

AVENTURIEN

Ein DSA-Soloabenteuer für einen Einsteiger-Helden



IM GRIFFF DER SCHWARZEN EICHE

NR. 185
EINSTEIGER



Das Schwarze Auge

13068

Das Schwarze Auge

IM GRIFFF DER SCHWARZEN EICHE



ULISSES SPIELE



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

COVERBILD

ANNA STEINBAUER

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SKIKSZAI, ANJA DI PAOLO, MELANIE MAIER,
FLORIAN STITZ

UMSCHLAGGESTALTUNG UND

GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ

CHRISTIAN LONSGING

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-570-4

13068PDF • Version 1.1

Das Schwarze Auge

IM GRIF F DER SCHWARZEN EICHE

DIE SCHWARZE EICHE II

EIN SOLOABENTEUER
FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN
VON SEBASTIAN THURAU

 **ULISSES**
SPIELE

Ein Wort an die Leserin und den Leser

Was einst als Experiment zur Wiederbelebung des DSA-Soloabenteuers begann, endete schließlich in einem komplexen und in vielen Bereichen mit innovativen Konzepten gespickten Abenteuer namens **Die Schwarze Eiche**. Der Erfolg dieses Abenteuers übertraf jede Erwartung – und trotz vieler positiver Bewertungen wurden auch einige Fehler deutlich. An dieser Stelle möchte ich mich sowohl für die Verwirrungen um ein unscheinbares H auf Grund eines unglücklich formulierten Satzes entschuldigen, als auch um Verzeihung bezüglich der fehlenden Eigenschaftsangaben bei Talentproben bitten. Glücklicherweise konnten beide Fehler in einer Neuauflage korrigiert werden.

Darüber hinaus gab es zahlreiche Vorschläge, für die ich mich herzlich bedanken möchte. Wie Sie schon bald feststellen werden, verfügt auch der vorliegende Band über ein Zeitsystem, wobei das 'Vorstellen der Zeit' nun deutlich sichtbar neben der Abschnittsnummer gekennzeichnet ist. Zudem sind die Eigenschaften, auf die bei einer Talentprobe zu würfeln ist, jetzt direkt bei den Proben angegeben. Beide Ideen kommen aus

Foren, aber auch aus dem rege genutzten Feedback, welches den Verlag und mich per E-Mail erreichte. Vielen Dank an dieser Stelle für jeden Forenpost und jede E-Mail!

Auch dieses Mal möchte ich Sie einladen, mit Ihrem Lob und Ihrer Kritik zur Fortentwicklung beizutragen und sich dazu in den einschlägigen DSA-Foren zu äußern oder an die folgende E-Mail-Adresse zu wenden: soloabenteuer@ulisses-spiele.de.

Lange hat es gedauert, dieses umfangreichste aller bisher erschienenen DSA-Soloabenteuer fertig zu stellen. Private wie berufliche Gründe hielten mich von einer früheren Fertigstellung ab, doch nun warten knapp 600 Abschnitte und damit mehr als ein Drittel mehr Text als im ersten Teil darauf, von Ihnen erkundet zu werden.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei **Im Griff der Schwarzen Eiche**, mögen Ihnen die Würfel stets die richtige Zahl zeigen!

*Sebastian Thurau
Hamburg, im April 2011*

DER BLICK GEN PORDWEST – WAS BISHER GESCHAH ...

Im Griff der Schwarzen Eiche ist der zweite Teil einer Soloabenteuer-Trilogie für **das Schwarze Auge** – und somit basiert es auf den Geschehnissen des ersten Teils **Die Schwarze Eiche**. Zu Beginn des Abenteuers werden Ihnen die Geschehnisse des Vorabenteuers in komprimierter Form geschildert. Falls Sie **Die Schwarze Eiche** noch nicht gespielt haben, bietet sich jetzt an, dieses Buch für den Moment zur Seite zu legen und zunächst den ersten Teil zu spielen.

DIE REGELKÄSTEN

Dieses Soloabenteuer bietet einige Besonderheiten im Vergleich zu anderen DSA-Abenteuern. Grundsätzlich erhältst du genauere Informationen, wenn du zum ersten Mal auf bestimmte Besonderheiten stößt. Unter den betreffenden Abschnitten befinden sich dann Kästen, in denen alles Nähere erläutert wird, etwa zu den erforderlichen. Diese Regeln sind zum normalen DSA-Regelwerk (Basis- bis hin zu den Optionalregeln) vollkommen kompatibel und speziell für Einsteiger gedacht, die noch nie mit DSA-Regeln in Kontakt gekommen sind. Dabei werden die

wichtigsten Werte der Spielfigur ebenso erklärt wie Probenwürfe und Kampfgeln – und zwar alles erst dann, wenn es gebraucht wird. Auch als DSA-Unbedarfter ist es damit möglich, sofort loszulegen – ohne sich vorher in Regeln einlesen zu müssen.

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass viele Grundmechanismen des Schwarzen Auges im Abenteuer **Die Schwarze Eiche** bereits erklärt wurden. Wenn du also noch nicht weißt, was die Lebensenergie ist, wie man eine Talentprobe würfelt oder wie ein Kampf abläuft, dann sei dir wärmstens das Spielen des ersten Teils **Die Schwarze Eiche** empfohlen, wo all diese Dinge erklärt werden – du findest sie aber auch in diesem Band, ebenso wie die Besonderheiten der Solo-Abenteuer der

Schwarze-Eiche-Reihe.

ÜBERSICHT ÜBER DIE REGELKÄSTEN GEORDNET NACH THEMEN

Alle Mechanismen werden im Laufe des Spiels erklärt. Falls du dich an etwas nicht erinnern kannst, hilft dir die nachfolgende Tabelle:

IM GRIF DER SCHWARZEN EICHE FÜR NEVEINSTEIGER

Auf Grund der Perspektive in einem Solo-Abenteuer und der dadurch entstehenden Nähe zum Geschehen hat sich der Autor dieses Abenteuers für das vertrauliche Du bei der Anrede der Spielerinnen und Spieler entschieden. Das soll nicht als Respektlosigkeit gegenüber dem Leser verstanden werden, sondern die Intensität des Spielerlebnisses erhöhen.

Falls du **Die Schwarze Eiche** nicht gespielt hast, werden sich für dich eventuell einige Fragen ergeben, die hier geklärt werden sollen.

WAS IST EIN SOLO-ABENTEUER – UND WIE SPIELT MAN ES?

Ein Solo-Abenteuer erzählt eine interaktive Geschichte. Es gilt immer wieder, Entscheidungen zu treffen und festzulegen, wie das Abenteuer weitergehen soll. Abhängig vom Willen des Spielers oder einer mehr oder weniger gelungenen Probe wird die Handlung bei unterschiedlichen Abschnitten, die mit Nummern markiert sind, vorangetrieben. Wie dies genau funktioniert und welche Einflussfaktoren es zu beachten gilt, wird bei den ersten Abschnitten erklärt.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

Zum Spielen benötigst du lediglich dieses Abenteuerbuch, einen Bleistift (und einen Radiergummi), einen Würfel mit 6 Seiten (kurz W6) und einen Würfel mit 20 Seiten (kurz W20). Würfel mit 20 Seiten erscheinen dir womöglich etwas ungewohnt, sie machen aber nichts anderes als Würfel mit 6 Seiten – wenn man davon absieht, dass sie eben eine Zahl von 1 bis 20 anzeigen. Würfel mit 20 Seiten können für wenig Geld in Spielwarenläden gekauft werden.

Falls dir keine Würfel zur Verfügung stehen, kannst du auch einfach das Buch wie ein Daumenkino durchblättern und zufällig stoppen. Auf der linken Seite findest du dann ein W20 auf der rechten ein W6-Ergebnis.

NEVE HELDEN BRAUCHT DAS LAND

Falls du den ersten Teil nicht gespielt hast und nicht spielen möchtest, kannst du dieses Abenteuer mit einem beliebigen Helden spielen. Wenn du keinen eigenen erstellen möchtest, kannst du aus einem von zwei Helden wählen, die dir im Anhang dieses Buches angeboten werden: die *Andergaster Jägerin* oder der *Andergaster Jäger* sowie die *Greifenfurter Söldnerin* oder der *Greifenfurter Söldner*. Die ebenfalls im Anhang befindlichen *Andergaster Krieger* und der *Andergaster Kampfmagier* stehen dir nicht zur Verfügung.

Natürlich ist es auch möglich, mit einem eigenen Helden zu starten. Orks, Goblins und Achaz sind auf Grund des Settings ausgeschlossen. Magische Helden könnten Probleme haben, ihre Spezialität – das Zaubern – sinnvoll einzusetzen. Wegen der Vielzahl an Möglichkeiten dieser Helden und des begrenzten Platzes im Buch können viele sehr spezielle Optionen nicht angeboten werden. Statt einer *Schlösser Knacken*-Probe könnte dein Held aber natürlich auch einen passenden Zauber, etwa den FORAMEN, sprechen. Hier ist allerdings ein wenig Eigeninitiative gefragt. Gleiches gilt für Geweihte. Bis auf diese Schwierigkeit kann eine Phex-Geweihte aber genauso erfolgreich das Abenteuer bestreiten wie jeder andere nichtmagische und nichtklerikale Held auch.

Hilfethema	Abschnitt, bei dem der Hilfekasten zu finden ist
Abschnitte für eine bestimmte Gefährtin	65
Abschnitte für anwesende Gefährten	100
Abschnitte zum Ankreuzen	134, 394, 412, 427
Abschnittswahl im Soloabenteuer. . . <i>Der Blick gen Südost</i> , 65, 168	
Aussagewert	381
Eigenschaftswerte und Proben	258
Gegenstände	414
Heldendokumente der Gefährten	142, 186
Kampf.	155
Kartennutzung	100, 291
Lebensenergie	95, 443
Magie	444
Moralwert.	14, 367
Regeneration	100
Regeneration eines Gefährten	100
Ruhephasen	100
Spielprotokoll	14, 100, 134, 367, 394, 427
Talentwerte und Talentproben.	168
Tod eines Gefährten	100
Zeitsystem	100

RAUM UND ZEIT

Wie im ersten Teil **Die schwarze Eiche** nutzt auch dieses Abenteuer ein Zeit- und Raumsystem – allerdings ein leicht verändertes. Sobald du die Stadt Andergast betrittst, rückt die dem Abenteuer beiliegende Karte als zentrales Spielelement in den Blickpunkt.

Sie dient einerseits als Orientierungshilfe, andererseits steuerst du mit ihr auch dein weiteres Vorgehen. Wie dies genau funktioniert, wird dir zu gegebener Zeit erklärt. Durch die einzutragenden Abschnitte entstehen zudem quasi Speicherpunkte. So bieten sich diese Abschnitte an, um eine Pause beim Spielen einzulegen. Außerdem sind diese Punkte hilfreich, falls du dich einmal verblättert haben solltest.

Neben der Karte gibt es noch zwei weitere Bereiche, die mit der Karte zusammen das Spielprotokoll bilden.

Der Spielzeitzähler ist nichts weiter als eine einfache Strichliste, in der du immer dann einen Strich machst, wenn du zum Markieren einer Spielstunde aufgefordert wirst. Anders als im ersten Teil werden also nicht Spielrunden, sondern –stunden markiert. An vielen Stellen hängt der Verlauf des Abenteuers dann unter anderem von der Spielzeit ab. Bedenke bitte, dass ein Tag nur 24 Stunden hat. Wenn es also am Tag 1 bereits 23

Uhr ist und du aufgefordert wirst, 8 Stunden zu markieren, dann lautet die nächste Zeitmarke Tag 2 Stunde 7.

Dazu kommt noch die Ereignisliste. Dabei handelt es sich um eine Liste mit Buchstaben und Kreisen. Jedem Buchstaben ist ein Kreis zugeordnet. Nach manchen Aktionen wirst du aufgefordert, einen Buchstaben anzukreuzen. Mache dann ein Kreuz in dem Kreis neben dem Buchstaben. Damit werden bestimmte Ereignisse markiert.

Außerdem gibt es einige Abschnitte, die direkt angekreuzt werden können – und die beim ersten Lesen des Abschnittes sofort angekreuzt werden sollen. Das Ankreuzen markiert also den ersten Besuch des Abschnittes – und davon ist dann der Verlauf des Abenteuers abhängig. In einer Truhe wirst du also nur einmal einen Gegenstand finden.

ALTE HELDEN, NEU GEMACHTE ERFAHRUNGEN

Wenn du mit dem Helden aus dem ersten Abenteuer direkt weiterspielen willst, darfst du die Lebensenergie wieder auf den Maximalwert setzen. Zwischen den beiden Abenteuern vergehen ein paar ruhige Tage, in denen sich die Lebensenergie deines Helden wieder füllt.

Außerdem hast du im ersten Abenteuer einige Erfahrungen gemacht, was sich in Abenteuerpunkten niedergeschlagen hat. Diese Punkte kannst du verwenden, um die Werte deines Helden zu verbessern. Beachte dazu einfach die Steigerungsregeln, wie du sie in **Das Schwarze Auge: Basisregelwerk**, dem Regelwerk **Wege der Helden** oder in etwas vereinfachter Form im Anhang dieses Buches findest.

DER BLICK GEN SÜDOST – DAS ABENTEUER BEGİNNT ...

Ein gewaltiger Blitz zuckt durch den Nachthimmel, taucht die Umgebung für einen Moment in gleißendes Licht. Unerbittlich prasselt der nasse Regen auf dich nieder, dringt bis auf deine Haut. Und du hastest vorwärts, auf jeden Schritt bedacht, aber dennoch zügig der Gestalt folgend, die gerade vom Dachgiebel auf das gegenüberliegende Schieferdach springt. 'Nur nicht abrutschen', denkst du. Links und rechts deines schmalen Pfads fällt das Dach steil ab, darunter sind es noch einmal gute acht Schritt bis zum gepflasterten Boden. Noch sechs Schritt bis zur Dachkante. Die Gestalt hat den Sprung erfolgreich gemeistert. Gewand richtet sie sich auf, schon kraxelt sie die Dachschräge hinauf. Noch fünf Schritt – auch du wirst etwas wagen müssen. Noch vier, du beschleunigst deinen Gang, betest, springst ...

... und schlägst hart mit dem Oberkörper auf der Kante auf, rutschst, fällst ... und greifst nach einem Holzbalken, auf dem ein Teil der Dachkante aufliegt. Du hängst an einem Arm, erneut zuckt ein Blitz über den Himmel – und dann steht sie über dir, die Gestalt. Aus dem Gejagten wurde der Jäger, aus dem Jäger der Gejagte – oder war es nie anders (65)?

Das Abenteuer hat begonnen! Von nun an liegt es an dir, den Weg deines Helden zu bestimmen. Manchmal hast du keine Wahl und musst einem Pfad folgen, den du schon vorher festgelegt hast – vielleicht gar, ohne es zu wissen. Die fett gedruckte 65 in der Klammer verweist auf den

MAßE UND GEWICHTE

In Aventurien werden Maße und Gewichte in anderen Einheiten gemessen als auf der Erde.

Ein **Schritt** entspricht dabei einem Meter, eine **Meile** einem Kilometer. Ein **Spann** misst 20 Zentimeter, ein **Finger** 2 Zentimeter.

Eine Tonne wird in Aventurien **Quader** genannt, ein **Stein** wiegt ein Kilogramm, eine **Unze** 25 Gramm.

Das Währungssystem ist nicht ganz so einheitlich, dennoch hat sich in vielen Ländern ein einheitliches Münzsystem durchgesetzt. Dieses gilt auch in Andergast. Dabei entspricht ein goldgeprägter **Dukaten** (mit einem D abgekürzt) zehn **Silbertalern** (S), ein solcher 10 **Hellern** (H) und ein Heller wiederum 10 **Kreuzern** (K).

Die beiden vorgeschlagenen Helden, die du im Anhang findest, sind dieselben wie in **Die Schwarze Eiche**, allerdings wurden ihre Werte gemäß den Steigerungsregeln bereits verbessert. Wenn du nicht selbst steigern aber trotzdem mit deinem alten Helden weiterspielen möchtest, wie er im ersten Teil vorgeschlagen wurde, kannst du also einfach auf die Archetypen am Ende dieses Bandes zurückgreifen. Wenn du deinen alten Recken manuell steigern möchtest, nimm einfach die alten Werte und steigere sie nach dem Verfahren aus dem Anhang selbst.

nächsten Abschnitt. Manchmal wird der Folgeabschnitt nicht in einer Klammer angegeben, sondern im Fließtext – etwa so wie im nächsten Satz: Blättere weiter zum Abschnitt 65 und lies nach, wie es weitergeht.

1
Der Zauberer verharrt noch eine ganze Weile, bevor er sich kurz schüttelt und dir dann mitteilt, dass er nichts Magisches wahrnehmen konnte (328). Reduziere Erlorans AE um 2 AsP.

2
Dir wird schwarz vor Augen, Stille kehrt ein, du fühlst dich leicht und schwer zugleich. Du scheinst endlos in diesem Zustand der Stille und Schwärze gefangen zu sein. Doch trotzdem kannst du *Ihn* hören. Erst leise, dann ein gedämpftes Rauschen und schließlich ein brüllender Orkan – bis du *Ihn* siehst und *Er* dich über das Nirgendmeer trägt. **ENDE**

3
König Efferdan lehnt sich in seinem Thron zurück, stützt das Kinn auf Daumen und Zeigefinger und starrt bedächtig zu Boden. Offensichtlich bewegt er eure Worte in seinem Kopf – ganz anders als seine Gemahlin, die teilnahmslos zum Tor hinter euch schaut.

Dann setzt sich der Herrscher über Andergast aufrecht hin – es scheint, als habe er einen Entschluss gefasst.
Beträgt der Aussagewert 6 Punkte oder mehr, geht es bei Abschnitt 390 weiter, andernfalls bei Abschnitt 369.

4

Falls du das **N** bereits markiert hast, lies bei Abschnitt 393 weiter, andernfalls bei Abschnitt 315.

5 **Z+I**

Wenn du das **G** noch nicht angekreuzt hast und es zwischen der 6. und 18. Stunde ist, schlage Abschnitt 191 auf, ist es dagegen nachts, lies bei Abschnitt 115 weiter.

Falls du bereits das **G** markiert hast, lies tagsüber bei Abschnitt 379 oder nachts bei Abschnitt 418 weiter.

6

Auch wenn dir der Mechanismus sehr simpel erscheint, du kannst ihn nicht so ohne Weiteres öffnen (283).

7

“Ich könnte versuchen, Ludewich unsichtbar zu folgen ...”, erklärt Erloran. Ganz behaglich scheint ihm der Gedanke aber nicht zu sein. “Ich müsste meine gesamte Ausrüstung bei euch lassen und ihr müsstet hier warten, bis ich zurückkomme. Außerdem ist der Zauber nicht ganz einfach ...”

Wenn ihr noch lange überlegt, wird es bald zu spät für eine Verfolgung sein. Soll Erloran seinen Zauberspruch wagen (395), willst du Ludewich doch direkt verfolgen, wofür dir nicht mehr viel Zeit bleibt (370), oder ihm noch etwas mehr Vorsprung geben und dich dann an die Spurensuche machen (110)? Natürlich kannst du die Suche auch jetzt schon abbrechen (**Karte**).

8

“Ich sehe etwas, hier mitten im Raum”, erklärt Erloran mit wachsender Begeisterung. “Es scheint, als befände sich eine Truhe genau vor uns, vor unseren Blicken verborgen, aber doch dort.”

Erloran hat den Satz noch nicht beendet, da flackert etwas in der Luft, dann steht sie plötzlich vor euch – eine massive Holztruhe, genau dort, wo du gerade eben noch gestanden hast.

“Kannst du erkennen, was in der Truhe ist?“, fragst du Erloran neugierig.

Der blonde Magier konzentriert sich kurz, dann versteifen sich seine Züge weiter. Eine Träne rinnt über sein Wange, dann sagt er mit stockender Stimme: “Etwas schwach Magisches liegt dort. Das magische Gewebe ist blass, fast verglüht. Es sieht aus ...”

Erloran schluckt schwer: “Es sieht aus, als läge dort eine tote Magierin ... als läge dort Ruudwinda.”

Markiere das **H** und ziehe Erloran 4 AsP ab. Entscheide dann, ob du die Truhe öffnen möchtest (371) oder doch lieber ins Erdgeschoss zurückkehren möchtest (36).

9

Der Bettler zeigt sich gänzlich unbeeindruckt, dann spuckt er Erloran vor die Füße und grinst euch mit aufgehaltener Hand schief an. Ziehe Erloran 4 AsP ab. Zahlst du den Silbertaler (351) oder zieht ihr euch vorerst zurück (100)?

10 **S D**

Es will dir einfach nicht gelingen, dich nach oben zu ziehen. Nach mehreren erfolglosen Versuchen gibst du auf. Willst du stattdessen lieber den Vordereingang (215) oder die Umgebung untersuchen (177).

10 **E DE**

Es will dir einfach nicht gelingen, dich nach oben zu ziehen. Nach mehreren erfolglosen Versuchen gibst du auf. Willst du stattdessen lieber den Vordereingang (215) oder die Umgebung untersuchen (177). Alternativ kannst du Erloran auch bitten, den Turm mit magischen Mitteln zu analysieren (241).

11 **S D**

Du wagst den Angriff, verfehlst Ludewich aber knapp und triffst dich selbst am Bein, woraufhin du ins Stolpern gerätst und hart auf den Boden schlägst. Während du unter Schmerzen den Verlust von 3 LeP notierst, verschwindet der Alchimist in der Nacht. Wenn deine LE auf Null oder darunter gesunken ist, lies Abschnitt 2, ansonsten musst du neue Pläne schmieden (**Karte**).

11 **E DE**

Du wagst den Angriff, verfehlst Ludewich aber knapp und triffst dich selbst am Bein, woraufhin du ins Stolpern gerätst und hart auf den Boden schlägst. Während du unter Schmerzen den Verlust von 3 LeP notierst, verschwindet der Alchimist in der Nacht. Wenn deine LE auf Null oder darunter gesunken ist, lies Abschnitt 22, ansonsten musst du neue Pläne schmieden (**Karte**).

12

“Nein, Pferde verkaufe ich nicht”, stellt die Schmiedin amüsiert fest. “Ich wüsste auch nicht, wo ihr hier welche kaufen könntet. Wer in diesen Landen ein Pferd hat, der braucht es wohl auch. Aber vielleicht verrät euch ja der alte LUKAR, wo er seine beiden Prachtrösser her hat. Der schläft zwar bestimmt irgendwo seinen Rausch aus, aber morgen muss er ja weiter und dann wird er hier schon wieder auftauchen”, erklärt dir die Frau heiser lachend, bevor sie sich wieder ihrer Arbeit widmet (412).

13 **Z+X**

Der Boltantisch ist bereits besetzt, aber dir wird ein Platz an einem der Würfeltische angeboten. Hier kannst du nun dein Glück versuchen.

Eine Würfelrunde dauert genau eine Zeitstunde. Bedenke, dass du spätestens zur 5. Stunde am Morgen hinausgebeten wirst. Bis dahin darfst du aber pro Stunde einmal dein Glück wagen. Setze zunächst einen beliebigen Betrag von 2 Silbertalern bis 5 Dukaten. Lege anschließend pro Stunde eine Probe auf *Brett- / Kartenspiele* (KL/KL/IN) ab, die um 3 Punkte erschwert ist, falls du dieses Talent besitzt. Wenn nicht, lege eine Probe auf *Rechnen* (KL/KL/IN) +8 ab.

Wenn dir die Probe gelingt, gewinnst du das TaP*-fache deines Einsatzes. Wenn du also 2 Silbertaler gesetzt hast und bei der gelungenen Probe 4 TaP* übrig behältst, hast du in einer Spielstunde 8 Silbertaler Gewinn gemacht. Wenn du 0 TaP*

übrig behältst, machst du nur einen einfachen Gewinn. Falls die Probe scheitert, machst du einen Verlust, der dem Vielfachen an zum Ausgleichen benötigten TaP* deines Einsatzes entspricht. Hast du also 2 Silbertaler gesetzt, dir ist aber die Probe misslungen und du hättest 3 TaP mehr haben müssen, um die Probe gelingen zu lassen, hast du also insgesamt einen Verlust von 6 Silbertaler gemacht. Wenn du mehr verlierst, als du besitzt, musst du einfach dein gesamtes Geld bezahlen und kannst nicht weiterspielen.

Falls du über das Talent *Falschspiel* (MU/CH/FF) verfügst und probieren möchtest, die Würfelrunde zu manipulieren, kannst du auch eine einfache Probe auf dieses Talent würfeln. Falls dir die Probe aber misslingt, geht es für dich sofort bei Abschnitt 360 weiter.

Wenn du nicht weiterspielen möchtest, kannst du dich nach Ludewich umsehen (184), dich am Tresen nach Xulmina erkundigen (406) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (Karte).

14

Entschlossen gibst du Erloran Recht, was Dairon mit einem wütenden Faustschlag auf den Tisch kommentiert. Erst als Erloran vorschlägt, dass ihr ihn ja wenigstens zum Palast begleiten könntet, beruhigt sich der Ritter ein wenig.

Bei Abschnitt 291 verlässt ihr die Herberge, nachdem du dir noch schnell einen Kanten Brot und etwas Käse für den Weg eingepackt hast.

Lies zudem unbedingt den Kasten, auch wenn du die DSA-Regeln bereits kennst und Erfahrungen mit Soloabenteuern gesammelt hast.

DER MORALWERT

Schaue noch einmal auf das Spielprotokoll. Dort gibt es jeweils ein Portrait von Dairon und Erloran. Daneben befindet sich jeweils ein Kästchen, in dem der *Moralwert* eingetragen werden kann. Dieser Wert gibt an, wie gut oder schlecht jemand zu dir steht, wie sehr er dir vertraut, welche Opfer er eventuell sogar bereit wäre, für dich zu geben, oder wie kurz davor er steht, dir den Rücken zu kehren und sich notfalls ganz und gar von dir abzuwenden.

Der Moralwert kann positiv oder negativ sein. Je höher der positive Wert ist, desto stärker vertraut dir eine Person. Bei einem Wert von Null ist dir die Person gegenüber neutral eingestellt, ein negativer Wert bedeutet Misstrauen.

Welche Konsequenzen eine Person aus einem bestimmten Wert zieht, hängt zwar vom Wert, letztendlich aber vor allem von der Person ab. Während dich eine Person bei einem Wert von -2 enttäuscht zurücklässt, schaut dich eine andere nur missmutig an. Während dir eine Person bei einem Wert von +4 blind ihr Leben anvertraut, ist eine skeptischere Person bei einem Wert von +4 lediglich bereit, dir einen einfachen Botengang zuzutrauen.

Der Moralwert ist zudem nur eine Aussage, wie die Person über dich denkt – er sagt nichts darüber aus, was du über eine Person denkst. Es kann also sein, dass dir jemand blind vertraut, dem du allerdings überhaupt nicht traust.

Außerdem sollte dir bewusst sein, dass der Moralwert ein

Maß dafür ist, das momentane Verhalten einer Person dir gegenüber während mancher Szenen im Rahmen dieses Abenteurers abzubilden. Es kann durchaus sein, dass einzelne Aktionen deinerseits oder auch nur Informationen oder gar Gerüchte von Dritten zu einer drastischen Änderung führen, die dir mitunter auch nicht als Zahlenwert genannt wird.

Trage bei Erloran einen Wert von +2 ein. Wenn du das C angekreuzt hast, kannst du für Dairon den Wert +1 eintragen, andernfalls den Wert 0.

15

Meister Jarholin wird erst schlagartig kreidebleich, dann läuft er rot an. Nervös tänzelt er von einem Bein auf das andere: "Ihr meint, einer unserer Alchimisten hätte sich eines Verbrechens schuldig gemacht?"

Nachdem du bedächtig genickt hast, fährt er eifrig fort: "Ich kann mir das beim besten Willen nicht vorstellen. Wir arbeiten nach einem strengen Kodex und verkaufen nur an ausgewählte Kunden von tadellosem Ruf. Wenn jemand gegen unsere Regeln verstoßen hat, so tat er dies ohne mein Wissen!"

Langsam machst du dir Sorgen um den hochroten Jarholin, der sich wie ein Pfau vor dir aufplustert. Die Aufregung treibt erneut dicke Schweißtropfen auf seinen kahlen Schädel. Mit einer beschwichtigenden Geste versuchst du, den aufgebracht Alchimisten zu beruhigen: "Ich versichere Euch, Meister Jarholin, dass ich mir nicht vorstellen kann, dass Ihr Teil der abscheulichen Vorgänge seid. Daher bitte ich Euch, mich hier in Ruhe umsehen zu lassen."

Dein Gegenüber zögert kurz, dann nickt er unterwürfig: "Natürlich. Verzeiht mir, aber solche Vorwürfe ... hier!" Dann wendet er sich ab und eilt in das nördlich gelegene Gebäude (221).

16

Der beleibte Weibel, der Ludewich erst vor kurzem in Empfang genommen hat, öffnet dir die Tür und bittet dich herein. Im Inneren führt er dich zum Zellentrakt. Auf wem Weg dorthin kratzt er nachdenklich seine Stirn: "Ich muss Euch lassen, dass Ihr Recht hattet. Ludewich hat seine Schuld eingestanden – so sehe ich das jedenfalls ..."

