed zur Zeit aufhält?” “Der rauhe Achmed? Den Namen habe ich noch nie gehört, aber versucht es mal im *Wilden Stier*, da treffen sich allerhand eigenartige Gesellen.” Ihr dankt der Frau und tretet bei Abschnitt 114 zurück auf die Straße.

## 188

“Ich hätte gerne einen Wein”, erklärt Ihr dem Wirt. “Was für einen, einen roten oder weißen?” Möchtet Ihr Euch in Abschnitt 46 den roten oder in Abschnitt 434 den weißen bestellen – oder möchtet Ihr Euch in Abschnitt 399 als wahren Weinkenner beweisen und nach etwas ganz Besonderem fragen?

## 189

Das Innere der *Goldenen Waage* entspricht völlig dem, was Ihr Euch erhofft hattet. Kaum seid Ihr durch die Türe getreten, als

auch schon ein dienstbeflissener Junge kommt, um sich um Euer Gepäck zu kümmern. Eine gemütliche Frau mit Schürze fragt nach Euren Wünschen und geleitet Euch wenige Augenblicke später in ein rustikal eingerichtetes Schlafzimmer. Ihr zögert nicht lange und begeben Euch zu Bett, nicht ohne die Wirtin darum zu bitten, daß sie Euch zeitig wecken soll. Morgen werdet Ihr Euch darum kümmern, in die Burg zu gelangen, aber für heute habt Ihr fürwahr genug getan. Mit diesen Gedanken rollt Ihr Euch in den bequemen Federdecken zusammen und schläft bis zu Abschnitt 206.

## 190

“Habt Ihr auch Getränke, von denen man nicht trunken wird?” Der Wirt schaut Euch verblüfft an, dreht sich um, taucht einen Krug in einen Eimer Wasser und schiebt ihn über die Theke. Danach wendet er sich wieder seinen Krügen zu. Wollt Ihr Euch bei Abschnitt 398 noch etwas anderes bestellen oder wieder hinaus nach Abschnitt 117 gehen?

## 191

“Es tut mir leid, ich wußte nicht, daß dies Euer Platz war.” Eilig springt Ihr auf und verläßt die Taverne. Bitte lest weiter in Abschnitt 117.

## 192

Ich befindet Euch in einer großen Halle. Vor Euch liegt eine große Eingangstüre, möchtet Ihr durch sie hindurchtreten, dann lest bitte bei Abschnitt 194 weiter. Zu Eurer rechten Seite hingegen entdeckt Ihr einen Durchgang; wenn Ihr Euch erstmal dort umschauen möchtet, blättert bitte zu Abschnitt 303.

## 193

“Entschuldigung, ich wußte nicht, daß Ihr ein Recht hattet, hier zu sein. Heute muß man ja immer auf der Hut sein vor Spitzeln der Rebellen.” Eilig hastet der Lakai von dannen. Frohgemut folgt Ihr dem Gang und schaut Euch weiterhin um. Wirklich interessante Zimmer hat der Herzog in seiner Burg. Stets gibts was Neues zu entdecken. Schließlich kommt Ihr in einen kleinen, gemütlich eingerichteten Raum: Auf einem Tischchen liegt ein aufgeschlagener Foliant. Neugierig greift Ihr danach und entdeckt zu Eurem Vergnügen, daß es sich um ein Buch mit erotischen Darstellungen handelt. Eifrig blättert Ihr Seite um Seite um und bemerkt gar nicht, wie die Zeit verfliegt. Irgendwann fallen Euch die Augen zu und Ihr träumt einen von Rahja gesegneten Traum. Bitte begeben Euch zu Abschnitt 206.

## 194

Ihr befindet Euch auf dem Burghof. Hinter Euch liegt der Eingang zum Herzogspalast. Dort hinein gelangt Ihr über Abschnitt 192. Weiterhin erkennt Ihr den Rondratempel (122), einen Praiostempel (50), die Halle der Antimagie (401), den Eingang zur Garnison (195), die herzoglichen Stallungen (51). Wenn

Euch Eure Erinnerung nicht täuscht, müßte es sich bei dem Fachwerkhaus zu Eurer Rechten um den Traviatempel (263) handeln. Das Gebäude in der Mitte des Burghofs dient – zumindest zu Eurer Zeit – als Archiv (53).

## 195

Vor dem trutzigen Backsteingebäude, in dem die Garnison untergebracht ist, stehen zwei Gardistinnen. Als Ihr Euch ihnen nähert, kreuzen sie ihre Hellebarden. „Wohin des Weges, Fremder?“ Wollt Ihr erklären, daß Ihr in dringender Mission mit dem Kommandanten reden müßt, weil Euch der Herzog geschickt hat, dann erklärt Eure Absicht in Abschnitt 123. Ansonsten könnt Ihr Euch wieder zu Abschnitt 194 zurückziehen.

## 196

Als Ihr erwähnt, daß Euch eigentlich sehr ernste Dinge in den Tempel führen, erkennt Ihr an einem unwillkürlichen Aufschützen der Geweihten, daß auch Schwester Samira nicht frei von Sorgen ist. Wollt Ihr Euch zuerst anhören, welcher Kummer die Rahjageweihete plagt (124), oder möchtet Ihr doch lieber zuvörderst Euer Anliegen vorbringen – immerhin ist der verfluchte Kultist eine allgemeine Gefahr ... (52)

## 197

Die Maid ist freundlich, das Bier süßig, und der Braten füllt angenehm die Leere in Eurem Magen. Selinda, die Magd, füttert Euch mit erlesenen Spezereien und vergißt auch nicht, Euren Becher stets nachzufüllen. So vergeht der Abend unter Scherzen, frohen Liedern und anderen Lustbarkeiten, und als Ihr schließlich in Selindas Kammer liegt, fühlt Ihr Euch als einer der glücklichsten Menschen Deres. Mit diesen angenehmen Gedanken schläft Ihr bis Abschnitt 206.

## 198

Während Ihr versucht, möglichst unauffällig durch die Grüppchen der zwei, drei Dutzend Feiernden zu schlendern, stellt Ihr fest, daß über dieser Orgie der feinen Gesellschaft eine ganz besondere, keineswegs verlockende Stimmung liegt: Den Blicken und Worten der Anwesenden läßt sich schnell entnehmen, daß sie vor allem auf Spektakel aus sind – beinahe wie Süchtige gieren die Gäste nach heftigsten Reizen und immer neuen Erlebnissen.

Wer etwas Neues, Verbotenes zu erzählen oder zu tun wagt, der genießt für kurze Momente die Aufmerksamkeit der Umstehenden, doch schnell verfliegt das Interesse, wenn auch diese Sensation schal wird und keinen Reiz mehr bietet.

Immer wieder offenbaren sich Euch neue Szenen der Gier und zugleich der Gleichgültigkeit: Während die Bediensteten mit versteinerten Gesichtern die erlesensten Weine kredenzen, schütten die Gäste die edlen Tropfen ohne den geringsten Hauch von Würdigung in sich hinein, nur begierig nach dem Rausch selbst – und aus herüberwehenden Wortfetzen ist zu entnehmen, daß es nicht zuletzt der Name und der Preis der teuren

Schlucke ist, der die Zecher erregt. Ein derartiges Freveln der Rahjagaben jagt ihnen sichtlich ein kurzes Prickeln über die Haut und durch den Leib, doch sehr bald schon wieder verstreuen sie sich und halten mit stumpfem Blick begierig Ausschau nach anderen Begebenheiten, die sie für einige Herzsclläge zu fesseln vermögen.

Über alledem liegt zudem eine gespannte Atmosphäre, als sei den Gästen nur zu bewußt, daß der eigentliche Zweck ihrer Anwesenheit noch kommen werde, als sei der Höhepunkt der Feier längst nicht erreicht.

Wollt Ihr noch einmal versuchen, dem Irrgarten zu entkommen (445), oder weiter ausharren und abwarten, was da noch kommen mag? (126)

## 199

Zuerst haltet Ihr Ausschau nach einem Lakaien, der Euch einen Pokal Wein einschenken könnte – doch dann fällt Euer Blick auf eine Szene direkt neben Euch: Eine mit kostbarstem Schmuck behängte hagere Vettel in kostbarster Gewandung trägt in einer gläsernen Karaffe einen goldfarbenen Wein bei sich, den sie als einen der vornehmsten Tropfen preist, die je auf ihrem Weingut gewachsen seien.

Beiläufig erwähnt sie, wie viele Jahrhunderte ein Bauer für einen Becher davon arbeiten müsse, um ihn dann ebenso beiläufig den Umstehenden anzubieten.

Wollt Ihr auf das Angebot eingehen und um einen Becher bitten (127) oder lieber weiter nach einem Lakaien suchen (55)?

## 200

Den Lustrausch konntet Ihr zwar vermeiden, doch dem allgemein benebelnden Einfluß des Trunkes könnt Ihr nicht völlig entkommen – vielleicht ist es ja auch der schwere Rauch der exotischen Kräuter, die manche der Gäste inzwischen angezündet haben, oder aber ...

Wie dem auch sei, die vielen nackten und wenigen bekleideten Leiber vor Euch beginnen, zu einer vielköpfigen Einheit zu verschwimmen, und Ihr wißt nicht genau, wieviel Zeit verstrichen ist, als in Abschnitt 269 ein dumpfes Trommeln beginnt, das Eure Haare zu Berge stehen läßt und von dem Euch unwillkürlich kalte Schauer den Rücken hinablaufen.

## 201

Sichtlich zögernd beginnt der junge Musiker: „Eigentlich bin ich ja nicht geneigt, über vornehme Leute zu tratschen, was manche Fanatiker nur als Handhabe für Angriffe deuten würden ... Ich weiß nur, daß sie die Jungfer Lassandra von Trutzbomed ist, eine gute Vertraute des Gastherrn und wohl auch des Landesherrn, wie manche meinen. Sie soll sehr tief in die Blutroten Mysterien der Einen und Einzigen eingeweiht sein, ganz wie unser Gastgeber – wenn Ihr versteht, was ich meine ...“

Danach wendet er sich rasch ab und schreitet schnell, fast hastig zu einem anderen Gast, um sich mit diesem zu unterhalten. Ihr aber bleibt zurück, um auf dem Weg zu Abschnitt 56 über den Sinn seiner Angaben nachzudenken.

## 202

Es ist offenkundig, daß die Geweihte gerade hochgradig ketzerischen Unsinn erklärt – so mächtig die Götter auch sind, die Dämonen sind ihre ewigen Widersacher und stets danach begierig, die Diener der Zwölf zu verleiten, ihren Lügen und Irrwegen zu folgen. Anscheinend ist das auch dieser Priesterin widerfahren, und nun predigt sie eifrig das Lügengespinnt der Herrscherin der Schwarzfaulen Lust, der Feindin der Schönen Göttin.

Es ist fürwahr kein Wunder, daß hier derartig lieblose Gier regiert, wenn eine gefallene Geweihte solche Lehren verbreitet – wie mag sie wohl die unverkennbare Freudlosigkeit rechtfertigen ...?

Während Ihr noch vor Euch hin grübelt, ertönt ganz in der Nähe eine dunkle Trommel, das Euch unkontrollierbare Eisschauer den Rücken hinabsendet. (269)

## 203

Vorsichtig nähert Ihr Euch den Vorhängen – und müßt Euch entscheiden, welchen Ihr zuerst untersuchen wollt: den rechten (130) oder den linken (59)?

## 204

Einige der Gäste nehmen ihre Positionen unweit der Zaeken des Sternes ein, und wie ein unheiliger Zeremonienmeister geleitet der Gastgeber selbst die übrigen an ihre Plätze. Euch streift er nur kurz mit einem beiläufigen Blick, doch das Brennen in seinen Augen jagt Euch eisige Schauer über den Rücken.

Unvermittelt hört das Dröhnen der Trommeln auf, und die plötzliche Stille ist genug, einen jungen, blutarmen Burschen in Ohnmacht fallen zu lassen – doch niemand kümmert sich um ihn, alle schauen gebannt auf den Altar und den Beschwörungskreis. Dann hebt auf eine Geste des Ritualmeisters unter Führung der als Rahjageweichten kostümierten Mitpaktiererin ein dumpfer Gesang an, in einer Sprache, die nicht für Menschen geschaffen zu sein scheint – anfangs sind es nur unverständliche Laute, doch Ihr könnt schnell den immer wiederkehrenden Begriff 'Aiu Dar-Klashid' erkennen, offenbar ein Name oder Titel.

Schließlich wird eine junge Frau aus der Dunkelheit herangeführt, und der Paktierer begrüßt sie mit spöttischem Respekt. Nicht alles, was er sagt, könnt Ihr verstehen, doch einige Satzketzen lassen sich begreifen: Er dankt der Dame Sharain, daß sie sich als Ehrengast eines Festes angeboten hat, das sie zuvor in ihrer Verblendung hatte verhindern wollen.

Die junge Sharain folgt dem ohne erkennbare Gefühlsregung – vermutlich ist sie vom Wein oder anderen Dingen berauscht und gefügig gemacht.

Wollt Ihr die unmittelbar bevorstehende Beschwörung nun doch mit einem jähen Angriff auf den Kultisten verhindern, koste es, was es wolle (292), oder denkt Ihr auch daran, wie unmöglich wohl die Flucht aus diesem Irrgarten mit einer aufgeheizten Horde von Dämonenanbetern wäre, so daß Ihr in Abschnitt 132 widerwillig weiter zuschaut?

## 205

Es ist nicht weiter schwierig, dem Vorwärtsströmen der übrigen Gäste zu entkommen. Ein kurzer Schritt zur Seite, schon seid Ihr aus dem Licht der ebenfalls fortgetragenen Fackeln getreten und könnt Euch in aller Ruhe umschauen, während die übrigen Besucher des Festes hinter dem Gastgeber in dem Durchgang verschwinden.

Sofort beginnt Ihr nach einem Ausgang zu suchen, und zwar deutlich entschlossener als zuvor – denn nun könntet Ihr vermutlich auch Zauber oder Waffen einsetzen, um einen Weg zu bahnen. Doch so zielstrebig Ihr auch zu Werke geht, das unaufhörliche Dröhnen der Trommeln stört Eure Konzentration empfindlich, und als Ihr Euch schließlich fast vor dem Ziel, der freien Landschaft außerhalb des Labyrinthes wähnt, verstummen die Trommeln und ein unheimliches Geräusch ertönt – schwer, fast unmöglich zu beschreiben, wie das Rauschen eines großen Erdrutsches, wie das Zerreißen von mächtigen Barrieren, wie das ...

Nebel umfängt Euch, und ohne daß Ihr Euch dagegen wappnen könnt, werdet Ihr von ihm wie mit klammen Fingern fortgezogen, bis Euch undurchsichtiges Grau einschließt und Ihr das Bewußtsein verliert.

Zum Glück geht es dennoch weiter, und zwar in Abschnitt 206

## 206

So weit Euer Auge blickt, ist Sand. Und Ihr steckt mittendrin. Ihr bemerkt, wie Ihr immer tiefer in den Sand hineingezogen werdet. Verzweifelt versucht Ihr mit Euren Füßen zu strampeln, den Sand zu treten wie Wasser, jedoch auch dies zieht Euch nur noch tiefer in den unaufhörlich nach unten drängenden Sand. Mittlerweile reicht er Euch bis zum Hals, und Ihr könnt nur noch mit äußerster Mühe atmen, gerade noch. Dann dringt der Sand in Euren Mund, die Nase, Ihr atmet nur noch Sand, und bald werdet Ihr erstickt sein ...

Plötzlich dreht sich alles um Euch herum und Ihr fallt kopfüber aus dem Sand hinaus. Jedoch währt die Erleichterung nur kurz, denn die Sandmassen folgen Euch, stürzen wie ein Wasserfall aus schwerem Staub auf Euch nieder. In Euren letzten Atemzügen seht Ihr, daß all der Sand zu einer riesigen Sanduhr gehört – und Ihr seid mittendrin. Ein letzter verzweifelter Schrei entrinnt Eurer Kehle ...

Bitte schaut in Abschnitt 443 nach. Ist dort ein Kreuzchen, geht es bei Abschnitt 217 weiter, ansonsten bei Abschnitt 278.

## 207

Doch schon nach einem kurzen Moment verzicht sich das Gesicht des Paktierers in Panik: "Nein! Herrin, erhöre mich! Gib mir Kraft!" Langsam, als der Fluch der Hexe Sharain seine Macht entfaltet, sinkt er zusammen – und alle Anwesenden starren ihn an. Keiner ist darunter, der nicht durch die Ereignisse schlagartig ernüchtert wäre. Gerade habt Ihr Euch frei gemacht von den Umstehenden, als der Kultist die Worte ausstößt: "O meine Gebieterin Dar-Klashid, warum hast du mich verlassen?" Dann stürzt er endgültig zu Boden und haucht seine Seele aus,

die zweifellos direkt in der Dämonensphäre eine neue Heimstatt finden wird. Einen Atemzug lang herrscht Schweigen – und dann bricht sich allgemein Entsetzen Bahn. Heillos fliehen die Zeugen der Bestrafung, Gäste wie Lakaien, nur fort von diesem Ort wollen sie. Tische fallen um, blutige Fetzen Fleisch fliegen umher, Flichende und Betrunkene werden gleichermaßen von kochender Brühe versengt wie von glühenden Kohlen verbrannt. Währenddessen hebt die junge Hexe erneut an und ruft die Mutter Wildnis selbst an, den unheiligen Ort zurückzuerobern und mit ihrer Macht zu bedecken.

Es sieht ganz danach aus, als hätte eure erfolgreiche Bannung des Dämonen aus dem unheiligen Kelch auch die Verbindung des Paktierers zu seiner dämonischen Gebieterin so sehr geschwächt, daß er dem rächenden Fluch der Hexe nichts entgegensetzen konnte. Doch ihr habt nicht viel Zeit, über euren Erfolg zu frohlocken, denn im Sinnieren achtet ihr einen Augenblick nicht auf die Umgebung, und schon werdet ihr von einem der Flichenden umgestoßen und landet so unsanft am Boden, daß ihr das Bewußtsein verliert (280).

## 208

Sorgfältig wählt ihr etwas, wovon ihr hoffen könnt, daß es genießbar ist – und tatsächlich, wenn man die Tischmanieren einiger Anwesender ignoriert, kann man schon Geschmack an dem zarten Fleisch finden. Wir hoffen, euch schmeckt es auf dieser Festlichkeit eines Dämonenpaktierers. Greift nur herzhaft zu! Weiter geht es bei Abschnitt 291.

## 209

Die Straße über Clameth nach Vinsalt ist so gut in Schuß wie ich und je, und so kommt ihr zügig voran – zur Mittagszeit habt ihr bereits eine erhebliche Strecke zurückgelegt. Nach kurzer Rast geht es weiter; und allmählich wird euch deutlich, was an diesem Marsch so seltsam ist: Die Felder neben der Straße scheinen bereits völlig abgeerntet zu sein, doch auf sehr schlampige Weise, wie unter enormem Zeitdruck. Fast scheint es, als wäre das Getreide von plündernden Soldaten zusammengerafft oder vor ihnen in Sicherheit gebracht worden ...

Die Einheimischen jedenfalls halten sich offensichtlich verborgen, und gegen Abend habt ihr noch niemanden gesehen, der ebenfalls auf der Straße unterwegs wäre. Die Gehöfte abseits des Weges wirken feindselig und abweisend, also rollt ihr euch seufzend ein Kissen zusammen und bettet euer müdes Haupt neben der Straße. Nach kurzer Zeit fällt ihr in Schlaf und gelangt nach Abschnitt 206.

## 210

Au weh – ob das klug war? Die Bauern haben offenbar wenig Lust, sich von euch so etwas sagen zu lassen, zumal ihr bei der versuchten Tempelschändung ertappt worden seid. Schon haben sie Faßdauben, Knüppel und Wuchthölzer hervorgeholt und prügeln auf euch ein. Gewiß, als doch etwas erfahrenerer Raufbold könnt ihr euch ein Weilchen gegen die Übermacht verteidigen, doch schließlich fallen die Hiebe so dicht, daß euch kei-

ne Deckung für euren geschundenen Leib mehr bleibt und ihr unter stetigen Prügeln in die sanfte Obhut einer Ohnmacht entschwebt, während die Dörfler weiter auf euch einhauen. Wie es nun weitergeht, erfahrt ihr in Abschnitt 206.

## 211

“Nicht jetzt, Bursche! Ich finde den Weg schon!” Und ob ihr das werdet – mit dem göttlichen Amulett in der Hand wird euch schon nichts passieren können. Die Lakaien schauen euch verwirrt nach, als ihr über den Hof davoneilt ... Aber offenbar sind sie Kummer gewöhnt und haben schon reichlich Erfahrung mit dem seltsamen Benehmen der Gäste.

Ohne zu zögern erreicht ihr die beschriebene Stelle in den Stallungen und macht euch daran, die Erde rund um den Schwellenbalken aufzuscharren – und da ist es dann nach einiger Zeit der Suche auch: das Kristallfläschchen mit dem heiligen Wein. Mit einem Dankgebet auf den Lippen erhebt ihr euch. Was möchtet ihr nun tun? Wollt ihr in den Irrgarten (289) eilen und den Kultisten mit dem gesegneten Wein konfrontieren, oder möchtet ihr lieber das Schloß aufsuchen (67)?

## 212

Vor euch seht ihr den kleinen Tempel der Rahja, den ihr schon von eurer Anreise kennt – doch wie anders sieht er aus: Wilder Wein hat ihn scheinbar völlig überwuchert, und es kommt euch beinahe unmöglich vor, die Tür zu öffnen. Ein zerlumpter Bauer hat euer Interesse bemerkt und kommt neugierig näher. Wollt ihr mit ihm darüber sprechen, warum das Göttinnenhaus so vernachlässigt ist (139), oder wollt ihr lieber direkt versuchen, die Tür zu öffnen und das Gebäude zu betreten (68). Ihr könnt aber auch zum Dorfplatz zurückkehren (288).

## 213

Nicht übel: Ihr kommt nur einmal in die Verlegenheit, zwischen die Bäume gespannt zu werden, und dann sind die ersten Würfe so schlecht, daß ihr sogleich wieder abgelöst werdet. Am Ende, als es beginnt, dunkel zu werden, habt ihr sogar genügend Punkte erzielt, um zum Sieger des fragwürdigen Spektakels gekürt zu werden ... (72)

## 214

Der Schloßpark verdient wenigstens diesen Namen, anders als das überwucherte Gestrüpp, das ihr in der Nacht gesehen habt: Überall sind Wege und Pfade angelegt, auf denen teilweise Wachen patrouillieren, und wie ihr sehen könnt, führen zwei davon zu besonders interessanten Plätzen: der eine zum Irrgarten (145), der andere zu einer Wiese, auf der sich einige vornehm gewandete Herrschaften bei einem Würfelspiel vergnügen (215). Natürlich könnt ihr auch zum Schloßplatz zurückgehen (285).

## 215

Gemessenen Schrittes geht ihr zu den vornehmen Gästen hin-



über und schaut ihnen bei ihrem Wurfspiel zu: Die Regeln scheinen einfach zu sein, doch das Ganze als Spiel zu akzeptieren, fällt schwerer: Als Ziel dient eine zwischen zwei Bäume gebundene nackte Frau, und die Bälle werden vor jedem Wurf in rote Farbe getaucht, die in einem Eimer bereit steht. Ein Ansager benennt den zu treffenden Körperteil, und wer einen anderen trifft, wird an dieser Stelle mit Ruten geschlagen. Wer das Ziel ganz verfehlt, nimmt dessen Platz ein ...

Als die Damen und Herren Euer Interesse bemerken, laden sie Euch zur Teilnahme ein. Wollt Ihr annehmen (69) oder lieber wieder zurückschlendern und einen anderen Weg nehmen (214)?

## 216

Ihr folgt der Treppe nach oben. Am oberen Ende der Turmtreppe findet Ihr Euch wieder vor einer schweren, eisenbeschlagenen Eichentür. Am eigenartigsten daran ist die Gestaltung der Eisenplatte, die in Brusthöhe das Holz bedeckt – denn während der Rand aus schwarzglänzendem Stahl gebildet ist, finden sich in der Mitte düster rote Roststellen, die zusammen eine stilisierte dornenreiche Rose bilden.

Wollt Ihr wieder hinuntersteigen und einen neuen Weg wählen (436), wollt Ihr probieren, ob sich die Tür öffnen läßt (279), oder wollt Ihr einmal mit den Fingerspitzen die Rosenform nachfahren (392)?

## 217

Oh nein! Erneut seid Ihr in diesem Adelschlafraum im Schließchen des Dämonenpaktierers aufgewacht. Das Ganze wächst sich immer mehr zu einem gräßlichen Alptraum aus, dem zu entfliehen immer schwieriger scheint ... Die Götter alleine wissen, wie Ihr aus dieser Situation wieder herauskommt.

Nun – mit Selbstmitleid wird es auf keinen Fall klappen. Mit einem Satz verlaßt Ihr das Bett und trefft Eure Tagesvorbereitungen – es ist wieder einmal so, daß Eure Ausrüstung zu Euch zurückgekehrt ist, die Ihr beim ersten Betreten des Irrgartens dabei hattet; doch verloren ist alles, was Ihr danach erobert oder erworben habt ...

Wunden, die Ihr seitdem erlitten habt, sind wieder geheilt, seitdem verbrauchte Astralenergie ist wundersam zurückgekehrt – doch was eigentlich angenehm erscheint, ist für Euch nur ein weiterer Beweis dafür, daß Ihr wohl auf ewig in diesem unheiligen Zyklus gefangen seid, dem man nicht einmal durch den Tod entkommen kann ...

Rasch sendet Ihr ein Stoßgebet zu Euren Göttern und verlaßt den Raum. Bitte lest in Abschnitt 144 weiter.

## 218

Ihr öffnet die Tür und steht vor einem Abtritt, der weit luxuriöser ausgestattet ist als fast alle derartigen Räume, die Ihr zuvor gesehen habt: Von einem kleinen Porzellanbehälter mit Wegwerftüchlein, die wohl aus echter Seide bestehen, über einen kleinen kerzenbestückten Wärmer, der das Waschwasser handwarm hält, bis zu einer Auswahl von Duftwässern in kristallinen Zerstäubern reicht das schon dekadente Spektrum der

Einrichtungsgegenstände. Nachdem Ihr Euch erleichtert habt, kehrt Ihr zu Abschnitt 144 zurück.

## 219

Ihr habt es geschafft. Dank Eurer Unermüdlichkeit ist der Fluch gebrochen (oder wurde er nie gesprochen – wie soll man das wissen?) und der ewige Kreislauf beendet. Um Euch herum seht Ihr die Reste des Irrgartens, doch die Hörner Satinavs haben ihn zu einem unkenntlichen Stück Wildnis gemacht. Mühsam erhebt Ihr Euch und stellt fest, daß Ihr noch alles so am Leib tragt, wie Ihr es in den Irrgarten mitgebracht habt – mit einer Ausnahme: In Eurer Kleidung findet Ihr auch eine leere Kristallflasche mit einem Stopfen aus Amethyst ...