Du schaust fragend. Hat der Alchimist tatsächlich vor den Gardisten ein Geständnis abgelegt? Sollte es damit nicht ein Leichtes sein, den König zu überzeugen? Freudig betrittst du den Zellentrakt (272).

17

Unter der Falltür befindet sich ein kleiner Verschlag, in dem du unzählige Dolche entdeckst. Die Waffen sind nicht besonders kunstvoll gefertigt worden, weisen aber alle an einer Stelle nahe der schmalen Parierstange ein auffälliges, stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe auf, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Du hast dieses Symbol bereits einmal gesehen: Es war auf den Dolch graviert, mit dem Ruudwinda umgebracht wurde. Ob die Waffe aus diesem Lager stammte?

Wenn du möchtest, kannst du eine der unversehrten Klingen an dich nehmen (TP 1W6+3, TP/KK 12/4, BF 1, INI 0, DK N), den Großteil lässt du aber hier liegen, schließlich würde

dein Fund beim Abtransport auffallen – und eine Anklage wegen Waffenschmuggels möchtest du derzeit nicht auch noch riskieren (266).

18

Das Fallgatter ist noch immer heruntergelassen. Wieder stehen die beiden Wachsoldaten vor dem Tor, die euch schon beim letzten Mal abgewiesen haben – und auch diesmal hörst du nur ein geknurrtes “Verschwinde!” von ihnen (**Karte**).

19 S

“Ich, ein Mörder?“, fragt dich Kraxabraxaxel entrüstet. “Ich soll die gute Ruudwinda getötet haben, ich?” Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen ‘Plopp’ vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

19 D E

“Ich, ein Mörder?“, fragt dich Kraxabraxaxel entrüstet. “Ich soll die gute Ruudwinda getötet haben, ich?” Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen ‘Plopp’ vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch dein Gefährte streckt sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

19 D E

“Ich, ein Mörder?“, fragt dich Kraxabraxaxel entrüstet. “Ich soll die gute Ruudwinda getötet haben, ich?” Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen ‘Plopp’ vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst auch du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch deine Gefährten strecken sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.



20 S

Du ziehst dich auf dein Zimmer zurück. Dairon und Erloran kannst du später noch immer von deinem Fund berichten.

Vorsichtig öffnest du das Kästchen – und findest darin einen schlanken, blutigen, abgeschlagenen Finger. Dein Magen dreht sich um. Ob Kameires Entführer der jungen Frau den Finger abgetrennt haben, um dich und deine neu gewonnenen Gefährten von hier zu vertreiben? Ein Schauer läuft dir über den Rücken. Doch jetzt aufzugeben, würde weder dem Königreich Andergast noch Dairon nützen und es wäre auch nicht sicher, ob Erloran und Kameire sich jemals wieder sehen würden.

Du beschließt, das Kästchen und seinen Inhalt unter deinem Bett zu verstecken und die anderen vorerst nicht einzuweihen (100). Oder willst du Erloran doch von dem Fund erzählen (172)?

20 D

Du ziehst dich auf dein Zimmer zurück und bittest nur Dairon zu dir. Erloran kannst du später noch immer von deinem Fund berichten.

Vorsichtig öffnet ihr das Kästchen – und findet darin einen schlanken, blutigen, abgeschlagenen Finger. Dein Magen dreht sich um, Dairon scheint von dem Fund aber ungerührt. Ob Kameires Entführer der jungen Frau den Finger abgetrennt haben, um dich und deine neu gewonnenen Gefährten von hier zu vertreiben? Ein Schauer läuft dir über den Rücken. Doch jetzt aufzugeben, würde weder dem Königreich Ander-

gast noch Dairon nützen und es wäre auch nicht sicher, ob Erloran und Kameire sich jemals wieder sehen würden. Ihr beschließt, das Kästchen und seinen Inhalt unter deinem Bett zu verstecken und Erloran vorerst nicht einzuweihen (100). Oder willst du dem Magier doch von dem Fund erzählen (172)?

20 E

Du ziehst dich auf dein Zimmer zurück und bittest nur Erloran zu dir. Dairon kannst du später noch immer von deinem Fund berichten.

Vorsichtig öffnet ihr das Kästchen – und findet darin einen schlanken, blutigen, abgeschlagenen Finger. Dein Magen dreht sich um, Erloran wird kreidebleich. Ob Kameires Entführer der jungen Frau den Finger abgetrennt haben, um dich und deine neu gewonnenen Gefährten von hier zu vertreiben? Ein Schauer läuft dir über den Rücken. Doch jetzt aufzugeben, würde weder dem Königreich Andergast noch Dairon nützen und es wäre auch nicht sicher, ob Erloran und Kameire sich jemals wieder sehen würden.

Plötzlich lacht der Magier neben dir erleichtert. Entweder hat er den Verstand verloren, oder ... Verblüfft entdeckst du Erleichterung auf dem jungen Gesicht. Nachdem du ihn fragend anschaust, erklärt er dir: "Seht doch – das kann niemals Kameires Finger sein. Zunächst passen die dunklen Haare nicht wirklich zu ihren Händen. Und dann wirkt der Finger eher, als hätte man ihn einer Leiche abgeschlagen, die bereits seit längerer Zeit tot sein muss. Vermutlich sind Kameires Entführer Grabschänder oder Übleres, aber noch haben sie ihr nichts getan! Noch ..." Bedrückt wendet sich Erloran ab.

Ihr berichtet Dairon kurz von dem Fund, dann überlegt ihr gemeinsam, wie ihr weiter vorgehen wollt (100).

20 DE

Du zeigst deinen Gefährten die Kiste und setzt dich in den Schankraum, damit ihr sie gemeinsam öffnen könnt.

Vorsichtig öffnet ihr das Kästchen – und findet darin einen schlanken, blutigen, abgeschlagenen Finger. Dein Magen dreht sich um, Erloran wird kreidebleich. Nur Dairon scheint ungerührt zu sein.

Ob Kameires Entführer der jungen Frau den Finger abgetrennt haben, um dich und deine neu gewonnenen Gefährten von hier zu vertreiben? Ein Schauer läuft dir über den Rücken. Doch jetzt aufzugeben, würde weder dem Königreich Andergast noch Dairon nützen und es wäre auch nicht sicher, ob Erloran und Kameire sich jemals wieder sehen würden.

Plötzlich lacht der Magier neben dir erleichtert. Entweder hat er den Verstand verloren, oder... Verblüfft entdeckst du Erleichterung auf dem jungen Gesicht. Nachdem du ihn fragend anschaust, erklärt er dir: "Seht doch – das kann niemals Kameires Finger sein. Zunächst passen die dunklen Haare nicht wirklich zu ihren Händen. Und dann wirkt der Finger eher, als hätte man ihn einer Leiche abgeschlagen, die bereits seit längerer Zeit tot sein muss. Vermutlich sind Kameires Entführer Grabschänder oder Übleres, aber noch haben sie ihr nichts getan! Noch ..." Bedrückt wendet sich Erloran ab (100).

21

Du verlierst das Bewusstsein (387).

22

Falls Erlorans AE mehr als 5 Punkte beträgt, darfst du Abschnitt 339 lesen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 2.

23 D

Dairon baut sich vor dem Bettler auf, streckt sich, reckt den Hals und fletscht dann die Zähne. Als der Bettler nicht sofort reagiert, packt er ihn am Arm und verdreht ihm diesen, so dass der Mann laut aufschreit: "Es war nicht lange, bevor Ihr hier eingetroffen seid, da sind zwei Männer und eine Frau in die Taverne gegangen und kurz darauf wieder herausgekommen. Einer der Männer hatte einen bauschigen, grauen Backenbart, der andere war von auffallend hagerer Gestalt, mit blasser Haut und langen Lederhandschuhen, die bis ihm bis über die Ellenbogen reichten – so wie Alchimisten sie tragen, das sage ich Euch. Die Frau war recht unscheinbar, aber die rotblonden Haare hingen ihr so ungepflegt ins Gesicht, dass es nicht recht zu ihrer teuren Kleidung passen wollte. Aber als die drei die Schänke verlassen hatten, war noch jemand viertes bei Ihnen – die Wirtin der *Blauen Tanne*. Sie lief nicht, sondern wurde von dem Grauhaarigen getragen, während sie bewusstlos über seiner Schulter hing." Du bedankst dich für die Auskunft und verabschiedest dich knapp, während Dairon den zitternden Mann wieder ordentlich auf die Gemüsekiste setzt.

Bevor du zu Abschnitt 100 zurückkehrst, kreuze noch das E an.

23 DE

Dairon baut sich vor dem Bettler auf, streckt sich, reckt den Hals und fletscht dann die Zähne. Als der Bettler nicht sofort reagiert, packt er ihn am Arm und verdreht ihm diesen, so dass der Mann laut aufschreit: "Es war nicht lange, bevor Ihr hier eingetroffen seid, da sind zwei Männer und eine Frau in die Taverne gegangen und kurz darauf wieder herausgekommen. Einer der Männer hatte einen bauschigen, grauen Backenbart, der andere war von auffallend hagerer Gestalt, mit blasser Haut und langen Lederhandschuhen, die bis ihm bis über die Ellenbogen reichten – so wie Alchimisten sie tragen, das sage ich Euch. Die Frau war recht unscheinbar, aber die rotblonden Haare hingen ihr so ungepflegt ins Gesicht, dass es nicht recht zu ihrer teuren Kleidung passen wollte. Aber als die drei die Schänke verlassen hatten, war noch jemand viertes bei Ihnen – die Wirtin der *Blauen Tanne*. Sie lief nicht, sondern wurde von dem Grauhaarigen getragen, während sie bewusstlos über seiner Schulter hing." Du bedankst dich für die Auskunft und verabschiedest dich knapp, während Dairon den zitternden Mann wieder ordentlich auf die Gemüsekiste setzt. Erloran scheint von der rohen Gewalt trotz der versöhnlichen Geste am Ende sichtlich angewidert zu sein – noch weniger gefällt ihm aber, was er gerade erfahren hat.

Bevor du zu Abschnitt 100 zurückkehrst, kreuze noch das E an. Verringere außerdem Erlorans Moralwert um 1 Punkt.

24

Während sich Dairon humpelnd hinter der Eingangstür im Schankraum der *Blauen Tanne* in Sicherheit bringt, verfolgt du die Angreiferin. Dabei legt sie ein hohes Tempo vor, flink weicht sie Pfützen und Hindernissen aus, geschickt überspringt sie flache Ziermauern, ein Fass und mehrere Kisten.

Eine *Athletik*-Probe (GE/KO/KK) +2 entscheidet, ob du der Frau auf den Fersen bleiben kannst. Ist dir die Probe gelungen (331) oder misslungen (235)?

25

Schnell untersuchst du die Öffnung, aber dir fällt weder ein sicherer Balken noch ein anderes Hilfsmittel auf, um die Fensterläden geschlossen zu halten. Dann wagst du einen Blick ins Innere – und erkennst nichts. Ein einzelner Raum liegt im Schatten, die Rückseite weist keinerlei Öffnungen auf. Möbel befinden sich nicht im Inneren, auch kein Schutt oder etwas anderes, was du von hier erkennen könntest.

Willst du dir nun die Rückseite des Hauses anschauen (127), gleich durch das Fenster steigen (430) oder dir lieber durch die Tür Zugang verschaffen (240)? Auch wenn du im Inneren niemanden entdecken konntest, scheint es dir vielleicht angebracht, vor dem Betreten des Hauses an der Tür zu klopfen (404). Vielleicht ist es aber auch reine Zeitverschwendung, dich hier weiter aufzuhalten. Wer weiß, ob dich Ludewich nicht in die Irre geführt hat (Karte)?

26 D

Ohne Erloran ergibt es wenig Sinn, auf seinen Bericht zu hoffen (100).

26 E DE

Nicht ohne Stolz erklärt Erloran, was er über das Pergament in Erfahrung bringen konnte: "Pyromagisches Papier – so was stellt in ganz Anergast niemand außer Magisterin Ruudwinda aus Andrafall her. Mein alter Lehrmeister Magus Addendus hat mich vor ihr gewarnt, sie wurde nicht umsonst aus der Akademie ausgeschlossen und vor die Tore der Stadt verbannt, aber eine Wegstunde nördlich vor der Stadt können wir sie in ihrem alten Turm besuchen. Wenn sie nicht gerade dem Wahn anheim gefallen ist, kann sie sich vermutlich an ihre Kunden erinnern. Und vielleicht hilft sie uns sogar."

Dir läuft ein kalter Schauer über den Rücken, wenn du an eine verrückte Magierin in einem alten Turm (**i: Ruudwindas Turm 5**) denkst, aber in dir keimt die Hoffnung auf eine Spur zu Kameires Entführern (100).

27

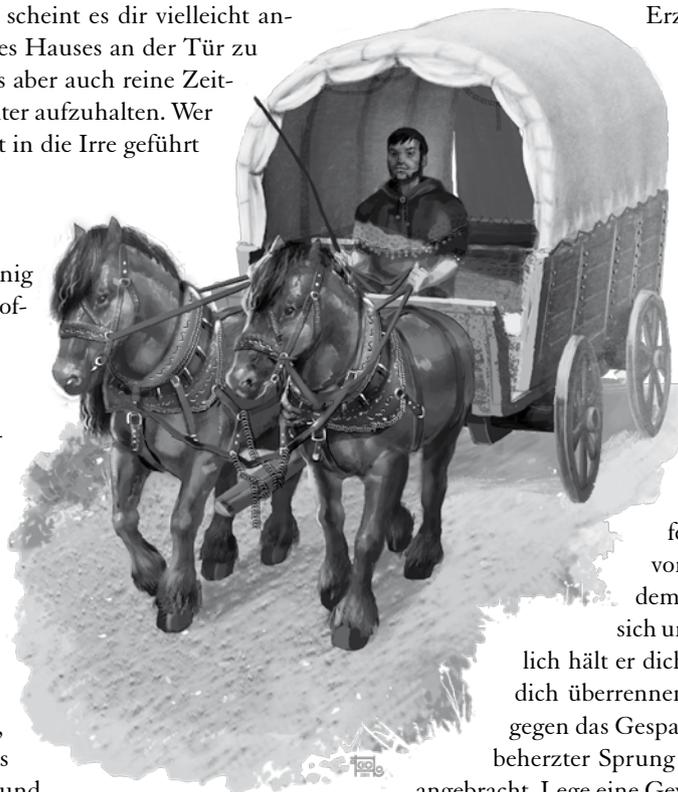
Mit leiser Stimme fährt Erloran fort: "Leider wissen wir nicht, wo Kameire, die Wirtin der *Blauen Tanne*, abgeblieben ist. Wir konnten herausfinden, dass der Alchimist Ludewich mit der Tat in Zusammenhang steht, aber es gelang uns nicht, die Entführte zu finden."

Erhöhe den Aussagewert um 1 Punkt. Hast du das **W** markiert (440) oder nicht (284)?

28 A C

Du ziehst deine Waffe und stellst dich entschlossen mitten auf den Weg. Alrike versteckt sich derweil hinter einem zwei Schritt hohen Findling. Das Geräusch wird lauter, du packst den Griff deiner Waffe fester ...

Um eine Wegbiegung kommt ein von zwei Tralopper Riesen gezogener Planwagen in Sicht. Zunächst bemerkst du den Kutscher nicht, doch dann entdeckt er dich und deine Waffe. Für einen Moment hockt er mit vor Schreck geweiteten Augen auf dem Kutschbock, dann sammelt er sich und schwingt die Peitsche. Vermutlich hält er dich für einen Wegelagerer und will dich überrennen. Mit Entschlossenheit wirst du gegen das Gespann nichts ausrichten können, ein beherzter Sprung zur Seite ist da schon viele eher angebracht. Lege eine Gewandtheits-Probe ab. Springst du wie ein Floh (194) oder wie ein Erzelementar (359)?



28 B

Du ziehst deine Waffe und stellst dich entschlossen mitten auf den Weg, Bradwinja postiert sich direkt neben dir. Das Geräusch wird lauter, du packst den Griff deiner Waffe fester ...

Um eine Wegbiegung kommt ein von zwei Tralopper Riesen gezogener Planwagen in Sicht. Zunächst bemerkst du den Kutscher nicht, doch dann entdeckt er dich und deine Waffe. Für einen Moment hockt er mit vor Schreck geweiteten Augen auf dem Kutschbock, dann sammelt er sich und schwingt die Peitsche. Vermutlich hält er dich für einen Wegelagerer und will dich überrennen. Mit Entschlossenheit wirst du gegen das Gespann nichts ausrichten können, ein beherzter Sprung zur Seite ist da schon viele eher angebracht. Lege eine Gewandtheits-Probe ab. Springst du wie ein Floh (194) oder wie ein Erzelementar (359)?

29

"Es ist wohl besser, wenn Ihr geht", stellt die junge Alchimistin nüchtern fest. Dann schlägt sie dir die Tür vor der Nase zu und lässt dich im Innenhof zurück (221).

30 A C

Du kannst der Fußspur noch eine Weile folgen, einmal kann dir ein Bettler einen Tipp geben, ein anderes Mal zeigen dir frische Blutspritzer, dass du auf der richtigen Spur bist – aber schließlich verliert sich die Spur.

Enttäuscht kehrst du in die *Blaue Tanne* zurück. Wütend berichtest du von der Jagd, so dermaßen verärgert, dass du zunächst gar nicht merkst, dass Dairon bereits einen Verband trägt. Wenigstens hat er den heimtückischen Angriff überlebt – anders als Alrike damals.

Lies bei Abschnitt 100 weiter.

30 B

Du kannst der Fußspur noch eine Weile folgen, einmal kann dir ein Bettler einen Tipp geben, ein anderes Mal zeigen dir frische Blutspritzer, dass du auf der richtigen Spur bist – aber schließlich verliert sich die Spur.

Enttäuscht kehrst du in die *Blaue Tanne* zurück. Wütend berichtest du von der Jagd, so dermaßen verärgert, dass du zunächst gar nicht merkst, dass Dairon bereits einen Verband trägt. Wenigstens hat er den heimtückischen Angriff überlebt – anders als Alrike damals.

Lies bei Abschnitt 100 weiter.

31 S Z+2

Du machst dich auf den Rückweg und erreichst nach zwei ereignislosen aber anstrengenden Stunden Fußmarsch erneut das Schweinetor im Nordosten Andergasts. Hat die 19. Stunde bereits geschlagen (231) oder erreichst du die Stadt noch im Hellen (96)?

31 D E DE Z+2

Ihr macht euch auf den Rückweg und erreicht nach zwei ereignislosen aber anstrengenden Stunden Fußmarsch erneut das Schweinetor im Nordosten Andergasts. Hat die 19. Stunde bereits geschlagen (231) oder erreicht ihr die Stadt noch im Hellen (96)?

32 ()

Die schlichte Tür steht offen und so gelangst du ohne Nachfragen ins Innere des Zunfthauses. Dir fällt der große Saal auf, in dessen Mitte ein imposanter, runder Tisch steht, um den zwanzig hochlehnige Stühle stehen, deren Sitz- und Rückenflächen mit feinem Leder bespannt wurden. Staunend betrachtest du den Raum.

Falls du zum ersten Mal hier bist, lies Abschnitt 236, andernfalls verlässt du das Haus wieder vollkommen unbehelligt (**Karte**).

33

Auf einen anderen Weg hoffend, läufst du um das Quergebäude herum, welches sich als eines der großen Holzlager entpuppt. Neben dem großen Tor befinden sich dicke, übereinander geschichtete Baumstämme, die wie eine Treppe zu einem Fenster im ersten Stockwerk führen. Von dort aus ist nur eine Probe auf *Klettern* (MU/GE/KK) +4 erforderlich, um die Dachkante zu erreichen. Ist dir die Probe geglückt (296) oder misslungen (431)?

34 E

Erloran murmelt Worte in einer fremden Sprache, nickt bedeutungsvoll mit dem Kopf – und nichts geschieht! Ziehe ihm 2 AsP ab.

Da Ludewich inzwischen einen ordentlichen Vorsprung hat, könnt ihr nur noch seinen Spuren folgen (110) oder die Suche abbrechen (**Karte**).

34 DE

Erloran murmelt Worte in einer fremden Sprache, nickt bedeutungsvoll mit dem Kopf – und nichts geschieht! Ziehe ihm 2 AsP ab.

Da Ludewich inzwischen einen ordentlichen Vorsprung hat, könnt ihr nur noch seinen Spuren folgen (110) oder die Suche abbrechen (**Karte**). Dairon flucht derweil leise wegen dieses magischen Versagens, ein Schwert sei ohnehin viel zuverlässiger ... Reduziere Dairons Moralwert um 1 Punkt.

35

Für einen Moment verharrt Erloran, so als wolle er euch Zeit geben, eure Entscheidung zu revidieren, dann tritt er mit einem leisen Seufzer auf die Soldaten zu.

“Gestattet, ich bin Erloran von Eibenstolz, Magister des hiesigen Kampfseminars und treuer Untertan unseres Königs. Meine Begleiter und ich ersuchen Euch dringend, uns zum König vorzulassen, weil wir wichtige Kunde über ein drohendes Unheil im Norden des Landes haben.”

Der linke Soldat dreht gelangweilt den Kopf, atmet tief ein, als koste es ihn unvorstellbare Kraft und Überwindung, auf Erloran zu antworten, und entgegnet ihm dann kurz und knapp, dass weder der König noch sein Beraterstab in der Burg seien. Gnädigerweise erklärt er euch auf Nachfrage, dass der König am 17. Travia zurückerwartet werde. Ab der Mittagsstunde würde er eine Audienz abhalten.

Erloran macht daraufhin Anstalten, sich abzuwenden (313), aber vielleicht willst du zuvor darauf bestehen, den Verwalter der Burg zu sprechen (264).

36

Du findest dich in einer Kammer wieder, die wohl als Empfangsraum dient. Mitten im Raum liegt die zerbrochene Holztür, die früher den Turm verschlossen hat. Nun kannst du durch die Türöffnung die Wiese vor dem Turm sehen. Unter der Tür begraben entdeckst du die Trümmer eines flachen Holzregals, auf dem ein paar lederne Halbschuhe stehen. Eine schmale Treppe führt in den Keller (269), eine weiter nach oben (197). Hinter einer offen stehenden Tür befindet sich eine großzügig geschnittene Küche (77). Es steht dir außerdem frei, den Turm zu verlassen (432).

37

Auch wenn Erloran nicht wirklich wohl bei dem Gedanken zu sein scheint, Kameire alleine zu lassen, nickt er dir doch entschlossen zu, als ihr aufbrecht. Dennoch scheint er dir unkonzentriert zu sein. Reduziere seinen KL-Wert um 1 Punkt, solange es Kameire nicht besser geht (**Karte**).

38 ()

Näherst du dich der Nische zum ersten Mal (337) oder warst du schon einmal hier (166)?

39

Du kannst mit dem Symbol nichts anfangen und auch Dairon schüttelt nur den Kopf, als du ihn nach dem Symbol befragst (100).

40

Der Kriegsveteran mit der Augenklappe und dem Holzbein sitzt noch immer auf der umgedrehten Gemüsebox, hält die Hand auf und starrt vor sich hin. Als du dich ihm näherst, betrachtet er dich gelassen. “Willst mir wohl meine Talerchen

bringen? Ich würde dir ja was zu deiner verschwundenen Freundin sagen – aber das kostet jetzt 2 Silbertaler.”
Zahlst du (351) oder wendest du dich gleich wieder ab (100)?

40 D

Der Kriegsveteran mit der Augenklappe und dem Holzbein sitzt noch immer auf der umgedrehten Gemüsebox, hält die Hand auf und starrt vor sich hin. Als du dich ihm näherst, betrachtet er dich gelassen. “Willst mir wohl meine Talerchen bringen? Ich würde dir ja was zu deiner verschwundenen Freundin sagen – aber das kostet jetzt 2 Silbertaler.”
Zahlst du (351) oder wendest du dich gleich wieder ab (100)?
Noch während du zögerst raunt dir Dairon zu, dass er sich der Sache annehmen könne, wobei er laut hörbar mit den Fingerknochen knackt (23).

40 E

Der Kriegsveteran mit der Augenklappe und dem Holzbein sitzt noch immer auf der umgedrehten Gemüsebox, hält die Hand auf und starrt vor sich hin. Als du dich ihm näherst, betrachtet er dich gelassen. “Willst mir wohl meine Talerchen bringen? Ich würde dir ja was zu deiner verschwundenen Freundin sagen – aber das kostet jetzt 2 Silbertaler.”
Zahlst du (351) oder wendest du dich gleich wieder ab (100)?
Noch während du zögerst raunt dir Erloran zu, er könne den Bettler mit Magie gesprächig machen (246).

40 DE

Der Kriegsveteran mit der Augenklappe und dem Holzbein sitzt noch immer auf der umgedrehten Gemüsebox, hält die Hand auf und starrt vor sich hin. Als du dich ihm näherst, betrachtet er dich gelassen. “Willst mir wohl meine Talerchen bringen? Ich würde dir ja was zu deiner verschwundenen Freundin sagen – aber das kostet jetzt 2 Silbertaler.”
Zahlst du (351) oder wendest du dich gleich wieder ab (100)?
Noch während du zögerst raunt dir Dairon zu, dass er sich der Sache annehmen könne, wobei er laut hörbar mit den Fingerknochen knackt (23). Erloran bietet dagegen an, den Bettler mit Magie gesprächig zu machen (246).

41

Es wird hell im Inneren des alten Fachwerkhauses. Mobilien kannst du nicht entdecken, ebenso wenig wie Gegenstände, Schutt oder sogar Staub. Dafür, dass dieses Haus ganz augenscheinlich verlassen wurde, ist es bemerkenswert sauber!
Dank der Lichtquelle ist es eine Sache von Augenblicken, bis dir in der hinteren Ecke des Raumes etwas auffällt (377).

42 S E

Vorsichtig öffnest du die Lederrolle. Darin befinden sich drei bemalte Pergamentbögen. Auf einem der Bögen erkennst du eine Karte, an deren unterem Rand die Stadt Andergast und der Ingval eingezeichnet sind. Nördlich davon erstreckt sich das Gebiet bis hinauf zum Orkland.

Interessanter sind die beiden anderen Bögen, die zwei grob skizzierte Köpfe zeigen, die du mit etwas Phantasie als den von Dairon und deinen eigenen erkennen kannst. Darunter wurden 15 Kreise gezeichnet. Ob es sich dabei wohl um Steckbriefe und ein Kopfgeld handelt (100)? Markiere das X.

42 D DE

Vorsichtig öffnest du die Lederrolle. Darin befinden sich drei bemalte Pergamentbögen. Auf einem der Bögen erkennst du eine Karte, an deren unterem Rand die Stadt Andergast und der Ingval eingezeichnet sind. Nördlich davon erstreckt sich das Gebiet bis hinauf zum Orkland.

Interessanter sind die beiden anderen Bögen, die zwei grob skizzierte Köpfe zeigen, die du mit etwas Phantasie als den von Dairon und deinen eigenen erkennen kannst. Darunter wurden 15 Kreise gezeichnet. “Steckbriefe”, pfeift Dairon anerkennend. Dann lacht er herzlich: “Aber 15 Dukaten sind eine Beleidigung – findest du nicht auch?” Dabei klopf er dir polternd auf die Schulter. Du bist unschlüssig, ob du die Sache ebenso lustig findest wie der alte Ritter (100). Markiere das X.

43

Unbekümmert folgst du dem Pfad – ein Fehler, wie sich schnell herausstellt. Du bist keine 20 Schritte weit gegangen, da stürmt auch schon ein Wildschwein auf dich zu. Lege eine Gewandtheitsprobe +4 ab. Gelungen (312) oder nicht (278)?



44

Der Mauerteil, in dem das zweiflügelige Holztor hing, ist bis auf wenige, rußgeschwärzte Steine vollkommen abgebrannt. Das Tor selbst wurde einige Schritt weit fortgeschleudert, woran du dich noch immer schmerzhaft erinnern kannst. Hier findest du nichts Wertvolles oder Bedeutendes (266).

45

Mit einem flauen Gefühl im Magen löst du dich von der Wand, um die Umgebung besser im Auge behalten zu können. Doch ohne Beschuss kannst du auch keinen Schützen entdecken – und so vergehen die nächsten Augenblicke in großer Anspannung, aber ohne Angriff.

Willst du nach dem Pfeil suchen (261) oder dich ins Innere der *Blauen Tanne* zurückziehen (100)?

46

Erloran starrt den Turm eine Weile an, angestrengt kneift er die Augen zusammen – dann wendet er sich kopfschüttelnd ab: “Der Turm ist ohne Zweifel von einer magischen Aura umgeben – aber mehr vermag ich nicht zu erkennen ...”

Reduziere Erlorans AE um 4 AsP und lies bei Abschnitt 420 weiter.

47

“Für den König!”, rufst du. “Und für die Götter!” entgegnet der Fuhrknecht mürrisch murmelnd, so dass du es kaum hören kannst.

“Wohin führt der Weg?” fragst du höflich. “Nach Westen und nach Osten”, blafft der Fuhrmann ungeduldig zurück.