Zurück im Dorf Auweiler stellt Ihr erfreut fest, daß hier wieder die gleichen schmucken Häuschen auf Euch warten, wie Ihr sie vor einer halben Ewigkeit hinter Euch gelassen habt – doch für die Bauern und Winzer ist gerade einmal eine einzige Nacht vergangen. Bitte überprüft Abschnitt 420. Wenn Ihr dort ein Kreuzchen vorfindet, geht es bei Abschnitt 146 weiter, anderenfalls bei Abschnitt 75.

## 220

Die Türe zu Aminas Kolonialwarenladen steht einladend offen. Ihr tretet ein und befindet Euch in einem recht dunklen Raum, der mit allerlei Dingen vollgestopft ist. Kisten mit Früchten und Nüssen, Säcke voll unbekannter Güter, einige Ballen Tücher und Stoffe, zum Trocknen aufgehängte Kräuter, verschlossene irdene Krüge und Amphoren, aber auch ein paar Teller und Töpfe. Ein Duft noch exotischen Obstsorten und Speze-reien, kostbaren Gewürzen wie Benbukkel und Vanille und tausend anderen unbekanntem Gütern hängt schwer in der Luft.

An einer Wand bemerkt Ihr sogar ein gewaltiges Elchgeweih. Während Ihr Euch gerade fragt, was das wohl im Horasreich zu suchen hat, fragt eine Frauenstimme, ob sie Euch helfen könnte. Ihr blickt auf und entdeckt eine für dörfliche Verhältnisse recht wohlhabend gekleidete Frau mit Schürze.

Möchtet Ihr bei Abschnitt 221 etwas kaufen oder lieber nur ein wenig mit der Frau plaudern (148)? Vielleicht wollt Ihr aber auch den Laden wieder verlassen und zum Dorfplatz zurückkehren (150)?

## 221

Ihr stöbert ein wenig in den Regalen umher, bewundert die fein gewebten Brokatstoffe, stellt aber bedauernd fest, daß der Stoff, den Ihr für ein Gewand benötigen würdet, ein sehr unhandliches Bündel ergäbe, und so legt Ihr den Ballen wieder zur Seite. Auch ein sehr schön verziertes Tongeschirr von den Zyklopeninseln ist nicht besonders geeignet, um es auf eine Reise mitzunehmen, also wendet Ihr Euch den Kräutern und Lebensmitteln zu.

Ihr habt die Möglichkeit, einige oder auch alle der folgenden Waren zu erstehen:

- einige bunte Seidentücher für je fünf Silbertaler,
- ein Schlauch guter Rosenwein für acht Silbertaler,

—ein Beutelchen kostbare Kakaobohnen für zwei Dukaten,  
 —drei Portionen Wirselskraut zu je sieben Dukaten,  
 —ein kleines Säckchen Purpurfarbe für zehn Dukaten,  
 —oder einen Jadegötzen der Mohas für 20 Dukaten.

Nachdem Ihr Eure Wahl getroffen und bezahlt habt (bitte notiert Euch Eure Käufe auf dem Heldenbrief), könnt Ihr noch ein wenig mit der Ladenbesitzerin schwatzen (282) oder den Laden bei Abschnitt 150 verlassen.

## 222

Frau Amina räuspert sich, ehe sie damit fortfährt, eine offenkundig oft zitierte Geschichte vorzutragen: “Nun, inzwischen ist es fast, nein, genau ein Jahr her, daß der Enricio von der Großpächterin mit noch ein paar anderen Burschen zu dem alten, verkommenen Irrgarten im Wald rausgelaufen ist. Die alte Hebamme Irýdania erzählt den Kindern ja die verrücktesten Geschichten, daß es dort in die Feenwelt gehen soll und man zur richtigen Zeit dort riesige Schätze finden kann ...”

Die Krämerin stockt, doch nachdem sie sich einen Moment lang gesammelt hat, geht es bei Abschnitt 149 weiter.

## 223

Die Tafel verkündet:

**TARIFE FÜR BRIEF- UND GÜTERSENDUNGEN**  
**ZU ORTEN IM HORASREICH: JE MEILE SIEBEN HELLER JE ANGE-**  
**ANGENER STEIN GEWICHT**  
**AB DER REICHSGRENZE: JE MEILE ZWÖLF HELLER JE ANGEFANGE-**  
**NER STEIN GEWICHT**  
**FÜR SEEPOST ZU DEN INSELN, KOLONIEN UND AUSLÄNDISCHEN**  
**HÄFEN JE SEGELTAG EIN DUKATEN JE STEIN GEWICHT**  
**ALLE TARIFE SIND VORAB ZU ENTRICHTEN.**

Wohlan denn – zögert nicht und schreibt einen Brief oder sendet einen beliebigen Gegenstand aus Eurem Besitz an einen beliebigen Ort Aventurians. Vergesst nicht, die anfallenden Kosten von Eurer Barschaft abzuziehen!

Danach könnt Ihr Euch von dem deutlich höflicher gewordenen Amtmann verabschieden und ‘seinc’ Dienststube verlassen (150).

## 224

Ihr wartet, bis Meister Ontario noch einmal Euren Krug aufgefüllt hat, und überlegt Euch, ob Ihr Euch vielleicht an den Tisch setzen sollt, wo gerade die sechs Reisenden und Abenteurer angeregt palavern und zechen (6). Oder wollt Ihr doch lieber alleine bleiben (354)?

## 225

So vergeht bei angeregten Gesprächen die Zeit, und Ihr kommt Euch in mehr als nur geschäftlicher Hinsicht näher – besonders der Kriegerin, Marganita ya Durinor, scheint Ihr es angehtan zu haben und, bei Rahja, sie selbst sieht auch nicht absto-

ßend aus – keineswegs! Allmählich ist es schon recht spät geworden, und einer nach dem anderen erklärt, sie oder er müsse sich bald verabschieden. Auch Ihr seid inzwischen rechtschaffen müde, und das Bett in eurem Zimmer lockt – doch andererseits, wenn Ihr Marganitas Blicke und Gestik richtig deutet, solltet Ihr Euch vielleicht nicht direkt auf Schlaf einstellen ...

Doch dann geschieht etwas Unerwartetes – was, könnt Ihr in Abschnitt 7 erfahren.

## 226

Mit leisen Schritten nähert Ihr Euch der im Mondlicht schwach erleuchteten Scheune. Ein wohlriechender Duft liegt in der Luft, wie Ihr ihn bereits unzählige Male in den Salons gerochen habt: Offensichtlich handelt es sich um Mohacca, aber woher mag der Geruch kommen? Als Ihr die Holztüre ein wenig zur Seite schiebt, erkennt Ihr auf den Strohballen eine Bande Halbwüchsiger, die unter Gekicher eine Pfeife kreisen lassen. Die ebenfalls sichtbare Tonflasche mit Tresterbrand hat wohl ebenso zu der ausgelassenen Stimmung beigetragen.

Wollt Ihr dem fröhlichen Treiben ein Ende bereiten – schon weil Feuer in einem Heuschober immer ein unsichere Sache ist? Dann setzt Euer Vorhaben bei Abschnitt 155 in die Tat um. Oder denkt Ihr daran, daß Ihr auch einmal jung wart, schließt die Tür wieder und fahrt mit Eurem Abendspaziergang fort (427)?

## 227

Die Nacht ist kühl und erfrischend, die Luft angenehm und der Himmel herrlich klar. Doch irgendwann wollt Ihr auch zur Ruhe kommen, denn die Reise war bereits lang und morgen liegt ein ereignisreicher Tag in Clameth vor Euch. Also kehrt Ihr zurück zum Gasthaus und könnt dort entweder auf Euer Zimmer gehen (151) oder in der Wirtsstube bei Abschnitt 81 noch einen Schlummertrunk nehmen.

## 228

In einem drohenden Tonfall sagt Ihr zu dem kleinen Jungen Timor: “So, du willst also nicht mit der Sprache heraus. Ich wußte doch gleich, daß du lügst und dich nur wichtig machen wolltest. Aber warte nur ab, bis ich deinem Vater Otario erzähle, was sein Sohn für ein verlogenes und verdorbenes Früchtchen ist.”

Würfelt bitte jetzt eine Charismaprobe. Falls sie Euch gelingt, lest bitte bei Abschnitt 353 weiter. Ansonsten könnt Ihr Timor zurück zur Gaststube schleppen (156) oder ihn laufen lassen und bei Abschnitt 426 auf den Weg zurückkehren.

## 229

Ohne noch lange mit dem Kleinen zu reden, nehmt Ihr ihn mit zur Taverne und übergebt ihn seinem überraschten Vater, ehe Ihr Euch auf Euer Zimmer begeben – nicht, ohne Meister Otario darum zu bitten, am nächsten Morgen zeitig geweckt zu werden. Weiter geht es in Abschnitt 157.

**230**

Eilig verläßt Ihr das Gasthaus. Lest bei Abschnitt 437 weiter.

**231**

“Zu Hilfe!” brüllt Ihr aus Leibeskräften. Es vergehen einige Augenblicke, in denen die Gänse sich Euch stetig nähern. Lest bitte bei Abschnitt 14 weiter.

**232**

Ihr folgt dem Piriellabach stromaufwärts. Bald laßt Ihr die Gehöfte hinter Euch und die Landschaft wird hügeliger. Nach weiteren Augenblicken erheben sich zu Eurer linken Seite Weinberge. In der Ferne könnt Ihr die Ausläufer eines Waldes sehen. Möchtet Ihr dem Weg zum Wald folgen, so könnt Ihr dies bei Abschnitt 235 tun, vielleicht möchtet Ihr Euch aber auch bei Abschnitt 160 in den Weinbergen umschauen?

**233**

Aufatmend stellt Ihr nach einer längeren Weile fest, daß Euch wenigstens niemand folgt – die Suche nach den Kindern scheint wohl alle Dörfler in Atem zu halten. Ihr jedenfalls kommt einigermaßen wohlbehalten gegen Abend in Clameth an, und auch wenn Ihr allen Besitz eingebüßt habt, der noch in Eurem Gastzimmer in Auweiler lagert (d.h. alles, was Ihr nicht auf die Suche mitgenommen habt), so ist Euch selbst wenigstens kein ärgeres Leid an Leib und Leben geschehen. Was ist bloß in Euch gefahren, den Bannstrahler spielen zu wollen?

Was es mit den verschwundenen Kindern auf sich hat – nun, das wird wohl jemand anders herausfinden müssen ...

**234**

“Ich stehe Euch völlig zu Diensten. Was kann ich für Euch tun?” Weiter geht es bei Absatz 357.

**235**

Der Weg führt Euch bald in einen sehr dichten Wald. Das Licht des Madamals vermag kaum hindurchzudringen. Nun wäre es gut, wenn Ihr eine Möglichkeit hättet, Euch Licht zu machen. Ansonsten müßt Ihr Euch sehr vorsichtig bewegen. Hin und wieder seht Ihr im dunklen Wald funkelnde Augen, die Euch zu beobachten scheinen. Wenige Meter vor Euch bricht ein Hase aus dem Unterholz, dem nur wenige Herzschläge später ein Fuchs folgt. Die Luft ist von harzigem Geruch erfüllt. Hin und wieder sucht Ihr den Waldboden nach Hinweisen ab – in dem von unzähligen Spuren gezeichneten, weichen Waldboden kein besonders leichtes Unterfangen. Die deutlichste Spur scheint von den Rädern eines schmalen Karrens zu stammen. Plötzlich wird das stetige Knacken und Rascheln lauter. Irgend etwas Größeres scheint sich rechts neben Euch im Wald zu befinden. Möchtet Ihr Euch bei Abschnitt 163 anschauen, was sich dort verbirgt, oder wollt Ihr lieber bei Abschnitt 92 dem Weg folgen?

**236**

Das Fenster ist recht hoch, und es stehen nur sehr wenige Steine hervor, die das Klettern ermöglichen. Wenn Ihr das Fenster erreichen wollt, müßt Ihr eine *Klettern*-Probe + 3 ablegen. Wenn sie Euch gelingt, geht es bei Abschnitt 164 weiter, ansonsten müßt Ihr Euch bei Abschnitt 413 einen anderen Weg überlegen.

**237**

Solange der Raum auch verlassen sein muß – Ihr spürt immer noch die frühere Anwesenheit einer bösen Macht, die weit größer ist als alles, was Ihr bislang erlebt habt. Mit einem Schaudern wendet Ihr Euch ab und könnt entweder bei Abschnitt 360 auf den Balkon gehen oder bei Abschnitt 165 hinabsteigen.

**238**

Nachdem Ihr die Kinder davon überzeugt habt, daß Ihr ihnen nichts antun wollt, außer sie zurückzuschaffen, finden sie sich mit dem Unvermeidlichen ab. Ihr fragt sie nach ihren Namen, und tatsächlich sind alle Ausreißer dabei. Zwar maulen Horatio und Irina, daß sie nun die Schätze nicht bekommen können, aber Ihr erwähnt nur kurz etwas von gräßlichen Ungeheuern, die kleine Kinder fressen, und berichtet von einer angeblich gefundenen, übel zugerichteten Kinderleiche. Das reicht mit der unheimlichen Atmosphäre des Anwesens aus, auch die letzten Zweifler zu beruhigen.

Für Euch stellt sich jetzt nur die Frage, ob Ihr die Kinder in die Obhut der Forstmeisterin bringen wollt, um auch noch das Geheimnis des Irrgartens zu lösen (166), oder habt Ihr für heute nacht genug Abenteuer erlebt und bringt die Kinder bei Abschnitt 22 eigenhändig zurück ins Dorf?

**239**

Ihr entscheidet Euch dafür, lieber umzukehren, bevor Euch die Schwärze vollständig verschluckt. Bitte kontrolliert nun Abschnitt 420: Ist dort ein Kreuz, dann geht es bei Abschnitt 95 weiter, sonst bei Abschnitt 410.

**240**

Gemessenen Schrittes nähert Ihr Euch dem Lakaien. Als Ihr vor ihm steht, fragt er Euch, was Ihr gerne trinken möchtet. Ein kurzer Blick auf das Tablett zeigt Euch Rotwein, Weißwein und Bier. Wollt Ihr eines der Getränke nehmen (168), nach Bosparanjer fragen (97) oder lieber doch nichts trinken (24)?

**241**

Entschlossen, diesen ungastlichen Ort möglichst schnell hinter Euch zu lassen, folgt Ihr dem rechten Weg. Leider kommt Ihr relativ bald erneut an eine Kreuzung.

Wollt Ihr dem linken Weg nach Abschnitt 442, dem mittleren nach Abschnitt 98 oder dem rechten Weg nach Abschnitt 409 folgen?

**242**

Ohne Euch viel um Eure Umgebung zu kümmern folgt Ihr weiter der Straße. Am Rand des Ranafandelwaldes seht Ihr noch immer vereinzelte Baumstümpfe. Schließlich führt Euch Euer Weg nach Abschnitt 430.

**243**

Als die Weibelin Euer grünelbes Band entdeckt, hellt sich Ihre Miene ein wenig auf. "Gut, Ihr scheint ja auf unserer Seite zu sein. Begleitet Ihr uns nach Kuslik? Wir können jeden loyalen Kämpfer gebrauchen, der uns hilft, die Herzöglichen aus der Burg zu werfen. Seid treu und willig, dann könnt Ihr es zu was bringen in der Armee des Grafenrates!"

Wollt Ihr Euch den Soldaten anschließen, so tut dies bei Abschnitt 101. Wollt Ihr hingegen auf eigene Faust reisen, so erklärt Ihr diese Absicht bei Abschnitt 367.

**244**

Ihr entscheidet Euch schweren Herzens, Euch der Übermacht zu beugen, und betrachtet Eure treuen Waffen mit einem letzten wehmütigen Blick. Dann übergibt Ihr sie der Weibelin. "Hier, paßt gut drauf auf." "Das werde ich, sie werden uns bei unserem Sieg unterstützen, habt Dank im Namen der gerechten Sache!" Seltsam erleichtert setzt Ihr nun im Abschnitt 368 Euren Weg nach Kuslik fort. Bitte macht zuvor in Abschnitt 404 ein Kreuzchen.

**245**

Ihr versucht, die arkanen Strukturen des entsprechenden Zaubers zu wirken. Gelingt Euch der Zauber, dann könnt Ihr Euch geradewegs zu Abschnitt 370 auf dem anderen Ufer begeben. Ansonsten werdet Ihr leider doch bei Abschnitt 174 den Fluß schwimmend überqueren müssen.

**246**

"Nun, eigentlich habt Ihr recht. Es wäre nicht richtig, wenn ich Euch die Waffen abnehmen würde, die derartig lange im Besitz Eurer Familie sind." Die Weibelin lächelt Euch an. "Außerdem sollte jeder auf seine Weise für die gute Sache kämpfen. Also, Kamerad, viel Glück, vielleicht trinken wir schon bald im *Wal-fisch* auf den Fall des Herzogs." Ihr verabschiedet Euch rasch und zieht dann erleichtert nach Abschnitt 368.

**247**

Die Weibelin redet auf die Torwache ein, während Eure Begleiter versuchen, die vor dem Tor stehenden Menschen in Schach zu halten. Nachdem Ihr Euch noch einmal vergewissert habt, daß niemand in Eure Richtung schaut, mischt Ihr Euch eilig unter die Menschenmenge, die vom Tor Richtung Hafen drängt. Es vergehen einige Augenblicke, in denen Ihr ängstlich lauscht, ob hinter Euch wütende Schreie ertönen. Als alles ruhig bleibt,

gleitet Ihr aus dem Menschenfluß hinaus und steht nun im Abschnitt 176.

**248**

"Nun, sei's drum, die Wege der Götter sind unergründlich. Ihr müßt aber Eure Waffen hier in Verwahrung geben. Ihr erhaltet sie bei der Abreise zurück. Im Haus der Gelehrsamkeit werdet Ihr sie ja nicht brauchen."

Was gedenkt Ihr zu tun. Gebt Ihr der Gardistin in Abschnitt 106 Eure Waffen zu treuen Händen? Oder versucht Ihr in Abschnitt 177, die Wache mit einem Talent oder Zauber zu überzeugen, daß sie Euch die Waffen behalten läßt?

**249**

Ihr nehmt den Silbertaler und steckt ihn in Euren Geldbeutel, wobei Euch auffällt, daß ein unbekanntes Portrait auf der Münze prangt. Nun, was soll's, Silber ist Silber. Dann fordert Euch Gefreiter Alrik, wie er sich mittlerweile vorgestellt hat, auf, ihm zu folgen. In einer Kleiderkammer erhaltet Ihr eine Uniform, und Alrik fordert Euch auf, Euch umzuziehen. Scufzend wendet Ihr ihm Euren Rücken zu und tauscht Eure eigene Kleidung gegen die Uniform aus. Der ungewohnte Uniformstoff stinkt und kratzt auf Eurer Haut, aber Ihr beschließt, dem Gefreiten nicht die Genugtuung zu geben, Euch zu kratzen. Nachdem Ihr wie ein richtiger Soldat aussieht, führt man Euch zum Exerzierplatz. Gemeinsam mit fünf offensichtlich ebenfalls frischen Rekruten verbringt Ihr den restlichen Nachmittag mit körperlichen Ertüchtigungen und Marschieren. Bei der Abendspise seid Ihr bereits so erschöpft, daß Ihr beinahe über Eurer Grütze einschlaft. Leider ist jedoch der Drill für den heutigen Tag noch nicht vorüber, und Ihr werdet erneut auf den Exerzierplatz getrieben. Wieder und wieder müht Ihr Euch ab, Euren bleischweren Körper vom Boden zu heben, zumal der Drillmeister denjenigen, die sich kaum noch rühren können, mit der Knute nachhilft. Doch irgendwann hat jede Plackerei ein Ende, und Ihr fallt mit wunden, müden Knochen auf Eure Pritsche. Der Herr Boron ist gnädig und schenkt Euch einen erholsamen Schlaf, in dem Ihr bis nach Abschnitt 206 gleitet.

**250**

Ihr schreitet auf das rote, dreistöckige Backsteingebäude zu. Erstaunt nehmt Ihr zur Kenntnis, daß der Tempel frisch renoviert worden ist. Selbst die verschlossenen, grünen Fensterläden strahlen in frischem Glanz. Als Ihr auf das Portal zuschreitet, öffnet sich dieses und zwei junge Geweihte treten hinaus. Ihr grüßt die beiden und betretet dann die Vorhalle (179).

**251**

Ihr streckt Euch erschöpft auf der Euch zugewiesenen Pritsche aus. Sie ist bequemer, als Ihr gedacht hättet. Angenehmerweise ist sie sogar völlig ungezielfrei. Zufrieden rollt Ihr Euch zusammen und schläft auch recht bald ein. Bitte lest weiter in Abschnitt 206.

## 252

“Verzeiht, Bruder Rakarion. Was könnt Ihr mir über das Motiv einer überaus dornenreichen Rose von blutroter Farbe erzählen?” Der Geweihte bedenkt Euch mit einem sehr eigenartigen Blick. “Darüber darf ich Euch gar nichts erzählen. Kann ich sonst noch etwas für Euch tun?” Es sieht so aus, als ob der Geweihte nicht so einfach mit der Wahrheit herausrücken will. Wollt Ihr es dabei bewenden lassen und in Abschnitt 37 eine andere Frage stellen, oder möchtet Ihr versuchen, den Geweihten mit einem Zauber oder einem Talent überzeugen, Euch doch mehr zu erzählen? Dazu lest bitte in Abschnitt 182 weiter.

## 253

“Nun, wenn Ihr mich schon fragt, ich hätte eigentlich gerne ein kleines Schmuckstück.” “Aber gerne.” Meister Bugarion zeigt Euch eine Brosche mit einer Schlange, einen silbernen Ring mit einem Türkis (dem Stein des Herrn Phex) und einen dreifach verschlungenen Halsreif. Nachdem Ihr Eure Wahl getroffen habt, bedankt er sich noch einmal bei Euch, und Ihr verabschiedet Euch und kehrt bei 259 auf den Markt zurück.

## 254

Nachdem Ihr dem Goldschmied Euer Problem geschildert habt, überlegt er einen Augenblick. “Ich denke, ich weiß eine Möglichkeit.” Bitte lest in Abschnitt 185 weiter.

## 255

Ihr nähert Euch der schmalen Gasse, die nach Aldtenküsllich hineinführt, und hört bereits das klagende Schreien einer Frau vermischt mit rauhem Lachen. Als Ihr näher kommt, seht Ihr, wie drei Männer versuchen, einer jungen Blondine die Kleider vom Leib zu reißen. Wollt Ihr versuchen, der Maid zu Hilfe zu eilen, so könnt Ihr dies in Abschnitt 115 machen. Wenn Ihr Euch nicht in fremde Angelegenheiten mischen wollt, so könnt Ihr entweder weiter nach Aldtenküsllich vordringen (186) oder aber bei Abschnitt 41 zum Hafen zurückkehren.

## 256

“Nun, gute Frau, wenn Ihr mir eine Dosis Purpurblitz verkauft, dann wäre mir schon geholfen.” Die Krämerin schaut Euch feindselig an und schnappt: “Was glaubt Ihr eigentlich, wer ich bin? Sehe ich aus wie eine Giftmischerin? Macht bloß, daß Ihr rauskommt, bevor ich die Stadtgarde rufe.” Schulterzuckend verläßt Ihr den Laden und steht bei Abschnitt 114.

## 257

Ihr erzählt so viel, wie Ihr für vertretbar haltet. Nachdem Marika die Geschichte gehört hat, blickt sie Euch traurig an: “Nun, einen Weg auf die Burg kenne ich wohl, aber ich habe Angst um Euch. Wollt Ihr es Euch nicht doch noch einmal überlegen?” Laßt Ihr Euch von Eurem Vorhaben abbringen und folgt der

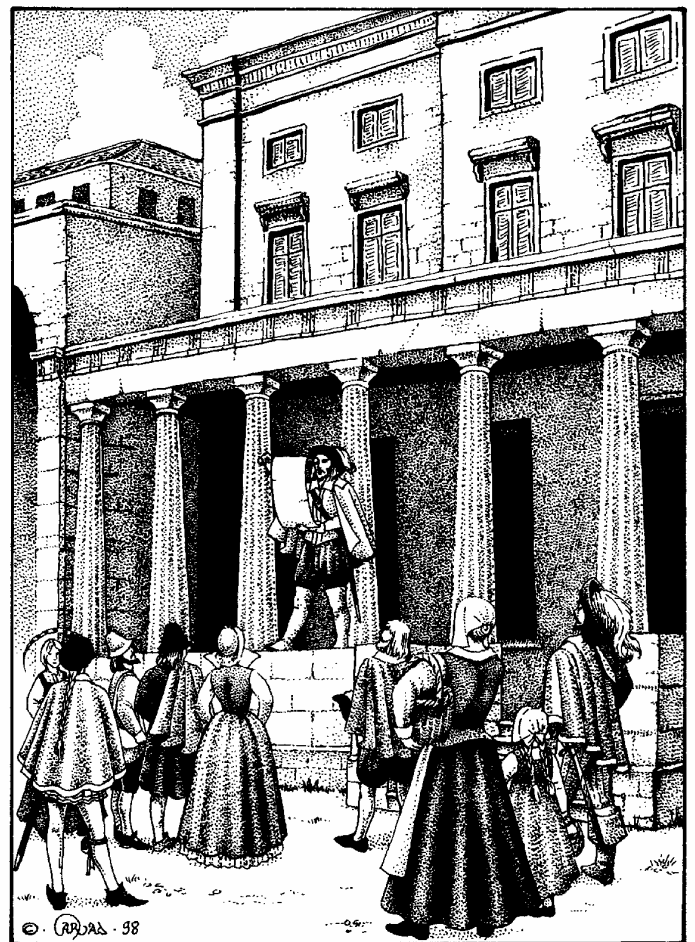
Kurtisane in Abschnitt 308 nach Hause? Oder aber besteht Ihr darauf, daß Ihr jetzt in die Burg müßt, und bittet sie in Abschnitt 44 um ihre Mithilfe bei der Sache?

## 258

Zu Eurer rechten Seite seht Ihr das Hotel *Zur Goldenen Waage*. Das Fachwerkgebäude wirkt mit seinen verglasten Butzenfenstern sehr heimelig. Mittlerweile merkt Ihr, daß Ihr schon etliche Stunden auf den Beinen seid, außerdem ist es auch bereits recht dunkel geworden. Wenn Ihr Euch für die Nacht ein Quartier suchen wollt, so begeben Euch nach Abschnitt 189. Wenn Ihr Euch statt dessen noch ein wenig umschaun möchtet, könnt Ihr dies in Abschnitt 117 tun.

## 259

Auf dem Marktplatz herrscht eifriges Getümmel. An einigen Ständen wird Gemüse feilgeboten. Aber auch Lebendvich und Fisch sind deutlich am Geruch erkennbar. Auf einer Tonne verliest ein Ausrufer die neuesten Bekanntmachungen des Grafenrates – sie alle haben mit Beschlagnahmungen oder der Besteuerung zu tun. An einem Karren versucht ein alter Mann, gebrauchte Kleidungsstücke zu verkaufen. Ihr erkennt, daß an einigen davon Blut klebt. Als er Euren Blick bemerkt, grinst der Alte Euch mit seinem zahnlosen Mund an. “Sind gute Sachen, haben irgendwelchen Herzogsfreunden gehört, die sie nun nicht



mehr brauchen. Wie sieht's aus? Wolltet Ihr nicht schon immer ein echtes Baronswams haben? Für 'nen Taler gehört's Euch." Mit einem leichten Schaudern wendet Ihr Euch ab und geht hastig weiter. In einiger Entfernung ist lautes Johlen zu hören. Möchtet Ihr in Abschnitt 376 nachschauen, was dort vor sich geht? Oder wollt Ihr in Abschnitt 41 weiter zum Hafen gehen? Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, in Abschnitt 307 zum Herzogspalast zu schlendern. Ihr könntet natürlich auch zu dem Platz vor dem Hesindetempel zurückkehren – dazu begehrt Ihr Euch einfach zu Abschnitt 176.

## 260

"Nun, bringt mir doch bitte ein kühles Bier." Die Rothaarige stutzt einen Augenblick, dann schlägt sie Euch mit einem lauten Klatschen auf die Schulter. "Der war gut, sehe ich aus wie die Wirtin? Aber wie du willst ..." Sie nimmt einen Krug Bier und leert ihn unter dem begeisterten Gelächter der Umstehenden über Euren Kopf aus.

Was wollt Ihr nun machen? Wollt Ihr aufspringen und die Taverne verlassen, dann lest bitte bei Abschnitt 117 weiter. Wenn Ihr der unverschämten Person Manieren beibringen wollt, greift Ihr sie in Abschnitt 119 an.

## 261

In wenigen Worten erklärt Ihr den Wachen, daß Ihr unbedingt in den Tempel der heiteren Göttin müßt, um Hilfe bei einem wichtigen theologischen Problem zu erhalten. Nachdem Ihr geendet habt, blickt einer der Gardisten zu der Frau. Als diese nickt, werden die Waffen gesenkt. "Na, dann kommt mal mit." Während einige der Wachen zurückbleiben, um den Geheimgang wieder zu verschließen, verbindet man Euch die Augen und führt Euch durch zahllose Gänge.

Nach dem, was Euch wie eine Ewigkeit erscheint, wird Euch die Augenbinde abgenommen und Ihr steht in der Eingangshalle. "Zum Tempel gelangt Ihr durch die Große Türe, Ihr könnt ihn gar nicht verfehlen. Wenn Ihr Eure Erledigungen beendet habt, meldet Euch bei der Wache, man wird Euch dann zurückgeleiten." Schon hört Ihr das Sohlenklappern, als sich die Wachen wieder auf ihren Posten begeben. Lest bitte bei Abschnitt 192 weiter.

## 262

Die MR Eures Gegenübers beträgt 4. Wenn Euch Eure Probe gelingt, so lest bitte bei Abschnitt 193 weiter. War Euch kein Erfolg beschieden, begehrt Euch bitte zu Abschnitt 121.

## 263

Das Fachwerkhaus zeigt keinerlei Hinweis auf den Tempel der Herrin des Herdfeuers. Allerdings klingt aus dem Inneren fröhliches Lachen und Gesang. Möchtet Ihr hineingehen und schauen, was drinnen los ist? Dann öffnet Ihr die Türe in Abschnitt 265. Wenn Euch das Ganze kalt läßt, könnt Ihr auch bei Abschnitt 194 einen anderen Ort aufsuchen.

## 264

Samira erweist sich als Meisterin der schwierigen Kunst, einen jeden Besucher dazu zu bringen, daß er die entspannte Freude genießen kann, an der auch die Göttin selbst Gefallen findet: Erst bringt sie Euch dazu, von all den schönen Momenten in Eurem bisherigen Leben zu berichten, bis Ihr in der Lage seid, das Böse zu vergessen, dann berichtet sie ihrerseits von erhebenden oder auch einfache lustigen Erlebnissen. Ihr haltet Euch in den Armen, kostet vom gesegneten Wein Tharf und verbindet, als es soweit ist, Eure Seelen für einen Moment zu einer Einheit, in der nichts Äußeres, Bösesartiges mehr Platz hat.

Beruhigt und geläutert, gebt Ihr Euch dann völlig den Ansprüchen Eures müden Leibes hin und gleitet fort in die sanfte Dunkelheit – bis Ihr in Abschnitt 206 erneut mit der düsteren Wirklichkeit konfrontiert werdet ...

## 265

Als Ihr die Türe öffnet, erblickt Ihr ein fröhliche Feier. Gut drei Dutzend Männer und Frauen in einfacher Kleidung laben sich an Bier, Brand und Braten: Anscheinend feiern auch die Dienstboten ein Fest. Eine junge schwarzhaarige Magd prostet Euch auffordernd zu: "Komm, setz dich zu uns. Die Nacht ist noch jung." Werdet Ihr die Einladung in Abschnitt 197 annehmen oder die junge Frau auf den späteren Abend vertrösten und Euch bei 194 erst einmal einer anderen Örtlichkeit zuwenden?

## 266

Und so berichtet Euch die Rahjageweichte Samira von der Macht der Düfte und Essenzen, sie erwähnt die Wege zur heiligen Ekstase, die über die Grenzen von Sphären und Äonen hinwegsehen läßt, sie spricht von den Arten der Liebe, sie singt die geheiligten Litancien, nennt die Namen der 15 Sterne der Stufe, die so geheiligt sind wie die Namen der Alveraniare der Herrin, von denen sie dann im Anschluß berichtet.

Als Ihr all dieses Wissen aufgenommen habt, schwirrt es in Eurem Kopf wie von einem Rausch – und die Geweichte, die gut erkennt, wann jemand bis zur Grenze der Erschöpfung getrieben wurde, preßt Euch an sich, bedeckt Euch mit sanften Küssen und hält Euch in ihren Armen, als Ihr davongleitet in den Schlaf. Weiter geht es bei Abschnitt 206.

## 267

Wohlan denn, würfelt eine Attacke mit Eurer Lieblingswaffe oder versucht Euren gewünschten Angriffszauber. Gelingt es, dann könnt Ihr bei Abschnitt 129 weiterlesen, ansonsten bei Abschnitt 57.

## 268

Ist Euch die Probe gelungen? Begehrt Euch bitte zu Abschnitt 201. Ansonsten hilft Euch alles Bemühen nichts, Ihr werdet die Sache wohl auf sich beruhen lassen und nach Abschnitt 56 gehen müssen.

## 269

Das dumpfe Dröhnen der Trommel wird immer lauter und schneller – zuerst ertönte es im Einklang mit Eurem eigenen Herzschlag, und nun, da es weit hastiger erklingt, hat es auch Euren eigenen Körper mitgerissen. Ihr spürt dumpf den Schmerz, als Euer Herz in Eurer Brust rast, um mit dem Dröhnen der Trommelschläge mitzuhalten. Wie Euch scheint es auch allen anderen zu gehen – die Gespräche sind verstummt, gerade noch verschlungene Paare haben sich voneinander gelöst, ohne sich auch nur einen weiteren Blick zu schenken.

Aller Anwesenden Blicke richten sich auf den schwarzen Vorhang, der just in diesem Moment zur Seite gerissen wird, als ein junger Mann von schier underischer Attraktivität ins Licht der Fackeln tritt.

Die Lakaien knien sogleich nieder, und auch die meisten Gäste neigen zumindest das Haupt. Offensichtlich – Ihr wißt nicht, woher diese Gewißheit stammt – handelt es sich bei diesem Mann um den Herrn der Anlage und den Gastgeber dieser bizarren Feier. Auf seinem nachtschwarzen, lang herabwallenden Haar sieht man die schmale Reifkrone eines Junkers schimmern, doch das ist der einzige Schmuck, den er an seinem Körper trägt – und der ist gut sichtbar, denn, obgleich unverkennbar von Adel, trägt der Mann doch weniger als ein wilder Moha aus dem Urwald, doch eben solche Zeichnungen bedecken seinen Leib. Aber nicht das exotische Blau und Grün der Waldmenschen ist die Farbe dieser Bilder, sondern verschiedene Töne von blutrot über braun bis schwarz – und die einzelnen Symbole haben etwas unbezweifelbar Arkanes an sich, auch wenn wohl selbst der geübteste Magus nicht die genaue Bedeutung der Zauberrunen erkennen könnte, als der Mann mit schnellen, federnden Schritten hervortritt in die Mitte der kleinen Lichtung.

Vor ihm teilen sich die Reihen der Diener und Gäste, und jedes Gespräch ist verstummt, als der Gastgeber zu sprechen beginnt: "Liebe Freunde, ich freue mich, daß nun die nötigen Vorbereitungen vollendet sind, um Euch, meine hochgeschätzten Gäste, mit einem Spektakel der wahren Freude beglücken zu können.

Ihr wißt alle, wie schal die auch dem gemeinen Pöbel zugänglichen Freuden werden können, werden müssen, wenn man erst einmal die Vergnügen kennt, die die Eine und Einzige Herrin der Wahren Ekstase ihren Freunden und Anbetern zu gewähren bereit ist. Ihr alle habt voller Ungeduld die Unterhaltungen genossen, die ich aus meiner weltlichen Macht heraus Euch bereitstellen konnte, doch nun ist die Zeit gekommen, Euch mit den wirklichen Genüssen bekannt zu machen, die nur ich als getreuer Prophet der Herrin Euch bieten kann."

Ein erwartungsvolles Aufstöhnen aus Dutzenden von Kehlen ist zu hören, und erst, als es verstummt ist, fährt der Gastgeber fort:

"Daher zögert nicht, Freunde, und folgt mir in die Tiefen dieses Gartens, um dort teilzuhaben an der kleinen Liturgie, mit der wir gemeinsam die Herrin bitten werden, uns zu ihrem und unserem Vergnügen ihre überderischen Diener zu senden, als Lustbringer, wie es sie auf dieser Welt nicht gibt."

Während einige der Gäste in lauten Jubel ausbrechen, dreht sich der Gastgeber elegant um und schreitet in die Dunkelheit da-

von. Was wollt Ihr nun tun? Ihr könnt ihm wie die anderen Gäste folgen (61), oder Ihr könnt versuchen, im allgemeinen Aufbruch ein wenig zurückzufallen und unauffällig auf der Lichtung zu verbleiben, um ungestört weiter nach einem Ausgang zu suchen (205). Vielleicht haltet Ihr es aber auch für angebracht, den unheimlichen Hausherrn in Abschnitt 270 anzugreifen? Er ist derzeit etwa fünf Schritt von Euch entfernt ...

## 270

Euer Entschluß steht fest – dieser unselige Kultist muß beseitigt werden. Doch anscheinend ist Euer Benehmen oder Eure Erscheinung doch bereits aufgefallen, denn Ihr habt noch nicht einmal die Gesten zur Einleitung eines Angriffes vollendet, als Euch unvermittelt ein schwerer Schlag am Hinterkopf trifft. Es wird erst rot, dann schwarz vor Euren Augen, und mit einem schweren Kopftreffer (10 TP) fällt Ihr blitzschnell in die Finsternis – direkt nach Abschnitt 206.

## 271

Die Silhouette des Paktierers beginnt förmlich blutrot zu leuchten, als neue Kraft in ihn strömt. Der letztliche Preis mag schrecklich sein, doch vorerst schenkt es ihm den Erfolg: Während die Gäste noch starren, vollführt er eine Geste in Richtung der jungen Hexe. Nach einem Moment des lautlosen Duells stößt die Hexe einen dumpfen Stöhnlaut aus, wie er von einem brünstigen Tier stammen könnte, dann verläßt alle Kraft die junge Sharain, und wortlos sackt sie zu Boden, während ihr Leib in widerlicher Imitation wahrer Lust zuckt und bebt.

Triumphierend glättet der Dämonenanbeter seine vornehme Gewandung und verneigt sich spöttisch: "Wußte ich es doch, daß ich dir unbekannte Freuden würde bereiten können, kleine Sharain. Du hättest nicht bei den Erwachsenen spielen sollen ..." Auf ein Winken hin erscheinen Lakaicn und tragen die immer noch bebende Frau fort, ihrem späteren Schicksal als Opfer entgegen.

Andere Lakaicn beginnen nun damit, die Tafel abzuräumen und die einzelnen Platten und Töpfe fortzutragen. Schadenfroh grinsend deklamiert der Gastgeber: "Nachdem unser kleines Freundschaftsmahl so mit einem Paukenschlag endete, wollen wir erst einmal etwas Ruhe einkehren lassen. Ich selber werde mich zurückziehen, um eine kleine Zeremonie vorzubereiten, die dank unsres Überraschungsgastes wohl besonders prächtig ausfallen wird. Bis dahin stehen Euch natürlich alle Annehmlichkeiten vollständig zur Verfügung, meine Freunde!"

Doch die salbungsvollen Worte sind hohl – kaum ist er außer Sicht in einem Seitengang des Irrgartens entwichen, versammeln sich die Gäste zu zwanglosen Plaudergrüppchen, doch Ihr merkt nur zu deutlich, als Ihr in Abschnitt 198 die anderen Gäste beobachtet, daß sie ohne ihren Meister kaum wissen, wie sie ihre schnell aufkeimende Langeweile betäuben können, während im Hintergrund die Musik zu spielen beginnt.

## 272

Im Inneren des Irrgartens, den Ihr ja schon zur Genüge kennt,

ist ein großer Tisch aufgebaut, wie Ihr ihn noch nicht gesehen habt – und die Gäste des Junkers, darunter einige mit schmerzlichen bekannten Gesichtern, haben hier Platz genommen, während vor ihnen einige Lakaien noch einige Vorbereitungen für die festliche Abendmahlzeit treffen.

Kaum habt Ihr Platz genommen – das sanfte Drängen der Lakaien läßt Euch gar keine andere Wahl – und Eure Tischdame angestarrt, die außer ihrer Seidenmaske und wohl mehreren Stein Geschmeide erst wieder ab der Taille etwas am Leibe trägt, beginnt der vornehm in Adelstracht gewandete Gastgeber, dieser verfluchte Dämonendiener, mit einer gedrechselten Ansprache, in der er all seine Gäste begrüßt, die es trotz der unruhigen, rebellischen Zeiten zu ihm geschafft haben. "Aber Ihr wißt ja, meine Lieben, daß ich auch immer ein offenes Haus für Freunde der besonderen Unterhaltung habe; und man sagt mir nach, daß ich Vergnügungen ausrichte wie sonst kaum einer, auch wenn ich mich natürlich nicht loben will. Ich kann nur hoffen, daß Ihr alle hier ein wenig ausspannen könnt von den Trubeln dieser Zeit: Wenn auch die Gesetzlosen Eure Häuser plündern und Eure Söhne schänden mögen, hier könnt Ihr dennoch das Leben genießen. Zweifelt nicht, daß ich Euch gerne hier behalte als meine Ehrengäste, bis es wieder ruhiger ist – vielleicht habt Ihr die Wachen nicht gesehen, die uns vor allen bösen Eindringlingen beschützen. Was allerdings das gutwillige Eindringen angeht, ich denke, da wird sich heute auch für jeden nach seinem Geschmack etwas finden ..."

Als das gekünstelte Gelächter abebbt, fährt der Unselige fort: "Wir wollen diesen Ort hier sehen als einen Gegenpol zum unehrenhaften Schloß Baliiri: Hier kommen wir nicht um des Umsturzes willen zusammen, hier feiern wir ganz harmlos uns und unsere Begabung, auch dort zu genießen, wo der Schwächere zurückschreckt. In diesem Sinne erkläre ich das Mahl für eröffnet!"

Sogleich schwärmen die Dienstboten aus und plazieren in etwa einem Schritt Abstand Feuerschalen mit glühenden Kohlen – und auf diese Kohlen werden Kessel mit kochendheißer Brühe gesetzt. Vor Euch und die anderen Gäste aber werden Platten mit frischem, noch warmem und blutigem Fleisch gestellt. Ihr erkennt mühelos Rind, Schwein, Kalb, Geflügel und Wildbret, aber auch Herz, Leber und andere Innereien – einige der hier dargebotenen Fleischsorten sind Euch jedoch rundheraus unbekannt.

Teils geziert, teils mit erschreckender Rücksichtslosigkeit beginnen die Gäste nunmehr, mit ihren langen Dolchen Fleischstücke aufzuspießen und in der kochenden Brühe garzusieden – auch wenn viele recht eigenartige Vorstellungen haben, wann Fleisch bereits gar ist: Eure Tischdame jedenfalls nimmt ihren Bissen schon nach einigen Herzschnitten wieder heraus und beißt herzhaft in das noch tiefrote Fleisch. Dann wendet sie sich schelmisch lächelnd mit blutüberströmten Lippen zu Euch und bemerkt höflich: "Ach, ich liebe es, wenn die Nieren nicht bis zur Charakterlosigkeit gewässert wurden."

Wie wollt Ihr es nun halten? Möchtet Ihr bei den Euch bekannten Fleischsorten zugreifen (208), lieber eine der fremden probieren (134) oder Euch ganz des Essens enthalten (62) – denn solche bauerlichen Trivialitäten wie Brot oder Gemüse gibt es auf dieser Adelsfeier natürlich nicht?

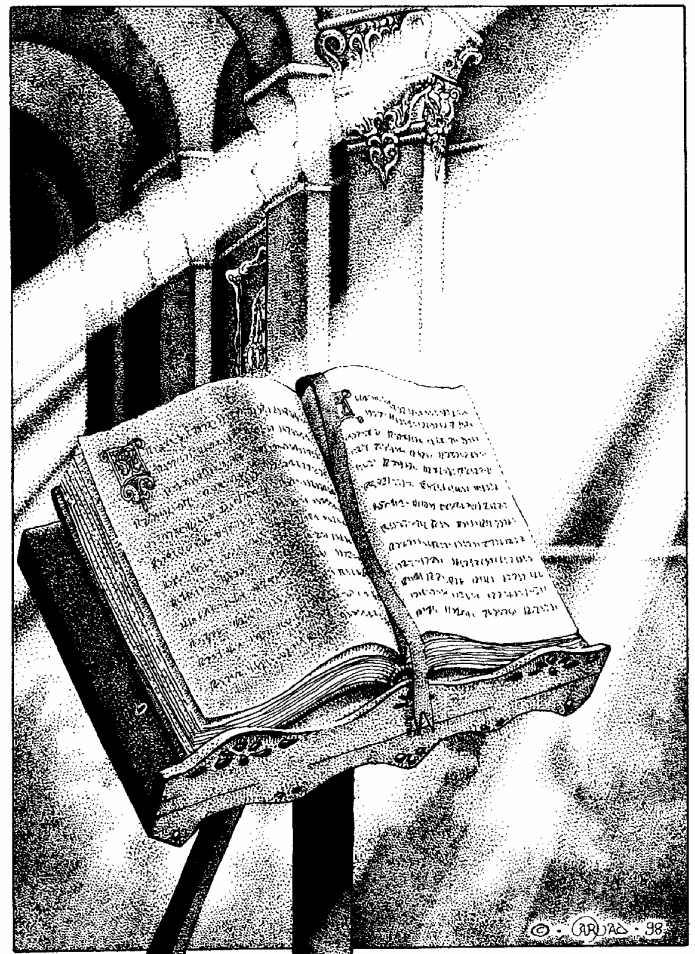
## 273

Mit klopfendem Herzen tragt Ihr den Folianten zu einem Bücherständer herüber und beginnt zu lesen – es ist mehr oder minder Tempelbuch, Zehntregister und Dorfchronik in einem, und vielleicht enthält es ja wirklich Hinweise auf ein hilfreiches Mittel gegen den Feind ...

Lange Zeit, viele Stunden, müßt Ihr Euch damit abmühen, die oft sehr eigenwilligen Handschriften der Geweihten zu entziffern, die in den letzten Jahrzehnten den Tempel betreut haben. Oftmals schreiben sie nur von Geburten und Hochzeiten, der Weinernte und den kleinen Festen der Dörfler – doch gerade hier könnte ja auch etwas Nutzbringendes verborgen sein.

Und tatsächlich, als Ihr die Hoffnung schon beinahe aufgeben und den Folianten schwungvoll schließen wolltet, bemerkt Ihr einen kurzen Bericht eines Geweihten, der wohl vor gut zehn Jahren auf dem Landgut des Herrn Junkers einen neugebauten Pferdestall eingeseget hat. Der Hausherr war ihm damals schon ein wenig eigenartig vorgekommen, und einer plötzlichen Eingebung folgend, vergrub der Geweihte damals einen kleinen gesegneten Gegenstand zwei Spann hinter der Schwelle, um zusätzlichen Segen in das Gebäude zu tragen: ein kleines Kristallfläschchen mit geweihtem Wein, verschlossen mit einem Stopfen in Form einer Weintraube aus Amethyst.

Das muß es sein, durchfährt es Euch! Dem Bericht nach hat der Geweihte damals seine Tat nur dieser Chronik anvertraut, und man muß schon so verzweifelt sein wie Ihr, um diese alte





Scharteke so gründlich durchzulesen. Die nachfolgende Geweihte – wohl die derzeitige Verräterin an der Göttin – jedenfalls schreibt bereits recht am Anfang, daß sie es als sehr lustfeindlich betrachtet, in dem verstaubten Buch zu blättern ...

Mit neuem Eifer stellt Ihr das ehrwürdige Werk zurück und verläßt nach einem innigen Dankgebet an die Schöne Göttin den Tempel, um zurückzueilen zum Schloß.

Es ist bereits der Abenddämmerung sehr nahe, als Ihr das Dorf verläßt, und als Ihr das Anwesen des Kultisten erreicht, scheint nur noch sehr schwach das letzte Licht der Praiosscheibe. Doch was Ihr dann vor Euch seht, ist noch weit unangenehmer: Ein kleiner Trupp Lakaien, der offensichtlich Ausschau hält nach Nachzüglern, wie Ihr es seid: Sie haben bereits drei andere Gäste zusammengesucht, und als Ihr erscheint, werdet Ihr mit Rufen begrüßt: "Hurra! Gut, daß Ihr kommt, Exzellenz! Wir wollten gerade aufbrechen in den Irrgarten, damit das Fest beginnen kann!"

Wollt Ihr den Lakaien brav folgen (138), oder versucht Ihr, Euch dem Ansinnen zu entziehen, um nach dem geweihten Fläschchen zu suchen (211)?

## 274

Kaum habt Ihr damit begonnen, mit grober Kraft an den Pflanzen zu zerren oder zu hacken, werden auch schon die ersten Dörfler auf Euer Treiben aufmerksam: Angeführt von dem Mann, der sich schon eben so für Euch interessierte, treten wohl zehn Bauern und Winzer zu Euch und verlangen in barschem Ton, daß Ihr sofort aufhört, den Tempel entweihen zu wollen. Wie reagiert Ihr? Verzichtet Ihr zerknirscht auf weitere Versuche, das Gestrüpp zu entfernen, und schlendert, um einen eleganten Abgang bemüht, zurück zum Dorfplatz (288), oder erzählt Ihr dem Pack, wohin es sich scheren kann (210)?

## 275

Eilig behauptet Ihr: "Oh, verzeiht, aber ich wollte mich nur ein wenig hier umschauen. Ist ja auch sehr interessant, Eure Sammlung arkaner Kostbarkeiten ..." Während Ihr noch plaudert und Euch dabei bemüht, ihm offen und unverhohlen ins Gesicht zu sehen, bemerkt Ihr, wie nett dieser Edelmann doch eigentlich ist. Er hätte ja auch einen Krawall schlagen können, wie peinlich und blamabel wäre das gewesen. Doch Euer hilfsbereiter Freund geleitet Euch lieber hinab in ein nettes, wenn auch etwas karges Zimmer unten im Keller und verspricht, Euch am Abend einer alten Bekannten vorzustellen, auf die er wohl sehr viel gibt. Wie zuvorkommend.

Erst als der Beherrschungsauber nachgelassen habt, begreift Ihr, daß Ihr im Kerker sitzt und wohl geopfert werden sollt. Zwar bleibt am Abend doch alles ruhig, aber das ändert nichts daran, daß Ihr schließlich doch vor Erschöpfung in einen unsehligen Schlaf sinkt und hinübergleitet nach Abschnitt 206.

## 276

Das wäre geschafft! Zum Glück ist die Tür gut geölt und schwingt lautlos auf, nachdem Ihr erst das Schloß gemeistert

habt. Vor Euch seht Ihr eine Studierstube mit teuerster Ausstattung – offensichtlich hat sich der Hausherr schon seit langer Zeit mit dem Studium des Arkanen beschäftigt: An den Wänden hängen farbige Schautafeln mit Sternständen und astralen Kraftmustern; mehrere offene Kisten mit Pergamentrollen sind ebenso zu sehen wie eine kleine alchemistische Ausrüstung. An einer großen Schiefertafel hat jemand mit bunter Kreide magische Schriftzeichen und Kraftlinien gezeichnet, auf einem Standpult liegen einige aufgeschlagene Bücher.

Schnell schaut Ihr die Werke an, doch es handelt sich wohl "nur" um ein Standardwerk der Zauberei – die Bände gehören zur Enzyklopädie Magica. Doch dann entdeckt Ihr, daß an der Wand eine schwarze Truhe steht, verziert mit dem Symbol der Blutrose. Mit wenigen Schritten seid Ihr dort und öffnet vorsichtig den Deckel.

Vor Euch seht Ihr auf tiefrotem Samt einen kostbaren Pokal liegen. Er schimmert in allen Regenbogenfarben und hat doch nichts vom Segen der jungen Göttin Tsä an sich – das verrät nicht nur das ölig-schmierige Gleifen auf seiner Oberfläche, sondern viel stärker noch die unheiligen Bilder, die auf der Außenseite eingätzt sind: Ein jedes zeigt eine Frau von trügerischer Schönheit bei einer anderen widerwärtigen Vergnügung.

Wahrlich, hier habt Ihr ohne jeden Zweifel den Quell des Bösen vor Euch, das hier herrscht. Vermutlich ist dieser Kelch das Gefäß eines Dämonen, der seinen Besitzer immer weiter verdorben hat – von so etwas habt Ihr zumindest in alten Legenden gehört. Wenn es Euch doch nur gelingen könnte, diese spürbare Präsenz des Bösen auszutreiben! Denkt Ihr, Ihr besitzt etwas, das das möglich macht? Dann geht bitte zu Abschnitt 397. Ansonsten solltet Ihr schleunigst alles wieder so arrangieren, wie Ihr es angetroffen habt, und das Zimmer wieder verlassen (216)!

## 277

"Nun, der Ausgang ist ganz einfach zu finden, Exzellenz. Ihr folgt einfach dem Gang, steigt im Turm die Treppe hinunter, und dann seid Ihr auch bereits am Ausgang." Ihr bedankt Euch bei der Magd und seid dank ihrer Erklärung binnen kürzester Zeit bei Abschnitt 285 am Ausgang.

## 278

Und dann sitzt Ihr kerzengerade in einem Bett. Euer Herz rast noch immer von diesem gräßlichen Alptraum, und es vergehen einige Augenblicke, bis Ihr in der Lage seid, Euch zu fragen, wo Ihr seid. Vielleicht habt Ihr ja Glück und seid noch immer in dieser kleinen, gemütlichen Herberge in Kuslik und habt alles danach einfach nur geträumt ...