Einem kurzen Moment des Schweigens folgt ein Achselzucken des Mannes: “Ihr steht mir ja eh nur im Weg rum, geschwätziges Volk.” Dann spuckt der Fuhrmann einen braunen Klumpen ins Gebüsch neben seinem Karren.

“Ihr seid wirklich fremd hier”, stellt er misstrauisch fest. Erst jetzt bemerkst du, wie sich der Griff seiner linken Hand von der Kutschbank löst und er sich damit am Kinn kratzt. “Wie kommen denn zwei Gestalten wie ihr hierher, mitten auf die Straße zwischen Kalleth im Westen und Eichhafen im Osten?” Dann lacht der Fuhrknecht laut: “Ich dachte schon, ihr wärt die schlechtesten Wegelagerer, die ich je hätt’ sehen müssen. Haha!”

Du bedankst dich für die Information, dann lässt der Mann noch immer lachend die Peitsche knallen, während sich sein Wagen wieder in Bewegung setzt. Ihr lauft dem Wagen hinterher (376).

48 S

Du klopfst an der schweren Holztür. Kurz darauf hörst du dumpfe Schritte, dann wird ein schwerer Riegel zur Seite geschoben, bevor sich die Tür einen Spalt breit öffnet, durch den du die linke Hälfte des Gesichts einer jungen Frau erkennst.

“Was wünscht Ihr?”, fragt die Frau grußlos.

Bestehst du darauf, eingelassen zu werden (119), oder begnügst du dich mit einem Gespräch an der Tür (372)?

48 D

Du klopfst an der schweren Holztür. Kurz darauf hörst du dumpfe Schritte, dann wird ein schwerer Riegel zur Seite ge-

schoben, bevor sich die Tür einen Spalt breit öffnet, durch den du die linke Hälfte des Gesichts einer jungen Frau erkennst.

“Was wünscht Ihr?”, fragt die Frau grußlos.

Bestehst du darauf, eingelassen zu werden (119), oder begnügst du dich mit einem Gespräch an der Tür (372)? Vielleicht möchtest du auch Dairon bitten, das Gespräch ins Innere des Hauses zu verlegen (256).

48 E

Du klopfst an der schweren Holztür. Kurz darauf hörst du dumpfe Schritte, dann wird ein schwerer Riegel zur Seite geschoben, bevor sich die Tür einen Spalt breit öffnet, durch den du die linke Hälfte des Gesichts einer jungen Frau erkennst.

“Was wünscht Ihr?”, fragt die Frau grußlos.

Bestehst du darauf, eingelassen zu werden (119), oder begnügst du dich mit einem Gespräch an der Tür (372)? Vielleicht möchtest du auch Erloran bitten, Larja etwas freundlicher zu stimmen, damit sie euch ins Innere bittet (326).

48 DE

Du klopfst an der schweren Holztür. Kurz darauf hörst du dumpfe Schritte, dann wird ein schwerer Riegel zur Seite geschoben, bevor sich die Tür einen Spalt breit öffnet, durch den du die linke Hälfte des Gesichts einer jungen Frau erkennst.

“Was wünscht Ihr?”, fragt die Frau grußlos.

Bestehst du darauf, eingelassen zu werden (119), oder begnügst du dich mit einem Gespräch an der Tür (372)? Vielleicht möchtest du auch Erloran bitten, Larja etwas freundlicher zu stimmen, damit sie euch ins Innere bittet (326). Eine Alternative wäre es, Dairon um Unterstützung zu bitten, das Gespräch ins Innere zu verlegen (256).

49

Ludewich tritt zunächst mit gesenktem Haupt vor dir her, ein Kinderlied leise summend. Du bist dir nicht sicher, ob Hesinde noch mit ihm ist. Dann bleibt er plötzlich stehen und schaut dich mit weit aufgerissenen Augen an: “Ich, ich gebe Euch alles, was ich besitze, sage Euch alles, was ich weiß – aber lasst mich gehen!”

Gehst du auf sein Angebot ein (192) oder willst du ihn bei Abschnitt 442 der Garde übergeben?

50

Larja lächelt Erloran kühl an: “Deswegen vertrauen Euch die einfachen Menschen nicht, Magier.” Das letzte Wort spuckt sie beinahe aus, dann schlägt sie dir Tür zu.

Erlorans Zauber ist ganz offenkundig misslungen. Reduziere seine AE um 4 AsP und kehre in den Innenhof zurück (221).

51

Du trittst zu dem Paar, grüßt freundlich und fragst höflich, ob du dich zu den beiden setzen kannst, aber die Frau schüttelt nur abweisend mit dem Kopf. Die schmale Nische ist in der Tat für vier Leute viel zu klein und es mutet dir schon ein wenig seltsam an, in der doch recht leeren Schankstube ausgerechnet die beiden Fremden zu stören. Du entschuldigst dich für die Störung und nimmst bei Abschnitt 427 an einem anderen Tisch Platz.

52

Mit einem weiten Satz erreichst du Ludewich und wirfst ihn zu Boden. Geschickt rollst du dich ab, aber auch Ludewich kommt schnell wieder auf die Beine (224).

53

Es ist schier unglaublich, aber es gelingt dir tatsächlich, das Schloss zu öffnen. Schnell schiebst du die schwere Tür auf und huschst ins Innere (209).

54 S Z+I

Schnell hast du den Weg wiedergefunden, den du auch beim letzten Mal genommen hast. Es dauert eine Weile, aber schließlich erreichst du Ruudwindas Turm. Kurz darauf stehst du vor der gut sichtbaren Truhe im Keller, bereit, die schwere Holzkiste nach oben zu befördern (292).

54 D Z+I

Dairon scheint sich mit deiner Entscheidung abgefunden zu haben, glücklich wirkt er aber nicht, so dass er in den folgenden Stunden noch schweigsamer als sonst ist.

Schnell habt ihr den Weg wiedergefunden, den du auch beim letzten Mal genommen hast. Es dauert eine Weile, aber schließlich erreicht ihr Ruudwindas Turm. Kurz darauf steht ihr vor der gut sichtbaren Truhe im Keller, bereit, die schwere Holzkiste nach oben zu befördern (292).

54 E Z+I

Erloran nickt dir respektvoll zu, dann läuft er auch schon los. Schnell habt ihr den Weg wiedergefunden, den du auch beim letzten Mal genommen hast. Es dauert eine Weile, aber schließlich erreicht ihr Ruudwindas Turm. Kurz darauf steht ihr vor der gut sichtbaren Truhe im Keller, bereit, die schwere Holzkiste nach oben zu befördern (292).

54 DE Z+I

Dairon scheint sich mit deiner Entscheidung abgefunden zu haben, glücklich wirkt er aber nicht, so dass er in den folgenden Stunden noch schweigsamer als sonst ist. Erloran raunt dir derweil zu, dass du in seinen Augen die richtige Entscheidung gefällt hättest.

Schnell habt ihr den Weg wiedergefunden, den du auch beim letzten Mal genommen hast. Es dauert eine Weile, aber schließlich erreicht ihr Ruudwindas Turm. Kurz darauf steht ihr vor der gut sichtbaren Truhe im Keller, bereit, die schwere Holzkiste nach oben zu befördern (292).

55 Z+I ()

Das Innere des Tempels ist nicht minder prunkvoll als das Äußere. Auf einer riesigen, goldenen Schale über dem Altar brennt ein loderndes Feuer, an den Wänden entdeckst du Götterbilder und Reliefs auf Messing- und Goldplatten. Der Duft von Bernstein und Praiosandelholz liegt in der Luft.

Gut drei Dutzend Gläubige haben sich hier versammelt, um den mahnenden Worten einer gut sechzig Jahre alten Geweihten zu lauschen. Sie warnt in ihrer langen Predigt immer und immer wieder davor, den Weg des Sünders, des Lügners, des Bösen zu gehen und verspricht den Tugendhaften den Einzug

in die göttlichen Paradiese, wobei nur den Gerechtesten von ihnen ein Weg an Praios' Hof offen stünde ...

Mitunter fühlst du dich eingeschüchtert, von einem goldenen Auge über dem Altar beobachtet, durchdrungen, durchschaut. Dann spürst du wieder Hoffnung, einen Anflug von Zuversicht, das beruhigende Gefühl, auf der richtigen Seite für eine gerechte Sache zu streiten. Schließlich ist die Predigt vorbei und die Gläubigen verlassen den Saal, nicht ohne eine kleine Spende zu entrichten.

Falls du zum ersten Mal der Predigt beigewohnt hast, darfst du Abschnitt 218 aufschlagen, andernfalls folgst du den anderen einfach hinaus auf die Straße (Karte).

56 S

Kraxabraxaxel beäugt dich vorsichtig, aufmerksam mustert er dein Gesicht, dann zischt er leise: "Ja, wie ein Mörder siehst du aus, wie jemand, der getötet hat – und es wieder tun würde!" Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen 'Plopp' vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das G auf deinem Spielprotokoll.

56 D E

Kraxabraxaxel beäugt dich vorsichtig, aufmerksam mustert er dein Gesicht, dann zischt er leise: "Ja, wie ein Mörder siehst du aus, wie jemand, der getötet hat – und es wieder tun würde!" Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen 'Plopp' vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch dein Gefährte streckt sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das G auf deinem Spielprotokoll.

56 DE

Kraxabraxaxel beäugt dich vorsichtig, aufmerksam mustert er dein Gesicht, dann zischt er leise: "Ja, wie ein Mörder siehst du aus, wie jemand, der getötet hat – und es wieder tun würde!" Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen 'Plopp' vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst auch du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch deine Gefährten strecken sich

wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

57

“Wir treten vor Euch, um Euch über eine drohende Gefahr zu unterrichten, die sich in den nördlichen Grenzlanden zusammenbraut. Dort paktieren Menschen und Orken. Sie rauben, stehlen, morden und brandschatzen. Einer von uns wurde gar von ihnen entführt.” Bei diesen Worten schaut Dairon zu dir, dann fährt er fort: “Auf der Flucht verloren wir ein weiteres Entführungsoffer in Eichhafen, wo Magister Erloran von Eibenstolz und ich zur Hilfe eilten. Seitdem sind wir drei auf der Reise, um Euch vor dem aufkommenden Unheil zu warnen.”

Der König betrachtet euch nachdenklich. Erhöhe den Aussagewert um 1 Punkt, bevor du bei Abschnitt 300 weiter liest.

58

Dairon rutscht unbehaglich auf seinem Stuhl hin und her, dann räuspert er sich, fixiert dich mit strengem Blick und beugt sich dann verschwörerisch zu dir vor: “Ich muss dir etwas erzählen – und es wird mir nicht leicht fallen, Meister Jarbalds Andenken dergestalt besudeln zu müssen.”

Misstrauisch betrachtest du den Ritter, der in diesem Moment etwas Quälendes, fast Zerbrechliches in seinen Augen offenbart: “Als wir den *Bund zur schwarzen Eiche* geschlossen und uns mit den Schwarzpelzen des Grenzlandes verbündet hatten, war uns bewusst, dass wir Waffen benötigen würden. Diese haben wir uns von Meister Jarbald bringen lassen. Ich fürchte, dass du uns damals ohne es zu wissen unterstützt hast, als du Meister Jarbald ins Grenzland eskortiert hast. Die Schwarzpelze wussten nichts davon und haben euch für leichte Beute gehalten. Deswegen haben sie euch überfallen, deswegen ist Meister Jarbald gestorben – wegen dieser Waffen und der unstillbaren Gier der Orks.”

Du musst schlucken, aber deine Kehle ist trocken. Du spürst einen Klumpen in deiner Magengegend. Dairon hat Recht. Ohne nachzufragen – im Vertrauen auf Meister Jarbald – hast du den Verschwörern, den Orkverbündeten geholfen, ihnen die Waffen geliefert, mit denen sie die Bevölkerung abgeschlachtet haben ... An deinen Händen klebt Blut ...

Du willst ausspeien, dich übergeben – aber würde es dir wirklich Erleichterung bringen?

Dann reißt dich Dairon aus deinen trübsinnigen Gedanken: “Wie du weißt, hat Meister Jarbald Klingen an den *Bund zur*



schwarzen Eiche geliefert. Die Waffen trugen meist das Symbol, welches Ihr auch auf der Waffe gefunden habt, mit der Ruudwinda getötet wurde. Die Mörder handeln also im Auftrag des Bundes”, schließt Dairon ganz nüchtern.

Markiere das **N**, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

59

Der Krämerladen entpuppt sich als kleine Lagerhalle, in der ein dicklicher, junger Mann zwischen bis zur Decke gestapelten Kisten in lange Listen versunken ist, in denen er hin und wieder mit einer langen Feder Zahlen streicht oder ergänzt. Auch wenn der Bursche dich schon beim Eintreten freundlich begrüßt, du kannst seinen aufmerksamen Blick deutlich spüren. Nachdem du das Sortiment begutachtet hast, musst du enttäuscht feststellen, dass außer einigen wenigen Dingen wie Fackeln, Lampen, Seilen und wenigen Gebrauchsgegenständen kaum etwas für dich Interessantes zu finden ist. So schön die Möbelstücke, so praktisch die Werkzeuge für den Ackerbau auch sein mögen, sie nützen dir im Moment überhaupt nichts.

Name	Preis
Jagdmesser ¹	60S
Wattierter Waffenrock ²	50S
Lederhelm ³	30S
Essbesteck	6S
Feuerstein und Stahl	8H
Gänsekiele (10 Stück)	3S
Hammer	8S
Kerze	1H
Kerzenlaterne	6S
Kessel	17S
Lampenöl	8H
Lederrucksack	6S
Nähzeug	1D
Öllampe	2D
Pechfackel	6H
Pfanne	16S
Schlafsack	2D
Seil (10 Schritt)	6S
Wasserschlauch (1 Liter)	1S
Wolldecke	3S
Zelt	5D

¹⁾ TP 1W6+2, TP/KK 12/5, BF 3, INI -1, DK H

²⁾ RS 2, BE 2

³⁾ RS +1, BE +1

Wenn du bezahlen möchtest, kannst du eine *Überreden*-Probe (MU/IN/CH) ablegen. Falls sie gelingt, zahlst du 10% weniger, wenn sie dagegen misslingt 10% mehr. Ohne Probe zahlst du den Listenpreis (412).

60

“Immer muss ich auf das Miststück aufpassen”, hörst du eine leise, tiefe Männerstimme. “Als Aufpasser bin ich ihr gut genug ...” Ganz offensichtlich ist dort jemand alles andere als zufrieden. Und ganz offensichtlich befindet sich dort unten ein ‘Miststück’. Du hoffst inständig, dass es sich bei diesem ‘Miststück’ um Kameire handelt. Dies würde bedeuten, dass sie noch am Leben ist. Warum sollte jemand auch die Leiche eines Entführungsofers bewachen?

Stürmst du mit neuem Mut voran, solange das Miststück noch vor Ort ist (262), oder ziehst du dich doch zunächst zurück (**Karte**)?

61

Auch wenn Dairon offiziell noch immer protestiert, schaut er doch hoffnungsvoll auf Erloran, während dieser seine Hand auf die Wunden legt und die Worte “Balsam Salabunde, Balsam Salabunde ...” spricht.

Würfel für Erloran eine Probe auf den Spruch BALSAM SALABUNDE. Wenn sie gelingt, regeneriert Dairon 5 oder 10 LeP, je nachdem wie viel Schaden er vorher erlitten hat. In diesem Fall kostet der Zauber genauso viele AsP, wie er LeP zurückgebracht hat. Falls der Spruch misslingt, kostet er zwar 5 AsP, bringt aber keinerlei Wirkung.

Danach geht es bei Abschnitt 208 weiter.

62

Entschlossen richtest du dich auf. Seit wann lässt du dich von einem sprechenden Turm als Mörder beschimpfen? Und mit welchem Recht verflucht er dich?

Du machst einen ungeschickten Schritt vorwärts, rutschst in einer schlammigen Pfütze aus und schlägst erneut der Länge nach hin. Diesmal landest du aber nicht ganz so weich, stattdessen drückt sich etwas dumpf in deine Bauchhöhle. Du versuchst, den Schmerz zu unterdrücken, was dir deutlich leichter gelingt als die leisen Flüche zu ignorieren, die dein Magen plötzlich von sich gibt. Oder hast du nur jemanden unter dir begraben?

Tatsächlich, an deiner Seite krabbelt ein mürrisch dreinblickendes Männchen hervor, kaum größer als einen Schritt, in die grüne Gewandung eines Jägers gekleidet, allerdings ohne erkennbare Waffen, stattdessen aber mit mit Schellen versehenen Schuhen und einer bunten Kappe ausgerüstet, die wohl einem Hofnarren gut zu Gesichte stünden (230).

63 E

Erloran kann mit dem Symbol genauso wenig anfangen wie du. Außer auf Ruudwindas Mordwaffe und in Meister Jarbalds Lager hat er es noch nie gesehen. Der Verdacht liegt aber nahe, dass Ruudwindas Mörder die Waffe aus Meister Jarbalds Besitz erworben, vermutlich gar gestohlen hat (100).

63 D DE

Beträgt Dairons Moralwert momentan mindesten 3 (375) oder weniger (39).

64

“Ruudwinda.” Fasziniert wiederholt Xulmina den Namen. “Ruudwinda habe ich schon seit langer Zeit nicht mehr gesehen. Vielleicht sollte ich sie wieder einmal besuchen?“, sagt die Frau eher zu sich selbst als zu dir.

Wenn du das **G** angekreuzt hast, kannst du Xulmina bei Abschnitt 242 Neuigkeiten überbringen. Wenn du das nicht tun möchtest oder das **G** nicht angekreuzt hast, lies bei Abschnitt 288 weiter.

65

Die Luft ist für einen Herbsttag noch angenehm warm, die Praissscheibe steht hoch am Himmel und schimmert immer wieder durch das dichte Blätterdach, welches von Eichen, Buchen und Eschen getragen wird. Rotknappen und Zierschnäbel trällern ihre hohen Melodien, ein Specht hämmert, der sanfte Wind bringt das in Rot und Gelb erstrahlende Laub zum Rascheln. Es könnte ein schöner Tag sein, wären da nicht die Erinnerungen an die letzten Tage.

Du hattest einen einfachen Begleitschutzauftrag angenommen, warst von der Stadt Andergast aus nach Nordwesten gereist, gemeinsam mit einem Händler namens Jarbald. Es muss kurz vor eurem Ziel, dem Dorf Grywhick, gewesen sein, als euch Orks überfielen. Du hast keine Erinnerungen an den Überfall, aber an eine alte Heilerin, die dich pflegte. Sie hat dir vom Überfall erzählt, vom Tod Jarbalds – und von den umherstreifenden Orks, die kurz darauf in Grywhick einfielen. Du erinnerst dich an die majestätische, schwarze Eiche auf dem Dorfanger – und wie sie in Flammen aufging.

Zum Glück konntest du fliehen und hast Schutz in einer verlassenen Burganlage gefunden. Doch auch dort warst du nicht sicher und bist stattdessen in die Gefangenschaft der Orks ge-

raten, bis du dich befreien und fliehen konntest – gemeinsam mit ihr (212).

Du hast zum ersten Mal auf deinem Weg durch das Abenteuer die Qual der Wahl. Du musst entscheiden, was du tust. Wähle den passenden Abschnitt aus und lies dort weiter. Wenn es dir nicht ausdrücklich erlaubt wird, darfst du nicht zu dem Abschnitt zurückkehren, von dem aus du eine Entscheidung getroffen hast. Du betrügst dich auch um einen großen Teil des Spielspaßes, wenn du erst alle Konsequenzen der angebotenen Möglichkeiten durchliest und dich dann entscheidest.

Abschnitte für eine bestimmte Gefährtin

Du wirst nun an einen Abschnitte verwiesen, an dem du weiterlesen sollst. Dort wirst du aber nicht nur einen Abschnitt mit der Nummer 212 finden – sondern drei. Sie tragen dieselbe Nummer, unterscheiden sich aber durch einen nachgestellten Buchstaben. Die Buchstaben entsprechen dem ersten Buchstaben des Namens deiner Weggefährtin aus dem Abenteuer **Die Schwarze Eiche**. Lies einfach den Abschnitt mit dem Anfangsbuchstaben des Namens deiner Gefährtin. Falls du das Abenteuer nicht gespielt hast, wähle einfach immer die Abschnitte mit dem Buchstaben A.

66

Starr vor Schreck hältst du den Atem an und verharrst für eine Weile. Du wagst dich erst aus der Deckung, als Ludewich gerade mit einem Schulterzucken seinen Weg fortsetzt. Zum Glück hat er dich nicht entdeckt. Nachdem Ludewich hinter einer Häuserwand verschwunden ist, folgst du ihm (265).

67

Auch wenn es dich einige Mühen kostet, schaffst du es schließlich unversehrt in den Turm. Das Fenster hat dich direkt auf eine schmale Wendeltreppe geführt, die dich zwischen dem dicken Mauerwerk der Außenwand und dem nicht minder weicheren Gestein einer Innenwand nur in zwei Richtungen gehen lässt: nach oben zu einem schweren, roten Brokatvorhang (202) oder nach unten, von wo ein frischer Wind pfeift und nach oben zieht (36).

68

“Magisterin Ruudwinda wurde ebenfalls getötet”, antwortet Erloran mit trockener Stimme. Leise fügt er an: “Wir haben ihre Leiche gefunden. Und wir vermuten, dass Kameires Entführer dafür verantwortlich sind.”

Wenn du sowohl das **I** als auch das **L** angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 317 weiter. Wenn du nur das **I** angekreuzt hast, lies Abschnitt 156.

Würde das **I** von dir nicht angekreuzt, geht es bei Abschnitt 244 weiter.

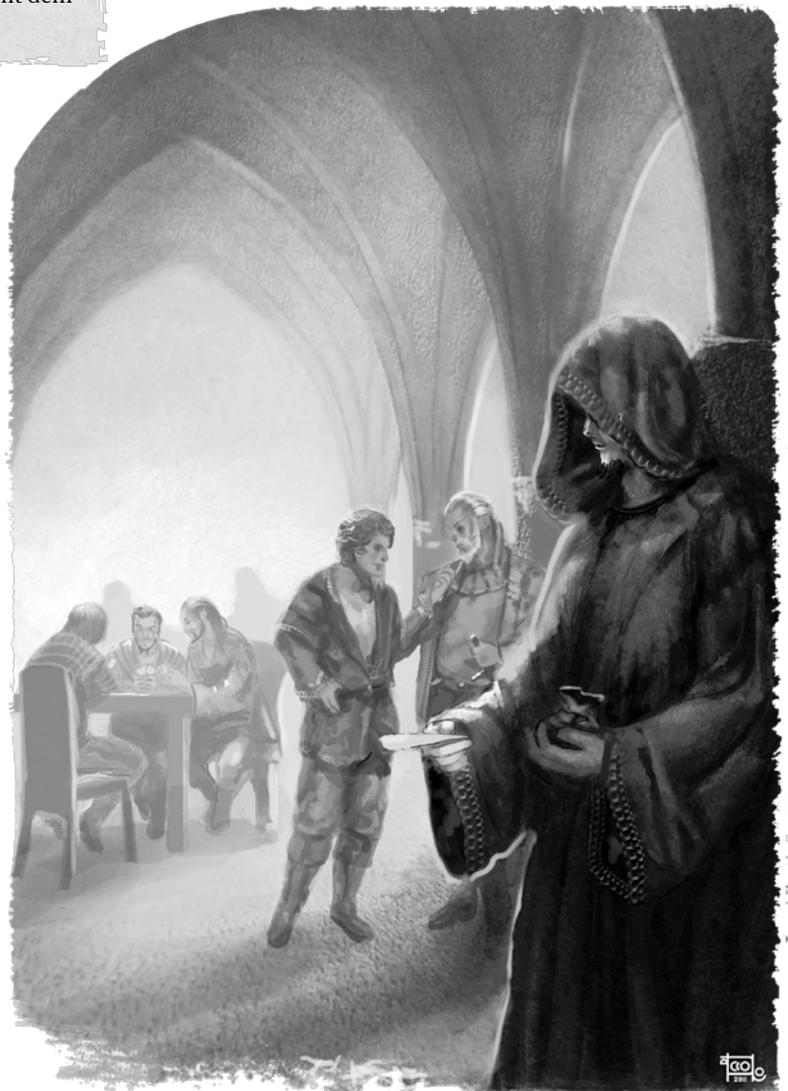
69

“Ah, Ihr habt unser Lager entdeckt. Einige unserer Zutaten sind sehr gefährlich, andere sehr teuer. Also müssen wir auf sie achten, wie Ihr sicherlich verstehen werdet.” Damit ist das Thema für Meister Jarholin beendet, wie er mit einem entschlossenen Nicken zu verstehen gibt (124).

70 S

Die schmale Treppe wird von einer im Wind baumelnden Öllampe erhellt und führt zu einer offen stehenden Tür, aus der warmer Lichtschein und Lärm geschäftigen Treibens dringen. Unmittelbar hinter der Tür steht ein imposanter, breitschultriger Thorwaler, dessen Hände auf einer mächtigen Skraja ruhen. Er betrachtet dich mit einem leicht dümmlich wirkenden Silberblick, wobei er dich schier endlos abzuschätzen scheint. Für einen Moment zweifelst du, ob er dich einlassen möchte, dann nickt er dir aber zufrieden zu. Erleichtert siehst du dich zunächst im *Würfelbecher* um.

Der Kellerraum ist ungewöhnlich groß, vier mächtige Säulen tragen das doppelte Tonnengewölbe. Von außen hättest du



nicht damit gerechnet, einen derart geräumigen Keller unter dem windschiefen Fachwerkhaus zu finden. Mehr als ein Dutzend brennender Fackeln erhellen ebenso viele Tische, manche klein und quadratisch, andere schmal und länglich. In der Mitte des Raumes steht gar ein riesiger Holztisch, an dem ein Dutzend Boltanspieler auf auffällig teuren Stühlen Platz genommen haben. Jetzt wird dir auch bewusst, dass an den anderen Tischen ebenfalls gespielt wird – und zwar von einem durchaus bunten Publikum. Du siehst Lustknaben und Ratsherren, Handwerkerinnen und eine Weiblin der Garde, Soldaten des Königs und Händler. An der Rückseite des Raumes entdeckst du schließlich noch einen langen Tresen, hinter dem eine rundliche Mittdreißigerin ein paar niedergeschlagene Gestalten mit Hochprozentigem versorgt, während in einer Nische zu deiner Rechten eine hagere Gestalt, die ihr Gesicht unter einer dunklen Kapuze verborgen hat, klimpernde Lederbeutel gegen Schuldscheine eintauscht.

Willst du dich kurz nach Ludewich umsehen (184), dich am Tresen nach Xulmina erkundigen, der Besitzerin dieses Etablissements (406), ein Spiel wagen (13) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (Karte).

70 D E DE

Die schmale Treppe wird von einer im Wind baumelnden Öllampe erhellt und führt zu einer offen stehenden Tür, aus der warmer Lichtschein und Lärm geschäftigen Treibens dringen. Unmittelbar hinter der Tür steht ein imposanter, breitschultriger Thorwaler, dessen Hände auf einer mächtigen Skraja ruhen. Er betrachtet euch mit einem leicht dümmlich wirkenden Silberblick, wobei er dich schier endlos abzuschätzen scheint. Für einen Moment zweifelst du, ob er euch einlassen möchte, dann nickt er euch aber zufrieden zu. Erleichtert siehst du dich zunächst im *Würfelbecher* um.

Der Kellerraum ist ungewöhnlich groß, vier mächtige Säulen tragen das doppelte Tonnengewölbe. Von außen hättest du nicht damit gerechnet, einen derart geräumigen Keller unter dem windschiefen Fachwerkhaus zu finden. Mehr als ein Dutzend brennender Fackeln erhellen ebenso viele Tische, manche klein und quadratisch, andere schmal und länglich. In der Mitte des Raumes steht gar ein riesiger Holztisch, an dem ein Dutzend Boltanspieler auf auffällig teuren Stühlen Platz genommen haben. Jetzt wird dir auch bewusst, dass an den anderen Tischen ebenfalls gespielt wird – und zwar von einem durchaus bunten Publikum. Du siehst Lustknaben und Ratsherren, Handwerkerinnen und eine Weiblin der Garde, Soldaten des Königs und Händler. An der Rückseite des Raumes entdeckst du schließlich noch einen langen Tresen, hinter dem eine rundliche Mittdreißigerin ein paar niedergeschlagene Gestalten mit Hochprozentigem versorgt, während in einer Nische zu deiner Rechten eine hagere Gestalt, die ihr Gesicht unter einer dunklen Kapuze verborgen hat, klimpernde Lederbeutel gegen Schuldscheine eintauscht.

Willst du dich kurz nach Ludewich umsehen (184), dich am Tresen nach Xulmina erkundigen, der Besitzerin dieses Etablissements (406), ein Spiel wagen (13) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (Karte).

71

Als würde er von einer unsichtbaren Hand geführt, hebt sich der Besen, dann schnell er auf Ludewich zu und zieht ihm die Füße weg. Der überraschte Alchimist fällt der Länge nach hin und rappelt sich erst auf, als du ihn schon fast erreicht hast (224).