Doch als Ihr Euch umblickt, stellt Ihr fest, daß Ihr Euch weder in einer riesigen Sanduhr noch in der Kusliker Taverne, sondern vielmehr in einem riesigen Himmelbett befindet: Seidene Decken umschmeicheln Eure nackte Haut. Von dem Baldachin des Bettes hängen gelbseidene Schabracken hinunter. Neugierig zieht Ihr eine ein wenig zur Seite und erblickt einen nicht minder luxuriös eingerichteten Raum. Dem Stand der Sonne nach zu schließen, die hell in das Schlafzimmer scheint, dürfte es nicht mehr lange dauern, bis es Mittag ist.

Als Ihr aus dem Bett gleitet, entdeckt Ihr einen Frisiertisch voller Tiegel und Duftfläschen. Auf einem niedrigen Tischchen ist ein Tablett mit Euch zum Teil unbekanntem Früchten, aber auch Zuckerbrot und Pasteten abgestellt. Eure Kleidung liegt sorgfältig auf einem hochlehnigen, brokatbezogenen Stuhl – rasch untersucht Ihr sie, und tatsächlich, es ist alles noch da, was Ihr in den Irrgarten mitgebracht habt, und selbst eventuell danach erlittene Wunden sind geheilt.

Eine aranische Wand zeigt Szenen aus dem Harem eines Potentaten. Ein kurzer Blick dahinter offenbart eine Wanne aus feinstem Unauer Porzellan, in der duftendes Badewasser einladend schimmert. In diesem Raum ist der Gast fürwahr König. Nachdem Ihr Euch an den angebotenen Annehmlichkeiten gütlich getan habt, verläßt Ihr den Raum, um zu erkunden, wohin es Euch verschlagen hat. Bitte macht in Abschnitt 443 ein Kreuzchen und lest dann in Abschnitt 144 weiter.

## 279

Nun, die Tür ist eindeutig verschlossen – ob magisch oder nicht, ist schwer festzustellen. Ihr könnt entweder umkehren und einen neuen Weg wählen (436) oder einfach einmal versuchen, ob Ihr das Schloß knacken könnt (71).

## 280

Sand! So weit Euer Auge blickt, überall Sand. Und Ihr steckt mittendrin. Ihr bemerkt, daß Ihr immer tiefer in den Sand hineingezogen werdet. Verzweifelt versucht Ihr mit Euren Füßen zu strampeln, den Sand zu treten wie Wasser.

Und dieses mal gelingt es auch. Als Ihr euren Kopf wieder erhebt und umherschaut, seid Ihr gar nicht mehr so sicher, ob es wirklich Sand ist, in dem Ihr treibt. Wie in einem Traum hat er sich in dunkles, unergründliches Wasser verwandelt, auf dem in Eurer Nähe ein Schiff vorbeisegelt, wie Ihr es noch nie zuvor gesehen habt.

Eine massige Gestalt steht am Steuer, und zwei junge Frauen – woher wißt Ihr das, sind sie doch genauso von Roben und Kapuzen verhüllt wie der Steuermann? – verrichten Matrosenarbeit. Und dann bemerkt Ihr, wie die eine nachlässig zu Euch schaut und sich dann an einem der unzähligen Täu zu schafeln macht, die sich auf dem Schiff spannen. Mit geübten Fingern löst sie einen Knoten einer Kreisschlaufe und gibt dem Reep wieder Spiel. Mit diesem Bild vor Augen wacht Ihr dann in Abschnitt 219 auf.

## 281

Mit einem Gefühl der Heiterkeit und Gelassenheit nehmt Ihr auf einem der Kissen Platz. Der zarte Rosenduft hüllt Euch ein und weckt Erinnerungen an Eure erste Liebe, an herrliche Träumereien, allgemein an die schönsten Augenblicke Eures Lebens, die auf einmal wieder greifbar nah scheinen. Versonnen lächelt Ihr vor Euch hin und schaut erst auf, als ein Lied ertönt. "In Joborn einst vor Jahren ..."

Ihr betrachtet den in farbenfrohe Gewänder gekleideten Sänger neugierig – offensichtlich habt Ihr nicht bemerkt, wie er den



Tempel betreten und sich vor dem Altar niedergelassen hat. Den Blick auf das Bild der Schönen Göttin gerichtet, singt er von einem Wunder der Herrin, die einst selbst zwei feindliche Heere dazu brachte, sich lieber bei einem rauschenden Fest statt im Kampfe gegenüberzustehen.

Leise, fast ein wenig verlegen, klatscht Ihr Beifall, als er seine Ballade beendet hat.

Der Sänger schaut zu Euch hin und nickt Euch zu: "Es freut mich, wenn Euch mein Lied gefallen konnte. Ich habe mir gedacht, daß die Herrin hier in ihrem doch etwas abgeschiedeneren Wohnsitz gerne etwas Abwechslung von immer den gleichen Weinleseliern mag, und ihr deshalb eine meiner Kompositionen zum Geschenk gebracht."

Nach diesen Worten gießt er sich etwas Wein ein und nimmt neben Euch Platz. Nachdem Ihr noch eine Weile die wundervolle Atmosphäre genossen und heiter mit dem weitgereisten Barden geplaudert habt, verläßt Ihr beschwingt den Tempel und kehrt zum Dorfplatz zurück (150).

## 282

Nachdem sie Euch und Eure Ausrüstung gemustert hat, fragt Meisterin Amina mit schlecht verhohlener Neugierde: "Nun, Fremdling, Ihr scheint ja wahrlich weitgereist zu sein. Seid Ihr vielleicht gar hier, um das Geheimnis von Enricio und Aldana zu lösen?" Wollt Ihr einfach erst einmal zustimmen (347) oder lieber herausfinden, was es mit dieser Frage auf sich hat (79), oder rundheraus abstreiten (5)?

## 283

Ihr tretet hinter das Mädchen und räuspert Euch. Vor Überraschung läßt die Magd alles fallen und fährt erschreckt herum, doch als sie feststellt, daß Ihr nicht der Hausherr oder ein Bösewicht seid, findet sie schnell ihre Fassung wieder. Mit zu Boden gerichteten Augen fragt sie Euch: "Habt Ihr einen Wunsch, Exzellenz?"

Wollt Ihr sie nach den Ereignissen des Vorabends fragen, so lest bitte bei Abschnitt 396 weiter. Wenn Ihr hingegen den Ausgang sucht, erklärt Sie Euch in Abschnitt 277 den Weg.

## 284

Ihr überprüft vorsichtig die anderen Türen, doch wie sich rasch herausstellt, sind sie alle gründlich verriegelt. Hinter einer könnt Ihr ein Schnarchen, hinter einer anderen Stöhnen und Gurren hören, und hinter der dritten erklingt Klirren und Plätschern: Anscheinend gießt gerade jemand ein Getränk ein. Offensichtlich sind noch andere Gäste in diesem Herrenhaus, doch ebenso offensichtlich wollen sie nicht gestört werden, so daß Ihr Euch in Abschnitt 144 für einen anderen Weg entscheiden müßt.

## 285

Ihr befindet Euch auf dem Vorplatz des Schlosses, und Euch fällt direkt auf, wie gepflegt die Umgebung doch aussieht, als würden hier einige Banner von Gärtnern beschäftigt – allein die dunkelroten Rosen in den zahlreichen Beeten müssen schon immense Pflege benötigen ... Doch was man vor allem sieht, sind Bewaffnete: Anscheinend fürchtet sich der Schloßherr so sehr vor einem Angriff, daß er mindestens eine Kompanie Söldner unter Waffen hält ...

Wollt Ihr von hier das Schloß betreten, so begeben Euch bitte zu Abschnitt 143. Ihr könnt Euch aber auch in Abschnitt 435 zu dem großen, L-förmigen Gebäude begeben oder in Abschnitt 286 die Stallungen betreten. Wenn Ihr Euch für den Schloßpark interessiert, blättert bitte zu Abschnitt 214.

Wenn Ihr hingegen zum Dorf Auweiler zurückkehren möchtet, lest bitte bei Abschnitt 287 weiter.

## 286

Die Stallungen des Schloßchens sind nicht weiter spektakulär: Den nördlichen Teil nehmen die Remisen ein, wo die Kutschen des Hausherrn und einiger seiner Gäste untergestellt sind, im südlichen Teil sind die Boxen, in denen die Pferde eingestellt wurden – gute Durchschnittspferde, die weder minderwertig noch spektakulär edel und kostbar sind. Aber daß der Hausherr andere Freizeitbeschäftigungen bevorzugt als die Jagd, habt Ihr Euch wohl bereits denken können ...

Es sieht so aus, als ob Ihr besser zum Schloßvorplatz (285) zurückgeht – oder sucht Ihr in Abschnitt 141 etwas Bestimmtes?

## 287

Eine Weile dauert der Marsch auf der überraschend gut ausge-

bauten Straße schon – seltsam, Ihr habt sie deutlich verfallener in Erinnerung, doch nun ist sie wirklich selbst für Gespanne geeignet. Unerwartet schnell liegt vor Euch das Dorf Auweiler, in dem Ihr noch vor kurzem gewesen seid – aber wie anders sieht es aus: Nicht nur sind keine der schmucken Häuschen zu sehen, sondern nur verfallene Bruchbuden, die gut zu den zerlumpten Gestalten passen, die um sie herum zu sehen sind. Das ganze Dorf wirkt, als sei es Jahre lang unerbittlich ausgeplündert worden, bis die Bewohner nur noch die Kräfte hatten, weiter für ihren Herrn zu fronen.

Und nicht einmal alle Euch vertrauten Gebäude sind zu sehen: Weder entdeckt Ihr einen Kramladen noch eine Wechselstation der Botenreiter. Kopfschüttelnd betretet Ihr den Dorfplatz und schaut Euch erst einmal um (288).

## 288

Wie Ihr vom Dorfplatz aus sehen könnt, gibt es an bemerkenswerten Bauwerken nur den Tempel der Rahja (212) und eine heruntergekommene Kaschemme, den *Goldenen Pokal* (136). Ihr könnt auch gerne diesem unheimlichen Dorf den Rücken kehren und weiterreisen in Richtung Vinsalt (209) – oder aber Euch entscheiden, in das nahe Kuslik zurückzureisen, wo man angeblich auf jede Frage eine Antwort bekommen kann ... (25)

## 289

Kurz entschlossen betretet Ihr, wie schon zuvor, den Irrgarten – doch dieses Mal wißt Ihr ungefähr, auf was Ihr Euch eingelassen habt. Was Ihr allerdings nicht wißt, ist, wie man in diesem vermaledeiten Labyrinth zurechtkommt: Wo Ihr Euch des Weges ganz sicher wart, spannt sich auf einmal eine dichte Hecke, und bald habt Ihr das unabweisbare Gefühl, der Irrgarten selbst stünde mit dämonischen Mächten im Bunde und habe Euch hier fest eingeschlossen ...

Während Ihr noch durch das Labyrinth wandert und weder die Lichtung mit den verzerrt lachenden Feiernden noch den Ausgang wiederfinden könnt, bemerkt Ihr auf einmal, als das Trommeln begonnen hat und das Gelächter verstummt ist, wie erschreckend viel Zeit vergangen ist: Ein unheimliches Geräusch ertönt – schwer, fast unmöglich zu beschreiben, wie das Rauschen eines großen Erdrutsches, wie das Zerreißen von mächtigen Barrieren, wie das ...

Nebel umfängt Euch, und ohne daß Ihr Euch dagegen wappnen könnt, werdet Ihr von ihm wie mit klammen Fingern fortgezogen, bis Euch undurchsichtiges Grau einschließt und Ihr das Bewußtsein verliert.

Zum Glück geht es dennoch weiter, und zwar wieder einmal in Abschnitt 206.

## 290

"Hat er nicht recht, der Großvater?" ruft Ihr provozierend "Wenn Ihr frei sein wollt, müßt Ihr dafür kämpfen! Nutzt die Gelegenheit, Euer Joch abzuschütteln! Glaubt mir, die Götter werden mit Euch sein, denn der Junker ist ein elender Ketzer und Frevler!" Die angetrunkenen Kneipengäste lassen sich leicht

mitreißen, und bald schon sind sie aus der Taverne zum *Goldenen Pokal* gestolpert, um auch die anderen zu überzeugen.

Doch als Ihr draußen steht und zu den nüchternen Dörlern sprecht, da tritt ein anderer Bauer vor und meint knapp: "Das ist ja recht starker Tobak. Nicht, daß ich mir nicht gerne mal wieder was rauchen würde, aber ... den Junker einen Frevler nennen, was nützt das schon? Die Götter sind bislang noch immer mit den Mächtigen gewesen, und wir kleinen Leuten sind zu gering, als daß sie uns gesehen oder gehört hätten ..." Zustimmendes Brummen folgt seinen Worten.

Tja, zurück könnt Ihr nicht mehr, und für die meisten subtilen Überredungskünste sind die Leute inzwischen zu aufgeheizt. Also versucht Ihr, die Leute mit Eurer Persönlichkeit herumzureißen – bitte versucht eine Charisma-Probe. Wenn sie gelingt, geht es bei Abschnitt 63 weiter, sonst bei Abschnitt 135.

## 291

Als die Mahlzeit immer weitergeht, fließt auch der Wein reichlich, und immer wieder werden frische Platten mit blutigem Fleisch gebracht. Bald schon sind die meisten Gäste ebenso betrunken wie blutbespritzt, und kaum jemand kümmert sich noch um seine Erscheinung. Viele Anwesende versuchen, sich gegenseitig zu füttern, sei das Fleisch noch so heiß, und jeder Schmerzschrei ruft gezwungen fröhliches oder rundheraus boshafes Gelächter hervor. Wohl am schlimmsten treiben es der Gastgeber und die ketzerische Rahjageweihete neben ihm, die am Kopfende der Tafel Platz genommen haben – sie amüsieren sich nur, wenn sie voll Schadenfreude über jemanden spotten können, der eine Wunde erlitten hat.

Plötzlich aber verstummen die Gespräche und das Gekreische, als eine laute Frauenstimme über die kleine Lichtung ruft: "Hört doch auf, Ihr Orks! Nein, Ihr seid schlimmer als Orks, Ihr seid Unholde, Verdammte! Bereuet und flieht von hier wie Geister im Sonnenlicht!" Als Ihr aufschaut, seht Ihr die junge Hexe, die den Fluch gesprochen hat – doch noch ist sie frei, und Ihr anklagender Finger ist auf den Junker gerichtet: "Euch aber nenne ich, Sharain von Clameth, einen Frevler gegen die Gesetze Sumus und Satuaris! Ihr habt mit Euren Ausschweifungen jedes Maß verletzt und dem Volk alles genommen, alles Gut und alle Gefühle! Euch bleibt keine Flucht, denn Euch soll mein Todesfluch treffen, der Fluch Sharains, damit Ihr dahinsiecht wie das Land, daß Eure Schritte zu lange ertragen mußte!"

Während der Litanei sind viele Gäste aufgesprungen – und einige davon sogleich wieder umgestürzt, betrunken, wie sie sind. In diesem Tumult kommt auch Ihr nicht zu einer gezielten Aktion, denn

ehe Ihr es geschafft habt, Eure bezechte Tischdame loszuwerden, deren blutbespritzte Brüste schwer gegen Euren Körper gedrückt werden, bricht bereits am Kopfende des Tisches wahrlich die Hölle los:

Der Dämonenbündner hat sich erhoben und beginnt mit einer Litanei: "Herrin der schwarzen Lüste, höre mich und gib mir Kraft, diese Frevlerin zu bestrafen. Gib mir Kraft, und ich werde sie dir zum Opfer darbringen, damit du ihre Seele genießen kannst in alle Ewigkeit!"

Bitte schaut bei Abschnitt 133 nach. Ist dort ein Kreuzchen, geht es bei Abschnitt 207 weiter, ansonsten bei Abschnitt 271.

## 292

So überraschend kommt Euer Angriff, daß niemand ihn vorhersehen und verhindern könnte. Doch was immer Ihr versucht, hier in seinem Unheiligtum prallt, ja, gleitet es einfach an dem Kultisten ab, ohne ihn auch nur zu kratzen. Sofort packen Euch so viele Hände an Armen, Haaren, Rumpf und Beinen, daß Ihr Euch keinen Finger breit zu rühren vermögt. Interessiert schaut Euch der Gastgeber an, doch er verzichtet ansonsten keine Miene – doch dann beugt er sich schnell vor, nimmt Euren Kopf in beide Hände und fährt Euch geschwind mit seiner unnatürlich langen, klebrigen Zunge durch das Gesicht ...

Von Ekel geschüttelt hört Ihr nur undeutlich, wie jemand fragt, ob man Euch töten soll. Doch der Hausherr lehnt ab: "Unsinn.

Fesselt ihn und haltet ihn bereit, damit wir ihn den Sendboten offerieren können, falls die kleine Hexe nicht reicht. Als Dessert ..."

Von geübten Händen geknebelt und gefesselt, werdet Ihr unsanft beiseite gelegt – wie die Fliege von einer Spinne, schießt Euch durch den Kopf. Ohne Euch dagegen wehren zu können, müßt Ihr in Abschnitt 132 mit ansehen, was weiter geschieht.

## 293

Seltsam ist es schon, was diese Rahjageweihete da so redet, und Ihr vermögt ihr keinen rechten Glauben zu schenken – vermutlich gehört sie einer exotischen Sekte innerhalb der Gemeinschaft der Freude an. Ihr habt einmal gehört, daß bei den Tulamiden derartige Lehren vorkommen sollen, auch wenn die junge Frau mit ihren glanzlosen trübblauen Augen und dem stumpfen blonden Haupthaar fürwahr nichts Tulamidisches an sich hat ... Während Ihr noch vor Euch hin grübelt, wo Ihr solche Behauptungen noch gehört habt, ertönt auch schon ein dunkles Trommeln, das Euch unkontrollierbare Eisschauer den Rücken hinabsendet. (269)



## 294

Gierig tasten Eure Hände nach der Gespielin, so wie die ihren nach Euch. Schnell ist vom Leib gestreift, was Ihr an Kleidern an Euch habt, und ohne auch nur nach einem etwas diskreten Platz zu schauen, fällt Ihr mit beinahe tierischer Brünstigkeit übereinander her. Doch noch während Ihr das Spiel der Lust pflegt – das hier weit mehr von einem harten, mitleidlosen Kampf an sich hat –, hört Ihr bereits die kommentierenden Stimmen von gewiß einem halben Dutzend schaulustiger Festbesucher: “Nun ja, also kunstvoll würde ich da ja nicht gerade nennen, meine Liebe!” – “Ach, Ihr seid ja nur voll des gelben Neides, mein Bester – solch jugendliches Ungestüm macht wirklich alles wett, was an Haltung und Eleganz zu vermissen ist ...” – “Schaut doch nur, wie schwer er atmet, die Kräuter scheinen bei ihm wirklich noch mit voller Schärfe zu wirken.” – “Ach nun, es ist halt immer so, man kann eben ungeschliffene Wildheit genießen oder aber künstlerische Perfektion anstreben. Also, ich weiß ja, was ich bevorzuge ...” – “Aber tut doch nicht so, meine Liebe – ich jedenfalls empfinde diesen ungestümen Akt doch als etwas durchaus Erquickendes, ein schenswertes Intermezzo ...”

Als Ihr schließlich von der ungehemmten Kraftanstrengung ermattet zusammensinkt, eilt Eure Gespielin ohne eine Geste des Abschiedes eilig davon, um sich bei einem Lakaien ein Rauchstäbchen reichen zu lassen – und auch die Zuschauer verlieren sich, nicht ohne einige abschließende Worte des Lobes oder Tadelns für das Spektakel, das Ihr ihnen geboten habt. Unbefriedigt und mit einem deutlichen Gefühl der inneren Unruhe rafft Ihr Eure Kleider zusammen und zieht Euch wieder an, um danach erst mal einige Zeit, wenn auch vergeblich, nach Entspannung zu suchen – bis in Abschnitt 269 ein dumpfes Trommeln beginnt, das sogleich Eure Aufmerksamkeit fesselt und Euch eisige Schauer den Rücken hinablaufen läßt.

## 295

Als Ihr den ersten Schluck der seltsamen Flüssigkeit nehmt, erkennt Ihr sie: Eine beißender Schärfe füllt Euren Mund und ätzt sauer Euren Gaumen – so arg, daß Ihr einen Punkt Schaden nehmt, während Ihr hustet und würgt, um wieder zu Atem zu kommen und die letzten Tropfen des ekligen Gesöffs loszuwerden, die sich in Eure Lunge verirrt hatten.

Essig! Es ist schärfster, bitterster Essig, den Euch die alte Vettel da eingeschenkt hat. Mühsam wischt Ihr Euch die Augen, entfernt die Tränen, die jäh emporgestiegen sind. Als Ihr wieder klar sehen könnt, grinst Euch die alte Domna Lassandra breit an: Ihre Zähne, das könnt Ihr nun gut sehen, sind allesamt aus Gold und Perlen gefertigt. Für einige Herzschläge leuchten auch die Augen der Umstehenden auf – offensichtlich waren die meisten in den üblen Scherz eingeweiht. Gackernd wie ein Huhn höhnt die Alte triumphierend: “Denk nicht, Liebchen, ich hätte gelogen: Das war einmal einer der edelsten Tropfen, die je wuchsen, aber ich habe ihn noch veredeln lassen. Meinst du nicht auch, daß er jetzt nur etwas für die Starken an Körper und Geist ist, gut um die Schwächlinge von denen zu scheiden, die die Kraft haben, sich ganz den Geschenken der Herrin hin-

zugeben ...” Auf diese Art und Weise geht es weiter – der Sermon der Domna Lassandra zieht sich weiter und weiter hin, und schnell verlieren die Umstehenden ihr Interesse und wenden sich anderen Spektakeln zu.

Wollt Ihr die offensichtlich geistesverwirrte Adlige einfach ebenso stehenlassen wie die anderen (56), oder wollt Ihr sie lieber attackieren, um Euch für den gemeinen Streich zu rächen (267), oder möchtet Ihr versuchen, mehr über die Verrückte in Erfahrung zu bringen? Dann geht es bei Abschnitt 389 weiter.

## 296

Zwar spürt Ihr schon nach kurzer Zeit, wie Euer allgemeines Interesse umschlägt in Lüsternheit – anscheinend waren dem Trunk einige Elixiere beigemischt. Doch wie bei einem Recken von Eurem Format kaum anders zu erwarten, könnt Ihr Euch durchaus unter Kontrolle halten und gegen die tierische Brünstigkeit wappnen, die in Euch aufsteigt. Aber wollt Ihr das eigentlich? Wenn Ihr die Gelegenheit nutzen möchtet, nach einer ebenso begierigen Gespielin zu suchen, könnt Ihr das in Abschnitt 128 tun. Anderenfalls könnt Ihr auch in Abschnitt 200 einfach weiter die Stimmung auf Euch wirken lassen.

## 297

Es ist nicht ganz einfach, den wüsten Unterhaltungen zu widerstehen, die hier geboten werden: Nicht, weil sie so verlockend wären, sondern ganz einfach, weil die anderen Gäste so verdammt aufdringlich sind, wenn sie sich ihren Spaß mit Euch machen wollen. Verdammt, das ist genau das richtige Wort – dieses ganze Treiben hat spürbar etwas Unseliges an sich, als würden sich die Anwesenden allesamt bemühen, auf wildeste, zügellose Weise die einfache Lebensfreude wiederzugewinnen, die sie längst unrettbar verloren haben.

Und wirklich, als Ihr Euch umschaute, seht Ihr jemanden, der eigentlich in der Lage sein müßte, Euch darüber Auskunft zu geben; und zugleich fühlt Ihr Euch von der schieren Anwesenheit irgendwie vor den Kopf gestoßen: Denn am Rande des Platzes, unweit einer der Hecken, seht Ihr eine noch junge Frau in der dünnen roten Robe einer Rahjageweihten stehen. Wollt Ihr Euch anhören, über was die Geweihte gerade spricht (58), oder wollt Ihr Euch lieber an anderen Stellen umschaute? Etwa gegenüber der Stelle, wo Ihr diesen unheimlichen Platz zuerst betreten habt, seht Ihr zwei Durchgänge, die mit dichten Vorhängen abgeteilt sind – und das weckt natürlich Eure Neugierde, denn was könnte so geheimnisvoll sein, daß es vor den Blicken dieser sittenlosen Horde verborgen werden muß (203)?

## 298

Das Haus der Göttin erstrahlt im sanften Licht zahlreicher roter Kerzen. Nur wenige Schritte hinter dem Eingang ist ein Badebecken zu sehen. Eine Statue der Göttin trägt ein Füllhorn, aus dem unaufhörlich Wasser in das Becken plätschert. An der Stirnwand des Tempels ist eine Darstellung der Göttin mit ihren beiden Pferden, der Stute Sulva-vom-Strahlenden-Blick und dem Hengst Tharvun. Auch hier ist ein Tischchen

mit Wein, Nüssen und allerlei Konfekt aufgestellt. An den Seiten seht Ihr Nischen mit Kissen, die zum Verweilen einladen. In einer dieser Nischen sitzt eine Frau in der durchscheinend roten Robe eine Rahjageweiheten. Als sie Euch erblickt, begrüßt sie Euch mit Umarmung und Kuß: "Schön, daß du kommen konntest, mein Freund. Was würde dich erfreuen?"

Was wollt Ihr tun? Ihr könnt nun mit der Geweiheten einige schöne Stunden verbringen (264) – oder wollt Ihr lieber die Gelegenheit nutzen und Euch in ernsteren Angelegenheiten beraten lassen (196)?

## 299

Schließlich sagt sie: "Ich fürchte, ich sehe da Dinge, die der Herrin nicht unbedingt wohlgefallen. Du weißt anscheinend nicht genau, was sie von ihren Besuchern erwartet ... Doch wie sollst du es wissen, wenn man es dir nicht sagt – also will ich es dir beibringen." Weiter geht es bei Abschnitt 266

## 300

"Ich wollte nur etwas für den Herzog auskundschaften", erklärt Ihr mit fester Stimme. Anscheinend seid Ihr aber nicht überzeugend genug, denn der ältere Soldat, von der Rüstung her anscheinend ein Hauptmann, blickt Euch voller Verachtung an. "Natürlich wolltet Ihr das. Los, mitkommen, Oberst Conchobair wird schon wissen, was er mit Euch anfangen soll." Euch bleibt nichts übrig, als die beiden nach Abschnitt 49 zu begleiten.

## 301

Vielleicht kann Euch ja der Mann weiterhelfen – man sagt ja, Alkohol löse die Zunge. Also betretet Ihr den reich ausgestatteten Tempel und nehmt auf der angebotenen Bank Platz. Erfreut schaut Euch der Alte an: "Scho scho, höfliche und gottesfürchtische Jugend, dasch schieht man schelten. Gerade jetscht, wo schich dasch gansche Völk gegen scheine Herren erhebt. Ach, esch isch gräschlich. Umstursch allerorten, kein Reschpekt mehr ..." Seine Tirade geht noch einige immer schwerer verständliche Sätze so weiter, dann reißt er sich sichtlich zusammen und sagt: "Aber isch vergesche misch. Prajaschtro ya Schelikum isch mein Name, hick. Wer bischt du?" Ohne sich um Eure Antwort zu kümmern, wiederholt er die alten Klagen über die Undankbarkeit der Jugend und den fehlenden Respekt vor dem Alter, mit denen Euch schon beinahe Eltern oder Lehrmeister aus dem Haus getrieben hätten.