72

Erloran tritt auf die Soldaten zu: "Gestattet, ich bin Erloran von Eibenstolz, Magister des hiesigen Kampfseminars und treuer Untertan unseres Königs. Ich ersuche Euch dringend, mich zum König vorzulassen, weil ich wichtige Kunde über ein drohendes Unheil im Norden des Landes habe."

Der linke Soldat dreht gelangweilt den Kopf, atmet tief ein, als koste es ihn unvorstellbare Kraft und Überwindung, auf Erloran zu antworten, und entgegnet ihm dann kurz und knapp, dass weder der König noch sein Beraterstab in der Burg seien. Gnädigerweise erklärt er euch auf Nachfrage, dass der König am 17. Travia zurückerwartet werde. Ab der Mittagsstunde würde er eine Audienz abhalten.

Erloran wendet sich daraufhin ab (313).

73

Obwohl du dich gründlich umschaust, entdeckst du nichts Auffälliges (266).

74

Der junge Magier kann doch nicht an sich halten, laut platzt seine Anschuldigung hinaus, Dairon sei der Drahtzieher der Verschwörung gewesen. Entsetzt schaut sich der Beschuldigte um, dann geht er mit erhobenen Händen auf den Magier los (369).

75 D

Weder Dairon noch du wisst irgendetwas über das Pergament, auf dem die Botschaft an euch geschrieben war. Ohne Erloran kommt ihr nicht weiter (100).

75 E DE

Erloran kann nichts weiter über das Pergament sagen, möchte sich aber gerne mit seiner Heimatakademie in Verbindung setzen und seine alten Lehrmeister deswegen befragen. Für die nächsten 6 Stunden steht dir Erloran nicht zur Verfügung. Kreuze das F an und schreibe die aktuelle Uhrzeit plus 6 Stunden daneben (100).

76

Es ist eher ein Gefühl als Gewissheit, aber du hast den Eindruck, als sei eines der Fässer verschoben worden, um mehr Platz zu schaffen für eine nun fehlende Fracht. Du schaust dir die Stelle genauer an und entdeckst einen kleinen Stofffetzen. Ob dort ein Bündel mit Schmuggelgut lag oder jemand auf der Kutsche mitgefahren ist, vermagst du nicht zu sagen, aber vielleicht kannst du es später herausfinden (325).

77

Die Küche macht einen gut ausgestatteten und aufgeräumten Eindruck. Entweder hat Ruudwinda diesen Raum nur sehr selten benutzt oder – und dieser Gedanke scheint dir sehr viel stimmiger – sie hat sich hier sehr oft aufgehalten. Dafür spre-

chen auch einige der exotischen Zutaten und Gewürze, die du in der benachbarten Speisekammer entdeckst und die sich sicherlich für 8 Dukaten auf dem Andergaster Marktplatz verkaufen lassen. Ansonsten stellst du aber durchaus enttäuscht fest, dass dieser Raum weder magische noch andere Geheimnisse birgt – jedenfalls keine, die du entdeckt hättest (36).

78 S E

Ein kräftiger Hieb und eine gelungene Körperkraft-Probe sollten genügen, die Fensterläden zu 'öffnen'. Hattest du mit deinen Bemühungen Erfolg (219) oder nicht (365)?

78 D DE

Ein kräftiger Hieb und eine gelungene Körperkraft-Probe sollten genügen, die Fensterläden zu 'öffnen'. Du kannst entscheiden, ob du Dairon den Vortritt lassen und die Probe auf seinen Körperkraft-Wert würfeln oder dich selbst versuchen möchtest. Hattest du mit deinen Bemühungen Erfolg (219) oder nicht (365)?

79

Es gelingt dir in kurzer Zeit, die Blutung zu stoppen, die Wunde mit Alkohol zu reinigen und einen provisorischen Verband anzubringen. Es scheint dem Ritter schwer zu fallen, ein Zeichen von Schwäche oder Hilflosigkeit zu zeigen, also bedankt er sich nur knapp bei dir – allerdings nicht ohne den Hinweis, dass die Wunde auch ohne deine Hilfe geheilt wäre und ihn nicht behindert hätte ... Kein Zwerg könnte störrischer sein! In Folge deiner Behandlung kannst du Dairons Lebensenergie nun wieder um $2 * TFP* + 2$ erhöhen (100).

80 ()

Nahe dem Fluss steht eines der wenigen Steingebäude Eichhafens, in dem eine dickliche Schmiedin ihrem Gewerbe nachgeht. Beim Näherkommen kannst du feststellen, dass sich die gute Frau ganz offenkundig nicht auf die Ausbesserung oder gar Fertigung von Waffen und Rüstungen versteht, sondern lediglich als Grobschmiedin arbeitet und neben einfachen Werkzeugen auch Hufe beschlägt. Die Kutsche, die du vor wenigen Stunden auf der Landstraße gesehen hast, steht hinter dem Gebäude, während die Frau geschäftig eines der Zugtiere beschlägt. Falls du die Schmiede noch nicht besucht hast, kannst du dies nun tun (153), andernfalls störst du die fleißig arbeitende Frau lieber nicht noch einmal (412).

81

"Zeit ist Geld und Phex war noch nie auf der Seite der Schwätzer. Es ist besser, wenn Ihr mich jetzt meinen Geschäften nachgehen lasst. Die Kundschaft wartet." Tatsächlich steht neben dir eine junge Kauffrau, die zufrieden ein Geldsäckchen in der Hand wiegt. Vermutlich will sie ihre Schulden bezahlen. Es ist wohl besser, Xulmina in Ruhe zu lassen und dich zu verabschieden. Du kannst dich nach Ludewich umsehen (184), ein Spiel wagen (13) oder den *Würfelbecher* verlassen (Karte).

82 S

Du schließt den Deckel der Truhe, dann sprichst du ein kurzes Gebet. Du hoffst, dass die Truhe für jeden anderen auf alle

Ewigkeit verborgen bleibt und Ruudwinda hier eine sichere Ruhestätte gefunden hat (36).

82 D

Dairon zeigt sich sehr zufrieden mit deiner Entscheidung. Umso überraschter bist du, dass er dich zurückhält und ein kurzes Gebet spricht. Ihr hofft, dass die Truhe für jeden anderen auf alle Ewigkeit verborgen bleibt und Ruudwinda hier eine sichere Ruhestätte gefunden hat. Erhöhe Dairons Moralwert um 1 Punkt, bevor du bei Abschnitt 36 weiterliest.

82 E

Erloran ist sichtlich entsetzt über deine Entscheidung. Es fällt ihm schwer, die tote Magierin ohne Bestattung zurückzulassen, aber er akzeptiert deine Entscheidung schließlich. Senke seinen Moralwert dennoch um 1 Punkt, bevor du bei Abschnitt 36 weiterliest.

82 DE

Erloran ist sichtlich entsetzt über deine Entscheidung. Es fällt ihm schwer, die tote Magierin ohne Bestattung zurückzulassen, aber er akzeptiert deine Entscheidung schließlich. Dairon nickt dir dagegen zufrieden zu. Ingeheim hoffst du, dass die Truhe für jeden anderen auf alle Ewigkeit verborgen bleibt und Ruudwinda hier eine sichere Ruhestätte gefunden hat. Senke Erlorans und erhöhe Dairons Moralwert um jeweils 1 Punkt, bevor du bei Abschnitt 36 weiterliest.

83

Nachdem du einen Blick in jedes Zimmer im oberen Stockwerk geworfen hast, kommst du zu dem Schluss, dass niemand hier oben war, seit du das Haus verlassen hast. Deine Stube wurde nicht betreten, die Tür zu Kameires Zimmer ist noch immer fest verschlossen, auch die anderen Räume scheinen dir unbetreten (100).

84 A C

Du schreckst hoch, schweißgebadet.

Es dauert einen Moment, bis du dich orientiert hast. Die Matratze unter dir ist angenehm weich, das dicke Bettzeug fühlt sich warm und schweißgetränkt an. Die Kammer um dich herum ist nicht besonders groß, aber außer dem bequemen Bett stehen noch ein Schrank, ein kleiner Tisch, zwei Schemel und eine große Schüssel mit Wasser auf einer schmalen Kommode vor einem kleinen Silberspiegel in dem Zimmer. Durch den Spalt der zugezogenen Fensterläden dringt helles Licht, vermutlich hat die Praios-Scheibe schon ein Stück ihres Weges zurückgelegt. Dein Blick wandert zum Schrank – dort hast du gestern abend deine Sachen verstaut, wie du dich erinnern kannst. Gestern! Schmerzlich wird dir bewusst, dass es nun bereits fünf Tage her ist, seit ihr Eichhafen verlassen habt, fünf Tage, seit du Alrikes Leiche begraben hast, fünf Tage, die mit Nächten endeten, in denen du von ihrem Tod geträumt hast – und der Rettung durch Dairon. Fünf Tage, in denen er nicht versucht hat, dich umzubringen, dich gefangen zu nehmen, dir zu schaden. Fünf Tage, die euer Zweckbündnis schon hält. Fünf Tage, in denen ihr nach Andergast gereist seid, um Meister Jarbalds Familie von dessen Tod zu unterrichten – und um am Königs-

hof von den Geschehnissen der letzten Zeit zu berichten, vom Bündnis der Menschen mit den Orks. Was der Mann auf dem Dach andeutete, hat dir Dairon inzwischen längst bestätigt. Es gibt noch mehr Verräter, noch mehr Ritter, Adlige, Edelleute und sogar Geweihte, die in den nördlichen Grenzgebieten gemeinsame Sache mit den Orks machen.

Bei dem Gedanken daran wird deine Kehle trocken. Du stehst auf, gehst hinüber zum Wasserbecken und nimmst einen kräftigen Schluck. Du verdrängst deine finsternen Gedanken, schiebst sie beiseite. Du erinnerst dich an Erloran, den jungen Magier vom Kampfseminar zu Andergast, den Alrike und du in Eichhafen kennen lernst, der versuchte, ihr Leben zu retten – und dem es nicht gelang. Er hat sich dir und Dairon ohne zu zögern und auf eigenen Wunsch angeschlossen. Er sagte, dass er seine Schuld Alrike gegenüber begleichen wolle, aber du hast auch dieses Funkeln in seinen Augen gesehen, das junge Menschen antreibt, wenn sich ein neues Abenteuer vor ihnen auftut. Dairon hatte ihn gewarnt, dass nur einer der beiden Attentäter tot sei und euch vermutlich noch andere Auftragsmörder jagen werden, um eure Botschaft an den Königshof zu verhindern und Dairon als reuigen Verräter und dich als einzigen überlebenden Zeugen zu töten, aber Erloran ließ sich von seinem Entschluss nicht abbringen.

Der Kampfmagier hatte euch vorgeschlagen, für eure Unterkunft in der Stadt Andergast zu sorgen, der Stadt, in der eine gute Bekannte von ihm eine kleine Taverne betreibt und in der er sich – im Gegensatz zu Dairon und dir – wenigstens ein bisschen auszukennen scheint.

Und so kleidest du dich nun in deiner kleinen Kammer an, in einer dir fremden Stadt, gesucht und gejagt von Mördern – und auf deiner Seite stehen lediglich ein idealistischer, aber vollkommen unerfahrener Magus und der Mann, der alles daran gesetzt hatte, dich umzubringen.

Bevor du den Tag beginnst und dich bei Abschnitt 222 in Richtung Schankraum aufmachst, solltest du noch deine Lebensenergie auf den Maximalwert setzen – schließlich bist du in den letzten Nächten etwas zur Ruhe gekommen.

84 B

Du schreckst hoch, schweißgebadet.

Es dauert einen Moment, bis du dich orientiert hast. Die Matratze unter dir ist angenehm weich, das dicke Bettzeug fühlt sich warm und schweißgetränkt an. Die Kammer um dich herum ist nicht besonders groß, aber außer dem bequemen Bett stehen noch ein Schrank, ein kleiner Tisch, zwei Schemel und eine große Schüssel mit Wasser auf einer schmalen Kommode vor einem kleinen Silberspiegel in dem Zimmer. Durch den Spalt der zugezogenen Fensterläden dringt helles Licht, vermutlich hat die Praios-Scheibe schon ein Stück ihres Weges zurückgelegt. Dein Blick wandert zum Schrank – dort hast du gestern abend deine Sachen verstaut, wie du dich erinnern kannst.

Gestern! Schmerzlich wird dir bewusst, dass es nun bereits fünf Tage her ist, seit ihr Eichhafen verlassen habt, fünf Tage, seit du Bradwinjas Leiche begraben hast, fünf Tage, die mit Nächten endeten, in denen du von ihrem Tod geträumt hast – und der Rettung durch Dairon. Fünf Tage, in denen er nicht versucht hat, dich umzubringen, dich gefangen zu nehmen, dir zu schaden. Fünf Tage, die euer Zweckbündnis schon hält.

Fünf Tage, in denen ihr nach Andergast gereist seid, um Meister Jarbalds Familie von dessen Tod zu unterrichten – und um am Königshof von den Geschehnissen der letzten Zeit zu berichten, vom Bündnis der Menschen mit den Orks. Was der Mann auf dem Dach andeutete, hat dir Dairon inzwischen längst bestätigt. Es gibt noch mehr Verräter, noch mehr Ritter, Adlige, Edelleute und sogar Geweihte, die in den nördlichen Grenzgebieten gemeinsame Sache mit den Orks machen.

Bei dem Gedanken daran wird deine Kehle trocken. Du stehst auf, gehst hinüber zum Wasserbecken und nimmst einen kräftigen Schluck. Du verdrängst deine finsternen Gedanken, schiebst sie beiseite. Du erinnerst dich an Erloran, den jungen Magier vom Kampfseminar zu Andergast, den Bradwinja und du in Eichhafen kennen lernst, der versuchte, ihr Leben zu retten – und dem es nicht gelang. Er hat sich dir und Dairon ohne zu zögern und auf eigenen Wunsch angeschlossen. Er sagte, dass er seine Schuld Bradwinja gegenüber begleichen wolle, aber du hast auch dieses Funkeln in seinen Augen gesehen, das junge Menschen antreibt, wenn sich ein neues Abenteuer vor ihnen auftut. Dairon hatte ihn gewarnt, dass nur einer der beiden Attentäter tot sei und euch vermutlich noch andere Auftragsmörder jagen werden, um eure Botschaft an den Königshof zu verhindern und Dairon als reuigen Verräter und dich als einzigen überlebenden Zeugen zu töten, aber Erloran ließ sich von seinem Entschluss nicht abbringen.

Der Kampfmagier hatte euch vorgeschlagen, für eure Unterkunft in der Stadt Andergast zu sorgen, der Stadt, in der eine gute Bekannte von ihm eine kleine Taverne betreibt und in der er sich – im Gegensatz zu Dairon und dir – wenigstens ein bisschen auszukennen scheint.

Und so kleidest du dich nun in deiner kleinen Kammer an, in einer dir fremden Stadt, gesucht und gejagt von Mördern – und auf deiner Seite stehen lediglich ein idealistischer, aber vollkommen unerfahrener Magus und der Mann, der alles daran gesetzt hatte, dich umzubringen.

Bevor du den Tag beginnst und dich bei Abschnitt 222 in Richtung Schankraum aufmachst, solltest du noch deine Lebensenergie auf den Maximalwert setzen – schließlich bist du in den letzten Nächten etwas zur Ruhe gekommen.

85

Du spurtest los – lege eine Probe auf *Athletik* (GE/KO/KK) ab! Ist die Probe gelungen, geht es bei Abschnitt 140 weiter, andernfalls bei Abschnitt 362.

86

Für einen Moment scheint dir Larja bei aller Kühle, die sie dir entgegenbringt, verletzlich und klein. Du beschließt, deinem Gefühl zu vertrauen, und bietest ihr in verständnisvollem Ton an, ihr Gehör zu schenken, falls sie dich einlässt.

Lege einen *Überreden*-Probe (MU/IN/CH) +1 ab. Gelungen (179) oder nicht (29).

87

Du kehrst in die Ecke des Raumes zurück, in der sich die Falltür befindet. Mit einer Metallöse lässt sie sich nach oben zur Wand hin öffnen, zwei rostige Metallscharniere deuten an, dass dies aber nicht lautlos vonstatten gehen wird.

Willst du zuerst an der Falltür lauschen (207) oder reißt du sie auf, um dich gleich darauf zügig hinunter zu stürzen (262)? Du kannst dich natürlich wieder zurückziehen (**Karte**).

88

Dir fällt nichts Ungewöhnliches auf (100).

89 S D

Zwar laufen immer wieder ein paar geschäftige Passanten zum gegenüberliegenden Zunfthaus der Schmiede oder verlassen dieses durch das mit kunstvollen Schmiedearbeiten verzierte Hauptportal, doch niemand scheint sich daran zu stören, dass jemand die Ruine von Jarbalds Lagerhalle betreten hat und sich dort ganz offenkundig umsehen möchte. Eine junge Frau lächelt dir sogar spöttisch zu und weist dich dann darauf hin, dass du nicht der erste Schatzsucher seist – und deine Vorgänger wohl allesamt erfolgreicher gewesen sein dürften, falls das Feuer überhaupt etwas von Wert übrig gelassen haben sollte.

Wenn du dennoch Zeit darin investieren möchtest, dich hier genauer umzusehen, kannst du dies nahe des ehemaligen, zweiflügligen Tores tun (44), mitten in der verkohlten Halle (368), in der alten Schmiede (150) oder im kleinen Stall (414), der unter den Trümmern der vormals darüberliegenden Wohnstube vollkommen verschüttet ist.

Wenn du denkst, hier nur deine kostbare Zeit zu verschwenden, kannst du jederzeit deine Untersuchung abbrechen (**Karte**).

89 E DE

Zwar laufen immer wieder ein paar geschäftige Passanten zum gegenüberliegenden Zunfthaus der Schmiede oder verlassen dieses durch das mit kunstvollen Schmiedearbeiten verzierte Hauptportal, doch niemand scheint sich daran zu stören, dass jemand die Ruine von Jarbalds Lagerhalle betreten hat und sich dort ganz offenkundig umsehen möchte. Eine junge Frau lächelt dir sogar spöttisch zu und weist dich dann darauf hin, dass du nicht der erste Schatzsucher seist – und deine Vorgänger wohl allesamt erfolgreicher gewesen sein dürften, falls das Feuer überhaupt etwas von Wert übrig gelassen haben sollte.

Wenn du dennoch Zeit darin investieren möchtest, dich hier genauer umzusehen, kannst du dies nahe des ehemaligen, zweiflügligen Tores tun (44), mitten in der verkohlten Halle (368), in der alten Schmiede (150) oder im kleinen Stall (414), der

unter den Trümmern der vormals darüberliegenden Wohnstube vollkommen verschüttet ist. Womöglich kann eine von Erloran durchgeführte magische Analyse die Suche erheblich beschleunigen (136).

Wenn du denkst, hier nur deine kostbare Zeit zu verschwenden, kannst du jederzeit deine Untersuchung abbrechen (**Karte**).

90

Neugierig tritt Meister Jarholin näher zu dir: "Ihr sucht jemanden? Wen denn?"

Offenbar erwartet er einen Namen und vermutlich auch einen Grund. Verschwörerisch antwortest du: "Nun, sagen wir einfach, ich suche einen ganz bestimmten Alchimisten. Ich werde euch rechtzeitig in Kenntnis setzen, wenn ich ihn gefunden habe, aber bis dahin würde ich mich gerne hier umsehen, wenn Ihr es erlaubt."

Meister Jarholin wird erst schlagartig kreidebleich, dann läuft er rot an. Nervös tänzelt er von einem Bein auf das andere: "Ich bin sicher, dass Ihr Eure Gründe habt. Wenn Ihr mich sucht, ich bin in meinem Labor."

Dann wendet er sich ab und eilt in das nördlich gelegene Gebäude (221).

91 Z+I

Der Marktplatz ist die größte freie Fläche in Andergast. Umstanden von zahlreichen Häusern, wie etwa dem Praios-Tempel, dem Rat- und dem Zeughaus, befindet sich der aus etwa vier Dutzend Ständen bestehende Markt auf der südlichen Hälfte des Platzes.

Ist es gerade zwischen der 8. Stunde am Morgen und der 16. Stunde am Nachmittag (421)? Falls nicht, lies Abschnitt 366.

92

"Nein", antwortest du leise. Auch Dairon und Erloran schütteln den Kopf (3).

93 S E

Der Alchimist schaut dich ungläubig an, dann kramt er 30 Silbertaler aus seinen Taschen, wirft sie dir entgegen und rennt so schnell er kann davon. Hoffentlich war es kein Fehler, den Mann laufen zu lassen (**Karte**).



93 D DE

Der Alchimist schaut dich ungläubig an, dann kramt er 30 Silbertaler aus seinen Taschen, wirft sie dir entgegen und rennt so schnell er kann davon. Hoffentlich war es kein Fehler, den Mann laufen zu lassen – Dairon zumindest scheint dieser Meinung zu sein, tadelnd schüttelt er den Kopf (**Karte**). Senke Dairons Moralwert um 1 Punkt.

94

Es gelingt dir nicht, deinen Sturz zu kontrollieren, so dass du hart auf das nasse Pflaster aufschlägst und dabei nur 2W6+2 Punkte deiner Lebensenergie verlierst.

Falls deine Lebensenergie dadurch unter 0 gesunken ist, lies bei Abschnitt 102 weiter. Andernfalls kannst du dich nach einem anderen Weg umsehen (33) oder die Leiter aufrichten und sie erneut erklimmen (304).

95

Um keine Risiken einzugehen, beschließt du, diesmal nicht nach Ludewich Ausschau zu halten und demzufolge auch die Angestellten nicht zu befragen – besonders Larja nicht. Also gehst du geradewegs zu Meister Jarholin, um etwas zu kaufen. So freundlich dich Meister Jarholin auch begrüßt hat, wenn es um die Preise seiner Waren geht, gibt er keinen Fingerbreit nach. Da sich der Alchimist scheinbar sicher ist, mehr potenzielle Kunden zu haben, als er Waren liefern kann, nützt auch Feilschen nichts.

Name	Preis	Wirkung
Charismaelixier	45D	CH +2 für 24 Stunden
Fingerfertigkeitseelixier	30D	FF +7 für 1 Stunde
Mutelixier	35D	MU +3 für eine Stunde
Heiltrank	15D	Regeneration von 3W6+6 LeP
Halbgift	60D	Waffe für einen Kampf bestreichen, 1 Gegner erleidet -3 auf AT, PA, TP und INI für den Rest des Kampfes

Nach dem kurzen Verkaufsgespräch verabschiedest du dich und verlässt die Werkstätten (**Karte**).

Du kannst während deines Abenteuers nicht nur LeP verlieren, sondern auch LeP regenerieren – etwa durch einen Heiltrank. Heiltränke bringen dir unterschiedlich viele LeP zurück, damit erhöht sich aber nicht die Zahl der dir maximal zur Verfügung stehenden LeP. Deine Lebensenergie darf ihren Maximalwert auch nicht überschreiten. Wenn dir weniger als 3W6+6 LeP zum Maximalwert fehlen und du obigen Trank benutzt, 'verschenkst' du also ein paar Punkte.

96 S

Die Wachen mustern dich aufmerksam, lassen dich aber grußlos passieren (**Karte**).

96 D E DE

Die Wachen mustern euch aufmerksam, lassen euch aber grußlos passieren (**Karte**).

97 S

"Morden ist dumm, eine Rückkehr wäre dumm – aber warum solltest du nicht dumm sein, Mörder?", fragt dich Kraxabraxaxel vorsichtig. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf. Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

97 D E

"Morden ist dumm, eine Rückkehr wäre dumm – aber warum solltest du nicht dumm sein, Mörder?", fragt dich Kraxabraxaxel vorsichtig. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer magst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch dein Gefährte streckt sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

97 DE

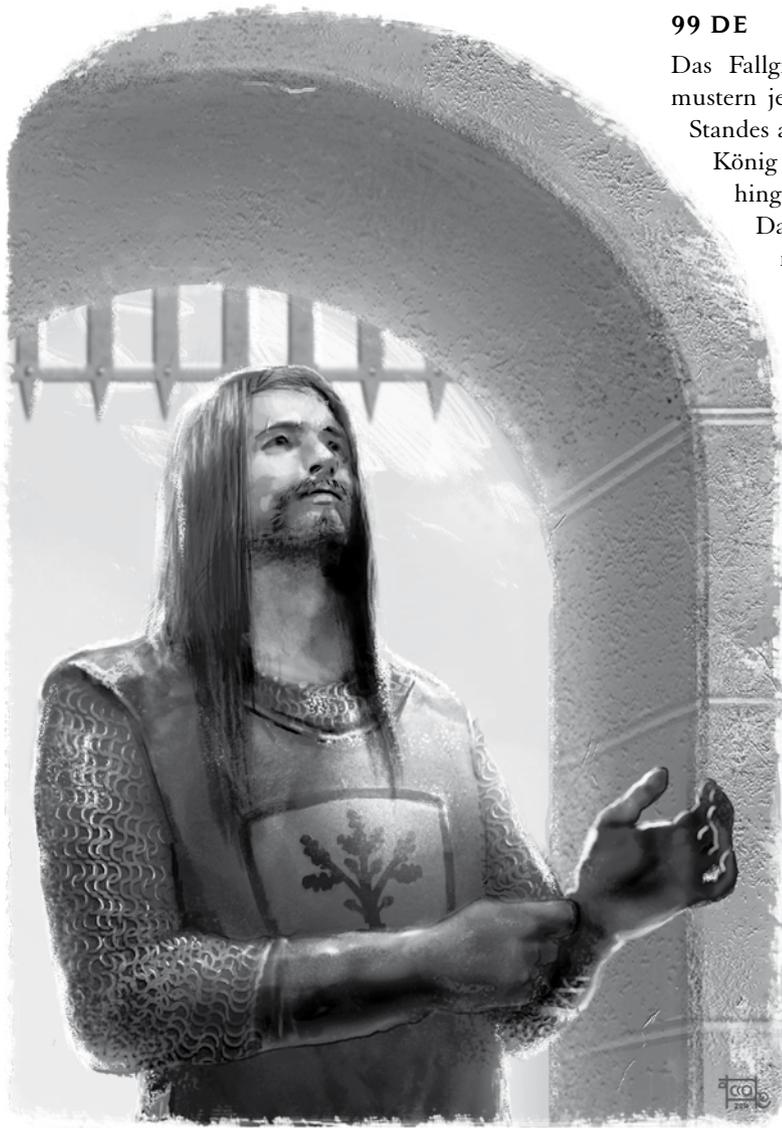
"Morden ist dumm, eine Rückkehr wäre dumm – aber warum solltest du nicht dumm sein, Mörder?", fragt dich Kraxabraxaxel vorsichtig. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer magst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst auch du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch deine Gefährten strecken sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

98

Schnell, würfle eine Probe auf deinen Intuitionswert. Gelungen (386) oder nicht (275)?



99 D

Das Fallgitter ist oben, die aufmerksamen Wachsoldaten mustern jeden Passanten angespannt – lassen Bürger jeden Standes aber wortlos eintreten. Ganz offensichtlich hält der König heute seinen Hoftag ab, zumindest würdet ihr dahingehend nicht falsch informiert.

Dairon ist sichtlich nervös, dabei aber auch sehr darum bemüht, die Ruhe zu wahren und sich nichts anmerken zu lassen. Dennoch zieht er dich vor dem Betreten der Burg noch einmal zu sich ... als du plötzlich einen Klapps auf die Schulter spürst. Du zuckst zusammen, drehst dich um ...

... und schaut in das grinsende Gesicht Erlorans: "Ihr wolltet doch wohl nicht ohne mich vor meinen König treten?" Du bist erleichtert, den jungen Magier bei dir zu haben, Dairons Freude darüber währt aber nur kurz, zu nah geht ihm ganz offensichtlich sein eigenes Schicksal. Für einen kurzen Moment schweigt er nachdenklich, dann nickt er entschlossen, bittet euch aber auch, ihn für sich selbst sprechen zu lassen – egal was geschehen mag.

Schließlich schreitet er voran und führt euch an den Wachen vorbei ins Innere der Burg (381).

99 DE

Das Fallgitter ist oben, die aufmerksamen Wachsoldaten mustern jeden Passanten angespannt – lassen Bürger jeden Standes aber wortlos eintreten. Ganz offensichtlich hält der König heute seinen Hoftag ab, zumindest würdet ihr dahingehend nicht falsch informiert.

Dairon ist sichtlich nervös, dabei aber auch sehr darum bemüht, die Ruhe zu wahren und sich nichts anmerken zu lassen. Dennoch zieht er euch vor dem Betreten der Burg noch einmal zu sich und bittet euch, ihn für sich selbst sprechen zu lassen – egal was geschehen mag. Für einen kurzen Moment schweigt er nachdenklich, dann nickt er entschlossen, bittet euch aber auch, ihn für sich selbst sprechen zu lassen – egal was geschehen mag. Schließlich schreitet er voran und führt euch an den Wachen vorbei ins Innere der Burg (381).

100 ()

Im Inneren der *Blauen Tanne* stehen dir mehrere Optionen zur Verfügung. Falls du noch nicht hier warst, lese unbedingt den Kasten unter diesem Abschnitt.

Du kannst nach Spuren von Kameires Entführern suchen und dich dazu im Schankraum (389), der Küche (161) oder den Schlafzimmern im oberen Stockwerk umsehen (83). Vielleicht möchtest du aber auch nach Zeugen in der Umgebung suchen (274).

Wenn du dich mit deinen Gefährten – oder auch nur einem der beiden – beraten möchtest, schlage Abschnitt 321 auf. Falls du das **Y** angekreuzt hast und *Kusliker Zeichen* mit einem TaW von mindestens 4 lesen kannst, darfst du dich auch für eine Weile zurückziehen, um deinen Fund zu

studieren (128).

Natürlich ist es dir jederzeit möglich, eine 8-stündige Ruhephase einzulegen (siehe Kasten – Z+8) oder stattdessen die Schänke zu verlassen (**Karte**).

KARTENNUTZUNG

An dieser Stelle wird dir das erste Mal die Option geboten, mit Hilfe der Karte einen Ort innerhalb der Stadt zu besuchen. Dies wird durch die Aufforderung (**Karte**) angezeigt, womit die Karte im Anhang dieses Abenteurers gemeint ist. Dort sind bereits einige Orte mit einem Kästchen markiert, in dem ein kleiner Buchstabe steht. Neben der Karte findest du eine Legende, in der bereits einige Orte eingetragen sind. Dabei ist neben dem Buchstaben für den Ort eine Zahl angegeben, die dem Abschnitt im Abenteuer entspricht, den du aufsuchen sollst, wenn du den Ort besuchen möchtest. Außerdem ist Platz für eine kurze Notiz, worum es sich bei dem Ort handelt. Die *Blaue Tanne* wurde beispielsweise bereits eingetragen: **a: Blaue Tanne 400**

Blaue Tanne 400

Du siehst auch, dass viele Orte noch nicht eingetragen

wurden. Du wirst im Laufe des Abenteuers immer wieder von Orten hören, die du dann in der Legende ergänzen und daraufhin auch besuchen kannst.

DAS ZEITSYSTEM

Der Faktor Zeit spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Der Zeitzähler unter der Karte sollte nun mit Tag 14. Travia und Stunde 9 beschriftet werden. Immer dann, wenn etwas Zeit vergeht, erhöht sich der Zeitzähler um die entsprechende Stundenanzahl. Auch wenn manche Handlungen eventuell nicht exakt eine Stunde dauern, wird im Rahmen dieses Abenteuers dennoch vereinfacht nur in Stunden gezählt. Es kann von entscheidender Bedeutung sein, wann du einen bestimmten Ort besuchst.

Wenn hinter der Abschnittsnummer ein Z+ steht, solltest du den Zähler um die angegebene Zahl erhöhen. Z+4 bedeutet beispielsweise, dass etwas 4 Stunden dauert und der Zähler um 4 Stunden erhöht werden muss. Bedenke dabei, dass nach Stunde 23 die Stunde 0 beginnt und der Tag um 1 erhöht werden muss.

ABSCHNITTE FÜR ANWESENDE GEFÄHRTE

Die *Blaue Tanne* ist zudem ein besonderer Ort, weil du die Möglichkeit hast zu entscheiden, ob du Dairon, Erloran oder beide mit in die Stadt nehmen möchtest. Wenn du die beiden mitnimmst, begleiten sie dich. Du wirst Abschnitte finden, deren Nummer mehrmals vorhanden ist, begleitet von einem nachgestellten D, E, DE oder S. Wenn dich nur Dairon begleitet, liest du den Abschnitt mit dem D, wenn dich Erloran begleitet, den Abschnitt mit dem nachfolgenden E. Falls dich beide begleiten, ist der Abschnitt mit DE der Richtige für dich, und wenn du alleine unterwegs bist, der Abschnitt mit dem S. Es kann auch sein, dass hinter einem Abschnitt mehrere Optionen stehen, weil der Abschnitt für den Fall gilt, dass dich Dairon begleitet oder Dairon und Erloran bei dir sind. Dann steht hinter der Abschnittsnummer beispielsweise D DE.

Wenn du Begleiter bei dir hast und in eine Kampfsituation kommst, darfst du für jeden Gegner, dich selbst und deine Begleiter würfeln. Beachte dabei: Jeder Kämpfer kann nur einmal angreifen und nur einmal parieren. Es kann also sinnvoll sein, einen Gegner konzentriert anzugreifen ...

Mitunter ist einer deiner Begleiter auch für eine gewisse Zeit beschäftigt. Dann kannst du im Spielprotokoll notieren, ab wann dir der Gefährte wieder zur Verfügung steht. Bis dahin kannst du ihn nicht mitnehmen und auch in der *Blauen Tanne* nicht auf ihn zurückgreifen.

RUHEPHASEN

Wenn Dairon oder Erloran in der *Blauen Tanne* bleiben, können sie dort etwas tun. Du kannst ihnen immer dann eine Aufgabe zuweisen, wenn sie dich nicht begleiten. Manche Aufgaben erfordern allerdings, dass die beiden eine gewisse Zeitspanne in der *Blauen Tanne* verbringen. Das Ergebnis ihrer Aufgabe wird immer erst nach Ablauf dieser Zeitspanne wirksam. Eine Ruhephase unterbricht

diese Zeitspanne, wenn die beiden die *Blaue Tanne* verlassen, wird ihre jeweilige Tätigkeit abgebrochen. Um den Überblick zu behalten, kannst du unter dem Zeitzähler eintragen, seit wann Dairon (D) und Erloran (E) in der *Blauen Tanne* welcher Tätigkeit nachgehen.

Folgende Tätigkeiten sind den beiden möglich:

Einlegen einer zusätzlichen Ruhephase: Die Phase muss mindestens 8 Stunden dauern und führt zur Regeneration von 1W6+4 LeP für Dairon bzw. 1W6+2 LeP und 1W6+2 AsP für Erloran.

Gemeinsamer Stockkampf: Dairon übt mit Erloran das Stockfechten, so dass der Magier nach der 8-stündigen Übungsphase seinen Talentwert *Stäbe* um 1 Punkt verbessert hat, was zu einer Erhöhung seines Stäbe-AT-Wertes um 1 Punkt führt.

Nichtstun: Der Gefährte macht einfach nichts.

Dairon kann zudem folgendes tun:

Eine Waffe pflegen: Falls eine Waffe einen gegenüber dem normalen Wert erhöhten BF über 0 hat, kann Dairon diesen Wert um 1 Punkt senken. Falls du ohne BF spielst, ist diese Option natürlich irrelevant für dich. Für die Waffenpflege braucht Dairon 6 Stunden.

REGENERATION UND TOD VON GEFÄHRTE

Wenn du eine Ruhephase von 8 Stunden einlegst, ruhen auch Dairon und Erloran. Jeder von euch regeneriert dann 1W6+2 LeP (Dairon sogar noch 2 zusätzliche Punkte). Erloran regeneriert zudem 1W6+2 AsP.

Sollten Dairon oder Erloran im Laufe des Abenteuers schwer verletzt werden, ihre LeP also unter 5 sinken, so musst du sie bei der nächsten Gelegenheit in die *Blaue Tanne* bringen. Auch wenn die beiden natürlich sterben könnten, sinkt ihre Lebensenergie dennoch niemals unter 1 Punkt – es sei denn, im Abenteuer wird etwas anderes behauptet. Weder Dairon noch Erloran dürfen die *Blaue Tanne* verlassen, solange ihre LE unter 6 LeP beträgt. Sie können daher nur im Rahmen einer allgemeinen oder einer zusätzlichen Ruhephase ausruhen.

Sollten Dairon oder du verletzt sein, kann Erloran auch alle 8 Stunden versuchen, einen BALSAM SALABUNDE zu wirken. Dazu muss er natürlich beim Verletzten sein. Der Zauber (siehe Anhang) wirkt allerdings im Erfolgsfall so schnell, dass keine Zeit während seiner Anwendung verstreicht. Durch den Zauber wird aber eine möglicherweise von Erloran in der *Blauen Tanne* ausgeübte Tätigkeit unter- und damit automatisch abgebrochen.

101 Z+1

Du klopfst gegen die Tür, woraufhin dir eine Gardistin mit unzähligen Sommersprossen im Gesicht öffnet. Ihre leicht schielenden Augen wandern unruhig umher, so dass du nicht immer sicher bist, ob sie gerade dich oder die Umgebung beobachtet. Schließlich winkt sie dich grublos herein, bevor sie dich in eine geräumige Stube führt, wo ein Pfeife rauchender Gardist hinter einem schweren Schreibtisch sitzt. Der kahlköpfige Mann

schaust dich aus Augen mit schweren Tränensäcken an, als könne er sich nicht im geringsten vorstellen, womit du ihm wohl seine Zeit stehlen könntest. Dann blafft er dich unvermittelt an, doch endlich zu sagen, was du zu sagen hättest.

Du berichtest von Kameires Entführung, woraufhin der Gardist zunächst mit seinen fleischigen Fingern etwas aus einer Zahnücke pult und dich dann berichtigt, es handle sich für ihn um das Verschwinden einer Person, nicht um eine Entführung. Er versichert dir aber großzügigerweise, dass er sich umhören werde ...

Gibst du dich damit zufrieden und verlässt das Zeughaus wieder (**Karte**) oder möchtest du der Angelegenheit Nachdruck verleihen, indem du von dem Erpresserbrief, den mutmaßlichen Entführung und den Hintergründen berichtest (**402**)? Wie auch immer du dich entscheidest – kreuze vorher das **Z** an.

102

Dunkelheit umgibt dich ... Aber du spürst keinen Schmerz ... Lies direkt bei Abschnitt **65** weiter, setze die Lebensenergie deines Helden auf den Maximalwert, aber entferne keine Kreuze von angekreuzten Abschnitten.

103

Unter der Falltür befindet sich ein kleiner Verschlag, in dem du unzählige Dolche entdeckst. Die Waffen sind nicht besonders kunstvoll gefertigt worden, weisen aber alle an einer Stelle nahe der schmalen Parierstange ein auffälliges, stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe auf, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Du hast dieses Symbol noch nie zuvor gesehen.

Wenn du möchtest, kannst du eine der unversehrten Klingen an dich nehmen (TP 1W6+3, TP/KK 12/4 BF 2, INI 0, DK N), den Großteil lässt du aber hier liegen, schließlich würde dein Fund beim Abtransport auffallen – und eine Anklage wegen Waffenschmuggels möchtest du derzeit nicht auch noch riskieren (**266**).

104 () () () ()

Wenn du das **R** bereits angekreuzt hast, lies gleich bei Abschnitt **237** weiter. Falls nicht, kreuze einen (weiteren) Kreis neben der Abschnittsnummer an und addiere 2 zu den nun angekreuzten Kreisen. Würfel dann mit einem W6. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der soeben ermittelten Zahl oder hast du bereits alle 4 Kreise angekreuzt, lies Abschnitt **357**. Andernfalls lies bei Abschnitt **70** weiter.

105

Du springst – lege eine weitere *Athletik*-Probe ab (GE/KO/KK), diesmal aber um 2 Punkte erschwert. Gelingt dir die Probe (**52**) oder nicht (**417**)?

106 S D

Im flackernden Kerzenlicht werfen die Regale und Fässer im Keller unheimliche Schatten, aber da das fiepende Geräusch nicht mehr zu hören ist, lässt du dich nicht einschüchtern. Du durchsuchst den Keller erst oberflächlich, dann gründlicher, aber außer mehr oder weniger gut erhaltenen Lebensmitteln,

einem leeren Weinfässchen, einem Orkschrumpfkopf und etwas Mäusekot findest du nichts Bedeutendes. Enttäuscht kehrst du ins Erdgeschoss zurück (**36**).

106 E DE

Im flackernden Kerzenlicht werfen die Regale und Fässer im Keller unheimliche Schatten, aber da das fiepende Geräusch nicht mehr zu hören ist, lässt du dich nicht einschüchtern. Du durchsuchst den Keller erst oberflächlich, dann gründlicher, aber außer mehr oder weniger gut erhaltenen Lebensmitteln, einem leeren Weinfässchen, einem Orkschrumpfkopf und etwas Mäusekot findest du nichts Bedeutendes. Es steht dir frei, ins Erdgeschoss zurück zu kehren (**36**), aber vielleicht möchtest du Erloran noch um eine magische Analyse bitten, falls ihm mindestens 4 AsP zur Verfügung stehen (**183**).

107

Du spürst, dass es auch Erloran nicht leicht fällt, die dreisten Lügen Dairons zu ertragen. Wenn Erlorans Moralwert 4 Punkte oder mehr beträgt, lies bei Abschnitt **333** weiter, andernfalls bei Abschnitt **74**.

108

Larjas wütende Mine entspannt sich, aber du entdeckst keine Spur von Freude. Hatte Erloran dir nicht erklärt, der Zauberspruch würde euch eine Person gewogen machen, als wärt ihr euch seid Jahren vertraut?

Nun, Erloran scheint nicht Unrecht mit seiner Aussage gehabt zu haben: Über Larjas Wange rinnt eine Träne, Erleichterung steht ihr ins Gesicht geschrieben. Es scheint, als könne sie sich von einer schweren Last befreien. Sie winkt euch herein und führt euch zu einem schmalen Tisch, an dem ihr Platz nehmt (**260**).

109

Ihr haltet den Atem an. Vorsichtig nähert sich Erloran dem Pergament, wie gebannt starrt er darauf. Dann öffnet er den Mund, streckt die zitternden Finger vorwärts, leckt sich über die Lippen, atmet tief ein und sagt schließlich: "Magisch – ich wusste, dass Magie im Spiel ist!"

"Und was für Magie ist dort im Spiel, welche Wirkung hat sie, ist sie gefährlich?", drängt Dairon neugierig. "Das weiß ich nicht", antwortet Erloran verbittert.

Ein süffisantes Lächeln entsteht auf Dairons Lippen, der dann spöttisch anmerkt: "Wenn Ihr erlaubt, nehme ich dieses Schriftstück dann doch an mich. Magisch hin oder her – deswegen muss es ja nicht gleich gefährlich sein."

Hältst du Dairon auf (**186**) oder lässt du ihn gewähren (**142**)? Bevor du dich entscheidest, ziehe Erloran noch 4 AsP ab.

110 S E

Du lässt Ludewich einen ordentlichen Vorsprung, dann wagst du dich an die Spurensuche. In dem nassen Matsch sind Fußabdrücke leicht zu sehen, leider finden sich auf der breiten Straße und selbst in den engen, von ihr abgehenden Gassen aber gleich mehrere davon. Lege eine Probe auf *Fährten suchen* (KL/IN/IN) +3 ab. Hast du damit Erfolg (**139**) oder nicht (**343**)?

110 D DE

Du lässt Ludewich einen ordentlichen Vorsprung, dann wagst du dich an die Spurensuche. In dem nassen Matsch sind Fußabdrücke leicht zu sehen, leider finden sich auf der breiten Straße und selbst in den engen, von ihr abgehenden Gassen aber gleich mehrere davon. Lege eine Probe auf *Fährtsuchen* (KL/IN/IN) +3 ab. Oder möchtest du Dairon die Spurensuche überlassen? Falls ja, würfle auf seinen *Fährtsuchen*-Talentwert und erhöhe seinen Moralwert um 1. Du darfst aber insgesamt nur eine Probe auswürfeln.

Habt ihr mit der Suche Erfolg (139) oder nicht (343)?

111

Lege eine KO-Probe ab, die um die Hälfte der gerade erlittenen SP (aufgerundet) erschwert ist. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 329 weiter, andernfalls bei Abschnitt 21.

112

“Wir haben in dem Verlies außerdem eine Rolle mit Pergamenten gefunden. Darin fanden wir eine Karte, die das Gebiet zwischen der nördlichen Grenze und der Stadt Andergast umfasst. Außerdem entdeckten wir eine Beschreibung von mir und eine von Ritter Dairon sowie ein ausgeschriebenes Kopfgeld von jeweils 15 Dukaten”, ergänzt du. Überzeugt fährst du fort: “Wir glauben, dass ein Zusammenhang zwischen der Verschwörung im Norden und der Entführung Kameires damit erwiesen scheint.”

“Zumindest scheint Uns Seine Geschichte plausibel”, bestätigt der König mit deutlich hörbarem Interesse. Erhöhe den Aussagewert um 2 weitere Punkte (284).

113

Eilig verbergt ihr euch hinter zwei dichten Büschen und starrt angespannt durch diese hindurch auf die Straße. Es dauert nicht lange, dann ist das Klappern laut und deutlich zu hören. Kurz erblickt ihr zwei Tralloper Riesen, genügsame Arbeitspferde, die einen schweren Planwagen über die Landstraße ziehen. Kurz darauf sind sie auch schon verschwunden – offensichtlich hat euch niemand bemerkt (376).

114

Du blickst hinüber zu Erloran, da legt Xulmina auch schon ihre Hand auf deinen Arm: “Glaube nicht, dass er dir helfen kann. Das würden meine Freunde nicht zulassen.” Jetzt bemerkst du, dass der Thorwaler vom Eingang aus dem Schatten hinter Erloran tritt und demonstrativ auf den Magier hinab blickt (288).

115

Du erreichst das von den Andergastern Schweinetor genannte Stadttor nach Einbruch der Dunkelheit – und findest es entsprechend verschlossen vor. In den beiden das Tor flankierenden, 6 Schritt hohen Türmen haben jeweils ein Gardist Posten bezogen, das Tor selbst wurde mit einem schweren Eichenholzbalken verriegelt und zusätzlich mit einer Eisenkette gesichert, an der sich ein massives Schloss befindet. Wie dir einer der beiden Soldaten versichert, besteht zu so später Stunde keine Möglichkeit, das Tor zu passieren und die Stadt zu ver-

lassen – auch nicht an einem der anderen Stadttore. Im Tonfall des Mannes klingt ein zunehmend spürbares Misstrauen mit, vermutlich macht ihn dein Interesse für einen nächtlichen Ausflug in das Andergaster Umland misstrauisch. Wähle auf der **Karte** lieber einen anderen Ort aus.

116

Erloran kann den Zauber FLIM FLAM wirken, um eine magische Lichtkugel zu erzeugen. Lege eine Probe (KL/KL/FF) auf den Zauber ab. Der Zauber kostet – egal ob ge- oder misslungen – 1 AsP. Solange Erloran noch mindestens 1 AsP übrig hat, kann er weitere Versuche unternehmen. Wenn ihm der Zauber gelungen ist, lies bei Abschnitt 41 weiter. Falls der Zauber misslungen ist und Erloran keine weiteren Versuche unternehmen kann oder du seine Bemühungen abbrechen möchtest, geht es bei Abschnitt 298 weiter.

117

Es gelingt dir nicht, irgendeine Spur zu finden. Du hast sogar Schwierigkeiten, deine eigenen Spuren wiederzuerkennen. Enttäuscht brichst du die Suche nach einer Stunde ab (420).

118 () Z+I

Wenn du Meister Jarbalds Lagerhaus zum ersten Mal besuchst, lies bei Abschnitt 352 weiter. Wenn du schon einmal hier warst, geht es für dich bei Abschnitt 408 weiter.

119 ()

Hast du schon einmal probiert, Einlass zu erhalten (29), oder noch nicht (348)?

120 S

Ein letzter Hieb, dann bricht auch dein zweiter Gegner laut ächzend zusammen. Du hast gesiegt!

Flüchtig schaust du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob die Angreifer wirklich tot sind, anschließend durchsuchst du ihre Leichname, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Bevor du dich weiter im Raum umschaust, läufst du hinüber zu dem Verschlag, in dem du Kameires Körper entdeckst hast. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels kannst du das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, schnell lösen und dir Zugang zu der improvisierten Zelle verschaffen.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als du sie schüttelst. Ob sie betäubt oder mit alchimistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kannst du nicht sagen, aber vermutlich weiß Erloran Rat. Du musst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blaue Tanne* bringen.

Vorher wirfst du aber noch einen eiligen Blick in die große Truhe. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken findest du ein Paar passender und sehr bequemer Lederstiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine

gute Idee. Bis sie hier entdeckt werden, konntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird dich niemand mit lästigen Fragen aufhalten.

Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **S**, **T** und **V** auf dem Spielprotokoll.

120 D

Ein letzter Hieb, dann bricht auch dein zweiter Gegner laut ächzend zusammen. Ihr habt gesiegt!

Flüchtig schaut du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob die Angreifer wirklich tot sind, anschließend durchsuchst du ihre Leichname, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Bevor du dich weiter im Raum umschaust, läufst du hinüber zu dem Verschlag, in dem du Kameires Körper entdeckst hast. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels kannst du das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, schnell lösen und dir Zugang zu der improvisierten Zelle verschaffen.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als du sie schüttelst. Ob sie betäubt oder mit alchemistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kannst du nicht sagen, aber vermutlich weiß Erloran Rat. Du musst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blaue Tanne* bringen.

Währenddessen hat Dairon die große Truhe gründlich durchsucht. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken hat er ein Paar passende und sehr bequeme Ledertiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle gefunden. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine gute Idee. Bis sie hier entdeckt werden, konntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird euch niemand mit lästigen Fragen aufhalten.

Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **S**, **T** und **V** auf dem Spielprotokoll.

120 E

Ein letzter Hieb, dann bricht auch dein zweiter Gegner laut ächzend zusammen. Ihr habt gesiegt!

Flüchtig schaut du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob die Angreifer wirklich tot sind, anschließend durchsuchst du ihre Leichname, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Erloran reißt ihn dir aus der Hand, dann läuft er hinüber zu dem Verschlag, in dem ihr Kameires Körper entdeckt habt. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels öffnet er das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, dann stürzt er zu Kameire.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als ihr sie schüttelt. Ob sie betäubt oder mit alchemistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kann Erloran nicht sagen, das möchte er in Ruhe herausfinden. Ihr müsst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blaue Tanne* bringen.

Vorher wirfst du aber noch einen eiligen Blick in die große Truhe. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken findest du ein Paar passender und sehr bequemer Ledertiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine gute Idee. Bis sie hier entdeckt werden, konntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird euch niemand mit lästigen Fragen aufhalten.

Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **S**, **T** und **V** auf dem Spielprotokoll.

120 DE

Ein letzter Hieb, dann bricht auch dein zweiter Gegner laut ächzend zusammen. Ihr habt gesiegt!

Flüchtig schaut du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob die Angreifer wirklich tot sind, anschließend durchsuchst du ihre Leichname, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Erloran reißt ihn dir aus der Hand, dann läuft er hinüber zu dem Verschlag, in dem ihr Kameires Körper entdeckt habt. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels öffnet er das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, dann stürzt er zu Kameire.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als ihr sie schüttelt. Ob sie betäubt oder mit alchemistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kann Erloran nicht sagen, das möchte er in Ruhe herausfinden. Ihr müsst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blaue Tanne* bringen.

Währenddessen hat Dairon die große Truhe gründlich durchsucht. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken hat er ein Paar passende und sehr bequeme Ledertiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle gefunden. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine gute Idee. Bis sie hier entdeckt werden, konntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird euch niemand mit lästigen Fragen aufhalten.

Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **S**, **T** und **V** auf dem Spielprotokoll.

121

Laut knallt die Peitsche des Fuhrmanns, dann setzt sich das Gefährt auch schon wieder in Bewegung und verschwindet kurz darauf in einer langgezogenen Kurve (376).

122 ()

Das Tor steht einladend offen. Trittst du zum ersten Mal hindurch (277) oder warst du schon einmal hier? Falls du die Werkstätten bereits besucht und das **O** angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 95 weiter. Warst du schon zu Besuch, hast das **O** aber nicht markiert, lies Abschnitt 424.

123 S

Vor der Eingangstür steht ein kleines Holzkistchen. Willst du es ins Innere mitnehmen und dort in Ruhe öffnen (20) oder trägst du es vorsichtig zu einer ein paar Häuser entfernt stehenden Regentonne, um es dort achtlos zu versenken (441).

123 D

Vor der Eingangstür steht ein kleines Holzkistchen. Da Dairon noch immer mit einem Fuhrmann streitet, wer wem Platz zu machen hat, hat er das Kästchen noch nicht bemerkt. Willst du es ins Innere mitnehmen und dort in Ruhe öffnen (20) oder trägst du es vorsichtig zu einer ein paar Häuser entfernt stehenden Regentonne, um es dort achtlos zu versenken (441).

123 E

Vor der Eingangstür steht ein kleines Holzkistchen. Da Erloran noch immer mit einem Fuhrmann streitet, wer wem Platz zu machen hat, hat er das Kästchen noch nicht bemerkt. Willst du es ins Innere mitnehmen und dort in Ruhe öffnen (20) oder trägst du es vorsichtig zu einer ein paar Häuser entfernt stehenden Regentonne, um es dort achtlos zu versenken (441).

123 DE

Vor der Eingangstür steht ein kleines Holzkistchen. Da Dairon und Erloran noch immer mit einem Fuhrmann streiten, wer wem Platz zu machen hat, haben die beiden das Kästchen noch nicht bemerkt. Willst du es ins Innere mitnehmen und dort in Ruhe öffnen (20) oder trägst du es vorsichtig zu einer ein paar Häuser entfernt stehenden Regentonne, um es dort achtlos zu versenken (441).

124

Wonach willst du Meister Jarholin befragen? Larja Krück (190), Ludewich Wenzelin (245) oder Trogar Peutler (439)? Vielleicht möchtest du aber auch in Erfahrung bringen, was sich hinter der gut gesicherten Tür im Gebäude gegenüber verbirgt (69) oder ob dem guten Jarholin in letzter Zeit etwas Verdächtiges aufgefallen ist (148). Wenn du mit deiner Befragung fertig bist, kannst du dich für einen Einkauf (383) oder die Rückkehr in den Innenhof (221) entscheiden.

125 S

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Das Symbol scheint dir recht auffällig, allerdings verbindest du nichts damit.

Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292).

125 D

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor

einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Das Symbol scheint dir recht auffällig, allerdings verbindest du nichts damit. Dairon ist sich dagegen ziemlich sicher, eine solche Klinge bereits einmal gesehen zu haben – er kann sich aber nicht daran erinnern, wann und wo das gewesen sein könnte.

Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292). Dairon macht seine Meinung dazu mehr als deutlich – für ihn ist eine Bestattung Zeitverschwendung, zumal Ruudwinda in seinen Augen bereits eine Ruhestätte gefunden hat.

125 E

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Das Symbol scheint dir recht auffällig, allerdings verbindest du nichts damit. Auch Erloran kann mit diesem Symbol nicht viel anfangen.

Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292). Erloran drängt dich dazu, die tote Frau wenigstens mit einfachen Mitteln und einem kurzen Gebet zu Boron zu bestatten.

125 DE

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Das Symbol scheint dir recht auffällig, allerdings verbindest du nichts damit. Auch Erloran kann mit diesem Symbol nicht viel anfangen. Dairon ist sich dagegen ziemlich sicher, eine solche Klinge bereits einmal gesehen zu haben – er kann sich aber nicht daran erinnern, wann und wo das gewesen sein könnte.

Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292). Erloran drängt dich dazu, die tote Frau wenigstens mit einfachen Mitteln und einem kurzen Gebet zu Boron zu bestatten. Dairon macht seine Meinung dazu ebenfalls mehr als deutlich – für ihn ist eine Bestattung Zeitverschwendung, zumal Ruudwinda in seinen Augen bereits eine Ruhestätte gefunden hat.

126 ()

Am westlichen Ortsrand findest du dann das imposante Gebäude, eine schief gezimmerte Hütte unter einer groß gewachsenen Buche. Ernüchert betrachtest du den alten, fensterlosen Holzverschlag, über dessen knarrender Tür ein Hirschgeweih aufgehängt wurde.

Wenn du den Tempel zum ersten Mal betrittst, wage den Schritt zu Abschnitt 243, andernfalls stellst du nur kurz fest, dass die Hütte leer ist, bevor du zu Abschnitt 412 zurückkehrst.

127

Du läufst einmal an der Häuserfront entlang im Viereck, bis du wieder vor dem Haus stehst, ohne einen Zugang zu einem Innenhof gefunden zu haben. Du bist dir ziemlich sicher, dass das alte Fachwerkhaus mit der Rückwand direkt an ein anderes Gebäude stößt (287).

128 Z+I2 ()

Neugierig blätterst du in dem Buch – und stellst fest, dass es sich um ein Kompendium über die Jagd, vor allem aber über das Spurensuchen, handelt. Fasziniert entdeckst du immer neue Aspekte des Verfolgens von Fährten ...

... und merkst kaum, wie sehr dich das Buch gefangen genommen hat. Erschrocken zuckst du zusammen, als Dairon an deiner Tür klopft. Du hast den halben Tag mit dem Buch verbracht.

Wenn du das Buch zum ersten Mal gelesen hast, darfst du deinen Talentwert in *Fährtsensuchen* um 2 TaP erhöhen (100).

129 S Z+I

Auch wenn es verdammt knapp gewesen ist, du hast es auf den sicheren Baum geschafft. Das Wildschwein rempelt zwar mehrmals mit der vollen Wucht seines massigen Körpers gegen den Baum, aber es kann weder den Baum noch dich ins Wanken bringen. Nach einer knappen Stunde verliert das Tier das Interesse an dir und verschwindet wieder im Unterholz. Du harrst noch einen Moment aus, dann kletterst du vorsichtig von deinem Posten (254).