Doch eines vergißt er keineswegs: Meister Praiastro füllt Euch unbeirrt Euren Pokal immer wieder nach. Nun, wenigstens ist dieser Tropfen rein und frei von allen üblen Beimischungen. Schließlich, nach einer Flut von Klagen, schnappt Ihr doch noch einen Brocken auf, der vielleicht hilfreich sein könnte: "... unn scho bin isch hierhergekommen, umma wieda rischtisch schu feiarn. Dasch versteht der Herschog wirkelisch gut, und vieleischischdasch auch beschalsch gengdi verfluchtn Rebelln schu kämpfen. Dasch tun doch schon die Kaischerlische. Die Emminensch isch auwech, nurch binnochier. Bin Prajaschtro der Schakrischan, weischu?" Eifrig stimmt Ihr ihm zu, was er

auch sagt, und zur Belohnung erhaltet Ihr neuen Wein. Schließlich wird alles immer verwirrender und Ihr schlaft beseligt ein. Bitte begeht Euch nach Abschnitt 206.

## 302

Der Raum, den Ihr nun betretet, entpuppt sich als festlich geschmückter Saal. Auf einem Thron seht Ihr einen Mann mit schiefstizender Krone, der von gut einem Dutzend Männer und Frauen in kostbarer Kleidung umringt wird – das ist offensichtlich niemand geringeres als Herzog Olruk Galahan von Kuslik, dem Ihr nun Aug in Aug gegenübersteht. Als der Herzog Euch erblickt, hebt er einen Pokal an seine Lippen und ruft Euch zu: "Jungerr Mmmmann, kommmmt doch mal was näher." Es ist schwer zu verkennen, daß der Herzog ziemlich angetrunken ist. Aber er ist nun mal der Herzog, also kommt Ihr seiner Bitte nach und tretet zu ihm heran. Seine Hoheit winkt Euch noch näher heran, und als Ihr noch gut einen Spann von ihm entfernt seid, zieht Euch der Herzog zu sich auf den Thron: "Jungerr Mannnn, duu gefällst uns, du siehst so vertrauenswürdig aus, jawohl. Hiermit ernennen wir dich zum Baron von Vinsalt, du kannst dich jetzt erheben." Benommen von der albernen Ehrung und vor allem von dem schweren Atem taumelt Ihr zurück. Als der Herzog Euch wieder auf die Füße schubst, ertönt von einem Jüngling hinter Euch lauter Protest: "Aber Hoheit, Ihr hattet doch mir den Baronstitel von Vinsalt zugesagt!" Der Herzog kratzt sich am Kopf, eine Aktion, die seine Krone nur noch bedenklicher zur Seite rutschen läßt: "Wenn das so ist, dann bist du jetzt Erzbaron, jawohhhh." Nach dieser schweren Entscheidung nimmt der Herzog erneut einen großen Schluck aus seinem Pokal. Der zum Erzbaron erhobene Jüngling lehnt sich offensichtlich zufrieden zurück. Dann wendet sich eine junge, ebenfalls stark angetrunkene Frau zu Euch und zischt: "Ssetz dich doch hin, du Baron, wir feiern gerade den großartigen Sieg seiner Hoheit." Möchtet Ihr der Einladung folgen – schließlich kann man nicht alle Tage mit einem Herzog zechen –, dann geht bitte zu Abschnitt 125.

Möchtet Ihr hingegen dringende Staatsgeschäfte Eurer neuerworbenen Baronie vorschieben und dann in die Halle zurückkehren, begeht Euch bitte nach Abschnitt 192. Vielleicht wollt Ihr ja auch noch ein wenig den Gang erkunden – wenn Ihr Euch für diese Möglichkeit entscheiden solltet, geht es in Abschnitt 385 weiter.

## 303

Nachdem Ihr Euch vergewissert habt, daß niemand in Euer Nähe ist, eilt Ihr nach rechts in den Durchgang und steht auf einem gut drei Schritt breiten Gang, von dem eine Reihe verschlossener Türen abgehen. Die Wände sind mit Gobelins und Portraitmalereien geschmückt. Alle zwei Schritt sind kristallene Kerzenleuchter an den Wänden befestigt. Als Ihr ein paar Schritte gegangen seid, bemerkt Ihr, daß aus einer offenen Türe Gelächter erklingt. Möchtet Ihr herausfinden, was dahinter steckt, dann schlagt rasch bei Abschnitt 302 nach. Wenn Ihr hingegen lieber weiter dem Gang folgen wollt, so begeht Euch zu Abschnitt 385.

## 304

“Ich würde gerne mit dem Wirt sprechen”, erklärt Ihr der Riesin. “Na, dann gehst du am besten zu ihm hin. Auf geht’s.” Bevor Ihr wißt, wie Euch geschieht, werdet Ihr von starken Armen gepackt und vor die Theke geschleppt. “He, Igor, der hier will was von dir.” Igor wirft Euch einen kurzen Blick zu. “Also, was gibt es?” Lest bitte weiter in Abschnitt 398.

## 305

Der Wein ist sehr lecker, und Ihr schenkt Euch eifrig nach, gerade nach diesem anstrengenden Tag ist die Entspannung eine Wohltat. Neben Euch steht eine junge Frau und lächelt Euch an – nur zu gerne kostet Ihr auch von Ihrem Wein. So vergeht die Zeit in angenehmer Stimmung, und irgendwann erblickt Ihr die Farben der jungen Göttin. Dies muß eine Vision sein, und Ihr laßt Euch in diese Farbe hincingleiten. Bitte lest weiter in Abschnitt 206.

## 306

Zielstrebig eilt Ihr zu dem einzigen freien Tisch und setzt Euch dorthin. Es vergehen etliche Augenblicke, bis sich vor Euch eine bestimmt zwei Schritt große und sicherlich mehr als hundertfünfzig Stein wiegende rothaarige Frau aufbaut. “Na, was hammer denn hier, an meim Tisch. Deine Nase hab ich hier noch nie gesehen. Sach mal, aus was für nem Loch bist du denn gekrochen?” Die Worte dieser Hünin werden von Begeisterungsbekundungen der mittlerweile ebenfalls um Euren Tisch versammelten Kneipengäste unterstützt. Anscheinend erhofft man sich von Euch einiges an Unterhaltung. Wie wollt Ihr Euch nun verhalten. Möchtet Ihr versuchen, in Abschnitt 260 bei der Rothaarigen eine Bestellung aufzugeben? Wollt Ihr Euch angesichts Ihrer Muskeln entschuldigen, daß Ihr an ihrem Tisch sitzt? Dann lest bitte in Abschnitt 191 weiter. Wie wäre es, wenn Ihr dieser aufgeblasenen Person in Abschnitt 119 kräftig eins auf die Nase gebt? Ihr könntet auch erklären, daß Ihr mit dem Wirt reden wollt, dazu findet Ihr in Abschnitt 304 alles weitere.

## 307

Recht bald seht Ihr vor Euch die Burg, über deren Zinnen ein Euch unbekanntes blaues Banner weht. Um die Burg zieht sich ein Ring von bestimmt mehreren hundert Belagerern. Wollt Ihr versuchen, den Ring der Belagerer zu durchbrechen und Zutritt zu erlangen? So mögt Ihr dies in Abschnitt 381 versuchen. Wenn Ihr Euch nach einem anderen Weg umschaun wollt, so kehrt Ihr in Abschnitt 259 auf den Markt zurück.

## 308

Arm in Arm geht Ihr mit der reizenden jungen Frau durch die verwinkelten Gassen von Aldtenküslich. Schließlich steht Ihr vor einem überkragenden Fachwerkhaus. Marika öffnet die Tür, und Ihr betretet eine sehr kostbar eingerichtete Stube. Die Wände werden von teuren aranischen Teppichen geschmückt. Der mit

filigranen Schnitzereien verzierte Tisch trägt als Platte ein Mosaik der Herrin Rahja. Eure Gastgeberin ist ohne Zweifel eine wohlhabende Frau. Marika bitte Euch einen Augenblick zu warten und geleitet Euch dann in ein in sanftem Kerzenlicht liegendes Schlafgemach. Die über und über mit Kissen und Teppichen versehene Schlafstatt hättet Ihr eher in einem tulamidischen Harem denn in einer liebevollen Stadt erwartet, der Duft von Rashdouli und die Kleidung Eurer reizenden Haremsdame lassen Euch schnell alle Gedanken an die Außenwelt vergessen. Marika hat nicht zuviel versprochen, diese Nacht werdet Ihr nie vergessen, und erst gegen Morgen fällt Ihr in einen kurzen Schlaf. Bitte lest weiter bei Abschnitt 206.

## 309

Im offenen Fenster des Ladens stehen verschiedene Tiegeln. Im Inneren hängen weitere ausgestopfte Tiere. Über der eigentlichen Theke hängt eine ausgestopfte Echse, die wohl als Kerzenleuchter dient. Die an der Decke hängenden Kräuter verströmen einen aromatischen Geruch. Nachdem Ihr Euch einen Augenblick umgeschaut habt, tritt eine Frau aus einem Nebenzimmer. “Kann Ich Euch helfen?” Möchtet Ihr die Frau in Abschnitt 379 nach einem Mittel gegen Dumpfgeschädel fragen, oder wollt Ihr vielleicht in Abschnitt 256 nach Purpurblitz fragen, oder interessiert Ihr Euch für den Aufenthaltsort vom rauhen Achmed? Dann lest bitte in Abschnitt 187 weiter. Wenn Ihr glaubt, alles erledigt zu haben, könnt Ihr Euch auch in Abschnitt 114 wieder auf die Straße begeben.

## 310

“Die Zwölfe zum Grusse, gute Frau. Ich hätte gerne eine Passage auf einem Schiff gebucht, das heute noch abfährt.” Die Frau erhebt sich von ihrem Schreibtisch. “Nun, da kann ich Euch eine Passage auf der *Seekuh* anbieten, der Zielhafen ist Brabak. Oder aber die *Stolz von Perricum* nach Zorgan.” Wenn Ihr eine Passage buchen wollt, trifft Eure Wahl, zahlt fünf Heller Vermittlungsgebühr und begeben Euch nach Abschnitt 378. Ansonsten verabschiedet Ihr Euch und steht wieder am Hafen (41).

## 311

Im Inneren angekommen, rückt Euch Meister Bugarion einen Stuhl zurecht und bittet Euch, doch Platz zu nehmen. “Ich bin Euch wirklich sehr dankbar für Fier beherztes Eingreifen. Sagt, gibt es irgend etwas, das ich für Euch tun kann?” Wollt Ihr den Goldschmied in Abschnitt 253 um ein Schmuckstück bitten? Oder wollt Ihr ihn in Abschnitt 403 fragen, ob er noch Kontakt zum Herzog hat? Vielleicht wollt Ihr Euch auch einfach verabschieden und bei 259 auf den Markt zurückgehen.

## 312

Ihr betretet die im Erdgeschoß liegende Reisestube der Hafenmeisterei. An einem Schreibtisch arbeitet ein etwa fünfzigjährige Frau. An der rechten Wand hängen gut zwanzig kleine Schiefertafeln, auf denen neben einem Namen ein Boronsrad abge-

bildet ist. Daneben hängt ein Liste der Schiffe, die am heutigen Tag auslaufen, jeweils mit der Angabe, ob und wie viele Passagiere mitreisen können. Möchtet Ihr eine Passage auf einem dieser Schiffe buchen? Dann wendet Ihr Euch in Abschnitt 310 an die Schreiberin. Ansonsten könnt Ihr in Abschnitt 41 in den Hafen zurückkehren.

### 313

Ihr betretet den Innenraum des Tempels. Nicht umsonst gilt dieser Hesindetempel als eines der schönsten Häuser der Göttin. Die Wände zeigen Darstellungen der lesenden Göttin im Kreis ihrer zwölfgöttlichen Geschwister. Darstellung von berühmten Gebäuden, magischen Fabelwesen, prachtvoll gewebte Teppiche, prachtvoll glitzernde Leuchten. Im Inneren ist eine halbhohe Umrandung, in der sich die Tempelschlangen ringeln, hochgiftige Kreaturen, die dafür sorgen, daß sich niemand an den Tempelschätzen vergreift. Auf prachtvollen Teppichen sind einzelne Gläubige im Gebet versunken. Auf einem dieser Teppiche könnt Ihr eine Geweihte erkennen. Was möchtet Ihr tun? Wollt Ihr Euch bei Abschnitt 183 der Göttin im Gebet hinwenden? Möchtet Ihr den Tempel verlassen (179), oder wollt Ihr in Abschnitt 111 die Geweihte um eine Auskunft bitten?

### 314

Ihr erzählt Bruder Rakarion Euren seltsamen Traum. Er bittet Euch um einen Augenblick Geduld und kehrt nach einiger Zeit mit drei Schriftrollen zurück. Nachdem er sie aufmerksam studiert hat, wendet er sich erneut an Euch. "Ich bedaure, aber dazu kann ich Euch leider nichts Näheres sagen: Die Sanduhr ist – wie Ihr sicher wißt – das Symbol Satinavs, der über die Zeit wacht. Kann ich sonst noch etwas für Euch tun?" Bitte lest bei Abschnitt 37 weiter.

### 315

"Die Göttin zum Grube, Ihr habt es richtig erkannt, daß ich hier im Tempel für einige Zeit studieren will." Die junge Frau blättert in ihrem Buch. "Dann wollen wir mal sehen, hm, zur Zeit sind fast alle Gästequartiere voll, aber ich könnte Euch einen Platz im Schlaftaal anbieten, ich hoffe, das ist Euch recht?" Wollt Ihr in Abschnitt 374 auf das Angebot eingehen oder lieber erklären, daß Ihr Euch woanders einquartiert, und nach Abschnitt 179 zum Vorraum zurückkehren?

### 316

Der Gefreite kratzt sich nachdenklich am Kopf. "Gut, Ihr habt ja recht, also was soll ich da noch sagen, macht es gut." Ihr verabschiedet Euch schnell, bevor der Mann seine Meinung ändert, und eilt zu Abschnitt 259.

### 317

"Ich bin hier, um mich den Truppen des Grafen anzuschließen", beteuert Ihr der Gardistin. "Das lob ich mir, geht in der

Stadt, rechts über die Praiosallee, überquert die Bunte-Kuh-Gasse, und dann seht Ihr bereits das Garnisonsgebäude. Weggetreten!" Die Gardistin schlägt Euch noch freundschaftlich auf die Schulter, dann werdet Ihr auch schon durch das Mannloch geschoben. Es sind sehr viele Leute auf den Straßen, aber vor allem Soldaten. Ihr folgt einem Trupp Bewaffneter und gelangt auf diese Weise zu Abschnitt 176.

### 318

Ihr seht vor Euch das große Stadttor, neben dem eine Marmortafel mit dem Schriftzug 'Herzogsstadt Kuslich' prangt. Darüber hat vor kürzester Zeit jemand den Schriftzug gepinselt: 'Willkommen im freien Cuslicum!' Beide Flügel des Tores sind geschlossen, und eine recht beachtliche Ansammlung von Menschen steht in einer Schlange davor. Neben dem geöffneten Mannloch stehen zwei schwerbewaffnete Soldaten, die jeden Einzelnen sorgfältig kontrollieren. Manche der Wartenden geben ihre Waffen ab, einige kehren nach kurzem Gespräch mit der Torwache auch wieder um. Ihr wartet bestimmt ein halbe Stunde, bis Ihr an der Reihe seid. Jetzt seht Ihr, daß die rechte Torwache eine Frau ist. Sie mustert Euch streng: "Nun, Fremder, was wollt Ihr in Kuslik?" Wollt Ihr in Abschnitt 405 der Wächterin antworten, daß Ihr ein Reisender seid, der den örtlichen Hesindetempel besuchen will? Ist Eure Antwort, daß Ihr die Truppen des Grafen unterstützen wollt (172)? Oder lautet Eure Antwort in Abschnitt 34, daß Ihr zum Herzog möchtet?

### 319

Eilig hastet die Truppe weiter nach Kuslik. Zeitweilig müßt Ihr rennen, um mit den Soldaten mithalten zu können. Schließlich erreicht Ihr am frühen Nachmittag das Kusliker Stadttor. Das Tor selbst sieht noch genauso aus, wie Ihr es in Erinnerung habt. Allerdings sind nun die großen Flügeltore verschlossen, und neben ihnen prangt eine Marmortafel mit dem Schriftzug 'Herzogsstadt Kuslich'. Darüber hat vor kürzester Zeit jemand den Schriftzug gepinselt: 'Willkommen im freien Cuslicum!' Vor dem kleinen Mannloch stehen schwerbewaffnete Soldaten. Jeder, der in die Stadt will, wird sehr streng untersucht, dadurch hat sich eine Schlange von Wartenden vor dem Tor versammelt. Ihr macht Euch in Gedanken schon auf eine längere Wartezeit gefaßt, aber Weibelin Aurelia schiebt sich einfach an den Wartenden vorbei zur Torwache. Nachdem sie einige Worte mit dem Soldaten gewechselt hat, wird Euer Trupp ohne weiter Kontrolle durch das Tor gewunken. Die Reihen der Wartenden murrn, und es kommt zu einem kleinen Aufruhr. Weibelin Aurelia ist dadurch ebenso wie die meisten der Soldaten abgelenkt. Wollt Ihr die Gunst des Augenblicks nutzen und im Getümmel der Stadt untertauchen, so mögt Ihr dies bei Abschnitt 247 versuchen, wenn Ihr bei der Truppe bleiben wollt, so lest bitte in Abschnitt 105 weiter.

### 320

Wasser dringt in Eure Lungen ein. Voller Verzweiflung schnappt Ihr nach Luft. Um nicht weiter unterzugehen, solltet Euch nun



eine *Schwimmen*-Probe+6 gelingen. Ist dies der Fall, lest bitte bei Abschnitt 446 weiter. Ansonsten trudelt Ihr langsam zu Abschnitt 406.

## 321

Ihr macht einen raschen Satz in den Wald. Leider habt Ihr dabei einen am Waldrand liegenden Fuchsbau übersehen. Euer linker Fuß rutscht hinein, bringt Euch zum Straucheln, und schon liegt Ihr der Länge nach bäuchlings am Boden. Einer der Soldaten ist Euch direkt auf den Fersen, und während Ihr noch versucht, Euch wieder aufzurappeln, verspürt Ihr einen schweren Schlag auf Eurem Hinterkopf. Im ersten Augenblick seht Ihr viele bunte Lichter, dann ist es urplötzlich dunkel und still. Bitte lest bei Abschnitt 206 weiter.

## 322

“Hau-ruck!” Ihr rammt die Stange in den weichen Flußboden und versucht damit der Fähre Schwung zu geben. Dummerweise steckt die Stange sehr fest im recht zähen Flußbett, und Ihr katapultiert Euch mit Hilfe der Stange hoch in die Luft, ein eigentlich recht interessantes Gefühl, so zu fliegen. Nach einigen Herzsschlägen landet Ihr unter dem Gelächter Eurer Mitreisenden mit einem lauten Klatschen im doch recht kühlen Yaquirwasser. Während Ihr prustend und nach Luft schnappend wieder auftaucht, landet neben Euch ein Korkreifen. Eilig greift Ihr danach und werdet unter lautem Hallo wieder an Bord gehievt. Während Ihr unter dem gutmütigen Spott der anderen das Wasser aus Euren Kleidern schüttelt, erreicht die Fähre auch das andere Ufer, und Ihr verläßt die Fähre bei Abschnitt 319.

## 324

Das Signalthorn kann viele Ursachen haben, sich deswegen in das Unterholz zu schlagen, wäre einfach töricht. Außerdem, was habt Ihr schon getan? Mit diesen ermutigenden Gedanken schreitet Ihr weiter auf der Straße nach Kuslik.

Plötzlich hört Ihr hinter Euch Schritte und Geklapper. Eilig fährt Ihr herum und erblickt vor Euch sieben wütende Bauern, mit Knüppeln, Heugabeln und schartigen Säbeln bewaffnet. “Wir haben den Spitzel, genau wie Adon gesagt hat!” – “Macht ihn alle!” – “Tod allen Verrätern!” – “Garethisches Schwein!”, so schallt es durcheinander. Euch ist schnell klar, daß diese Gegner keinen vernünftigen Argumenten gegenüber aufgeschlossen sind, also bereitet Ihr Euch auf den Kampf vor, doch als Eure Hand gerade die Waffe umfaßt, verspürt Ihr einen dumpfen Schmerz an Eurem Hinterkopf. Während Euch eine beunruhigende Schwärze umfängt, schwebt Euer Geist nach Abschnitt 206.

## 325

“Nun guter Mann, verzeiht, aber ich bin fremd hier. Gibt es einen Streit zwischen der Kaiserin und einem Grafen? Da ich nichts Näheres darüber weiß, stehe ich natürlich auf keiner der

beiden Seiten. Aber erzählt doch mehr, damit ich mir meine eigene Meinung bilden kann.” Erwartungsvoll schaut Ihr den Bauern an. Bei Eurer Rede hat sich sein Gesicht zusehends verfinstert. “Ihr wollt mich wohl für dumm verkaufen?” – “Aber nein, guter Mann, ich bin völlig aufrichtig!” versichert Ihr ihm. Bitte würfelt eine *Überzeugen*-Probe. Gelingt sie Euch, so mögt Ihr bei Abschnitt 408 weiterlesen, ansonsten entscheidet sich Euer Schicksal bei Abschnitt 365.

## 326

Geduldig wartet Ihr, bis der Bauer eine weitere Garbe verladen hat, dann ruft Ihr ihn an: “Holla, guter Mann, die Götter zum Grube!” Als er Eure Stimme hört, schrickt der Landmann sichtlich zusammen, doch dann dreht er sich vorsichtig zu Euch. Allerdings gelten seine Blicke vor allem der Straße vor und hinter Euch, dann dem Umland, und erst, als er sich überzeugt hat, daß Ihr wirklich allein seid, erwidert er langsam: “Die Götter mit Euch!” Plötzlich realisiert Ihr, wie lang, spitz und rundheraus gefährlich die Heugabel ist, die er mit geübter Lässigkeit in der Hand trägt, während er weiterspricht: “Es sind unruhige Zeiten, Fremdling. Mit wem haltet Ihr’s, seid Ihr kaiserlich oder gräflich?”

Wie wollt Ihr auf diese Frage antworten? Wollt Ihr Eure Treue zur kaiserlichen Macht beteuern, dann geht zu Abschnitt 170, wollt Ihr hingegen lieber betonen, wie ergeben Ihr der gräflichen Sache seid, dann geht es bei Abschnitt 171 weiter. Oder wollt Ihr einfach behaupten, daß Euch beide Parteien herzlich gleichgültig sind, und einfach fragen, um welchen Streit es da ginge? Dann solltet Ihr bei Abschnitt 325 weiterlesen.

## 327

Möglichst unauffällig mischt Ihr Euch unter die anderen Gäste. Bei ihnen handelt es zweifellos um reiche Liebfelder, wie die üppig verzierten, wenn auch etwas altmodisch geschnittenen Gewänder ausweisen. Die allermeisten von ihnen tragen entweder seidene Larven vor dem Gesicht oder aber aus edlen Metallen geschlagene und mit Perlen oder blutroter Koralle verzierte Halbmasken. Und das ist auch für wahr kein Wunder, denn was Ihr auf diesem Fest so an Vergnügungen erspähen könnt, verrät doch fortgeschrittene Dekadenz, derer sich die Feiernden eigentlich heftigst schämen müßten: Daß viele bereits die meisten ihrer kostbaren Kleidungsstücke abgelegt haben, wer will es ihnen verdenken, in Belhanka geht es nicht anders zu, wenn das Fest der Rahja gefeiert wird. Doch hier benehmen sich nicht wenige der vornehmen Damen und Herren schlimmer als die Tiere, sei es, daß sich zwei Cavallieri hoffnungslos betrunken in einem hitzigen Ringkampf am Boden wälzen, sei es, daß sich direkt daneben Nackte in brünstiger Umarmung ergehen, die nichts Heiteres hat, sondern wie einem Fiebertraum entsprungen scheint. Und immer wieder hört Ihr um Euch das Gelächter, daß Euch bereits im Irrgarten aufgefallen war – und es hat etwas unverkennbar gekünsteltes, ja, fast schon gequältes an sich, wenn wieder einmal eine barbusige Schönheit oder ein betrunkenener Galan schrill auflachen, als gelte es, bösen Geistern zu trotzen.



Offensichtlich haben sich hier eine Reihe Damen und Herren der oberen Stände zu einer wilden, zügellosen Orgie zusammengefunden. Einem jähen Einfall folgend, schaut Ihr Euch um, ob etwa auch die Kinder zu finden sind, doch götterlob erweist sich Eure Befürchtung als unbegründet – nirgendwo sind Hinweise darauf zu entdecken, daß die neugierigen Schatzsucher hier festgehalten würden.

Wollt Ihr euch lieber von diesem bizarren Fest zurückziehen – denn daß die Kinder nicht hier sind, scheint offenkundig (445) –, oder wollt Ihr Euch bei Abschnitt 198 weiter auf dem Fest umschauchen?

### 328

Mit einem ausholenden Schritt betretet Ihr eine festlich geschmückte Lichtung. Vor Euch erblickt Ihr die Musiker, deren fröhliche Weisen Euch bereits seit einiger Zeit verfolgt haben. Bestimmt zwei Dutzend Männer und Frauen in phantasievollen Kostümen, teils aber auch weitgehend entblößt, stehen plaudernd zusammen, wobei einige Paare auch tanzen. Zu Eurer linken Seite seht Ihr einen Tisch, der unter der Fülle der auf ihm stehenden Speisen fast zusammenzubrechen droht. Im Norden könnt Ihr über den Irrgarten hinweg die stolzen Türme eines Lustschlößchens erblicken. Bei weiterem Umschauen entdeckt Ihr einen Pagen, der ein Tablett mit Getränken herumreicht. Hat Euch der Nachspaziergang hungrig gemacht, so könnt Ihr Euch bei Abschnitt 363 an dem Buffet laben. Andererseits verspürt Ihr vielleicht Durst auf einen erlesenen

Schluck und steuert bei Abschnitt 240 den Lakaien an. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, daß Ihr erst einmal bei Abschnitt 327 die Lage sondieren möchtet.

### 329

Ein Faß des besten Weines wird angeschlagen, und es entwickelt sich ein bäuerliches Fest mit Musik und Tanz, dessen deutlicher Mittelpunkt Ihr seid. Wenn Ihr Euch der Händlertruppe angeschlossen habt, so könnt Ihr am nächsten Morgen gemeinsam mit ihr aufbrechen. Zwar habt Ihr nicht das Geheimnis des verwunschenen Irrgartens gelöst, aber dafür habt Ihr verhindert, daß in diesem Jahr erneut Eltern aus Auweiler um ihre Kinder trauern. Und vielleicht kommt Ihr ja irgendwann zurück, um das Geheimnis zu lösen. Ihr könnt Euch auf jeden Fall für Eure Taten 75 **Abenteuerpunkte** gutschreiben.