129 D E DE Z+I

Auch wenn es verdammt knapp gewesen ist, ihr habt es auf den sicheren Baum geschafft. Das Wildschwein rempelt zwar mehrmals mit der vollen Wucht seines massigen Körpers gegen den Baum, aber es kann weder den Baum noch euch ins Wanken bringen. Nach einer knappen Stunde verliert das Tier das Interesse an euch und verschwindet wieder im Unterholz. Ihr harrt noch einen Moment aus, dann klettert ihr vorsichtig von eurem Posten (254).

130

Verzweifelt versuchst du, dich an die Leiter zu klammern, was dir auch fast gelingt, aber dabei kippt das obere Ende der Leiter bedrohlich von der Dachkante weg. Schließlich stürzt die Leiter um und du fällst in die Tiefe.

Lege eine Gewandtheitsprobe +3 ab. Gelungen (443) oder nicht (94)?

131 S E

Ohne Dairon ergibt es keinen Sinn, vor den König zu treten (Karte).

131 D DE

Hast du das V angekreuzt? Wenn du diese Frage bejahen kannst, geht es bei Abschnitt 279 weiter. Falls das V nicht angekreuzt wurde, lies Abschnitt 99.

132

Schnell hast du dich in Ludewichs Labor umgesehen. Das Erdgeschoss des kleinen Hauses besteht aus einem kleinen

Windfang, hinter dem sich ein aufgeräumter Verkaufsraum befindet. Zwei bequeme Lederstühle neben einem niedrigen Birkenholztisch laden zum Verweilen ein, auf einem langen Tresen befinden sich einige Gläser mit so exotischen Zutaten wie Fischaugen, Würmern, einer gallertartigen Flüssigkeit und einem grünlich schimmernden Rauch. Über all diesen Einrichtungsgegenständen liegt ein Staubschleier – ganz offenkundig hat sich hier schon seit einer ganzen Weile niemand mehr sehen lassen.

Der Nebenraum, in dem die Alchimistenbank und ein halbes Dutzend Schränkchen für die Lagerung weiterer Mittelchen, Pülverchen und diverser alchimistischer Gegenstände wie Schalen, Bechern und Stößeln, in denen aber auch Glaskolben, -rohre und -gefäße unterschiedlichster Ausprägungen untergebracht sind, macht keinen besser besuchten Eindruck. Auch hier hängen Spinnenweben und Staubbäden an der Decke.

Eine schmale Treppe führt schließlich in einen einzelnen Raum unter dem spitzgiebligen Dach. Hier entdeckst du ein einfaches Bett, eine große Truhe und eine Kommode, deren Schubladen offenstehen. Das Zimmer sieht aus, als hätte jemand in großer Hast Dinge zusammengerafft und sei dann verschwunden.

Es dauert nicht lang, um zu dem Schluss zu kommen, dass Ludewich schon seit einiger Zeit nicht mehr in seinem Labor war. Ohne etwas von den dir unheimlichen Zutaten oder den dir nutzlos erscheinenden Alchimistengeräten mitzunehmen, verlässt du das Labor wieder in Richtung Innenhof zu Abschnitt 221.

133

Du sammelst dich kurz, dann trittst du forsch gegen die Tür ...

... aber spürst keinen Widerstand. Stattdessen gleitet dein Fuß durch das Holz, dann folgt dein Bein. Du verlierst das Gleichgewicht, stürzt und fällst durch die Tür ins Innere des Turmes. Zum Glück verletzt du dich nicht, während du hart auf dem Boden aufschlägst (36).

134

“Den Zwölfe zum Gruße!” Höflich stellst du dich und deine Begleiterin vor und fragst, ob du Platz am Tisch des Fremden nehmen darfst. “Möge euch Hesinde auf Euren Wegen geleiten”, begrüßt dich der Mann. “Es wäre mir eine Ehre, mit weit gereistem Volk zu speisen und von der Ferne zu hören”, erklärt er euch, wobei er mit einer einladenden Geste auf die Stühle weist.

Während du dich setzt, verlässt das Pärchen den Saal. Die beiden haben die Zeche auf dem Tisch liegen lassen und passieren euren Tisch mit einem freundlichen Gruß.

“Erlaubt mich vorzustellen”, wendet sich der junge Mann an euch, “Erloran von Eibenstolz, Magister des Kampfseminars zu Andergast. Und mit wem habe ich die Ehre?”

Bevor ihr antworten könnt, tritt ein blasser Bursche an euch heran, um nach eurem Begehr zu fragen.

Für 8 Kreuzer bekommt ihr zwei Krüglein mit Wein. Suppe mit Schmalzbrot – die einzige Mahlzeit, nachdem das Suppenhuhn bereits am Nachbartisch verspeist wurde – könnt ihr für jeweils 7 Kreuzer bekommen. Für 2 Silbertaler könnt ihr euch ein schlichtes Zimmer im oberen Stockwerk teilen, für

6 ein bequemes. Während du noch in deinem Geldbeutel kramst und überlegst, wie viel Luxus ihr euch nach der anstrengenden Zeit gönnen könnt, fragt deine Begleiterin kurz nach dem Abort und entschuldigt sich kurz.

Bevor du bei Abschnitt 171 weiter liest, um endlich den Namen deines Tischnachbarn zu erfahren, kreuze zunächst das **A** an.

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Auf dem Spielprotokoll befindet sich eine Liste mit Buchstaben und Kreisen. Mitunter wirst du aufgefordert, einen Kreis entsprechend des daneben gedruckten Buchstabens anzukreuzen. Dadurch kann sich das Abenteuer 'merken', welche Entscheidungen du getroffen und welche Leistungen du vollbracht hast. Später kann es dir passieren, dass du einen bestimmten Abschnitt aufsuchen kannst oder sollst, abhängig davon, ob ein bestimmter Buchstabe angekreuzt wurde oder nicht.

Falls im Spielprotokoll bereits Kreuze von einem vorherigen Spiel markiert sind, radier sie nun alle weg. Das **A** ist der erste anzukreuzende Buchstabe im Spiel. Wenn du das **A** angekreuzt hast, geht es für dich bei Abschnitt 171 weiter.

135

Mit strenger Miene richtet König Efferdan seine Worte an den Ritter: "Dairon, Er ist ein Verräter und hat den Tod verdient. Doch Er hat sich seiner Pflichten erinnert und den Weg der Reue beschritten. So entscheiden Wir in unendlicher Gnade, dass Er nicht durch den Strick sterben wird, sondern durch das Schwert."

Dairon reagiert auf diese Worte erschrocken. Hat er etwa auf Gnade gehofft, nach allem, was er getan hat? Zu deiner Verwunderung fährt König Efferdan aber tatsächlich fort: "Wir werden ein Heer entsenden, gegen Schwarzpelze und Verräter zu ziehen. Und Dairon, der Verräter, wird in vorderster Reihe kämpfen, bis seine Taten gesühnt wurden."

Mit einem entschlossenen Nicken und spürbarer Erleichterung akzeptiert Dairon, was sein König verkündet hat. Du fragst dich, ob du in diesem Moment Gerechtigkeit empfindest? Kann dieses Urteil das Leid und den Schmerz, den Tod Alrikes und den Tod Bradwinjas aufwiegen? Kann überhaupt etwas dieses Unrecht aufwiegen? Könnte es Dairons Tod? Nachdenklich verlässt du den Thronsaal.

Hast du das **V** markiert (415) oder nicht (281)?

136

Falls Erloran noch mindestens 4 AsP besitzt und ihm eine unmodifizierte Probe auf den Spruch ODEM ARCANUM (KL/IN/IN) gelingt, darfst du Abschnitt 252 aufschlagen. Andernfalls beleidigt dich nur Abschnitt 355.

137 Z+X

Der Boltantisch ist bereits besetzt, aber dir wird ein Platz an einem der Würfeltische angeboten. Hier kannst du nun dein Glück versuchen.

Eine Würfelrunde dauert genau eine Zeitstunde. Bedenke,

dass du spätestens zur 5. Stunde am Morgen hinausgebeten wirst. Bis dahin darfst du aber pro Stunde einmal dein Glück wagen. Setze zunächst einen beliebigen Betrag von 2 Silbertalern bis 5 Dukaten. Lege anschließend pro Stunde eine Probe auf *Brett- / Kartenspiele* (KL/KL/IN) ab, die um 3 Punkte erschwert ist, falls du dieses Talent besitzt. Wenn nicht, lege eine Probe auf *Rechnen* (KL/KL/IN) +8 ab.

Wenn dir die Probe gelingt, gewinnst du das TaP*-fache deines Einsatzes. Wenn du also 2 Silbertaler gesetzt hast und du bei der gelungenen Probe 4 TaP* übrig behältst, hast du in einer Spielstunde 8 Silbertaler Gewinn gemacht. Wenn du 0 TaP* übrig behältst, machst du nur einen einfachen Gewinn. Falls die Probe scheitert, machst du einen Verlust, der dem Vielfachen an zum Ausgleichen benötigten TaP* deines Einsatzes entspricht. Hättest du also 2 Silbertaler gesetzt, dir ist aber die Probe misslungen und du hättest 3 TaP* mehr haben müssen, um die Probe gelingen zu lassen, hast du also insgesamt einen Verlust von 6 Silbertaler gemacht. Wenn du mehr verlierst, als du besitzt, musst du einfach dein gesamtes Geld bezahlen und kannst nicht weiterspielen.

Falls du über das Talent *Falschspiel* (MU/CH/FF) verfügst und probieren möchtest, die Würfelrunde zu manipulieren, kannst du auch eine einfache Probe auf dieses Talent würfeln. Falls dir die Probe aber misslingt, geht es für dich sofort bei Abschnitt 360 weiter.

Wenn du nicht weiterspielen möchtest, kannst du dich nach Ludewich umsehen (426), dich am Tresen nach Xulmina erkundigen (216) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

138 Z+I

Am Rande des Marktplatzes in unmittelbarer Nähe zum Rathaus liegt das zweigeschossige Zeughaus der Stadt. Wie dir Erloran erklärt hat, lagern hier neben Lebensmitteln vor allem Waffen, Rüstungen und militärische Güter für Notzeiten. Da diese wertvollen Dinge ohnehin bewacht werden müssen, wurde auch gleich die Stadtgarde in diesem massiven Bau einquartiert. Die zwei Stufen über dem Straßenschlamm befindliche Eingangstür ist stets von innen verriegelt, aber der Magier hat dir versichert, dass man immer jemanden erreichen kann. Ohne konkretes Anliegen sollte man aber lieber nicht stören, schließlich will man nicht als Störenfried und Unruhestifter vor den wachsamen Gardistenaugen dastehen.

Bist du hier, um die Garde von Kameires Entführung zu unterrichten (101)? Wenn du das **Z** markiert hast, kannst du von deinen Ermittlungserfolgen berichten (320). Hast du dagegen das **S** angekreuzt, willst du vielleicht auch jemanden besuchen (16). Solltest du keinen Anlass haben, an der Tür zum Zeughaus zu klopfen, gehst du besser weiter (**Karte**).

139 S E

Auch wenn sich im Schlamm unzählige Spuren finden lassen, gelingt es dir doch, Ludewichs zu folgen. Dabei kommst du zügig voran, so zügig, dass du erst im letzten Moment bemerkst, dass du dem Verfolgten fast zu nahe gekommen bist! Schnell wirfst du dich hinter die Ecke einer Hauswand, dann spähest du langsam herum (265).

139 D DE

Auch wenn sich im Schlamm unzählige Spuren finden lassen, gelingt es euch doch, Ludewichs zu folgen. Dabei kommt ihr zügig voran, so zügig, dass du erst im letzten Moment bemerkst, dass ihr dem Verfolgten fast zu nahe gekommen seid! Schnell werft ihr euch hinter die Ecke einer Hauswand, dann spähist du langsam herum (265).

140 S

Es gelingt dir schnell, Boden gut zu machen. Willst du Ludewich mit einem beherzten Sprung (105) oder deiner Waffe (335) zu Fall bringen?

140 D E

Es gelingt dir schnell, Boden gut zu machen – ganz im Gegensatz zu deinem Gefährten, der schnell zurückfällt. Willst du Ludewich mit einem beherzten Sprung (105) oder deiner Waffe (335) zu Fall bringen?

140 DE

Es gelingt dir schnell, Boden gut zu machen – ganz im Gegensatz zu deinen Gefährten, die schnell zurückfallen. Willst du Ludewich mit einem beherzten Sprung (105) oder deiner Waffe (335) zu Fall bringen?

141

Du fragst dich, ob es wirklich sinnvoll ist, Ruudwindas Grab noch einmal zu besuchen. Vielleicht später einmal, aber du hast das Gefühl, dass jetzt nicht die Zeit dafür ist (Karte).

142

Selbstzufrieden packt Dairon das Pergament und zieht es mit einem Ruck vom Pfosten. „Buh!“, schreit er plötzlich laut zu Erloran, bevor er laut lachend den Zettel zusammenrollt und in seinem Wams verstaut. Der Magier mustert ihn beleidigt ... bis plötzlich eine Stichflamme auflodert. Das Pergament muss sich selbst entzündet haben. „Zieht euch aus!“ brüllt Erloran: „Magisches Feuer kann man nicht einfach löschen.“ Würfel eine GE-Probe +2 für Dairon. Gelingt sie dir (416) oder nicht (347)?

Bevor du weiter liest, reduziere Erlorans AE noch um 4 AsP.

HELDENDOKUMENTE DER GEFÄHRTEN

An dieser Stelle solltest du zunächst in den Anhang schauen und die beiden Heldenbögen betrachten, die für deine Begleiter gelten. Um dir vorab nicht zu verraten, wer dich im Rahmen dieses Abenteuers begleiten wird, wurden die Namen nicht eingetragen. Du kannst nun Dairon auf dem Bogen des Ritters und Erloran auf dem Bogen des Magiers eintragen.

Im Laufe des Abenteuers kann es passieren, dass du für einen deiner Gefährten die eine oder andere Probe würfeln musst. Außerdem obliegt es dir, die LE deiner Gefährten zu protokollieren. In Kämpfen kannst du die beiden ganz normal einsetzen, sie dürfen angreifen und sich verteidigen. Bedenke dabei aber, dass sie genau eine Attacke und eine Parade pro Kampfrunde haben.

Hier sollst du nun eine GE-Probe ablegen. Diese Probe wird wie jede andere Eigenschaftenprobe auch gewürfelt – allerdings nicht mit deinem, sondern mit Dairons Wert. Dafür muss Dairon aber auch mit den Konsequenzen – etwa einen Verlust von LE – zurecht kommen.

143

Das Schloss entpuppt sich in der Tat als sehr komplexer Mechanismus. Dir muss eine Probe auf *Schlösser knacken* (IN/FF/FF) + 10 gelingen, um die Tür öffnen zu können. Hast du trotzdem Erfolg (53) oder nicht (401)? Wenn du über das Talent gar nicht verfügst, scheitert dein Versuch automatisch (401).

144

An verärgert schimpfenden Lagerarbeitern vorbei und einer empört nach Luft schnappenden Lageristin durchquerst du den Raum. Mit einer bösen Überraschung rechnend schaut du nach unten – aber dort entdeckst du an einem rostigen Nagel nur einen langen, schwarzen Stofffetzen. Erst jetzt orientierst du dich, spähist zu beiden Seiten die Straße hinunter, sucht nach der Frau – und entdeckst sie am nördlichen Ende der Gasse. Sie hält sich den verletzten Arm, rutscht im Schlamm aus, verliert den Halt und fällt gegen eine weiß getünchte Wand. Dann rappelt sie sich auf und zieht sich um die Ecke. Vorsichtig lässt du dich in einen sich schräg unter dir befindlichen Heuhaufen fallen, dann schautst du dir den Stofffetzen genauer an. Er besteht aus grobem Stoff, der robust und fest ist. Ohne den Nagel wäre er nicht zerrissen. Und nicht nur der Stoff wurde in Mitleidenschaft gezogen – du entdeckst frisches Blut. Nachdem du der Straße zu der Wand gefolgt bist, an der sich die Frau abstützen musste, findest du auch dort Blutspritzer. Außerdem fallen dir die kleinen, recht flachen Fußabdrücke ab, die von hier wegführen. Du beschließt, der Spur zu folgen. Lege eine Probe auf *Fährten suchen* (KL/IN/KO) +2 ab. Ein Gelingen führt dich zu Abschnitt 201, ein Misslingen dagegen zu Abschnitt 30.

145 Z+I

Du schaust dich noch einmal gründlich um, gewinnst aber keine neuen Erkenntnisse (266).

146

Du ballst die Fäuste, Wut lässt sich gut sichtbar in deinem Gesicht ablesen, während du noch immer etwas unbeholfen nach deiner Waffe tastest. „... du feiges Ungeheuer, du. Willst du mich jetzt etwa auch noch ermorden, wie die arme Ruudwinda?“, fragt dich Kraxabraxaxel.

Du wirfst dich vorwärts, aber kaum hast du zu deiner Bewegung angesetzt, nickt das Männchen einmal mit dem Kopf und löst sich dann schlagartig in Luft auf. Du stürmst in die Leere, taumelst, fällst – und hörst erneut das dünne Stimmchen, diesmal aber ein gutes Stück hinter dir hämisch lachend. Mit Gewalt wirst du das Wesen ganz offensichtlich nicht los. Doch was willst du stattdessen tun? Wirfst du ihm stattdessen vor, Ruudwinda selbst getötet zu haben (356) oder sie ganz im

Gegenteil mit einer dreisten Lüge abschotten zu wollen (19). Natürlich kannst du auch versuchen, ihn von deiner Unschuld zu überzeugen (211).

147

So sehr du dich auch bemüht, deinen Magen im Zaun zu halten, es gelingt dir einfach nicht. Zum Glück schaffst du es noch rechtzeitig nach draußen, wo du dich vor Ekel angewidert neben einem Baum übergibst. Dir ist schlecht, du fühlst dich elend, aber du machst eine Entdeckung. Gleich neben der übel stinkenden Pfütze liegt ein abgewetztes Lederbuch. Wenn du es an dich nehmen willst, kreuze das **Y** an. Natürlich darfst du das Buch auch einfach liegen lassen.

Für dich steht aber auf jeden Fall fest, dass du den Firun-Tempel nicht noch einmal betreten möchtest (412).

148

“Ob mir etwas aufgefallen ist?“, fragt dich Meister Jarholin ungläubig, dann beginnt er laut aber heiser zu lachen. “Lasst mich überlegen: Das alte Werkstattengebäude ist abgebrannt, die Garde hat monatelang wegen des Unfalls ermittelt, bei dem die alte Trautgold ihr Leben ließ – Hesinde möge sie geleiten. Dazu gab es dann den Neubau, die zahllosen Aufträge für die Königsfamilie, das kleine Techtelmechtel zwischen Larja und Ludewich, unsere Kundschaft – von der verwöhnten jungen Göre bis zu Gestalten, denen ich lieber nie begegnet wäre, kauft hier fast jeder – nun, was soll ich sagen? Mir ist viel aufgefallen, denkt Euch etwas aus und ich habe es bestimmt schon erlebt.”

Gibst du dich damit zufrieden (124) oder hakst du wegen der entführten Kameire nach (301)?

149 S

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.

Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher Mann steht zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsanter dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Wie ein in die Enge getriebenes Tier greift der Mann an.

Dicklicher Mann

Skrja: INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** IW6+3 **DK** N
LeP 31 **RS** 2 **AuP** 34 **WS** 7 **GS** 8 **MR** 2 **BF** 4

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es dir dagegen gelingt, die LE des Mannes auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 311 weiter.

149 D

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.

Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher Mann steht zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Jetzt spürst du auch Dairon hinter dir, der die Leiter erstaunlich flink hinabgestiegen ist.

Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsanter dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Wie ein in die Enge getriebenes Tier greift der Mann an.

Dicklicher Mann

Skrja: INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** IW6+3 **DK** N
LeP 31 **RS** 2 **AuP** 34 **WS** 7 **GS** 8 **MR** 2 **BF** 4

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es euch dagegen gelingt, die LE des Mannes auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 311 weiter.

149 E

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.

Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher Mann steht zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Jetzt spürst du auch Erloran hinter dir, der sich ebenfalls einfach durch die Öffnung hat fallen lassen.

Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsanter dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Wie ein in die Enge getriebenes Tier greift der Mann an.

Dicklicher Mann**Skraja:** INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** IW6+3 **DK** N
LeP 31 **RS** 2 **AuP** 34 **WS** 7 **GS** 8 **MR** 2 **BF** 4

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es euch dagegen gelingt, die LE des Mannes auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 311 weiter.

149 DE

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.



Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher Mann steht zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Jetzt spürst du auch Dairon hinter dir, der die Leiter erstaunlich flink hinabgestiegen ist.



Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsant dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Wie ein in die Enge getriebenes Tier greift der Mann an, während sich Erloran gerade durch die Falltür fallen lässt.

Dicklicher Mann**Skraja:** INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** IW6+3 **DK** N
LeP 31 **RS** 2 **AuP** 34 **WS** 7 **GS** 8 **MR** 2 **BF** 4

Auf Grund der räumlichen Enge könnt ihr nicht zu dritt angreifen. Du kannst für jede Kampfrunde entscheiden, welche beiden von euch Dreien eine Aktion im Kampf ausführen und wer zum Nichtstun verdammt ist.

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es euch dagegen gelingt, die LE des Mannes auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 311 weiter.

150 ()

Viel ist nicht von der alten Schmiede übrig geblieben. Neben dem gemauerten, aber nun nicht mehr nur von innen, sondern auch vom außen rußgeschwärzten Kamin steht nur noch ein schmales Mauerstück. Sämtliche Holzteile und Stoffe sind dem Feuer zum Opfer gefallen, lediglich einige Metallstücke verschiedener Werkzeuge wie Hämmer und Zangen sind erhalten geblieben.

Wenn du diese Stelle zum ersten Mal untersuchst, darfst du bei einer gelungenen *Grobschmied*-Probe (FF/KO/KK) Abschnitt

306 lesen, bei einer misslungenen – oder falls du nicht über das Talent verfügst – bleibt dir dagegen nur Abschnitt 73. Falls du dagegen schon eine Untersuchung in der Schmiede angestellt hast, lies bei Abschnitt 145 weiter.

151

Du pochst kräftig gegen die Tür, aber aus dem Inneren kommt keinerlei Reaktion. Die Fensterläden sind zugeschlagen, die Tür ist verschlossen. Nachdem du eine Weile angestrengt gelauscht hast, bist du dir sicher, dass Ludewich nicht in seinem Labor ist.

Möchtest du dich mit dieser Erkenntnis begnügen (221) oder versuchen, in das Innere zu gelangen. Die massive Tür zu knacken oder einzuschlagen wäre ein Weg, allerdings erscheint dir der Riegel hinter den Fensterläden der simple Mechanismus (299) und die Angeln der Holzklappen die schwächeren (78) zu sein, so dass du dir lieber einen Zugang durch das Fenster verschaffen würdest.

152 Z+3

Von einer jungen Frau wirst du freundlich in Empfang genommen, nachdem du die beiden wachhabenden Gardisten passiert hast und einem dicken Kaufmann ausgewichen bist, der wütend schäumend über die Unfähigkeit in "diesem götterverlassenen Nest" herzieht, während ihn eine ältere Schreiberin zu beruhigen versucht, die mit einem dicken Pergamentrollenstapel beladen ist. Gerade in dem Moment, in dem die Tür hinter dir zufällt, hörst du laute Flüche und kannst mit einem letzten Blick durch den Türspalt sehen, dass der Mann die Frau versehentlich angestoßen hat, woraufhin ihr der Stapel mit Schriftstücken in Richtung Straßenschlamm entglitten ist. Nachdem du diese durchaus skurrile Szene mit einem unweigerlichen Grinsen quittiert hast, fragt dich die immer noch sehr freundlich Frau nach deinem Begehrt. Du deutest an, dass du eventuell Informationen hast, die sich auf Ereignisse in den Grenzlanden beziehen, woraufhin sie dich kurz um Geduld bittet. Nachdem du fast eine Stunde gewartet hast, lässt sie sich erneut blicken, um dir zu versichern, der zuständige Ratsherr werde gleich Zeit haben ...

Leider erweist sich diese Information nach etwas über einer weiteren Stunde als doppelt falsch. Einerseits hatte niemand 'gleich' Zeit für dich, andererseits lässt sich auch kein zuständiger Ratsherr finden. Wie dir von einem knollnasigen Schreiber erklärt wird, kümmert sich der Stadtrat generell nur um Belange der Stadt, und solange deine Geschehnisse nicht die Stadtgrenzen betreffen, wäre hier auch niemand zuständig.

Nun ebenfalls wütend schimpfend verlässt du das Rathaus wieder. Wie gut, dass dir keine beladene Schreiberin folgt ... (Karte).

153

Als du dich näherst, nimmt die Schmiedin keine Notiz von dir. Da sie mit dem Rücken zu dir steht und unablässig mit ihrem Hammer auf das glühende Eisenstück einschlägt, das schon bald ein neues Huf sein soll, wundert dich dies kaum. Im Raum siehst du allerlei Werkstücke aus Eisen wie Nägel, Werkzeuge und Scharniere. Waffen oder Rüstungen kannst du aber nicht entdecken.

Willst du die Frau dennoch ansprechen und dich nach der Kut-sche erkundigen (388) oder nutzt du die Gelegenheit lieber, um das Gefährt in Ruhe in Augenschein zu nehmen (271)?

I54 S E

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Diese Waffe muss aus Meister Jarbald Lager stammen! Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292).

I54 D

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Das Symbol scheint dir recht auffällig, allerdings verbindest du nichts damit. Diese Waffe muss aus Meister Jarbald Lager stammen!

Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292). Dairon macht seine Meinung dazu mehr als deutlich – für ihn ist eine Bestattung Zeitverschwendung, zumal Ruudwinda in seinen Augen bereits eine Ruhestätte gefunden hat.

I54 E

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Das Symbol scheint dir recht auffällig, allerdings verbindest du nichts damit. Diese Waffe muss aus Meister Jarbald Lager stammen!

Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292). Erloran drängt dich allerdings dazu, die tote Frau wenigstens mit einfachen Mitteln und einem kurzen Gebet zu Boron zu bestatten.

I54 DE

Du ziehst die schlanke Klinge aus Ruudwindas Körper und betrachtest sie im Schein der Kerze. An einer Stelle nahe der schmalen Parierstange, wo kein getrocknetes Blut das schimmernde Metall bedeckt, entdeckst du ein stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Das Symbol ist auffällig, du erkennst es sogar wieder: Diese Waffe muss aus Meister Jarbald Lager stammen! Markiere das **I** auf deinem Spielprotokoll und entscheide dich dann, ob du Ruudwindas Körper hier zurücklassen (82) oder bestatten möchtest (292). Erloran drängt dich allerdings dazu, die tote Frau wenigstens mit einfachen Mitteln und einem

kurzen Gebet zu Boron zu bestatten. Dairon macht seine Meinung dazu ebenfalls mehr als deutlich – für ihn ist eine Bestattung Zeitverschwendung, zumal Ruudwinda in seinen Augen bereits eine Ruhestätte gefunden hat.

I55 S

Das Wildschwein hat zunächst einen Angriff zum Niedertrampeln frei, danach entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod.

Wildschwein

Stoß/Biss:	INI 8+W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+3	DK H	
LeP	46	RS 2	AuP 60	WS 7	GS 10	MR 0

Wenn du siegst, geht es bei Abschnitt 254 weiter, andernfalls bei Abschnitt 2.

I55 D

Das Wildschwein hat zunächst einen Angriff zum Niedertrampeln frei, danach entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod. Denke daran, auch für Dairon Angriffe zu würfeln. Aus irgendeinem Grund greift das Wildschwein aber nur dich an.

Wildschwein

Stoß/Biss:	INI 8+W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+3	DK H	
LeP	46	RS 2	AuP 60	WS 7	GS 10	MR 0

Wenn du siegst, geht es bei Abschnitt 254 weiter, andernfalls bei Abschnitt 2.

I55 E

Das Wildschwein hat zunächst einen Angriff zum Niedertrampeln frei, danach entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod. Denke daran, auch für Erloran Angriffe zu würfeln. Aus irgendeinem Grund greift das Wildschwein aber nur dich an.

Wildschwein

Stoß/Biss:	INI 8+W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+3	DK H	
LeP	46	RS 2	AuP 60	WS 7	GS 10	MR 0

Wenn du siegst, geht es bei Abschnitt 254 weiter, andernfalls bei Abschnitt 22.

I55 DE

Das Wildschwein hat zunächst einen Angriff zum Niedertrampeln frei, danach entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod. Denke daran, auch für Dairon und Erloran Angriffe zu würfeln. Aus irgendeinem Grund greift das Wildschwein aber nur dich an.

Wildschwein

Stoß/Biss:	INI 8+W6	AT 13	PA 6	TP 1W6+3	DK H	
LeP	46	RS 2	AuP 60	WS 7	GS 10	MR 0

Wenn du siegst, geht es bei Abschnitt 254 weiter, andernfalls bei Abschnitt 22.