### 330

Der Gang zieht sich recht lang hin. Zu beiden Seiten gehen Zimmer ab, die aber allesamt ohne Mobiliar sind. Was nicht von Plünderern entfernt wurde, ist durch Wind und Wetter zerstört worden, denn auch hier ist das Dach an vielen Stellen undicht. Am Ende des Ganges könnt Ihr eine Treppe entdecken. Als Ihr Euch nähert, hört Ihr von unten Stimmen. Möchtet Ihr bei Abschnitt 421 hinuntersteigen und nachsehen, wer dort ist, oder denkt Ihr, daß es hier bestimmt spukt, und sucht Euer Heil im Rückzug bei Abschnitt 94?

### 331

Es gelingt Euch mühelos, diese Tür zu öffnen, und Ihr entdeckt dahinter einen langen Gang. Zu beiden Seiten des Ganges befinden sich winzige vergitterte Verschläge. Auch nach all der Zeit liegt der Geruch nach Schweiß und menschlichen Ausscheidungen nahezu überwältigend in der Luft. In einer der Zellen könnt Ihr die Überreste eines menschlichen Skelettes sehen. Macht bitte eine Probe auf Eure Totenangst. Ist sie gelungen, begeben Ihr Euch schleunigst nach Abschnitt 422, ansonsten lest bitte bei Abschnitt 438 weiter.

### 332

Was wollt Ihr nun tun? Möchtet Ihr versuchen, bei Abschnitt 423 die Schloßruine zu untersuchen? Vielleicht wollt Ihr auch bei Abschnitt 439 die Ruinen auf der linken Seite oder bei Abschnitt 21 auf der rechten Schloßseite untersuchen. Natürlich könnt Ihr auch die Ruinen ignorieren und bei Abschnitt 362 dem Pfad am Rande der Lichtung folgen.

### 333

“Nun, vielleicht kannst du mir ja weiterhelfen: Ich suche Horatio, den Sohn der Winzerin.” Die junge Frau schaut Euch an: “Der hätte uns beinahe erwischt. Horatio kam kurz hinter uns auf dem Weg, wir haben uns dann aber schnell hinter ein paar Reben versteckt. Aber ich glaube, der hätte uns auch so gar nicht

gesehen. Der hat stur geradeaus geschaut. Wir haben uns nur ein wenig gewundert, warum er um diese Uhrzeit mit einem Handkarren und Laterne bewaffnet in den Wald wollte.“

Ah, endlich eine Spur! Eilig fragt Ihr weiter: „Wie lange ist das jetzt her?“ Die junge Diebin erwidert: „Ich würde mal schätzen, so ungefähr eine halbe Stunde.“

Das hat doch etwas weitergeholfen – da wollt Ihr auch Eurerseits freundlich sein und die Maid unbehelligt ziehen lassen: „Nun, hab Dank für deine Auskunft, ich hab’ dich nicht gesehen.“ Sie scheint sehr erleichtert, trotzdem fragt sie Euch noch vorsichtig: „Dann meldet Ihr mich auch nicht Domna Lucretia?“ Beruhigend legt Ihr einen Arm um sie: „Ganz bestimmt nicht, mein Ehrenwort bei der Göttin.“ Beruhigt über Eure Aussage, küßt Marunia Euch rasch auf die Wange und verschwindet. Auch Ihr beschließt, keine Zeit zu verlieren, und eilt bei Abschnitt 235 in den Wald.

### 334

Während Ihr kurz verschnauft, gelingt es ihr, einen Stein zu fassen zu bekommen, und ehe Ihr euch verseht, trifft Euch der Stein an der Schläfe. Es wird dunkel um Euch. Als Ihr wieder einen einigermaßen klaren Gedanken fassen könnt, dämmert es bereits, und von der Maid ist keine Spur zu sehen. Nicht nur das – anscheinend hat sie sich sogar an Eurer Ausrüstung zu schaffen gemacht, denn in Eurem Beutel fehlt die Hälfte Eurer Barschaft.

Wie wollt Ihr nun reagieren? Wollt Ihr mit mulmigem Gewissen zurück ins Dorf, um zu schauen, ob andere Suchtrupps mehr Erfolg hatten? (358)

Oder möchtet Ihr lieber das Dorf Auweiler meiden und Euch durch den Wald in Richtung Clameth durchschlagen – schließlich ist es keineswegs undenkbar, daß in Auweiler bereits ein wütender Bauerntrupp auf Euch, den selbsterklärten Vollstrecker, wartet ... (233)

Andererseits – Ihr wißt noch gut, wie die kleine Schurkin aussieht, und jemandem mit Euren Fähigkeiten sollte es nicht unmöglich sein, sie aufzuspüren, um sich das gestohlene Geld zurückzuholen und es ihr ordentlich heimzuzahlen. Das könnt Ihr in Abschnitt 162 versuchen.

### 335

„Na, was haben wir hier den für zwei diebische Elstern?“ Bei Euren Worten schrecken die beiden zusammen. Der Bursche packt den Korb und flieht Hals über Kopf – nur fort von hier. Als das Mädchel sieht, daß Ihr nicht der Pächter seid, wird sie wieder etwas mutiger. „Bleib hier, Arigo, das ist nicht der Verwalter von Domna Lucretia. „Nun, ich bin zwar nicht ihr Verwalter, arbeite aber trotzdem für sie.“

Eure Worte scheinen sehr überzeugend zu klingen, denn nun versucht auch die Maid zu flüchten. Wollt Ihr sie mit einem Zauber oder Eurer Erscheinung beeindrucken, so könnt Ihr dies bei Abschnitt 424 versuchen.

Ihr könnt sie auch bei Abschnitt 414 angreifen. Natürlich könnt Ihr sie auch entkommen lassen und Euch bei 235 in den Wald begeben.

### 336

Angriff ist die beste Verteidigung, denkt Ihr und greift entschlossen nach Eurer Waffe. Mit dem ersten Hieb mäht Ihr gleich zwei Gänse um. Die übrigen schnattern um so lauter, einige laufen davon. Ihr setzt ihnen nach. Hah, wieder zwei weitere geköpft. Eine weitere Gans kommt Euch in die Quere. Wusch, ein weiterer blutiger Federregen. Da waren es nur noch sieben ... Plötzlich fühlt Ihr in Eurem Rücken einen stechenden Schmerz. Gleichzeitig ertönt eine wütende Stimme. „Bist du von allen guten Göttern verlassen, Bursche? Was machst du mit meinen Gänsen?“

Als Ihr vorsichtig, ohne Euch von der Stelle zu rühren, über Eure Schulter blickt, entdeckt Ihr einen ältlichen Mann in grüngestreiftem Nachthemd und Zipfelmütze, der gerade damit beschäftigt ist, Euch eine Mistgabel in den Rücken zu stechen. „Bist du nicht nur verrückt, sondern auch noch stumm?“ bellt der Bauer Euch weiter an und sticht die Mistgabel noch etwas schmerzhafter in Euren Rücken.

„Ich wollt hier nur vorbei, die Gänse haben zuerst attackiert“, verteidigt Ihr Euch. „Und dafür schlachtest du gleich fünf Stück ab. Ich glaube eher, daß du eine Gans zum Braten klauen wolltest, und als die anderen dann Alarm gegeben haben, wolltest du deine Beute noch vergrößern. Aber nicht mit mir. Vorwärts, wir gehen zum Büttel.“

Mit diesen Worten treibt er Euch mit seiner Mistgabel zurück ins Dorf, wo Ihr den Rest der Nacht im Zeughaus eingesperrt verbringt. Bitte lest bei Abschnitt 415 weiter.

### 337

Als Ihr dem Bachlauf noch einige Zeit gefolgt seid, stellt Ihr fest, daß dies zwar ein durchaus landschaftlich reizvoller Spaziergang ist, Euch aber nicht zu dem gesuchten Irrgarten bringt. Deswegen beschließt Ihr, zu Eurem Ausgangspunkt (437) zurückzukehren und einen anderen Weg einzuschlagen.

### 338

Ehrlich gesagt, Ihr könnt Euch auch keinen rechten Reim auf die Sache machen. Selbst wenn die Ruine einer Bande von Sklavenfängern als Unterschlupf gedient hätte, hätte sich ohne jeden Zweifel irgendeine Spur, irgendein Hinweis darauf gefunden. Doch so? In Clameth, das Ihr bald darauf erreicht, nehmen schon rasch andere Fragen und Probleme Eure Aufmerksamkeit gefangen, aber völlig vergessen könnt Ihr die Kinder von Auweiler doch nie. Wer weiß, vielleicht zieht es Euch ja einmal wieder in den kleinen Winzerort?

### 339

Am Morgen stärkt Ihr euch mit einem kräftigen Winzerfrühstück und brecht dann zeitig auf. Wenn Ihr einige Stunden später Clameth erreicht habt, ist das Ganze kaum noch eine vage Erinnerung für Euch, und bald schon denkt Ihr nicht mehr an das kleine Dorf Auweiler, in dem Ihr halt ebenso beiläufig eine Nacht verbracht habt wie in vielen Dörfern davor und danach.

## 340

Mit einem beherzten Griff erwischt Ihr einen etwa achtjährigen Bengel am Handgelenk. So sehr er auch zappelt und sich windet, gelingt es ihm doch nicht, sich zu befreien. Als er bemerkt, daß sein Widerstand vergeblich ist, fängt er herzerreißend an zu weinen.

Ihr beginnt Euch zu fragen, was wohl geschehen mag, wenn ein zufällig vorbeikommender Dorfbewohner das Kindergeschrei hört und Euch als Fremden erwischt, wie Ihr ein Kind des Dorfes festhält. Der Gedanke an eine wütende Horde von Dorfbewohnern, die Euch an den Kragen will, bringt Euch zu dem Entschluß, daß es klüger ist, den Jungen erst einmal abzusetzen. Die Türe hinter Euch schließend, schiebt Ihr den Jungen in die Scheune – wo Ihr gerade noch rechtzeitig eintrefft, um die bereit aufflackernden Flämmchen auszutreten, die sich um die hinabgefallene Pfeife gebildet haben – dabei gehen sowohl Pfeife wie Tonflasche zu Bruch.

Als Ihr Euch umwendet, ist der Junge erstaunlicherweise immer noch da – anscheinend haben ihm die lodernden Flammenzungen doch einen heilsamen Schreck eingejagt. Nach einem kurzen Augenblick nehmt Ihr Euer Schnupftüchlein und werft es dem Jungen zu, damit er sich die Nase putzen kann. “Nun hör schon auf zu heulen, ich werd dich schon nicht verprügeln. Du brauchst also keine Angst zu haben.”

Der Kleine blickt Euch verdutzt an: “Aber ich habe keine Angst vor Euch.” – “Und warum heulst du dann so erbärmlich wie ein Schloßgespenst?” ist Eure etwas erstaunte Gegenfrage.

“Weil die anderen jetzt ohne mich berühmte und reiche Helden werden, darum!” erwidert der Kleine mit trotziger Stimme. “Und das alles nur wegen Euch!” setzt er dann vorwurfsvoll hinzu.

Wollt Ihr Euch sein Geschwätz weiter anhören, so könnt Ihr dies bei Abschnitt 352 machen, ansonsten begeben sich Ihr nach einer eindringlichen Ermahnung bei Absatz 426 zurück auf den Weg.

## 341

Rühren Euch die Worte der verzweifelten Mutter so sehr, daß Ihr direkt Eure Hilfe bei einer nächtlichen Suche zusagen wollt (154), oder wollt Ihr die Frau lieber nur beruhigen und bis zum nächsten Morgen warten? Vielleicht ist der Vermißte bis dahin zurück, und ansonsten sucht es sich bei Tageslicht besser (83). Oder wollt Ihr doch lieber höflich, aber bestimmt ablehnen, an dieser Kindersuche teilzunehmen (350)?

## 342

Im silbernen Licht des Madamals folgt Ihr dem Piriellabach stromabwärts. Das Wasser ist so klar, daß sich die Sterne darin spiegeln und die Bachkiesel fast wie Edelsteine glitzern. Wiederum fällt Euch die eigenartige Konstellation von Satinav und Simia auf. Langsam fragt Ihr Euch, ob dies wirklich nur ein Zufall ist. Bitte macht eine *Sinnenschärfe*-Probe. Gelingt sie Euch, so lest bitte bei Abschnitt 87 weiter, ansonsten führt Euch Euer Weg nach Abschnitt 13.

## 343

Natürlich schaut Ihr zuerst einmal die anderen Reisenden an – doch diese sind ganz offensichtlich wenig an den Sorgen der verzweifelten Mutter interessiert. Adeptus Güldenstern verdreht müde die Augen und murmelt etwas von “Problemen der Bauerntempel ...”, und die anderen hören entweder gar nicht richtig hin oder sprechen betont davon, daß Euer nächstes Handelsgeschäft jetzt baldige Nachtruhe und einen zeitigen Aufbruch erforderlich machen.

Und Ihr? Wollt Ihr den anderen erklären, daß auch diese Sorgen Aufmerksamkeit verdienen und Ihr Euch darum kümmern solltet (153), wollt Ihr darauf hinweisen, daß die besorgte Mutter gewiß gut für eine Suchaktion zahlen würde (82), oder wollt Ihr nicht den Spott der anderen riskieren, der Frau eine höfliche Ablehnung erteilen und ebenfalls zeitig in angenehmer Gesellschaft das Bett aufsuchen (350).

## 344

Einigermaßen stolz auf dieses Vertrauen der weitgereisten Händler stimmt Ihr dem Angebot zu: “Aber gerne, meine Damen, meine Herren. Sehr gerne nehme ich Euren Vorschlag an und werde ein Mitglied Eurer Compagnie.”

Diese Zustimmung wird von den Reisenden mit lautem Hallo begrüßt, und die Anführerin, Domna Lukretia, ordert direkt eine Flasche Bosparanjer, um darauf anzustoßen.

Beim schäumenden Wein und bei Gesprächen über die jeweiligen Erlebnisse und die Fähnisse und Gelegenheiten der Kaufherrenzunft vergeht die Zeit – Ihr erfahrt Dinge über habgierige Raubzöllner, über kostbare Handelsgüter oder auch über Piraten, die vor der Westküste auf angeschlagen zurückkehrende Güldenlandsegler lauern, daß Euch geradezu der Kopf schwirrt. Nun geht bitte zu Abschnitt 349 und macht dort ein Kreuzchen in den Kreis; dann geht es bei Abschnitt 225 weiter.

## 345

Das Gasthaus entpuppt sich als schlichte, aber gemütliche Bauertaverne, in der Winzer und Landleute auf die gesegnete Ernte anstoßen und Ihr als Fremdling doch gehörig aus dem Rahmen fällt. Aber der Wirt hat noch ein preiswertes Bett für die Nacht frei, und die einfache Mahlzeit, die er Euch aufischt – ein großes Fladenbrot mit Käse und eingelegten Tomaten, Oliven und Sardellen – ist deftig und schmackhaft, der schäumende Brausemost erfrischt und erfreut den Gaumen.

Otario, der drahtige Wirt, wieselt umher und bemüht sich, stets die Krüge seiner Gäste wohlgefüllt zu halten. Kurz nach Euch betreten einige ebenfalls offensichtlich Fremde die Gaststube. Ihrer Kleidung nach zu urteilen scheint es sich bei ihnen um Reisende und Glücksritter zu handeln, die ebenfalls die Nacht hier verbringen wollen. Gemeinsam nehmen sie an einem der freien Tische Platz und bestellen etwas zu essen.

Nachdem Ihr sie kurz beobachtet habt, wendet Ihr Euch fürs erste wieder Eurem Essen zu. Als Ihr schließlich in Ruhe Eure Mahlzeit beendet habt, entscheidet Ihr Euch dafür, noch eine Weile in der Schankstube zu verweilen (224) oder Euch auf Euer

Zimmer zu begeben (151)? Vielleicht möchtet Ihr aber auch noch einen Abendspaziergang unternehmen (80)?

### 346

Die Wechselstation entpuppt sich als eine Wachstube mit einem großen Stall. Als Ihr Euch neugierig nähert, kommt gerade eine junge Frau in der Tracht der Botenreiter herangeprescht. Als sie das Wachgebäude erreicht, schlägt sie an eine große Glocke. Sofort erscheint ein junger Bursche mit einem gesattelten Pferd. Ohne zu zögern, schwingt sich die Reiterin von ihrem Pferd auf das frische. Der Bursche reicht ihr noch die Tasche, und schon galoppiert die junge Frau wieder davon. Das Ganze kann nicht mehr als fünf Minuten gedauert haben. Jetzt versteht Ihr auch, warum es recht teuer ist, einen Botenreiter in Anspruch zu nehmen. Der junge Mann führt das sichtlich erschöpfte Pferd in den Stall. Wollt Ihr ihm in den Stall folgen (419), die Dienststube betreten (348) oder vielleicht zurück zum Dorfplatz gehen (150).

### 347

Im Tonfall leicht herablassender Selbstsicherheit antwortet Ihr: “Das habt Ihr ganz richtig erkannt, Domna Amina. Ich wollte sowieso mit Euch darüber reden: Am besten wäre, Ihr erzählt mir alles, was Ihr darüber wißt, damit ich es mit meinen bisherigen Erkenntnissen vergleichen kann.”

Überprüft bitte, ob es Euch gelingt, Amina zu überzeugen, indem Ihr ein Talent oder einen Zauber einsetzt. (Aminas Magieresistenz beträgt (2). Gelingt es Euch, geht es bei Abschnitt 222 weiter, ansonsten bei Abschnitt 78.

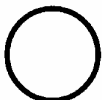
### 348

Im Inneren der Dienststube seht Ihr die scheinbar unveränderlichen Einrichtungsgegenstände eines horasischen Amtszimmers: eine Wand mit Landkarte, eine weitere mit einigen Pergamentrollen, dazu ein Gemälde der Horaskaiserin. In der Mitte des Raumes prunkt natürlich ein breiter Schreibtisch, und auch der breitschultrige Sekretär dahinter versucht, mittels einer farbenfrohen Dienstuniform zu prunken. Der Stuhl für Besucher ist noch an den Schreibtisch gezogen und vermutlich nicht für schlichte Gäste wie Euch gedacht.

“Horas zum Gruße!” bellt der Sekretär eher, als daß er spricht. “Ihr wollt eine Sendung aufgeben?” Mit der Schreibfeder deutet er ohne weiteren Kommentar zum Anschlag, der die Tarife angibt.

Wollt Ihr sie Euch näher anschauen und dann eine Sendung abschicken (223) oder doch lieber höflich danken und die Dienststube verlassen und zum Dorfplatz zurückgehen (150)?

### 349



### 350

“Bedaure, meine Beste, aber mir erscheint das doch ein wenig übertrieben – und vor allem kenne ich mich hier ja gar nicht aus. Wenn Ihr jemanden braucht, der Euren Kleinen sucht, dann wendet Ihr Euch am besten an einen Einheimischen, der die Gegend und das Kind kennt.”

Die Frau scheint etwas enttäuscht zu sein, dankt Euch aber knapp für Euren Vorschlag und entfernt sich. Ihr hingegen kehrt zu Eurer eigentlichen Beschäftigung zurück und begeben Euch schließlich in Euer Bett. Nach einer recht kurzen und unruhigen Nacht geht es für Euch mit Abschnitt 432 weiter.

### 351

Na, das wird schon nichts Wichtiges zu bedeuten haben. Diese Sternbilder hüpfen ja nachtnächtlich umher wie verrückte Flöhe, wer will sie da alle im Auge behalten? Achselzuckend setzt Ihr Euren Weg fort nach Abschnitt 227.

### 352

“Nun mal eins nach dem anderen, Junge. Besonders heldenhaft kam mir Euer Verhalten vorhin nicht vor. Was soll also dein Geschwätz, daß die anderen nun Helden würden, während du hier bei mir hockst? Am besten erzählst du mir mal die gesamte Geschichte, dann sehen wir weiter. Fang einfach einmal mit deinem Namen an.” Aufmunternd nickt Ihr dem Burschen zu.

“Ich heiße Timor, wie der Herr Prinz”, sagt der Junge mit deutlich hörbarem Stolz in der Stimme. “Mein Vater hat den *Goldenen Adler* gepachtet! Aber den Rest darf ich Euch nicht erzählen, weil Ihr sonst bestimmt alles Gold für Euch behalten wollt.” Der Junge will ganz offensichtlich nicht so recht mit der Sprache heraus. Nun, Ihr könnt die Sache auf sich beruhen lassen, ihm eine gehörige Strafpredigt erteilen und dann bei Abschnitt 426 zurück auf den Weg gehen oder aber Timor mit einigen Drohungen und derben Worten einzuschüchtern versuchen (228) oder ihn mit einem geeigneten Talent oder Zauber zu überzeugen versuchen, Euch die Geschichte anzuvertrauen – seine Magieresistenz beträgt –3 (11).

### 353

Nach einem kurzen Zögern beginnt Timor mit seiner Erzählung – erst stockend, dann immer selbstsicherer. Er wischt sich noch einmal über das Gesicht und fängt an zu reden: “Also, etwas im Osten, im wilden Wald liegt doch am Piriellabach das verwunschene Spukschloß des verfluchten Gransignores. Die alte Irjdanía – das ist hier die Hebamme, aber die kommt eigentlich von den Inseln – hat uns erzählt, daß man in den Nächten, wenn sich der einstige Fluch jährt, ohne Gefahr hineingelangen kann, und daß es dort Gold und Schätze gibt, die von schrecklichen Ungeheuern bewacht werden. Schon viele Leute haben versucht, diese Schätze zu holen, aber keiner von denen ist zurückgekommen, weil sie entweder vor Angst gestorben sind oder zu lange gezögert haben, vielleicht sind sie auch zu einer falschen Nachtzeit hingegangen. Nun wollten wir die Schätze

holen, um berühmt zu werden, aber damit wir keine Angst haben müssen, haben wir uns den Schlauch Wundertrank und das Mutkraut besorgt, denn damit sind wir unbesiegbar.“

Kopfschüttelnd hört Ihr Timor zu. Gewiß, Ihr selber habt auch bereits einmal die Wirkung von Branntwein und Mohacca verspürt und Euch für unbesiegbar gehalten. Wie mag es da erst einer Handvoll Kinder ergehen, die allesamt von dem Brannt und Kraut gekostet haben.

Ihr erwägt Eure Möglichkeiten: Entweder Ihr beschließt, die Sache auf sich beruhen zu lassen, und kehrt mit dem Kleinen im Schlepptau zurück zum Gasthaus, wo Ihr ihn dem überraschten Vater übergibt und Euch selber auf Euer Zimmer zurückzieht, um bis Abschnitt 85 in einen erfrischenden Schlaf zu fallen, oder Ihr nehmt Euch jetzt schon vor, am nächsten Morgen direkt die nötigen Erkundigungen einzuziehen, um unter dem geisterbannenden Blick des strahlenden Herrn Praios nach den Ausreißern zu suchen (229).

Oder meint Ihr doch, daß es besser wäre, keine Zeit zu verlieren, sondern besser gleich nach den Kindern zu suchen? Dann solltet Ihr Eure Ausrüstung holen und Euch in Abschnitt 9 zu dem Spukschloß aufmachen.

### 354

Zufrieden mit Eurem Einzelplatz betrachtet Ihr versonnen – und in dem nicht gerade geringen Bewußtsein, etwas anderes, wenn nicht etwa besseres, zu sein – das Kommen und Gehen der Dorfbevölkerung.

Die meisten, so könnt Ihr sehen, kehren nur auf einen Becher Wein und eine der duftenden Lauch-und-Braten-Pasteten ein, die der Wirt Ontario den Dörlern bereitet, andere Gäste hingegen sitzen auch länger mit einem Krug Wein beim Gespräch über Weinpreise, die Abwesenheit der Signora, die Launen der Großpächterin und andere Dinge, die einen Weinbauern halt interessieren – doch auch darüber, wer wohl zur nächsten Geliebten der Göttin Rahja gewählt werden wird, und gar über die Bewegungen der horasischen Truppen im fernen Töbrien wird gesprochen. Tja, diese Horasier sind halt ein sehr neugieriger und weltoffener Menschenschlag, hinunter bis zum kleinsten Bauern.

Doch allmählich brechen auch diese Gäste auf, zahlen oder lassen anschreiben, und kaum habt Ihr Euch versehen, seid Ihr auch schon bei Abschnitt 81 eingetroffen.

### 355

Ihr öffnet Euren Beutel und zieht eine große Scheibe trockenen Brotes heraus. Die Gänse kommen näher auf Euch zu. Rasch zerkrümelt Ihr das Brot und streut es mit einer weiten Handbewegung aus.

Eilig folgen die Gänse den Brotkrumen und geben die Straße wieder frei. Erleichtert wandert Ihr nach Abschnitt 159.

### 356

Ihr marschieret auf dem gleichen Weg, der Euch am Nachmittag nach Auweiler geführt hat. Nachdem Ihr das Dorf etwa eine

Meile hinter Euch gelassen habt, stellt Ihr fest, daß sich der Irrgarten wohl nicht in dieser Richtung befindet. Sonst wäre er Euch auch sicher bei der Ankunft aufgefallen. Ein wenig ärgerlich auf Euch selber, daß Ihr nicht früher darüber nachgedacht habt, eilt Ihr zurück nach Abschnitt 437.

### 357

Stößt Euch ein solches Gebaren eher ab (91)?

Oder seid Ihr über das Angebot gar so erzürnt, daß Ihr der liebedlichen Person jetzt erst recht eine praisosgefällige Tracht Prügel verpassen wollt – dann begeben Euch nach Abschnitt 90. Ihr könnt sie aber auch bei Abschnitt 18 zu Domna Lucretia schleppen. Vielleicht könnt Ihr sie aber auch bei Abschnitt 333 selber aushorchen.

### 358

Welcher Dämon hat Euch eigentlich geritten, Euch so gehen zu lassen? Euch packt das schlechte Gewissen, wenn Ihr daran denkt, wie schändlich Ihr Eure Aufgabe vergessen habt. Eilig begeben Ihr Euch zurück ins Dorf, wo gerade ein weiterer Suchtrupp aufricht – die junge Rebendiebin hat zum Glück bislang über den Vorfall geschwiegen, so daß Ihr nicht von einer aufgetragenen Verwandtschaft empfangen werdet. Doch die Kinder wurden bislang auch nicht gefunden ...

Bitte lest bei Abschnitt 86 weiter.

### 359

Um die Türe zu öffnen, muß Euch eine KK-Probe+5 gelingen. Dann gelangt Ihr nach Abschnitt 164. Ansonsten steht Ihr leider immer noch bei Abschnitt 413.

### 360

Vorsichtig tretet Ihr auf den kleinen Balkon hinaus. Ihr habt einen wunderbaren Ausblick auf die Landschaft, vor allem auf einen recht großen, überwucherten Irrgarten. Früher war es von hier wohl möglich, den gesamten Irrgarten zu überblicken, aber dazu ist dieser heute zu sehr mit Unkraut und Gebüsch überwachsen. Ihr tretet zurück in das Zimmer und schaut es Euch genauer an (237) oder begeben Euch bei Abschnitt 165 wieder auf die Treppe.