An dieser Stelle sollen nur stark vereinfachte, aber praktikable und leicht verständliche Kampfregeln vorgestellt werden, die einige Feinheiten des DSA-Regelwerks außer Acht lassen. Dennoch wirst du auch später nichts umlernen müssen. Alle Verfeinerungen der Kampfregeln lassen sich auf die hier vorgestellten Regeln aufsatteln. Wenn das dein erstes Abenteuer ist, erhältst du hier also ein Extrakt der DSA-Kampfregeln, wobei angemerkt sei, dass es viele Verfeinerungen gibt. Um erfahrenen Spielern die Möglichkeit zu geben, diese Feinheiten zu berücksichtigen, werden sowohl bei den Kampferten der Gegner als auch auf den beiliegenden Heldendokumenten notwendige Zusatzangaben gemacht. Als Neueinsteiger kannst du zunächst problemlos auf die Werte für DK (Distanzklasse), GS (Geschwindigkeit), AuP (Ausdauerpunkte) und MR (Magieresistenz) verzichten. Auch die Angabe für den WS-Wert deines Gegners brauchst du nicht.

Betrachten wir also zunächst die Werte, die dich interessieren:

☛ INI gibt an, welche Initiative-Werte du und dein Gegner haben. Derjenige mit dem höheren INI-Wert darf stets zuerst handeln. Die Angabe deines Gegners beträgt $8 + 1W6$. $1W6$ bedeutet, dass du einmal mit einem sechsseitigen Würfel würfeln musst und das Ergebnis ablesen sollst ($2W6$ zum Beispiel würde bedeuten, dass du zweimal würfeln und die Ergebnisse zusammenzählen sollst). Dazu muss dann noch die 8 addiert werden. Wenn du eine 5 würfelst, hat dein Gegner also einen INI-Wert von 13 für den Kampf. Lies ebenfalls deinen Initiative-Basis-Wert ab und addiere $1W6$ dazu. Sollte auf deinem Hel denbogen die Sonderfertigkeit *Kampfreflexe* stehen, darfst du deinen INI-Wert um 4 weitere Punkte erhöhen. Das Ergebnis vergleichst du mit dem Ergebnis deines Gegners. Wenn beide Kontrahenten denselben INI-Wert errechnet haben, finden ihre Angriffsaktionen eigentlich gleichzeitig statt. Wir gehen an dieser Stelle aber davon aus, dass du bei Gleichheit der INI-Werte zuerst handeln kannst.

☛ PA steht für den Paradowert und gibt an, wie gut sich dein Gegner verteidigen kann. Wenn eine Eigenschaftsprobe auf die PA (kurz PA-Probe oder auch Parade) gelingt, konnte ein Angriff erfolgreich abgewehrt werden, andernfalls erzielt der Angriff des Gegners Schaden.

☛ RS steht für den Rüstungsschutz und gibt an, wie viel Schaden eine natürliche oder getragene Rüstung abwenden kann (siehe unten).

☛ AT steht für den Attackewert und gibt an, wie gut dein Gegner angreifen kann. Eine misslungene Eigenschaftsprobe auf den AT-Wert (kurz AT-Probe oder Attacke) steht für ein Verfehlen des Ziels. Eine gelungene Probe deutet dagegen an, dass die Waffe in die richtige Richtung bewegt wurde. Wenn der Gegner den gelungenen Angriff nicht mit einer PA-Probe parieren konnte, wird er Schaden erleiden.

☛ TP gibt an, wie viele Trefferpunkte eine natürliche, improvisierte oder speziell hergestellte Waffe macht. Trefferpunkt werden meist mit einem oder mehreren $1W6$ -Würfeln ermittelt, von ihnen wird dann noch der Rüstungsschutz (RS-Wert) abgezogen, um die Schadenspunkte (SP) zu ermitteln. Die SP werden dann von der LeP abgezogen. Gegen manche Waffen nützen Rüstungen nichts, weshalb diese Waffen direkt SP erzielen, die von einer Rüstung mit Hilfe des RS nicht vermindert werden können.

Schauen wir uns eine Kampfrunde gegen das Wildschwein Spinne an. Eine Kampfrunde besteht aus einer Angriffsaktion und einer Abwehraktion eines jeden am Kampf Beteiligten. Meistens bedeutet das: Wenn dein Gegner einen höheren INI-Wert als du hast, hat er die erste Angriffsaktion im Kampf. Er greift dich einmal an (Angriffsaktion des Gegners), woraufhin du sofort parieren darfst (deine Abwehraktion), falls die Attacke deines Gegner erfolgreich war. Dann greifst du an (deine Angriffsaktion), woraufhin dein Gegner parieren wird (Abwehraktion), falls deine Attacke erfolgreich war. Wenn eine Attacke misslungen ist, besteht in der Regel kein Grund zur Parade und die Abwehraktion verfällt. Falls dein INI-Wert höher ist als der deines Gegners, darfst du zuerst angreifen.

Wenn die LE eines Kontrahenten auf 0 oder darunter sinkt, ist er tot und der Kampf endet. Manchmal sind Zusatzbedingungen angegeben, die du berücksichtigen solltest. Vielleicht ergibt sich ja ein Gegner, sobald seine LE unter einen bestimmten Wert gefallen ist.

Schauen wir uns nun die erste denkbare Kampfrunde gegen das Wildschwein an: *Nehmen wir an, dein AT-Wert für deine Waffe beträgt 12, dein PA-Wert 9, deine LE 29, dein RS 1. Du verfügst über Kampfreflexe und hast eine INI-Basis von 9. Du kämpfst gegen das Wildschwein mit den oben angegebenen Werten.*

Zunächst musst du die INI-Werte für den Kampf bestimmen. Du würfelst zuerst für dich und der Würfel zeigt eine 2. Damit beträgt dein INI-Wert $9 + 2 + 4 = 15$ (Basis-Wert + Würfelwurf + 4 Punkte für die Kampfreflexe).

Für das Wildschwein würfelst du ebenfalls einmal, eine 5. Damit beträgt der INI-Wert des Wildschweins 13. Du hast den höheren INI-Wert und darfst damit zuerst angreifen.

Die erste Kampfrunde beginnt. Du würfelst mit einem $1W20$ auf deinen AT-Wert, um zu ermitteln, ob dein Angriff erfolgreich ist. Du würfelst eine 14 – schlägst also daneben. Nun darf das Schwein dich angreifen, du würfelst bei seiner AT-Probe eine 6. Es scheint dich zu treffen, du solltest parieren, würfelst eine 10 und übertriffst damit deinen PA-Wert von 9. Das Wildschwein hat dich getroffen. Du musst nun die TP des Schweins ermitteln und würfelst mit einem $1W6$ eine 2. Davon musst du im Fall des Wildschweins 3 Punkte addieren. Das Schwein erzielt also 5 TP. Von den TP darfst du zum Glück noch deinen RS abziehen. $5 - 1$ ist 4, du erleidest einen Schaden in Höhe von 4 SP, die du von deinen LeP abziehen musst. Die Hauer des Schweins nehmen dich schrammen schmerzhaft an dir entlang.



Die zweite Kampfrunde beginnt. Diesmal hast du mehr Glück, für die Attacke würfelst du eine 12, was bedeutet, dass dir der Angriff gerade so gelungen ist (AT-Wert 12). Die Parade des Wildschweins misslingt (PA-Wert 6 und 17 gewürfelt), weshalb du die TP deiner Waffe ermitteln kannst.

Wenn du ein Schwert benutzt, erzielt es 1W6+4 TP. Nehmen wir an, du greifst mit dem Schwert an und würfelst eine 6, was 6+4=10 TP entspricht. Das Schwein hat einen RS von 2, den es aber von den TP abziehen darf. Es erleidet also 8 SP und muss seine LE um 8 Punkte senken.

Damit hat es aber immernoch 38 LeP. Daher darfst du dich noch nicht freuen, denn das Wildschwein darf nun wieder angreifen – und der Kampf kann sich noch einige weitere Runden hinziehen.

Noch eine Anmerkung zum Kampf gegen mehrere Gegner: Wenn du gegen mehrere Angreifer kämpfen musst, kannst du innerhalb einer Kampfrunde nur einen Gegner angreifen und nur eine gelungene Attacke deiner Gegner mit einer gelungenen Parade abwehren. Die zweite gelungene Attacke deiner Gegner erzielt damit automatisch Schaden. Außerdem kannst du nur einen Gegner angreifen, weil du nur eine Angriffsaktion hast. Ein Kampf gegen viele Gegner ist also ein sehr riskantes Unterfangen!

156

“Wir haben einen Dolch gefunden, der eine auffällige Zeichnung aufwies”, ergänzt Dairon. Nachdem König Efferdan dies mit einem Gesichtsausdruck bedacht hat, der eine Mischung aus Langeweile und Verständnislosigkeit zur Schau stellt, fährt der Ritter eilig fort: “Wir fanden weitere Dolche mit derselben Zeichnung in den inzwischen verkohlten Überresten von Meister Jarbalds Lager. Ich habe solche Dolche auch bei den Verschwörern im Norden gesehen. Meister Jarbald muss sie mit Waffen beliefert haben – und Kameires Entführer nutzten sie ebenso wie Magisterin Ruudwindas Mörder.” Nun spiegelt König Efferdans Miene Verunsicherung wieder – und Nachdenklichkeit. Auch dir schießt ein schrecklicher Gedanke durch den Kopf: Als du Meister Jarbald zugesichert hattest, ihm als Begleitschutz zur Verfügung zu stehen, hast du dem Feind in die Hände gespielt. Dass ihr von den Orks überfallen wurdet, war vermutlich bloß ein Missverständnis ... Ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken.

Erhöhe den Aussagewert um 3 Punkte (3).

157 S

Ludewich sackt tot vor dir zusammen, seine Leiche fällt der Länge nach in den Dreck. Du durchsuchst die Kleidung des Alchimisten kurz, findest aber außer 32 Silbertalern nichts Wertvolles.

Ludewichs Leiche quer durch Andergast zu tragen, würde mit Sicherheit den Argwohn vieler Menschen auf dich ziehen. Selbst wenn du das Geschehene erklären könntest, es würde dich vermutlich Zeit kosten, die du bei der Suche nach Kameire im Moment nicht hast! Also bleibt dir nichts anderes übrig, als Ludewich hier zu lassen und schnellstmöglich zu

verschwinden (**Karte**). Kreuze vorher sowohl das **S** als auch das **T** auf dem Spielprotokoll an.

157 D

Ludewich sackt tot vor dir zusammen, seine Leiche fällt der Länge nach in den Dreck. Dairon klopft dir anerkennend auf die Schulter: “Was für ein gut gezielter Hieb, du machst dich!” Anschließend durchsuchst du die Kleidung des Alchimisten kurz, findest aber außer 32 Silbertalern nichts Wertvolles.

Ludewichs Leiche quer durch Andergast zu tragen, würde mit Sicherheit den Argwohn vieler Menschen auf dich ziehen. Selbst wenn du das Geschehene erklären könntest, es würde dich vermutlich Zeit kosten, die du bei der Suche nach Kameire im Moment nicht hast! Also bleibt dir nichts anderes übrig, als Ludewich hier zu lassen und schnellstmöglich zu verschwinden (**Karte**). Erhöhe vorher Dairons Moralwert um 1 Punkt. Kreuze außerdem sowohl das **S** als auch das **T** auf dem Spielprotokoll an.

157 E

Ludewich sackt tot vor dir zusammen, seine Leiche fällt der Länge nach in den Dreck. Erloran schaut dich erschrocken an. Es braucht keiner Worte, um zu erkennen, wie unbehaglich sich der junge Magier fühlt. Du durchsuchst die Kleidung des Alchimisten kurz, findest aber außer 32 Silbertalern nichts Wertvolles.

Ludewichs Leiche quer durch Andergast zu tragen, würde mit Sicherheit den Argwohn vieler Menschen auf dich ziehen. Selbst wenn du das Geschehene erklären könntest, es würde dich vermutlich Zeit kosten, die du bei der Suche nach Kameire im Moment nicht hast! Also bleibt dir nichts anderes übrig, als Ludewich hier zu lassen und schnellstmöglich zu verschwinden (**Karte**). Senke vorher Erlorans Moralwert um 1 Punkt. Kreuze außerdem sowohl das **S** als auch das **T** auf dem Spielprotokoll an.

157 DE

Ludewich sackt tot vor dir zusammen, seine Leiche fällt der Länge nach in den Dreck. Dairon klopft dir anerkennend auf die Schulter: “Was für ein gut gezielter Hieb, du machst dich!” Erloran dagegen schaut dich erschrocken an. Es braucht keiner Worte, um zu erkennen, wie unbehaglich sich der junge Magier fühlt. Anschließend durchsuchst du die Kleidung des Alchimisten kurz, findest aber außer 32 Silbertalern nichts Wertvolles.

Ludewichs Leiche quer durch Andergast zu tragen, würde mit Sicherheit den Argwohn vieler Menschen auf dich ziehen. Selbst wenn du das Geschehene erklären könntest, es würde dich vermutlich Zeit kosten, die du bei der Suche nach Kameire im Moment nicht hast! Also bleibt dir nichts anderes übrig, als Ludewich hier zu lassen und schnellstmöglich zu verschwinden (**Karte**). Erhöhe Dairons und senke Erlorans Moralwert um jeweils 1 Punkt. Kreuze außerdem sowohl das **S** als auch das **T** auf dem Spielprotokoll an.

158

Ein reißender Schmerz holt dich aus deiner Bewusstlosigkeit. Du wünschst dir, du wärest noch immer benommen, aber deine schmerzende Schulter macht dir die schmerzliche Realität nur



zu bewusst. Dairon streckt dir mit ernster Miene einen Pfeil entgegen, an dessen Spitze noch immer dein Blut klebt: "Da will uns wohl jemand deutlich machen, dass wir verschwinden sollen." Mit einem Achselzucken zerbricht der Ritter den Holzschaft und wirft die beiden Einzelteile achtlos zu Boden. Dann hält er inne und sammelt die Teile wieder ein. Nachdenklich betrachtet er die Federn: "Hm, ich habe diese Federn noch nie gesehen. Das ist nicht das Werk eines einfachen Bogenmachers. Vielleicht sollten wir uns auf dem Markt ein wenig umhören ..."

Notiere dir das **Q**, während Erloran deine Wunde weiter versorgt (100).

159

Du suchst die Umgebung noch einmal nach Zeugen ab, findest aber niemanden mehr, der etwas zu Kameires Entführung sagen könnte (100).

160

Du pochst laut gegen die Tür zu Meister Trogar Peutlers Werkstatt. Nichts geschieht.

Du pochst noch einmal gegen die Tür, lauter als vorher. Wieder scheint sich im Inneren nichts zu regen.

Als du dich gerade abwenden willst, wird die Tür mit einem Ruck aufgerissen. Im Inneren erkennst du einen alten Mann, dessen gebeugter Körper weit über 60 Lenze erlebt haben dürfte. Neugierig steckt der bis auf wenige Haare kahle Alchimist das fältige Gesicht nach vorn, um dich durch eine dicke Brille zu betrachten, die jeden Moment von seiner schmalen Nase zu kippen droht. "Erst klopfen und dann weglassen?", fragt er dich mit viel zu lauter, sich überschlagender Stimme.

"Den Göttern zum Grusse! Verzeiht dir Störung, aber ..."

Du hast den Satz nicht einmal zur Hälfte beendet, da unterbricht dich der alte Mann: "Den Spöttern am Fuße? Und was soll ich verleihen?"

Meister Trogar scheint ein gewaltiges Problem mit seinem Gehör zu haben. Irritiert steht er vor dir. Du bist dir sicher, dass dieser Alchimist nichts mit Kameires Entführung zu tun haben kann.

"Verzeiht die Störung, ich habe mich in der Tür geirrt", wiederholst du, um das Gespräch schnell zu beenden.

Ratlos schüttelt der alte Mann den Kopf, dann flüstert er etwas, dass du nicht verstehen kannst, bevor er die Tür schwungvoll zufallen lässt. Du bleibst im Innenhof zurück (221).

161

Du warst nur einmal in der Küche, bevor Kameire entführt wurde, und warst von der Ordnung und Sauberkeit beeindruckt. Alle Lebensmittel waren ordentlich verpackt, die Messer lagen an ihrem Platz, die Löffel und Teller an einem anderen. Selbst die Arbeitsfläche, auf der die Wirtin ihre schmackhaften Speisen zubereitet hat, wäre in wenigen Augenblicken leer zu räumen gewesen.

Doch nun bietet sich dir ein anderes Bild. Ein Topf liegt auf dem Boden, Milch hat sich über die Dielen ergossen. Auf dem Arbeitstisch wurde ein Krug umgestoßen, ein langes Küchenmesser liegt achtlos in der Ecke. Vermutlich hat sich Kameire hier aufgehalten, als sie von ihren Entführern gefunden wurde (100).

162

Dir fällt nichts Ungewöhnliches auf (100).

163 S Z+I

Schnell hast du den Weg wiedergefunden, den du auch beim letzten Mal genommen hast. Es dauert eine Weile, aber schließlich erreichst du Ruudwindas Turm (420).

163 D E DE Z+I

Schnell habt ihr den Weg wiedergefunden, den du auch beim letzten Mal genommen hast. Es dauert eine Weile, aber schließlich erreicht ihr Ruudwindas Turm (420).

164

Mit leiser Stimme fährt Erloran fort: "Leider konnten wir nur in Erfahrung bringen, dass Kameire, die Wirtin der *Blauen Tanne*, von einer Frau und zwei Männern entführt wurde. Wo sie abgeblieben ist, wissen wir nicht."

König Efferdan betrachtet den Magier misstrauisch. Ohne jeden Beweis könnte der Verdacht aufkeimen, ihr hättet euch der Frau entledigt, weil ihr die Unterbringung in ihrer Herberge nicht bezahlen wolltet. Ein kalter Schauer läuft dir bei dem Gedanken, man könne so über euch denken, über den Rücken (284).

165

Unten auf dem Pflaster entdeckst du Erloran, der noch immer über deine Gefährtin gebeugt ist und versucht, ihr zu helfen. Mögen die Götter den beiden beistehen!

Dein Blick wandert wieder nach oben, so dass du deinen Gegner ein Stück von dir entfernt entdeckst, wo er zügig auf dem Dachgiebel balanciert. Du springst auf, hetzt hinterher ... (429).

166

Xulmina verhandelt gerade mit einem jungen Handwerker, der mit zitternden Händen einen Schuldschein unterschreibt. Du bleibst etwas abseits stehen, um die beiden nicht zu stören, da tritt auch schon der Thorwaler vom Eingang an dich heran: "Xulmina gibt dir nichts – also lasse sie in Ruhe!" Um seine Worte zu unterstreichen, hebt der Hüne demonstrativ die Streitaxt.

Einen Streit zu provozieren, dürfte sich kaum lohnen – also beschließt du, dich abzuwenden. Willst du nach Ludewich Ausschau halten (184), dich am Tresen nach Xulmina erkundigen (406) oder ein Spiel wagen (13)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (Karte).

167

Falls du das **N** bereits markiert hast, lies bei Abschnitt 341 weiter, andernfalls bei Abschnitt 58.

168

Du atmest tief ein, in dir macht sich wieder diese Anspannung bereit, die dich seit jenen Erlebnissen immer wieder ergreift – dabei seid ihr jetzt schon seit vier Tagen unterwegs, ohne dass euch jemand gefolgt wäre. Die Orks und ihre menschlichen Verbündeten hatten sich zerstritten, ihre Anführer einen erbitterten Kampf auf Leben und Tod geliefert. Ihr konntet ihnen entkommen, ihnen und ihren Hunden – ihr seid in Sicher-

heit. Aber dieses Gefühl des Unbehagens, der Nervosität – das verfolgt dich noch immer, selbst hier, auf der direkt am Ingal verlaufenden Landstraße.

Lege eine Probe auf *Sinnenschärfe* (KL/IN/IN) ab. Ist die Probe ge- (405) oder misslungen (310)?

An dieser Stelle kommen zum ersten Mal die Werte deines Charakters ins Spiel. Falls du mit einem selbst entworfenen Helden spielst, wirst du dich mit Talentwerten und ihrer Bedeutung auskennen, andernfalls solltest du diesen Kasten in Ruhe lesen. Die Fähigkeiten deines Helden werden durch verschiedene Werte repräsentiert. Es gibt Eigenschaftswerte (die die Grundeigenschaften wie Mut (MU), Klugheit (KL) oder die Gewandtheit (GE) eines Helden repräsentieren), Kampfwerte (die die Fähigkeiten im Kampf beschreiben, etwa Attacke (AT) und Parade (PA)) und Talentwerte (die spezielle Eigenschaften darstellen wie etwa die Fähigkeit zum *Musizieren* oder *Reiten*). Jeder Held verfügt über dieselben Eigenschaften, Kampfwerte zu den von ihm beherrschten Waffen und Talentwerte zu allen Talenten, in denen er wenigstens erste Erfahrungen sammeln konnte.

Nun sollst du zum ersten Mal eine Talentprobe würfeln. Talentproben unterscheiden sich ein wenig von Eigenschaftsproben, auch wenn ihnen ebenfalls ein Talentwert (TaW) zugeordnet ist, der meistens zwischen 0 und 20 Talentpunkten (TaP) liegt – allerdings auch etwas kleiner oder größer sein kann. Der Unterschied ist schlicht, dass nicht auf den Talentwert gewürfelt wird, sondern auf die drei Eigenschaften, die einem Talent zugeordnet sind. Alle drei Proben müssen gelingen, damit die Talentprobe insgesamt gelingt! Der Talentwert stellt dabei Ausgleichspunkte zur Verfügung, wenn er positiv ist. Jeder TaP kann dann ein angezeigtes Würfelergbnis um einen Punkt senken, um die drei Teilproben gelingen zu lassen. Wichtig ist dabei, dass dir während einer Talentprobe jeder TaP nur einmal zur Verfügung steht und du mit einem TaP nicht zwei Teilproben ausgleichen kannst. Der TaW hat keine Auswirkung, wenn er den Wert 0 hat. Der TaW dient als Erschwernis für alle drei (!) Eigenschaftsproben, wenn er negativ ist.

Bevor du würfelst, muss noch die Probenerchwernis für die aktuelle Probe berücksichtigt werden. Wenn eine Probe erschwert wird (etwa die obige *Sinnenschärfe*-Probe), dann musst du die Erschwernis von deinem Talentwert abziehen. Handelt es sich um eine Probenerleichterung (etwa -7 , weil man mitten im Wald einen Baum sucht), darf man die Erschwernis zum Talentwert hinzuzählen. Notiere diesen modifizierten Wert nicht auf deinem Heldendokument. Dein Ausgangs-TaW ändert sich nämlich nicht – die Modifikation gilt nur für diese aktuelle Probe. Schauen wir uns für alle Fälle Beispiele an:

☛ Unmodifizierte Probe und positiver Talentwert: *Du sollst eine einfache Sinnenschärfe-Probe ablegen, dein Sinnenschärfe-Wert beträgt 4, dein KL-Wert beträgt 12 und der IN-Wert 11. Die Kürzel hinter dem Talent auf deinem Heldendokument zeigen dir, dass du auf KL, IN und IN würfeln*

musst – also einmal auf KL und zweimal auf IN. Du würfelst nacheinander auf KL, IN und IN und der Würfel zeigt dir eine 8, eine 11 und eine 15. Die 8 ist unter deinem KL-Wert, diese Teilprobe hast du also bestanden. Die 11 bei der ersten IN-Probe entspricht deinem IN-Wert, du hast diese Teilprobe also gerade noch so bestanden. Die zweite IN-Probe scheint dagegen zunächst gescheitert, 15 ist größer als dein IN-Wert 11. Aber du hast etwas Erfahrung im Aufspüren von Dingen und im genauen Beobachten (Sinnenschärfe-TaW 4), weshalb du die misslungene Probe um 4 Punkte 'drücken' darfst. Damit zählt auch der dritte Wurf als 11 und damit gelungen. Da dir alle drei Teilproben gelungen sind, hast du die Probe bestanden. Hätte der letzte Wurf eine 16 angezeigt, hättest du ihn mit 4 TaP nur auf 12 senken können – die Teilprobe wäre misslungen und damit auch die gesamte Talentprobe.

☛ Talentwert 0 und um -3 Punkte erleichterte Probe: *Die Eigenschaftswerte ändern sich nicht, aber dein Talentwert beträgt in diesem Beispiel nur 0 TaP. Dafür ist die Probe aber um 3 Punkte erleichtert. Dir stehen also dennoch 3 TaP zur Verfügung. Diesmal aber nicht auf Grund deiner Erfahrung, sondern weil die Umstände sehr günstig sind.*

Du würfelst zunächst eine Probe auf deinen KL-Wert. Der Würfel zeigt eine 14, du brauchst also 2 TaP, um die Probe auszugleichen. Diese beiden TaP stehen dir zum Ausgleichen der beiden IN-Proben also nicht mehr zur Verfügung. Du würfelst für beide IN-Proben jeweils eine 12. Die erste der beiden Proben kannst du mit dem letzten zur Verfügung stehenden TaP ausgleichen, die letzte Probe scheitert dann aber, weil dir kein TaP mehr zum Ausgleich zur Verfügung steht. Die gesamte Probe ist misslungen. Für eine zweite Probe mit der gleichen Erleichterung hast du aber wieder 3 TaP zum Ausgleichen.

☛ Talentwert -1 und Talentprobe um $+1$ erschwert: *Wiederum haben sich die Eigenschaftswerte nicht geändert, aber dein TaW beträgt in diesem Beispiel -1 und die Probe ist zudem noch um $+1$ erschwert. Dein effektiver TaW beträgt diesmal also -2 . Die -2 gilt als Erschwernis um 2 Punkte für alle drei Eigenschaftsproben. Um die Probe zu bestehen, musst du also für die KL-Probe eine 10 und für die beiden IN-Proben jeweils eine 9 würfeln. Wenn du für die KL-Probe beispielsweise eine 6 würfelst, musst du dennoch beide IN-Proben mit einer Erschwernis von 2 bestehen.*

Anmerkung: Lasse dich von den $+$ und $-$ nicht verunsichern. Eine -3 bedeutet nicht, dass dein TaW -3 gerechnet werden muss, sondern dass du $+3$ Punkte erhältst. Das ist auf den ersten Blick verwirrend. Es gibt aber eine viel einfachere Regel, die dir helfen wird. Eine Probe $+3$ ist eine Erschwernis um 3 Punkte, sie macht dir die Probe und dein Überleben in Aventurien um 3 Punkte schwerer – genauso wie ein niedriger TaW. Eine Probe -3 macht dir dein Leben dagegen leichter – genauso wie ein hoher TaW.

Zur Erinnerung: Im Abschnitt 188 sollst du eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe bestehen. Du brauchst deinen *Sinnenschärfe*-TaW nicht zu verändern. Wenn er positiv ist, zeigt dir der Wert die Ausgleichspunkte an. Hat er den Wert 0, werden alle Eigenschaftsproben unmodifiziert gewürfelt. Ist der Wert negativ, musst du den modifizierten Wert als Erschwernis auf alle Eigenschaftsproben in Kauf nehmen.



169 S Z+X

Es dauert bis zur fünften Stunde nach Mitternacht, bis Ludewich als einer der letzten leicht angetrunken den *Wüffelbecher* verlässt. Wie durch ein Wunder hat er keine Kenntnis von dir genommen – oder bist du ihm doch aufgefallen und er hat dich nur ignoriert? Hat er gar solange in der Spelunke ausgeharrt, um dich müde zu machen?

Bevor du ihm in einigem Abstand nach draußen folgst, stelle deine notierte Spielzeit auf die 5. Stunde morgens vor und beachte dabei den möglichen Tageswechsel. Lies dann bei Abschnitt 410 weiter.

169 D E DE Z+4

Es dauert bis zur fünften Stunde nach Mitternacht, bis Ludewich als einer der letzten leicht angetrunken den *Wüffelbecher* verlässt. Wie durch ein Wunder hat er keine Kenntnis von euch genommen – oder seid ihr ihm doch aufgefallen und er hat euch nur ignoriert?

Bevor du ihm in einigem Abstand nach draußen folgst, stelle deine notierte Spielzeit auf die 5. Stunde morgens vor und beachte dabei den möglichen Tageswechsel. Lies dann bei Abschnitt 410 weiter.

170 A C

Du beeilst dich, bremst vor dem Abgrund, entdeckst schräg unter dir einen riesigen Heuballen und wirfst dich dort hinein. Dein Aufprall wird sanft abgefedert, aber es kostet dich einige Mühe, dich aus dem Stroh zu befreien. Du orientierst dich kurz, dann entdeckst du die Frau am Ende einer Gasse um die Ecke biegen und rennst hinterher.

Die Gesuchte schlendert nun eine große Straße entlang – gemessen an der üblichen Straßenbreite in Andergast. Du nährst dich vorsichtig, aber die Frau wird dennoch auf dich aufmerksam. Die Jagd beginnt von neuem.