### 361

Ihr habt wohl eine schadhafte Stufe überschen, die mit einem lauten Krachen endgültig einbricht. Zwar gelingt es Euch mit einem schnellen Schritt, auf eine weitere Stufe zu gelangen, doch wer immer dort unten ist, hat Euch bestimmt gehört. Es vergehen auch nur kurze Augenblicke, in denen die Stimmen lauter werden, dann stehen sie auch schon vor Euch. Vier Kinder mit Stöcken, Messern, ein etwas neunjähriges Mädchen schleppt ein riesiges Schwert hinter sich her. Als sie sehen, daß Ihr offensichtlich kein Gespenst seid, schauen sie Euch aus weit aufgerissenen Augen an. Bitte begeben Euch nach Abschnitt 238.

## 362

Ihr folgt dem Pfad, der am Rande der Lichtung verläuft. Nachdem Ihr die Ruinen hinter Euch gelassen habt, seht Ihr vor Euch den Irrgarten. Obwohl das Mondlicht hell scheint, wirkt das Labyrinth mit seinen bestimmt drei Schritt hohen Büschen düster und abweisend. Das Mondlicht selbst scheint von der Schwärze fast völlig verschluckt zu werden. Je weiter Ihr Euch dem Irrgarten nähert, um so mehr scheint selbst Ihr von der Schwärze ergriffen zu werden. Fast scheint es Euch, als ob der Irrgarten sich gegen Eindringlinge wehren will. Wollt Ihr dennoch weitergehen, so mögt Ihr dies bei Abschnitt 167 machen. Wenn Ihr lieber umkehren wollt, so tut dies bei Abschnitt 239.

## 363

Ihr nähert Euch dem festlich geschmückten Tisch. Neben exotischen Früchten aus dem Regenwald, die von einem Überzug aus Gold umhüllt sind, entdeckt Ihr kunstvoll zurechtgemachtes Geflügel, das man auf den ersten Blick für lebendig halten könnte. Silberne Terrinen enthalten köstlich duftendes Ragout in einer Weinsoße. In einer Ecke des Tisches entdeckt Ihr gefüllte Eidechsen auf kandierten Rosenblüten. Mit einem leichten Schaudern wendet Ihr Euch dann den etwas herkömmlicheren Speisen zu. Nachdem Euer erster Hunger gestillt ist, könnt Ihr Euch ein wenig unter die Gäste mischen (327) oder bei Abschnitt 240 etwas zum Nachspülen besorgen.

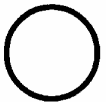
## 364

Nach etwa fünf Minuten steht Ihr erneut an einer Abzweigung: Der linke Weg führt zu Abschnitt 409, der mittlere nach Abschnitt 442, der rechte hingegen nach Abschnitt 98.

## 365

Der Bauer schaut Euch düster an: "Macht bloß, daß Ihr fortkommt." Da Ihr Euch nicht mit der hiesigen Bevölkerung anlegen wollt, geht Ihr kopfschüttelnd nach Abschnitt 100.

## 366



## 367

"Ich weiß Euer Angebot zu schätzen, nur bin ich es gewohnt, mein eigener Herr zu sein, und reise lieber alleine. Daher fürchte ich, daß ich Euer Angebot nicht annehmen kann." – "Nun", die Weibelin wirft Euch einen eigenartigen Blick zu, "wenn Ihr Euch uns nicht anschließen wollt, werdet Ihr sicher verstehen, da es um eine gerechte Sache geht und wir jede Waffe benötigen, die wir bekommen können, sei es mit oder ohne Waffenarm, so daß Ihr natürlich auch alleine reisen könnt. Was Eure Waffen angeht, nun, die werden auf alle Fälle in unserer Beglei-

tung reisen. Also, wollt Ihr es Euch nicht noch einmal überlegen?" Was wollt Ihr nun tun? Die Soldaten sind eindeutig in der Übermacht. Wollt Ihr Euch beugen und Euch der Truppe zähneknirschend anschließen, so könnt Ihr dies in Abschnitt 101 tun. Trennt Ihr Euch in Abschnitt 244 von Euren Waffen? Möchtet Ihr Euer Glück im Abschnitt 102 in der Flucht versuchen? Wollt Ihr in Abschnitt 429 die Weibelin mit Waffen oder einem Zauber angreifen? Oder versucht Ihr, in Abschnitt 407 durch Einsatz eines Talentos oder Zaubers die Situation zu Euren Gunsten zu verändern?

## 368

Ihr folgt weiterhin der Straße nach Kuslik. Seit Ihr hier entlang gekommen seid, hat sich wirklich viel verändert. Ein Waldstück besteht fast nur aus verkohlten Baumstümpfen, und so, wie es aussieht, ist der Brand bestimmt schon einen guten Götterlauf vorbei. Das Marschieren macht außerdem hungrig, also schaut Ihr nach, was sich noch in Eurem Proviantbeutel befindet, und nehmt erstmal einen kleinen Imbiß zu Euch. Nachdem Ihr ungefähr eine halbe Stunde gelaufen seid, erreicht Ihr das Ufer des Yaquir. An dieser Stelle ist der Fluß bestimmt über zweihundert Schritt breit.

Von der Brücke, die normalerweise den Fluß überspannt, ragen nur noch einige Trümmer aus dem Fluß. Ihr könnt eine Fähre entdecken, die gerade einige Soldaten an das andere Ufer übersetzt. Alleine die Götter wissen, wann der Fährmann an Euer Ufer zurückkehrt, und selbst dann ist es noch nicht einmal sicher, ob er für einen einzelnen Passagier übersetzt.

Es sieht also ganz so aus, als ob Ihr den Yaquir schwimmend überqueren müßtet, falls Ihr nicht über eine magische Möglichkeit verfügt, den Fluß zu überqueren. Habt Ihr eine magische Möglichkeit, so könnt Ihr versuchen, sie in Abschnitt 245 anzuwenden. Ansonsten steigt Ihr bei Abschnitt 174 in das blauschimmernde Yaquirwasser.

## 369

"Gebt mir ein Bier." Ohne zu Euch aufzuschauen, schiebt Euch der Wirt einen Krug über die Theke. "Zwei Kreuzer!" Nachdem Ihr bezahlt habt, probiert Ihr das Bier. Nun, es ist flüssig – das ist das einzig Positive, das man über dieses dünne Gebräu sagen kann. Wollt Ihr in Abschnitt 398 noch etwas bestellen oder lieber bei Abschnitt 117 diesem ungastlichen Ort den Rücken kehren?

## 370

Die Straße nach Kuslik ist erstaunlich leer. Keine Fuhrwerke, die auf der Straße verkehren, ja, selbst auf den Feldern sind keine Menschen zu sehen. Als Ihr an einem kleineren Gehöft vorbeikommt, sind dort am hellichten Tag die Fensterläden verammelt, und weder Hundegebell noch das fast schon obligatorische Geschnatter von Federvieh ist zu hören. Über dem gesamten Land scheint ein düsterer Schleier zu liegen. Selbst Ihr habt ein beklommenes Gefühl – mit diesen recht trübsinnigen Gedanken erreicht Ihr am Nachmittag Abschnitt 318.

**371**

“Nun ja, Ihr scheint mir harmlos genug. Also, rein mit Euch!” Mit diesen Worten schiebt sie Euch durch das Tor. Als Ihr auf der anderen Seite angekommen seid, geratet Ihr rasch in eine größere Menschenmenge und folgt deren allgemeiner Laufrichtung bis Abschnitt 176.

**372**

Ihr habt Euch entschlossen, den Soldaten entweder mit einem Talent oder einem Zauber zu überzeugen. Nun versucht Euer Glück – der Soldat hat eine Magieresistenz von 2. Ist Euch die Probe gelungen, lest bitte bei Abschnitt 316 weiter. Wenn Phex nicht auf Eurer Seite stand, geht es für Euch im Abschnitt 431 weiter.

**373**

Mit eiligen Schritten geht Ihr um die Ecke. Schon steht Ihr vor dem Park, der den Rahjatempel umgibt. Etwas irritiert bemerkt Ihr, daß das Gelände deutlich urtümlicher und wilder ist, als Ihr es in Erinnerung habt, auch die marmorne Pergola fehlt. Ein wenig verunsichert betretet Ihr den schmalen Pfad, der in den Park führt. Nachdem Ihr einige Augenblicke gegangen seid, fällt Euch auf, daß auch das kleine Badehaus fehlt. Trotzdem geht Ihr weiter auf den Pfad bis zu der Stelle, wo sich das Hauptgebäude befinden sollte. Schließlich steht Ihr an einem kleinen Tümpel, auf dem einige Enten umherschwimmen. Soviel zum Rahjatempel. Mißmutig dreht Ihr Euch um und schreitet zurück zu Abschnitt 176.

**374**

“Einverstanden, ich nehme das Bett.” – “Gut, dann schreibt bitte hier Euren Namen in dieses Buch.” Die junge Frau schiebt Euch das große Buch zu und reicht Euch einen Kohlestift. Nachdem Ihr Euch eintragen habt, öffnet sie eine weitere Türe. Ihr seht vor Euch einen großen Schlafsaal mit mindestens zwei Dutzend Pritschen. “Dort hinten in der Ecke die beiden sind noch frei. Sucht Euch eine aus.” Ihr steht nun alleine in dem Schlafsaal. Wollt Ihr Euch in Abschnitt 251 ein wenig ausruhen oder aber nur Eure Ausrüstung ablegen und wieder zur Vorhalle in Abschnitt 179 zurückgehen?

**375**

“Was könnt Ihr mir über einen bronzefarbenen Thorwalerhelm mit Mammutdarstellung sagen?” fragt Ihr den Geweihten. Dieser bittet Euch um ein wenig Geduld und kommt etwa eine halbe Stunde später mit drei dicken Folianten zurück. Gemeinsam blättert Ihr den ersten durch und findet erste Hinweise auf den berühmten Helm Ursegram, der seinen Besitzer unverwundbar machen sollte – und Ihr findet einige Querverweise auf die Thorwaler unter Hetman Rakkor Torgorson. Nach zwei weiteren Stunden Recherchen habt Ihr in einem anderen Werk den Hetmann Rakkor Torgorson aufgespürt: Er hatte bei einer

Kaperfahrt einem Antiquitätensammler einen bronzenen Helm geraubt, der mit magischen Zeichen und Tierdarstellungen geschmückt war. Die Legenden behaupten, der Helm würde seinen Träger unbesiegbar machen. Leider verliert sich die Spur dann für einige Jahrzehnte, weil Rakkor Torgorson erschlagen und der Helm geraubt wurde. Die nächste Erwähnung findet das gute Stück dann, als es als Krönungsgeschenk an Kaiser Eslam überreicht wurde.

Von den ganzen Fakten und Daten werdet Ihr recht müde, zumal es auch schon recht spät ist, und so schlaft Ihr über den Texten ein. Bitte lest in Abschnitt 206 weiter.

**376**

Je mehr Ihr Euch dem Marktrand nähert, desto lauter wird das Gejohle, aber auch Hilfeschreie sind nun deutlich vernehmbar. Nach einigen weiteren Schritten seht Ihr, wie drei Raufbolde auf einen Händler einprügeln, während zwei Spießgesellen damit beschäftigt sind, seine Waren in einen mitgebrachten Sack zu stopfen. Ein paar Passanten schauen dem Schauspiel eher amüsiert zu. Aus den Gesprächen der Umstehenden bekommt Ihr mit, daß es sich bei dem Händler um den Goldschmied Feridan Bugarion handelt, einen ehemaligen Hoflieferanten des Herzogs. Dies erscheint den Umstehenden anscheinend als ein ausreichender Grund, um dem Unglücklichen nicht gegen den Pöbel zu verteidigen. Wie steht Ihr zu der Sache? Wollt Ihr versuchen, dem Goldschmied beizustehen, so lest bitte in Abschnitt 184 weiter. Wenn Ihr hingegen der Ansicht seid, daß Euch das Ganze nichts angeht, kehrt Ihr bei Abschnitt 259 zurück zum eigentlichen Markt.

**377**

“Nun, Euch kann ich es ja anvertrauen: Ich bin ein Agent des Mittelreiches und habe dem Herzog eine wichtige Nachricht und Unterstützung zu überbringen.” Bitte lest bei 185 weiter.

**378**

Ihr begeben Euch zu dem von Euch gewählten Schiff. Nachdem Ihr an Bord seid, verstaut Ihr schnell Eure Ausrüstung in der Kajüte und begeben Euch wieder an Deck. Voller Faszination beobachtet Ihr, wie die Matrosen das Schiff fertig zum Auslaufen machen. Es werden noch einige Fässer an Bord gebracht, und dann heißt es auch schon: “Leinen los!”

Dank der leichten Brise blähen sich die Segel schnell auf, und bald schon habt Ihr die offene See erreicht. Die frische Meeresluft bläst schnell alle trübsinnigen Gedanken fort. Sehr bald genießt Ihr nur noch den Wind, die Schreie der Möwen und das Rauschen der Wellen. Das stetige Knattern der Segel wirkt ungemein beruhigend, und so schlaft Ihr schließlich ein. Bitte lest weiter bei Abschnitt 206.

**379**

“Verzeiht, gute Frau, habt Ihr unter Euren vortrefflichen Waren auch ein wirkungsvolles Mittel gegen Dumpfschädel?” Die Krä-



merin überlegt einen Augenblick und mischt dann einige Kräuter zusammen, legt sie sorgfältig in ein kleines Stück Leinentuch und reicht es Euch. "Hier, wenn Ihr davon einen Absud herstellt und dreimal davon trinkt, sollten Eure Beschwerden verschwinden." Nachdem Ihr der Frau zwei Heller gegeben habt, verabschiedet Ihr Euch und seid wieder bei Abschnitt 114.

### 380

"So gerne ich Euch folgen würde, ich habe heute noch einige wirklich wichtige Dinge zu erledigen." Marika schaut Euch ein wenig schmollend an. "Was ist denn so wichtig, daß Ihr nicht mal ein wenig Zeit habt, um einer einsamen Frau Gesellschaft zu leisten?" Wollt Ihr Marika von Eurem Problem erzählen und sie fragen, ob sie eine Möglichkeit kennt, in die Burg zu gelangen? Dann mögt Ihr dies in Abschnitt 257 versuchen.

Oder möchtet Ihr in Abschnitt 118 etwas von Geheimnissen erzählen und sie auf später vertrösten? Vielleicht wäre Euch ja auch eine klingende Belohnung lieber und Ihr fragt danach in Abschnitt 116.

### 381

Schon bald erkennt Ihr, daß Ihr keine echte Hoffnung hegen solltet, von hier aus in die Burg einzudringen, denn das haben gewiß schon viele Leute vor Euch versucht, ganz gleich, ob sie als Rebellen die Tore öffnen oder als Herzogstreue die Truppen verstärken wollten. Nach einigen Augenblicken kommt einer der Offiziere auf Euch zu. "Heda, was glaubt Er, was Er da macht? Glaubt Er, daß die Herzogsburg eine Sehenswürdigkeit ist, die man in Kuslik gesehen haben muß? Wenn Er nicht sofort verschwindet, laß ich Ihn in den Kerker werfen." Da Ihr keine Lust habt, Euch mit dem Mann anzulegen, wozu auch, entschließt Ihr Euch, bei Abschnitt 176 auf den Markt zurückzugehen.

### 382

"Verzeiht, guter Mann, dürfte ich um Euren werten Namen bitten?" Mit dieser geschliffenen Frage habt Ihr es geschafft, daß der Wirt verdutzt hoch schaut. "Häh? Ich bin Igor, aber eigentlich handele ich mit Getränken und nicht mit Auskünften, also nochmal: Was soll's sein?" Bitte trifft Eure Entscheidung in Abschnitt 398.

### 383

Gemeinsam mit dem Wirt betretet Ihr ein Hinterzimmer. "Hier lang!" Der Wirt öffnet eine hölzerne Türe und geleitet Euch zu einer schmalen Stiege. Gemeinsam steigt Ihr in den Keller und steht vor einer Reihe von hölzernen Fässern. Zielstrebig geht der Wirt zu zwei recht dicken und drückt dagegen. Lautlos gleiten sie zur Seite und geben einen langen Gang frei. "Dort lang." Erwartungsvoll hält er Euch seine offene Hand hin. Notiert Euch, was Ihr ihm gebt, und lest weiter in Abschnitt 400.

### 384

Ihr befindet Euch in einem Weinkeller, etwa zwanzig Schritt vor Euch führt eine Treppe nach oben. Während Ihr Euch noch umschauf, tauchen von oben sechs bewaffnete Gardisten und eine Frau in grauer Seidenrobe auf. Als sie Euch entdecken, umringen sie Euch und fragen mit griffbereiten Waffen nach Eurem Begehr. Aus den Augenwinkeln bemerkt Ihr, wie die Robenträgerin etwas murmelt. Erzählt Ihr den Wachen in Abschnitt 261, daß Ihr zum Rahjatempel möchtet, behauptet Ihr in Abschnitt 120, daß Ihr die Truppen des Herzogs unterstützen wollt, oder gebt Ihr Euch in Abschnitt 48 als Rebell zu erkennen, der dem Herzog den Garaus machen will?

### 385

Eifrig folgt Ihr weiter dem Gang. Zu Eurer Linken erblickt Ihr eine weit geöffnete Türe. Als Ihr neugierig in den Raum hineinspät entdeckt Ihr eine Harfe und ein Spinett: offensichtlich der Musiksalon. Das Zimmer daneben entpuppt sich als ein Raum, der voll ausgestopfter Tiere ist, allerdings nicht nur Tiere: An einer Wand sind außerdem ein fast lebensecht aussehender Moha, ein Goblin, ein Zwerg sowie einige Schrumpfköpfe zu sehen. Während Ihr noch voll Faszination in diesen merkwürdigen Raum hineinspät, hört Ihr hinter Euch eine Stimme: "Heda, Bursche, was machst du hier?"

Als Ihr Euch umdreht, seht Ihr vor Euch einen etwa zwanzigjährigen Mann in Lakaienkleidung. Wollt Ihr versuchen, ihn mit einem Talent oder Zauber zu überzeugen, daß Ihr mit dem, was Ihr treibt, im Recht seid, so könnt Ihr dies bei Abschnitt 262 probieren.

Vielleicht wollt Ihr aber auch lieber Euer Glück in der Flucht suchen und hastig zu Abschnitt 192 zurückeilen.

### 386

Ihr eilt zu dem fraglichen Fenster. Nachdem Ihr Euch ein wenig auf die Zehenspitzen gestellt habt, befindet Ihr Euch in einer günstigen Position. Der Raum ist völlig leer, als ob die Bewohner nicht mehr hier sind. Ob die Magier die Burg wohl doch verlassen haben? Während Ihr noch darüber nachgrübelt, bemerkt Ihr eine Hand auf der Schulter. "Was glaubt Ihr, daß Ihr hier tut?" Als Ihr herumfährt, stehen zwei Gardisten vor Euch. Wollt Ihr Euch wie ein neugieriger Diensthote verhalten und eilig zu Abschnitt 194 zurückeilen? Oder wollt Ihr die beiden davon überzeugen, daß Ihr Euch in herzoglichem Auftrag hier befindet? Dann lest bitte in Abschnitt 300 weiter.

### 387

Nach dieser Prüfung lächelt Samira: "Ich erkenne nichts, was der Herrin mißfallen müßte – also denke ich, kann ich dir auch einige Dinge über ihre Taten und ihr Wesen mitteilen, auf daß du besser gewappnet bist im Kampf gegen das Böse ..." Weiter geht es bei Abschnitt 266.

## 388

Eigentlich hieltet Ihr Euch ja den Umständen entsprechend für recht robust und widerstandsfähig – doch diesmal ergibt sich Euer Leib fast ohne Gegenwehr den Elixieren, die wohl dem Wein beigemischt waren, und jäh, gierige Lust flammt in Euch auf. Ihr denkt nicht groß darüber nach, als Euch Euer Körper befiehlt, nach einer willigen Gespielin Ausschau zu halten. (128)

## 389

Nach einem kurzen Moment entscheidet Ihr Euch, Eure Fragen an einen jungen Gast zu richten, der, eine Laute um die Schulter gehängt, die ganze Begebenheit stumm beobachtet hat. Auf die Frage "Sagt, wer ist diese Dame, und warum ist sie ohne, äh, fürsorgliche Begleitung hier?" antwortet der Künstler eilig: "Ach, eigentlich kenne ich die gute Frau kaum, da solltet Ihr besser einen anderen fragen ..." Doch man muß kein begnadeter Menschenkenner oder Prophet sein, um die Wahrheit aus den Schweißtropfen auf seiner Stirn zu lesen, die im Fackelschein rötlich glitzern – es ist unverkennbar, daß der junge Mann einfach nicht mit der Sprache heraus will.

Wollt Ihr die Sache auf sich beruhen lassen, dann geht es in Abschnitt 56 weiter. Ihr könnt aber auch versuchen, mittels eines Talentes oder Zaubers den jungen Burschen für Euch zu gewinnen – vielleicht erzählt er dann mehr (seine Magieresistenz ist 3). In diesem Falle solltet Ihr in Abschnitt 268 weiterlesen.

## 390

Während Ihr noch grübelt, wie Ihr am besten den Kelch exorzieren könnt, reißt Euch eine scheinbar freundliche Stimme aus der Konzentration. Es ist der verfluchte Dämonenpaktierer selbst, gewandt in die Tracht eines reichen Adligen, der Euch ertappt hat und nun fragt, wie er Eure Neugier stillen kann – doch die Wut in ihm ist nicht zu übersehen ...

Wie wollt Ihr Euch aus der Affäre ziehen? Wollt Ihr ihn mit einer überraschenden Attacke angreifen (70) oder aber einfach behaupten, Ihr hättet Euch nur etwas umschauen wollen (275)?

## 391

Nicht sonderlich heldengemäß, aber warum nicht? Das Bett ist wirklich sehr bequem und lädt zum Verweilen ein, und schließlich hat Euch sanfter Schlummer umfassen. Ihr schlaft, bis Euch ein Pochen an der Türe weckt – und als Ihr hochschreckt, bemerkt Ihr, daß es schon wieder dunkel wird.

Draußen steht ein Lakai, der Euch höflich, aber bestimmt erklärt, daß Ihr nun beim Empfang des Herrn im Labyrinth erwartet werdet. Achselzuckend folgt Ihr nach Abschnitt 272 und reibt Euch dabei verstohlen den Schlaf aus den Augen. Nun ja, wenn es eine lange Nacht wird, seid Ihr wenigstens ausgeruht.

## 392

Autsch! Geschieht Euch ganz recht – in diesem unheimlichen Schloß so etwas zu versuchen! Der Rost erweist sich so unglaublich

lich rau, daß er Eure Fingerspitzen ganz blutig gerieben hat, und das bei einer kleinen Berührung. Zieht Euch bis zur nächsten Nacht 2 Punkte von Eurer FF ab und entscheidet Euch bei Abschnitt 216 für eine andere Möglichkeit.

## 393

Fürwahr, Ihr geht mit einigen Erfahrungen aus diesem Erlebnis hervor, die sonst kaum jemand machen konnte – und auch wenn Euch vermutlich kaum jemand Glauben schenken wird, wenn Ihr davon erzählt, so habt Ihr doch einiges gelernt: Ihr bekommt jeweils zwei Steigerungswürfe auf die Talente *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte* und *Magiekunde* zusätzlich zu der Belohnung in Form von **220 Abenteuerpunkten**. Wenn das kein Grund ist, zufrieden aus dem Dorf Auweiler weiterzureisen, einem kleinen Weinbauort, dessen Umgebung Euch noch gestern (?) kaum so bemerkenswert vorgekommen wäre ...

## 394

Ihr gießt Euch ein wenig Wein in den Krug und probiert: ein edler Tropfen, fürwahr. Auch das Konfekt – geröstete Mandeln und kandierte Kirschen – ist sehr wohlschmeckend. Wollt Ihr Euch nun mit Eurem Kelch auf einem der Kissen niederlassen und die Stimmung und Atmosphäre genießen (281) oder bei Abschnitt 2 den Tempel verlassen?

## 395

Die junge Frau scheint noch schneller zu wissen, worauf Ihr hinauswollt, als Ihr selbst: Kaum habt Ihr begonnen, Ihr Komplimente zu machen, die Adrettheit ihrer Arbeit und ihr Aussehen zu preisen, da schlingt sie schon die Arme um Eure Schultern und preßt ihren Mund auf den Euren. Nun, warum nicht, denkt Ihr – und vielleicht kann man ja die Pläne des Schloßherrn mit ein wenig rahjagefälligem Vergnügen durchkreuzen. Also kehrt Ihr zurück in 'Euer' Zimmer mit dem prächtigen Himmelbett, und die junge Dienerin folgt Euch bereitwillig.

Wie sich erweist, kann man nicht recht von der wahren Freude sprechen – dafür ist die Frau einfach zu folgsam, zu willig, in allem den Vorschlägen der vornehmen Exzellenz zu folgen, als daß sich das wahre Spiel zweier freier Seelen und Leiber entwickeln würde, das die Schöne Göttin so schätzt.

Doch wie die alte Muhme immer über Eingemachtes sagte, für den Hausgebrauch reicht es, und so vergeht die Zeit überraschend schnell, bis es schließlich an Eure Zimmertür klopft. Während die junge Dienerin – Ihr kennt nicht einmal Ihren Namen, fällt Euch auf – sich eilig erhebt, kleidet Ihr Euch zügig an und geht zur Tür.

Draußen steht ein Lakai, der Euch höflich, aber bestimmt erklärt, daß Ihr nun beim Empfang des Herrn im Labyrinth erwartet werdet. Achselzuckend folgt Ihr ihm nach Abschnitt 272.

## 396

"Sagt, gute Frau, was war denn das für ein Spektakel gestern abend?" fragt Ihr möglichst harmlos. Die junge Magd scheint

sehr erstaunt, daß Ihr Euch crinnert und erwidert: “Gestern abend? Da ist Syrianna mit dem Geschirr die Treppe hinuntergefallen. Der Herr hat sie scheren und mit ihren Haaren geißeln lassen. Meine Güte, ich hätte nie gedacht, daß Haar solche Striemen gibt ...” Ihr unterbrecht das Geplapper: “Nein, gute Frau, ich meine nicht so etwas, ich rede von dem, hm, Krawall in diesem Irrgarten, bei dem seltsamen Fest ...”

Die Frau schaut noch verwirrter. “Gestern im Irrgarten? Aber das Fest ist doch erst heute abend. Gestern war der Garten doch noch abgesperrt ...”

Seltsam fürwahr – doch wie Ihr auch fragt, die Frau beharrt darauf, daß das Fest und die ‘Zeremonie’ erst für diesen Abend geplant sind. Wollt Ihr die Dienerin einfach stehenlassen und weitergehen (436), wollt Ihr Euch nach dem Ausgang erkundigen (277) oder versuchen, mit Ihr anzubändeln (395)?

## 397

Welch eine Zuversicht! Sagt – wie viele Weinbeeren hat die Traube aus Amethyst? Bei dem Abschnitt mit dem zehnfachen dieser Zahl geht es für Euch weiter. Wenn Euch das nichts sagt, müßt Ihr leider bei Abschnitt 390 weiterlesen ...

## 398

Wollt Ihr den Wirt in Abschnitt 382 nach seinem Namen fragen? Oder wollt Ihr in Abschnitt 369 ein Bier bestellen? Wenn Ihr lieber etwas zu trinken wollt, das nicht berauscht, bestellt Ihr dies in Abschnitt 190, vielleicht wollt Ihr ja auch versuchen, ob es in dieser Kaschemme anständigen Wein gibt, dann lest bitte bei Abschnitt 188.

## 399

“Eigentlich bin ich eher ein Freund von ganz besonderen Tropfen, sagt, guter Mann habt Ihr zufällig noch einen Wein aus der Juminrebe?” Der Wirt schaut Euch neugierig an. “Vielleicht habe ich zumindestens einen etwas späteren Jahrgang, aber ich habe nicht allzu viel Zeit, kommt doch bitte mit und schaut mit mir gemeinsam.” Der Wirt winkt Euch hinter die Theke. Wollt Ihr ihm nach Abschnitt 383 folgen, oder mißtraut Ihr dem ganzen und eilt lieber zurück nach Abschnitt 117.

## 400

Ihr tretet in den dunklen Gang. Es wäre gut, wenn Ihr über eine Fackel oder andere Möglichkeiten verfügt, um Licht zu machen. Andernfalls tastet Ihr Euch an den Wänden entlang. Es riecht muffig hier, ist allerdings erstaunlich trocken. Wo immer dieser Gang auch hinführen mag, sicherlich gehört er nicht zur Kanalisation. Hin und wieder bemerkt Ihr, wie Gänge nach rechts und links abzweigen, Ihr entscheidet Euch jedoch dafür, der Hauptachse zu folgen. Nachdem Ihr eine Weile gegangen seid – hier unten ist es recht schwer abzuschätzen, wieviel Zeit wohl vergangen ist –, stellt Ihr fest, daß der Gang langsam, aber stetig nach oben führt. Nach etwa zweihundert weiteren Schritt steht Ihr vor einer Wand. Zu Eurer rechten Seite entdeckt Ihr eine

kleine Aussparung. Neugierig steckt Ihr einen Finger hinein und die Wand vor Euch gleitet zur Seite. Gleichzeitig hört Ihr, wie irgendwo vor Euch eine Glocke ertönt. Bitte lest bei Abschnitt 384 weiter.

## 401

Ihr schlendert zur *Halle der Antimagie*. Als Ihr schon nach der Türe greift, seht Ihr einen Aushang:

ZUTRITT NUR MIT SCHRIFTLICHER  
GENEHMIGUNG DES HERZOGS.

Sämtliche Fenster sind mit Vorhängen verschlossen. Allerdings scheint an einem der Fenster der Vorhang nicht völlig dicht zu schließen. Bitte macht eine NG-Probe. Ist sie Euch gelungen, so versucht Ihr in Abschnitt 386 durch das Fenster zu lugen. Wenn Euch die Probe mißlingt, schlendert Ihr zurück zu Abschnitt 194.

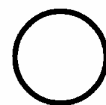
## 402

Der *Walfisch* ist ziemlich gut besucht. Schauerleute, Matrosen, aber auch die in jedem Hafen anzutreffenden Dirnen und Lustknaben tragen zu dem munteren Treiben bei. An einem Ecktisch seht Ihr, wie einige Burschen würfeln. Da sich niemand für Euch zu interessieren scheint, bestellt Ihr Euch an der Theke ein Getränk und verlaßt einige Zeit darauf die Taverne. Bitte begeht Euch zu Abschnitt 41.

## 403

“Vielleicht könnt Ihr mir wirklich helfen. Sagt, Meister Bugarion, habt Ihr zur Zeit noch Kontakt zum Herzog?” Der Goldschmied schaut Euch prüfend an. “Warum wollt Ihr das wissen?” Was werdet Ihr ihm darauf antworten? Sagt Ihr in Abschnitt 377, daß Ihr dem Herzog eine wichtige Nachricht überbringen müßt und ihn unterstützen wollt? Erzählt Ihr in Abschnitt 254 von Eurem Problem, zum Rahjatempel zu gelangen? Oder behauptet Ihr, im Auftrag der Rebellen zu handeln und den Herzog zur Strecke bringen zu wollen (113)?

## 404



## 405

“Ich bin weit gereist, um den berühmten Tempel der Herrin Hesinde zu besuchen”, sagt Ihr mit Eurem charmantesten Lächeln. Die Gardistin schaut Euch kritisch an. “Es sind unruhige Zeiten überall im Land und Ihr macht eine Bildungsreise? Pah! Gelehrte, solche Leute habe ich noch nie begriffen.” Bitte überprüft Abschnitt 404. Ist dort ein Kreuzchen, geht es Abschnitt 371 weiter, sonst bei Abschnitt 248.

**406**

Unerträgliche Schmerzen durchfluten Euch. Ihr habt das Gefühl, von einem Mahlstrom in die Tiefe gerissen zu werden. Noch einmal versucht Ihr, die letzten Reserven zu mobilisieren, bitte würfelt zu diesem Zweck eine *Schwimmen*-Probe+12. Falls Euch diese Probe gelingt, erreicht Ihr mit letzter Kraft Abschnitt 446. Andernfalls lest bitte bei Abschnitt 158 weiter.

**407**

Ihr entschließt Euch, die Anführerin entweder normal oder auf magische Weise zu überzeugen, daß sie Euch mit Waffen ziehen läßt (die Magieresistenz der Weibelin beträgt 4). Gelingt Euch Eure Probe, so lest bitte bei Abschnitt 246 weiter, ist Euer Vorhaben nicht von Erfolg gekrönt, so begeben Euch bitte zu Abschnitt 175.

**408**

“Nun, wenn Ihr nicht von hier seid, dann laßt Euch sagen, daß dies hier eine sehr ungesunde Gegend und Zeit ist, also seht lieber zu, daß Ihr weiterzieht.” Mit diesen Worten deutet der Landmann auf die Straße. Offensichtlich ist er nicht bereit, weiter mit Euch zu diskutieren, deshalb laßt Ihr ihn stehen und geht weiter nach Abschnitt 242.

**409**

Enttäuschung breitet sich in Euch aus: Es sieht aus, als hätte Euch dieser Weg wieder zurückgeführt auf die Lichtung im Inneren des Irrgartens. Wollt Ihr Euch nun doch zu den Feiern gesellen (198) oder es erneut versuchen (445).

**410**

Vorsichtige Leute leben länger, denkt Ihr bei Euch und tretet den Rückzug an. Je mehr Ihr Euch den äußeren Bereichen des Irrgartens nähert, um so verfallener wird er. Leider ist es Euch nicht möglich zu verhindern, daß Ihr Euch an einem schweren Dornengestrüpp die Kleidung zerreißt. Schließlich habt Ihr den Ausgang doch erreicht und begeben Euch schnurstracks zurück zu Eurem Quartier. Verschmutzt und erschöpft begeben Ihr Euch auf Euer Zimmer und fällt auch sofort ins Bett. Ihr werdet erst wieder wach, als es bei Abschnitt 86 an Eure Türe klopf: Der Wirt weckt Euch, weil ein weiterer Trupp Dörfler nun aufbrechen will, um nach den Kindern zu schauen.

**411**

Leise kommt Ihr unten an. Ein schneller Rundblick zeigt Euch vier Kinder in zum Teil recht abenteuerlicher Aufmachung. Ein Mädchen hat gar ein Schwert dabei, das beinahe größer ist als das Kind selbst. Erleichtert nähert Ihr Euch den Kindern. “So, genug der Abenteuer, jetzt geht es zurück.”

Erschrocken schauen die Ausreißer zu Euch auf. Bitte begeben Euch nach Absatz 238.

**412**

Die Treppe endet in einem runden Turmzimmer, an den Wänden sind noch die Überreste von Regalen zu sehen. Dieser Raum hat kein Dach mehr und ist durch die lange Zeit, die er den Elementen ausgesetzt war, sehr stark in Mitleidenschaft gezogen. Im Norden führt eine Türöffnung auf einen kleinen Balkon. Möchtet Ihr auf den Balkon hinaustreten (360), Euch den Raum näher anschauen (237) oder bei Abschnitt 165 wieder hinuntersteigen?

**413**

Der Turm hat eine schwere, eisenbeschlagene Türe. In etwa zwei Schritt Höhe befindet sich ein zerbrochenes Fenster.

Möchtet Ihr versuchen, die Tür zu öffnen (359), oder lieber durch das Fenster klettern (236)?

Wenn es Euch zu mühselig erscheint, könnt Ihr Euch auch zuerst dem linken Flügel (439) zuwenden, oder bei Abschnitt 332 eine völlig neue Entscheidung treffen.

**414**

Mit einem gekonnten Schwung zieht Ihr Eure Waffe und attackiert die junge Frau. Der Schlag reißt sie von den Füßen, und sie wimmert um Gnade. “Bitte, ich tue alles, was Ihr wollt, aber bringt mich nicht um.” Bitte lest bei Abschnitt 357 weiter.

**415**

Am nächsten Morgen werdet Ihr vom Büttel verhört. Eure Geschichte klingt sehr phantastisch, aber da in der Nacht gleich vier Kinder verschwunden sind, beschließt man Euch nach Zahlung einer Entschädigung für den Bauern weiterziehen zu lassen. Um einige Erfahrungen reicher reist Ihr auf der Straße gen Clameth. Vielleicht kommt Ihr ja im nächsten Jahr wieder in die Gegend, und vielleicht trifft Ihr dann mit der Götter Hilfe bessere Entscheidungen.

**416**

Wenn Euch Euer Vorhaben gelungen ist, so lest bitte bei Abschnitt 159 weiter, andernfalls solltet Ihr bei Abschnitt 441 noch einmal über Euer weiteres Vorgehen entscheiden.

**417**

Gerade noch rechtzeitig bemerkt Ihr, daß durch den überstürzten Aufbruch der Rangen Branntwein und Pfeife auf dem Boden gelandet sind, wo schon einige Flammen emporzüngeln. Zwar gelingt es Euch, den Brand auszutreten, aber als die Feuergefahr beseitigt ist, ist draußen natürlich nichts mehr von den kleinen Übeltätern zu sehen.

Sei es, um Euch hinzulegen, sei es, um mit etwas kühlem Feuchtem die rußige Kehle klarzuspülen, Ihr beschließt, erst einmal draußen tief durchzuatmen und Euch dann wieder in den *Goldenen Adler* zu begeben. (227)

## 418

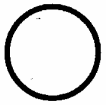
Nach einem Moment des Schauens und Überlegens seid Ihr Euch eigentlich ganz sicher: Am Himmel wird der große, aber blasse Satinavstern vom auffallend nahen, rötlich-weißen Simia beinahe überstrahlt. Der Meinung der Astrologic nach kündigt das die Entstehung der Zeit, den Neubeginn der Vergänglichkeit an – kaum erklärlich und ganz gewiß kein sonderlich beruhigendes Vorzeichen!

Mit einem leicht mulmigen Gefühl setzt Ihr Euren Weg fort durch das nächtliche Auweiler. (227)

## 419

Kaum habt Ihr den Fuß über die mistbeschmierte Schwelle gesetzt, fährt der junge Bursche herum und bäugt Euch mißtrauisch – und ebenso schnell hat er sich vergewissert, daß Ihr wohl kaum in diesen, in seinen Stall gehört. Dementsprechend bestimmt klingt seine Stimme: "Verzeiht, aber Ihr wolltet Euch gewiß in die Dienststube begeben, Eure Vornehmheit. Hier im Stall gibt es wirklich nichts Sehenswertes." Wollt Ihr dem milden Tadel folgen und die Dienststube aufsuchen (348) oder doch lieber direkt zurück zum Dorfplatz (150) gehen?

## 420



## 421

Vorsichtig steigt Ihr die zum Teil recht schadhafte Stufen hinab. Macht eine *Schleichen*-Probe. Gelingt sie, lest bitte bei Abschnitt 411, ansonsten bei 361 weiter.

## 422

Ihr folgt der Treppe nach oben zu einem weiteren Zwischenetage, von hier führt ein Loch nach rechts ins Leere, ein Gang nach links (330), die Treppe führt aber auch noch weiter nach oben (412).

## 423

Ihr geht auf die Schloßruine zu. Wollt Ihr Euch dem linken Flügel (439) oder dem Turm (413) zuwenden?

## 424

Ist Euer Versuch geglückt, so geht es bei Abschnitt 234 weiter, ansonsten bei Abschnitt 161.

## 425

Mit kühnen Schritten schreitet Ihr auf die Gänse zu. Schon werdet Ihr von zwei kräftigen Schnäbeln für insgesamt 7 TP gezwackt. Bitte macht eine MU-Probe, ob Ihr weitergehen wollt. Gelingt sie Euch, so könnt Ihr bei Abschnitt 88 versuchen, die Gänse weiter zu ignorieren, ansonsten zieht Ihr Euch zu Abschnitt 441 zurück und überdenkt Eure Entscheidung.

## 426

Mit einem Achselzucken verlaßt Ihr den Heuschober und atmet erst einmal tief durch, als Ihr nach dem ganzen Qualm die klare Nachtluft spürt. Dann geht es weiter bei Abschnitt 227.

## 427

Der kleine Ort scheint bis auf ein paar Katzen, die sich auf Brautschau begeben haben, bereits friedlich zu schlafen. Als sich Euer Blick gen Himmel wendet, könnt Ihr dort sehen, daß zwei Sterne recht eigenartig zueinander stehen. Wollt Ihr dem mittels einer *Sternkunde*-Probe auf den Grund gehen (418), oder interessiert euch das dann doch nicht weiter? (351) Zu diesem Punkt geht es auch, wenn euch die *Sternkunde*-Probe mißlingt.

## 428

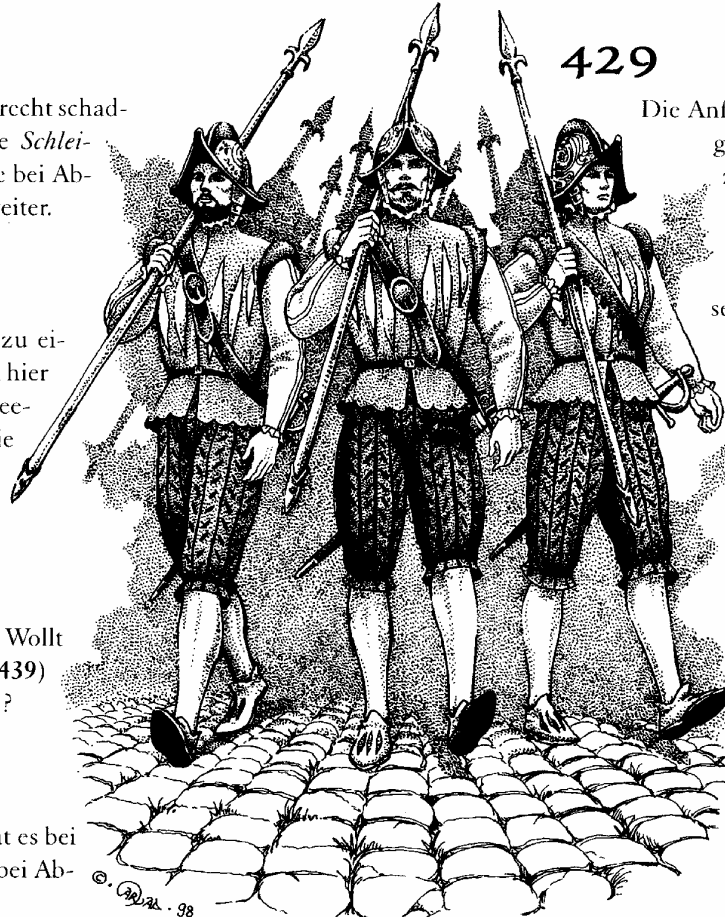
Möchtet Ihr den linken Weg (169), den mittleren (364) oder den rechten (241) wählen?

## 429

Die Anführerin ist das Ziel Eures Angriffs. Sie weicht einen Schritt zurück. Ihr setzt nach. Dann haben Euch die übrigen Soldaten umringt und greifen Euch ebenfalls an. Erstaunt seht Ihr, wie Euer Blut aus einer klaffenden Wunde sprudelt. Ein weiterer Hieb trifft schmerzhaft Euren linken Arm, der daraufhin wie ein Fremdkörper an Eurer Seite hängt. Ein dumpfer Schlag trifft Euren Schädel, dann wird es dunkel um Euch. Das nächste, was Ihr bewußt wahrnehmt, steht bei Abschnitt 206.

## 430

"Heda, das darf doch wohl nicht wahr sein, schon wieder jemand, der bewaffnet hier herumstreift!" Er-



schrecken fährt Ihr beim Klang der wütenden Frauenstimme aus Euren Gedanken auf. Vor Euch steht ein Trupp von neun Soldaten. Nachdem die Anführerin zu Ende gesprochen hat, mustert sie Euch eindringlich. Schaut bitte nach, ob bei Abschnitt 366 ein Kreuzchen ist. Falls ja, lest bitte bei Abschnitt 243, ansonsten bei Abschnitt 172 weiter.

## 43 I

Das Gesicht Eures Gegenübers verfinstert sich immer mehr, und dann brüllt er auch schon los: "Waaaaachen!" Sofort kommen aus dem Nebenraum vier schwerbewaffnete Männer und Frauen, die Euch schnell umringen. "So Freundchen, jetzt heißt es mitkommen." Der Gefreite versetzt Euch noch einen Stoß mit einem Knüppel, dann werdet Ihr nach Abschnitt 35 geführt.

## 432

Nun, zu sagen, Ihr hättet etwas falsch gemacht, wäre übertrieben – immerhin könnt Ihr nun ungehindert Euren weiteren Plänen nachgehen, ohne von der Suche nach irgendwelchen Kindern abgelenkt zu werden. Und doch, manchmal, in den Tagen und Wochen danach, fragt Ihr Euch schon, ob der kleine Junge wohl zurückgekehrt ist und was es mit dieser 'Verwunschenen Nacht' auf sich hatte ...

## 433

Ihr setzt ein paarmal Eure Ellenbogen ein, zum Glück sind die meisten der im Umkreis der Theke stehenden Gästen diese Art von Behandlung gewohnt, allerdings steckt Ihr selber auch ein paar durchaus schmerzhaft Püffe ein. Dann steht Ihr an der verschrammten Theke. Dahinter steht ein Mann mit Kopftuch und kariertes Schürze. Zur Zeit ist er damit beschäftigt, Krüge zu spülen. Ohne aufzublicken, knurrt er: "Was soll's sein?" Bitte lest in Abschnitt 398 weiter.

## 434

"Bringt mir den Weißen." Der Wirt füllt einen Becher unter der Theke und stellt ihn vor Euch ab. "Drei Kreuzer." Ihr probiert den sehr sauren Wein und könnt nur mit Mühe ein Schaudern unterdrücken. Wollt Ihr Euch lieber in Abschnitt 398 etwas anderes bestellen, oder wollt Ihr nur noch hinaus? Dann begehrt Euch bitte zu Abschnitt 117.

## 435

Der seltsam geformte Bau erweist sich als das Wirtschaftsgebäude der Anlage – und dort bereitet man derzeit alles für ein gewaltiges Gelage vor: Aus den Viehställen, wo wahre Berge von Getreide als Tierfutter lagern, werden immer wieder Ochsen, Schweine und anderes Vieh in eine große Halle geführt, in der Ihr kaum atmen könnt, so stinkt es hier nach frischem Blut ... Und doch stehen einige, offenkundig adlige Gäste inmitten der Schlachter und scheinen mal hier, mal dort von den frisch geschlachteten Tieren zu naschen ...

Das Schlachtvieh muß aus allen Ställen der Umgebung zusammengeholt worden sein, schießt es Euch durch den Kopf, ehe Euch der Gestank zuviel wird und Ihr naserümpfend zurückkehrt zum Schloßplatz (285).

## 436

Ihr befindet Euch nun auf einer Art Plattform – und anhand der gewölbten Wände könnt Ihr erkennen, daß dies der in der Schloßmitte liegende Turm ist. Eine Treppe führt bei Abschnitt 216 nach oben, bei 143 geht es hinunter. Auf der anderen Seite der Plattform ist nur eine verschlossene Tür zu sehen, so daß Ihr auf dieser Ebene nur den Gang betreten könnt, an dem 'Euer' Zimmer liegt (74). Ihr könnt aber auch in Abschnitt 391 direkt in Euer Zimmer zurückkehren, um Euch wieder aufs Ohr zu legen.

## 437

Wohin wollt Ihr Euch nun wenden? Norden (444), Osten (232), Westen (342) oder Süden (356)?

## 438

Mit einem Ruck öffnet Ihr die Zellentür und beugt Euch zu dem Skelett hinunter. Auf dem Boden neben der rechten Hand seht Ihr in rostroten Schriftzeichen die Worte *Hütet Euch vor Darkl...* dann bricht die Schrift ab. Mit einem Gebet an Boron für die arme Seele verläßt Ihr diese Katakomben und steigt bei Abschnitt 422 wieder nach oben.

## 439

Im Schein des Mondlichtes begehrt Ihr Euch zu den verfallenen Gebäuden auf der linken Seite des ehemaligen Schlosses. Ihr folgt einem Weg bis zu der Stelle, wo früher offensichtlich einmal ein großes Tor war. Auf der rechten Seite könnt Ihr auf dem Boden noch die verrosteten Angeln erkennen. Als Ihr über die ehemalige, nun von Unkraut überwucherte Schwelle tretet, könnt Ihr unter den Überresten des eingefallenen Daches ein ausgeglühtes Rad entdecken. Als Ihr Euch dem Ganzen nähert, erkennt Ihr die Überreste einer ausgebrannten Kutsche. Offensichtlich haben sich hier einst die Remise und die Stallungen befunden. In einer Ecke liegen sogar noch ein paar verrostete Hufeisen. Nachdem Ihr Euch vergewissert habt, daß Ihr alles Interessante gesehen habt, kehrt Ihr nach Abschnitt 332 zurück, um Eure Möglichkeiten neu zu überdenken.

## 440

Der breite Weg ist sehr gut passierbar. Hier ist auch kein weicher Waldboden, sondern ein festgestampfter Lehm Boden, der mit Steinen vermischt ist. Nachdem Ihr einige Minuten gegangen seid, könnt Ihr in etwa dreihundert Schritt Entfernung eine im Mondlicht liegende Lichtung erkennen. Diese Entdeckung beflügelt Eure Schritte, und nach kurzer Zeit habt Ihr den Rand der Lichtung erreicht. Der Weg führt geradewegs auf ein verfal-

lenes Schloß zu. Lediglich ein rußgeschwärzter Turm und der linke Flügel scheinen noch halbwegs intakt zu sein. Zu beiden Seiten des Schlosses liegen die Überreste ebenfalls verfallener Gebäude. Ein schmaler Pfad führt am Rand der Lichtung um die Ruinen herum. Bitte lest bei Abschnitt 332 weiter.

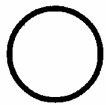
## 441

“Was stört mich das Geschnatter”, denkt Ihr und schreitet auf dem Weg weiter. Nach wenigen Schritten seht Ihr Euch einem Dutzend aufgebrachter Gänse gegenüber. Wollt Ihr sie ignorieren (425) oder mit einem Zauber oder einer *Abrichten*-Probe besänftigen (416)? Vielleicht habt Ihr auch Brot dabei, um die Gänse zu bestechen (355), und natürlich könnt Ihr auch versuchen, zu einer Waffe zu greifen (336) oder den Bauern mit Zurufen zu wecken (231).

## 442

Nachdem Ihr einige Minuten dem Weg gefolgt seid, steht Ihr plötzlich vor einer Wand. Es scheint, als ob Ihr umkehren müßtet. Glücklicherweise habt Ihr einen recht guten Orientierungssinn, und so steht Ihr bald wieder bei Abschnitt 428.

## 443



## 444

Mit entschlossenen Schritten folgt Ihr der Straße nach Clameth. Zu Eurer rechten Seite liegen Felder, auf der linken Seite seht Ihr ein größeres Gehöft. Als Ihr näherkommt, hört Ihr aufgeregtes Geschnatter. Wollt

Ihr weitergehen (441) oder lieber umkehren und bei Abschnitt 437 einen anderen Weg einschlagen.

## 445

Nachdem Ihr genug gesehen habt, kehrt Ihr zurück ins Labyrinth. Leider habt Ihr Euch nicht den Weg gemerkt, den Ihr genommen habt, um hineinzugelangen, also müßt Ihr Euch darauf verlassen, daß Phex Euch beisteht. Bald steht Ihr bei Abschnitt 428 vor der ersten Kreuzung.

## 446

Erschöpft und naß klettert Ihr aus dem Yaquir. Als erstes laßt Ihr Euch auf das Ufer fallen. Nachdem Ihr wieder ein wenig zu Atem gekommen seid, stellt Ihr fest, daß Eure Entscheidung zu schwimmen richtig war: Die Fähre liegt zwanzig Schritt weiter am Ufer, jedoch vom Fährmann selbst ist keine Spur zu sehen. Nachdem Ihr noch einige Augenblicke gerastet habt, setzt Ihr Euren Weg nach Abschnitt 370 fort.

## 447

Der ältere der beiden Bediensteten verbeugt sich geflissentlich: “Verzeiht, aber der Herr hat eindeutig angeordnet, daß diesmal auf seinem Gartenfest die Gäste untereinander kein Blut vergießen sollen, weil dies die Zeremonie stören und später die Lustbringer verwirren könnte. Bitte seid so gut und richtet Euer Verhalten danach aus.”

Auf das höchste verwirrt nickt Ihr nur knapp, woraufhin die beiden Euch wieder verlassen, so daß Ihr wieder euren eigenen Interessen nachgehen könnt.

Wollt Ihr weiter nach einem Pokal – diesmal reinen – Weines suchen (55), lieber nach einer Gespielin Ausschau halten (128) oder doch eher nüchtern bleiben und mehr über diese bizarre Gesellschaft herausfinden (297)?





# AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!  
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

## EWIG IST NUR SATINAV

Eigentlich wollten Ihr, Edler Herr oder Edle Dame, nur zur Opernsaison eine Reise nach Vinsalt antreten, und auch die Übernachtung sollte keine spektakuläreren Ereignisse mit sich bringen als vielleicht einen dumpfen Schädel nach gepanschem Wein. Doch da manche Götter wohl über einen äußerst seltsamen Humor verfügen, findet Ihr Euch inmitten von Ereignissen wieder, über die Ihr bislang nur staunend in alten Folianten gelesen habt: Alte Flüche und unnennbare Lästerungen wirken bis in die Gegenwart und ziehen Euch in ihren Bann – ein Bann, aus dem kein Entrinnen möglich scheint ...

### Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 81

•  
SPIELER:

1 Spieler ab 14 Jahren

•  
KOMPLEXITÄT

(Spieler):

niedrig

•  
ANFORDERUNGEN

(Held):

Interaktion, Talenteinsatz,  
Kampffertigkeiten

•  
ERFAHRUNGSTUFEN:

2-4

•  
ORT UND ZEIT:

Horasreich,  
in neuerer Zeit

Zum Spielen dieses Solo-Abenteuers benötigen Sie zusätzlich nur das **Abenteuer-Basis-Spiel**; alle weiteren, spielwichtigen Informationen sind in diesem Buch enthalten. Kenntnis der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

**FANPRO**

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1997, 1998 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H.J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 24,80 SFr 23,00 ÖS 180



ISBN 3-89064-334-5

10334