Eine gefühlte Ewigkeit später seid ihr durch jede schlammige, matschige Gasse dieser verdammten Stadt gerannt. Deine Lunge brennt, deine Hüften schmerzen, doch die Gejagte beweist eine gute Konstitution und wird einfach nicht langsamer als du. Schließlich verfolgst du sie an den Mauern der Ingvalfeste entlang. 'Vielleicht stellt sie sich ja den königlichen Wachen', hoffst du – aber sie enttäuscht dich. Vorbei am Haupttor rennt sie auf die Brücke über den Ingval, hüpfte auf die Brüstung und springt von dort in die Tiefe. Du hörst das laute Platschen im Wasser, bevor du die Brücke erreichst und zum Fluss hinunter geschaut hast. Angestrengt suchst du nach der Frau, einem Lebenszeichen, ihrem Kopf, dem Körper, schwimmend oder leblos treibend – aber du entdeckst nichts. Die Frau ist dir entkommen, ob tot oder lebendig, vermagst du nicht zu sagen ... Enttäuscht kehrst du in die *Blaue Tanne* zurück. Wütend berichtest du von der Jagd, so dermaßen verärgert, dass du zunächst gar nicht merkst, dass Dairon bereits einen Verband trägt. Wenigstens hat er den heimtückischen Angriff überlebt – anders als Alrike damals.

Lies bei Abschnitt 100 weiter.

170 B

Du beeilst dich, bremst vor dem Abgrund, entdeckst schräg unter dir einen riesigen Heuballen und wirfst dich dort hinein.

Dein Aufprall wird sanft abgefedert, aber es kostet dich einige Mühe, dich aus dem Stroh zu befreien. Du orientierst dich kurz, dann entdeckst du die Frau am Ende einer Gasse um die Ecke biegen und rennst hinterher.

Die Gesuchte schlendert nun eine große Straße entlang – gemessen an der üblichen Straßenbreite in Andergast. Du nährst dich vorsichtig, aber die Frau wird dennoch auf dich aufmerksam. Die Jagd beginnt von neuem.

Eine gefühlte Ewigkeit später seid ihr durch jede schlammige, matschige Gasse dieser verdammten Stadt gerannt. Deine Lunge brennt, deine Hüften schmerzen, doch die Gejagte beweist eine gute Konstitution und wird einfach nicht langsamer als du. Schließlich verfolgst du sie an den Mauern der Ingvalfeste entlang. 'Vielleicht stellt sie sich ja den königlichen Wachen', hoffst du – aber sie enttäuscht dich. Vorbei am Haupttor rennt sie auf die Brücke über den Ingval, hüpfte auf die Brüstung und springt von dort in die Tiefe. Du hörst das laute Platschen im Wasser, bevor du die Brücke erreichst und zum Fluss hinunter geschaut hast. Angestrengt suchst du nach der Frau, einem Lebenszeichen, ihrem Kopf, dem Körper, schwimmend oder leblos treibend – aber du entdeckst nichts. Die Frau ist dir entkommen, ob tot oder lebendig, vermagst du nicht zu sagen ...

Enttäuscht kehrst du in die *Blaue Tanne* zurück. Wütend berichtest du von der Jagd, so dermaßen verärgert, dass du zunächst gar nicht merkst, dass Dairon bereits einen Verband trägt. Wenigstens hat er den heimtückischen Angriff überlebt – anders als Bradwinja damals.

Lies bei Abschnitt 100 weiter.

171 A C

Alrike hat den Raum durch eine schmale Tür neben der Theke gerade erst verlassen, als von draußen ein entsetzter Schrei ins Innere dringt – Alrike schreit um Hilfe.

Du bist kaum aufgesprungen, da erstirbt das Geschrei, vermutlich wurde deine Begleiterin bewusstlos geschlagen, wenn ihr nicht gar schlimmeres passiert ist. Du stürmst zur Tür, schiebst dich an einer massigen Holzfällerin vorbei, die sich neugierig von ihrem Hocker erhoben hat, und drängst nach draußen. Im Innenhof entdeckst du Alrikes Körper leblos in einer Pfütze liegen, dicke Regentropfen prasseln auf ihren Leib. Im fahlen Licht erkennst du etwas Glänzendes in der Kehle der jungen Frau stecken, die Klinge eines Messers. Deine Gefährtin rührt sich nicht, in ihrem Gesicht kannst du Verzweiflung und Entsetzen erkennen.

Hastig schaust du dich um – weit kann der Täter noch nicht gekommen sein – und in der Tat entdeckst du einen in schwarzen Stoff gekleideten Schatten, der in Windeseile eine im Innenhof stehende Leiter erklimmt. Vermutlich will er über das Dach der Herberge fliehen.

"Ich versuche ihr zu helfen", drängt eine Stimme auf dich ein. Du blickst in das Gesicht des Mannes, der eben noch mit dir im Schankraum gesessen hat. "Wenn Ihr den Täter erwischen wollt, solltet Ihr Euch beeilen." Das lässt du dir nicht zweimal sagen nach allem, was du mit Alrike zusammen erlebt hast. In der Hoffnung, der Bursche könne für deine Begleiterin mehr tun als du, springst du auf (200).

171 B

Bradwinja hat den Raum durch eine schmale Tür neben der Theke gerade erst verlassen, als von draußen ein entsetzter Schrei ins Innere dringt – Bradwinja schreit um Hilfe.

Du bist kaum aufgesprungen, da erstirbt das Geschrei, vermutlich wurde deine Begleiterin bewusstlos geschlagen, wenn ihr nicht gar schlimmeres passiert ist. Du stürmst zur Tür, schiebst dich an einer massigen Holzfällerin vorbei, die sich neugierig von ihrem Hocker erhoben hat, und drängst nach draußen. Im Innenhof entdeckst du Bradwinjas Körper leblos in einer Pfütze liegen, dicke Regentropfen prasseln auf ihren Leib. Im fahlen Licht erkennst du etwas Glänzendes in der Kehle der jungen Frau stecken, die Klinge eines Messers. Deine Gefährtin rührt sich nicht, in ihrem Gesicht kannst du Verzweiflung und Entsetzen erkennen.

Hastig schaust du dich um – weit kann der Täter noch nicht gekommen sein – und in der Tat entdeckst du einen in schwarzen Stoff gekleideten Schatten, der in Windeseile eine im Innenhof stehende Leiter erklimmt. Vermutlich will er über das Dach der Herberge fliehen.

“Ich versuche ihr zu helfen”, drängt eine Stimme auf dich ein. Du blickst in das Gesicht des Mannes, der eben noch mit dir im Schankraum gesessen hat. “Wenn Ihr den Täter erwischen wollt, solltet Ihr Euch beeilen.” Das lässt du dir nicht zweimal sagen nach allem, was Bradwinja für dich getan hat. In der Hoffnung, der Bursche könne für deine Begleiterin mehr tun als du, springst du auf (200).

172

Du ziehst dich mit Erloran zurück, um ihm vom Fund des Fingers zu berichten. Nachdem ihr euch gesetzt habt, berichtest du von der Holzkiste und dem darin befindlichen Finger. Erloran wird daraufhin kreidebleich, mit zittriger Stimme bittet er dich, ihm den Fund zu zeigen. Eine halbe Ewigkeit starrt er von Entsetzen steif auf den Finger, dann lacht der Magier plötzlich erleichtert. Entweder hat er den Verstand verloren, oder... Verblüfft entdeckst du Erleichterung auf dem jungen Gesicht. Nachdem du ihn fragend anschaust, erklärt er dir: “Seht doch – das kann niemals Kameires Finger sein. Zunächst passen die dunklen Haare nicht wirklich zu ihren Händen. Und dann wirkt der Finger eher, als hätte man ihn einer Leiche abgeschlagen, die bereits seit mehreren Tagen tot sein muss. Vermutlich sind Kameires Entführer Grabschänder oder Übleres, aber noch haben sie ihr nichts getan! Noch ...” Bedrückt wendet sich Erloran ab (100).

173

Der Zauberer verharret noch eine ganze Weile, bevor er sich kurz schüttelt und dir dann mitteilt, dass er nichts Magisches wahrnehmen konnte (328). Reduziere Erlorans AE um 4 AsP.

174

Auch wenn Erloran sich ein wenig vor dem Bettler aufgebaut hat und ihm ein Stück näher ist als zuvor, findest du die Reaktion des Veteranen doch arg übertrieben. Er kauert sich an die Wand hinter ihm, hat die Beine vor den Bauch gezogen und die Hände darum geschlagen und wimmert: “Es war nicht lange, bevor Ihr hier eingetroffen seid, da sind zwei Männer und eine

Frau in die Taverne gegangen und kurz darauf wieder herausgekommen. Einer der Männer hatte einen bauschigen, grauen Backenbart, der andere war von auffallend hagerer Gestalt, mit blasser Haut und langen Lederhandschuhen, die bis ihm bis über die Ellenbogen reichten – so wie Alchimisten sie tragen, das sage ich Euch. Die Frau war recht unscheinbar, aber die rotblonden Haare hingen ihr so ungepflegt ins Gesicht, dass es nicht recht zu ihrer teuren Kleidung passen wollte. Aber als die drei die Schänke verlassen hatte, war noch jemand viertes bei Ihnen – die Wirtin der *Blauen Tanne*. Sie lief nicht, sondern wurde von dem Grauhaarigen getragen, während sie bewusstlos über seiner Schulter hing.” Du bedankst dich für die Auskunft und verabschiedest dich knapp, während sich Erloran mitleidig abwendet. Ihm scheint selbst nicht zu gefallen, wie er gerade aufgetreten ist – und noch weniger gefällt ihm, was er gerade erfahren musste.

Bevor du zu Abschnitt 100 zurückkehrst, ziehe Erloran 7 AsP ab kreuze noch das E an.

175 S

Langsam lichtet sich die Dunkelheit, macht einem flackernden Licht Platz. Du liegst im Schlamm an eine Häuserwand gelehnt. Jemand muss dich hierher gezogen haben. Vor dir erkennst du nun klar die brennende Lagerhalle. Grünliche Flammen züngeln über dem Dachstuhl, dichter Rauch dringt aus allen Öffnungen. Du spürst die Wärme des Feuers, hörst die Rufe der Männer und Frauen, die sich mit Wassereimern dem Haus nähern und verzweifelt versuchen, ein Übergreifen des Feuers zu verhindern – bislang erfolglos. Schon brennt das benachbarte Gebäude, obwohl auch dieses aus massiven Steinen errichtet wurde.

Du spürst die Schmerzen, fühlst dich unfähig, etwas zu unternehmen. Eine Weile bleibst du liegen, dann verkrampft sich dein Magen. Zwei kräftige Burschen, die vorher mutig in das Lagerhaus eingedrungen sind, um sich dort umzusehen, schleppen zwei verkohlte Leichen aus dem Gebäude – Meister Jarbalds Frau und ihren Sohn. Du musst dich sehr bemühen, dich bei diesem Anblick nicht sofort zu übergeben. Vermutlich könntest du fast Erleichterung spüren, den beiden nicht mehr von Meister Jarbalds Tod berichten zu müssen, aber stattdessen lastet eine tiefe Trauer auf dir.

Schließlich richtest du dich auf und schleppst dich von hier fort. Noch hat dir niemand eine Frage über die Geschehnisse gestellt und außer deinem unbekanntem Helfer, der dich vom Gebäude weggezogen hat, hat wohl auch noch niemand Notiz von dir genommen. Da Meister Jarbalds Familie tot ist, fürchtest du, als Tatverdächtiger zu gelten, falls man dich hier aufliest. Du kannst es nicht riskieren, Zeit zu verlieren. Es ist zu wichtig, den König zu warnen und Kameire zu retten, als dass du dich von der Stadtgarde lange verhören oder gar inhaftieren lassen willst (214).

Markiere vorher das M auf deinem Spielprotokoll.

175 D

Langsam lichtet sich die Dunkelheit, macht einem flackernden Licht Platz. Du liegst im Schlamm an eine Häuserwand gelehnt. Jemand muss dich hierher gezogen haben. Vor dir erkennst du nun klar die brennende Lagerhalle. Grünliche



Flammen züngeln über dem Dachstuhl, dichter Rauch dringt aus allen Öffnungen. Du spürst die Wärme des Feuers, hörst die Rufe der Männer und Frauen, die sich mit Wassereimern dem Haus nähern und verzweifelt versuchen, ein Übergreifen des Feuers zu verhindern – bislang erfolglos. Schon brennt das benachbarte Gebäude, obwohl auch dieses aus massiven Steinen errichtet wurde.

Du spürst die Schmerzen, fühlst dich unfähig, etwas zu unternehmen. Eine Weile bleibst du liegen, dann verkrampft sich dein Magen. Zwei kräftige Burschen, die vorher mutig in das Lagerhaus eingedrungen sind, um sich dort umzusehen, schleppen zwei verkohlte Leichen aus dem Gebäude – Meister Jarbalds Frau und ihren Sohn. Du musst dich sehr bemühen, dich bei diesem Anblick nicht sofort zu übergeben. Vermutlich könntest du fast Erleichterung spüren, den beiden nicht mehr von Meister Jarbalds Tod berichten zu müssen, aber stattdessen lastet eine tiefe Trauer auf dir.

Du spürst einen Druck auf deiner Schulter, dann siehst du Dairon, der sich neben dich hockt: “Zurück unter den Lebenden?” “Was ist geschehen?”, fragst du.

“Die Explosion hat dich voll erwischt, du hast Glück, noch zu leben!” Dairon grinst dich schief an. “Wir müssen von hier fort. Es ist nicht gut, wenn uns die Stadtgarde hier aufliest. Siehst du die grünen Flammen? Die sind bestimmt nicht die Folge eines Unfalls. Ich möchte nicht hier sein und mich von der Stadtgarde verhören oder gar verhaften lassen, weil man uns für die Urheber der Explosion hält.”

Du zögerst kurz, woraufhin dich Dairon eindringlich mustert: “Wir können nicht riskieren, Zeit zu verlieren. Wir sind einem höheren Ziel verpflichtet, wir müssen den König warnen. Und Kameire retten.”

Mühsam richtest du dich auf und schleppst dich von hier fort. Dairon stützt dich dabei (214).

Markiere vorher das **M** auf deinem Spielprotokoll.

175 E

Langsam lichtet sich die Dunkelheit, macht einem flackernden Licht Platz. Du liegst im Schlamm an eine Häuserwand gelehnt. Jemand muss dich hierher gezogen haben. Vor dir erkennst du nun klar die brennende Lagerhalle. Grünliche Flammen züngeln über dem Dachstuhl, dichter Rauch dringt aus allen Öffnungen. Du spürst die Wärme des Feuers, hörst die Rufe der Männer und Frauen, die sich mit Wassereimern dem Haus nähern und verzweifelt versuchen, ein Übergreifen des Feuers zu verhindern – bislang erfolglos. Schon brennt das benachbarte Gebäude, obwohl auch dieses aus massiven Steinen errichtet wurde.

Du spürst die Schmerzen, fühlst dich unfähig, etwas zu unternehmen. Eine Weile bleibst du liegen, dann verkrampft sich dein Magen. Zwei kräftige Burschen, die vorher mutig in das Lagerhaus eingedrungen sind, um sich dort umzusehen, schleppen zwei verkohlte Leichen aus dem Gebäude – Meister Jarbalds Frau und ihren Sohn. Du musst dich sehr bemühen, dich bei diesem Anblick nicht sofort zu übergeben. Vermutlich könntest du fast Erleichterung spüren, den beiden nicht mehr von Meister Jarbalds Tod berichten zu müssen, aber stattdessen lastet eine tiefe Trauer auf dir.

Du spürst einen Druck auf deiner Schulter, dann siehst du Erloran, der sich neben dich hockt: “Zurück unter den Lebenden?” “Was ist geschehen?”, fragst du.

“Die Explosion hat Euch voll erwischt, Ihr habt Glück, noch zu leben!” Erloran grinst dich schief an. “Wir müssen von hier fort. Es ist nicht gut, wenn uns die Stadtgarde hier aufliest. Siehst du die grünen Flammen? Die sind bestimmt nicht die Folge eines Unfalls. Ich möchte nicht hier sein und mich von der Stadtgarde verhören oder gar verhaften lassen, weil man uns für die Urheber der Explosion hält.”

Du zögerst kurz, woraufhin dich Erloran eindringlich mustert: “Wir können nicht riskieren, Zeit zu verlieren. Wir müssen Kameire retten und den König warnen.”

Mühsam richtest du dich auf und schleppst dich von hier fort. Erloran stützt dich dabei (214).

Markiere vorher das **M** auf deinem Spielprotokoll.

175 DE

Langsam lichtet sich die Dunkelheit, macht einem flackernden Licht Platz. Du liegst im Schlamm an eine Häuserwand gelehnt. Jemand muss dich hierher gezogen haben. Vor dir erkennst du nun klar die brennende Lagerhalle. Grünliche Flammen züngeln über dem Dachstuhl, dichter Rauch dringt aus allen Öffnungen. Du spürst die Wärme des Feuers, hörst die Rufe der Männer und Frauen, die sich mit Wassereimern dem Haus nähern und verzweifelt versuchen, ein Übergreifen des Feuers zu verhindern – bislang erfolglos. Schon brennt das benachbarte Gebäude, obwohl auch dieses aus massiven Steinen errichtet wurde.

Du spürst die Schmerzen, fühlst dich unfähig, etwas zu unternehmen. Eine Weile bleibst du liegen, dann verkrampft sich dein Magen. Zwei kräftige Burschen, die vorher mutig in das Lagerhaus eingedrungen sind, um sich dort umzusehen, schleppen zwei verkohlte Leichen aus dem Gebäude – Meister Jarbalds Frau und ihren Sohn. Du musst dich sehr bemühen, dich bei diesem Anblick nicht sofort zu übergeben. Vermutlich könntest du fast Erleichterung spüren, den beiden nicht mehr von Meister Jarbalds Tod berichten zu müssen, aber stattdessen lastet eine tiefe Trauer auf dir.

Du spürst einen Druck auf deiner Schulter, dann siehst du Dairon und Erloran, die sich neben dich hocken: “Zurück unter den Lebenden?”

“Was ist geschehen?”, fragst du.

“Die Explosion hat dich voll erwischt, du hast Glück, noch zu leben!” Dairon grinst dich schief an. Erloran ergänzt mit ernster Miene: “Wir müssen von hier fort. Es ist nicht gut, wenn uns die Stadtgarde hier aufliest. Siehst du die grünen Flammen? Die sind bestimmt nicht die Folge eines Unfalls. Ich möchte nicht hier sein und mich von der Stadtgarde verhören oder gar verhaften lassen, weil man uns für die Urheber der Explosion hält.”

Du zögerst kurz, woraufhin dich Dairon eindringlich mustert: “Wir können nicht riskieren, Zeit zu verlieren. Wir sind einem höheren Ziel verpflichtet, wir müssen den König warnen.”

“Und Kameire retten”, ergänzt Erloran.

Mühsam richtest du dich auf und schleppst dich von hier fort. Deine Gefährten stützen dich dabei (214).

Markiere vorher das **M** auf deinem Spielprotokoll.



176

Während du noch überlegst, ob es sich bei der Fährte um einen Vogel, eine Echse oder doch ein felltragendes Tier handelt, stürmt auch schon ein Wildschwein auf dich zu. Lege eine Gewandtheitsprobe +2 ab. Gelungen (312) oder nicht (278)?

177 Z+I

Im hohen Gras nach Spuren zu suchen, erweist sich nicht gerade als einfaches Unterfangen. Lege eine *Fährtsuchen*-Probe (KL/IN/KO) ab, die tagsüber zwischen der 7. und 17. Stunde um 3 Punkte, zwischen der 18. und 6. Stunde gar um 6 Punkte erschwert ist. Ist die Probe gelungen (285) oder nicht (117)?

178

Mit einem gezielten Schlag bringst du Ludewich ins Straucheln. Mit viel Geschick kann er sich abfangen, aber du nutzt die Zeit, um ihm den Weg abzuschneiden (224).

179 S

Larja scheint deinem Angebot mit aller Macht trotzen zu wollen, dann rinnt plötzlich eine Träne über ihre Wange und die Schultern fallen schlafherab. Ohne die Tür zu schließen, wendet sie sich ab. Du trittst ein und nimmst an einem schmalen Tisch Platz, an den sich die junge Alchimistin zuvor gesetzt hat (260).

179 D E DE

Larja scheint deinem Angebot mit aller Macht trotzen zu wollen, dann rinnt plötzlich eine Träne über ihre Wange und die Schultern fallen schlafherab. Ohne die Tür zu schließen, wendet sie sich ab. Ihr tretet ein und nehmt an einem schmalen Tisch Platz, an den sich die junge Alchimistin zuvor gesetzt hat (260).

180 S

“Was soll denn das für eine verquere Logik sein – so würde nur ein Koboldfreund argumentieren. Und wer die Koblode schätzt, der schätzt auch das Leben. Du scheinst mir nun wirklich kein Mörder zu sein“, stellt Kraxabraxaxel plötzlich zufrieden fest. So als habe er noch nie etwas anderes gedacht, kommt er näher und blinzelt kurz mit den Augen, woraufhin du schlagartig wieder zu normaler Größe schrumpfst.

“Es tut mir leid, dich angegriffen zu haben“, entschuldigt sich das Männlein reumütig, “aber man muss hier immer auf der Hut sein – und es ist nicht lange her, da kam diese Bande von Mordbuben und hat sie getötet!” Eine Träne rinnt über Kraxabraxaxels Wange.

“Ich war in furchtbarer Sorge und deswegen habe ich sie auch versteckt“, flüstert er dir verschwörerisch zu. Als du ihn fragend anblickst, fährt er mit fester Stimme fort: “Na Ruudwinda. Ich konnte ihre Leiche doch nicht einfach im Turm liegen lassen. Also habe ich sie in einer Truhe im Keller versteckt. Aber du kannst die Truhe nicht sehen. Nur wenn du weißt, dass sie dort ist und fest an sie glaubst, wird sie für dich sichtbar sein. So will es mein Zauber.”

Das Männlein zwinkert dir noch einmal vertrauensvoll zu, dann löst es sich vor deinen Augen in Luft auf. Bevor du Abschnitt 420 aufschlägst, kreuze noch das **G** und das **H** auf deinem Spielprotokoll an.

180 D

“Was soll denn das für eine verquere Logik sein – so würde nur ein Koboldfreund argumentieren. Und wer die Koblode schätzt, der schätzt auch das Leben. Du scheinst mir nun wirklich kein Mörder zu sein“, stellt Kraxabraxaxel plötzlich zufrieden fest. So als habe er noch nie etwas anderes gedacht, kommt er näher und blinzelt kurz mit den Augen, woraufhin du schlagartig wieder zu normaler Größe schrumpfst – und auch dein Gefährte hat nun wieder seine normale Größe.

“Es tut mir leid, euch angegriffen zu haben“, entschuldigt sich das Männlein reumütig, “aber man muss hier immer auf der Hut sein – und es ist nicht lange her, da kam diese Bande von Mordbuben und hat sie getötet!” Eine Träne rinnt über Kraxabraxaxels Wange.

“Ich war in furchtbarer Sorge und deswegen habe ich sie auch versteckt“, flüstert er dir verschwörerisch zu. Als du ihn fragend anblickst, fährt er mit fester Stimme fort: “Na Ruudwinda. Ich konnte ihre Leiche doch nicht einfach im Turm liegen lassen. Also habe ich sie in einer Truhe im Keller versteckt. Aber du kannst die Truhe nicht sehen. Nur wenn du weißt, dass sie dort ist und fest an sie glaubst, wird sie für dich sichtbar sein. So will es mein Zauber.”

Das Männlein zwinkert dir noch einmal vertrauensvoll zu, dann löst es sich vor deinen Augen in Luft auf.

Bevor du Abschnitt 420 aufschlägst, kreuze noch das **G** und das **H** auf deinem Spielprotokoll an.

180 E

“Was soll denn das für eine verquere Logik sein – so würde nur ein Koboldfreund argumentieren. Und wer die Koblode schätzt, der schätzt auch das Leben. Du scheinst mir nun wirklich kein Mörder zu sein“, stellt Kraxabraxaxel plötzlich zufrieden fest. So als habe er noch nie etwas anderes gedacht, kommt er näher und blinzelt kurz mit den Augen, woraufhin du schlagartig wieder zu normaler Größe schrumpfst – und auch dein Gefährte hat nun wieder seine normale Größe.

“Es tut mir leid, euch angegriffen zu haben“, entschuldigt sich das Männlein reumütig, “aber man muss hier immer auf der Hut sein – und es ist nicht lange her, da kam diese Bande von Mordbuben und hat sie getötet!” Eine Träne rinnt über Kraxabraxaxels Wange.

“Ich war in furchtbarer Sorge und deswegen habe ich sie auch versteckt“, flüstert er dir verschwörerisch zu. Als du ihn fragend anblickst, fährt er mit fester Stimme fort: “Na Ruudwinda. Ich konnte ihre Leiche doch nicht einfach im Turm liegen lassen. Also habe ich sie in einer Truhe im Keller versteckt. Aber du kannst die Truhe nicht sehen. Nur wenn du weißt, dass sie dort ist und fest an sie glaubst, wird sie für dich sichtbar sein. So will es mein Zauber.”

Das Männlein zwinkert dir noch einmal vertrauensvoll zu, dann löst es sich vor deinen Augen in Luft auf. “Ein Kobold“, bricht es nun bewundernd aus Erloran heraus. Auch wenn ihn die Begegnung anfangs genauso geängstigt hat wie dich – nun scheint der junge Magier voller Begeisterung zu sein.

Bevor du Abschnitt 420 aufschlägst, kreuze noch das **G** und das **H** auf deinem Spielprotokoll an.

180 DE

“Was soll denn das für eine verquere Logik sein – so würde nur ein Koboldfreund argumentieren. Und wer die Koblode schätzt, der schätzt auch das Leben. Du scheinst mir nun wirklich kein Mörder zu sein“, stellt Kraxabraxaxel plötzlich zufrieden fest. So als habe er noch nie etwas anderes gedacht, kommt er näher und blinzelt kurz mit den Augen, woraufhin du schlagartig wieder zu normaler Größe schrumpfst – und auch deine Gefährten haben nun wieder ihre normale Größe. “Es tut mir leid, euch angegriffen zu haben”, entschuldigt sich das Männlein reumütig, “aber man muss hier immer auf der Hut sein – und es ist nicht lange her, da kam diese Bande von Mordbuben und hat sie getötet!” Eine Träne rinnt über Kraxabraxaxels Wange.

“Ich war in furchtbarer Sorge und deswegen habe ich sie auch versteckt”, flüstert er dir verschwörerisch zu. Als du ihn fragend anblickst, fährt er mit fester Stimme fort: “Na Ruudwinda. Ich konnte ihre Leiche doch nicht einfach im Turm liegen lassen. Also habe ich sie in einer Truhe im Keller versteckt. Aber du kannst die Truhe nicht sehen. Nur wenn du weißt, dass sie dort ist und fest an sie glaubst, wird sie für dich sichtbar sein. So will es mein Zauber.”

Das Männlein zwinkert dir noch einmal vertrauensvoll zu, dann löst es sich vor deinen Augen in Luft auf. “Ein Kobold”, bricht es nun bewundernd aus Erloran heraus. Auch wenn ihn die Begegnung anfangs genauso geängstigt hat wie dich – nun scheint der junge Magier voller Begeisterung zu sein.

Bevor du Abschnitt 420 aufschlägst, kreuze noch das **G** und das **H** auf deinem Spielprotokoll an.

181 E Z+I

Erloran flüstert Worte in einer fremden Sprache, dann nickt er mit dem Kopf und wird durchscheinend! Gebannt verfolgst du die Verwandlung, bis der Mann vollkommen unsichtbar ist. Dann streift er seine Kleidung ab, die sich nicht mit ihm verwandelt hat, und drückt dir seinen Magierstab in die Hand. “Ich komme zurück, bewegt Euch nicht von hier fort!”, fordert dich eine Stimme auf, deren Ursprung du nicht sehen kannst. Dann entfernt sich der Magier eilig, wie du an den platschend entstehenden Abdrücken im Matsch erkennen kannst.

Eine knappe halbe Stunde später schleicht ein nackter Mann die Straße hinauf. Verwundert stellst du fest, dass es sich dabei um Erloran handelt, der mit zorniger Miene von Schatten zu Schatten huscht und mit einer Hand seine Männlichkeit verdeckt. Schließlich stapft er wütend auf dich zu und greift verärgert nach seiner Kleidung.

“Ich wusste schon, warum ich diese Idee nicht mochte”, bilanziert er knapp. Du kannst dir ein Grinsen nicht verkneifen. “Ich konnte Ludewich zügig einholen und bin ihm zu einem Haus gefolgt, in das er gegangen ist. Doch kaum war er von der Straße verschwunden, hörte mein Unsichtbarkeitszauber auf zu wirken – sehr zum Amusement der Nachtwächterin, die gerade in diesem Moment um die Ecke bog. Was lacht Ihr denn so schäbig?” Erloran ist wütend – ziehe ihm 1 Moralpunkt ab. Nachdem er sich etwas beruhigt hat, führt er dich schließlich zu dem Haus, zu dem er Ludewich gefolgt ist. Es handelt sich dabei um ein altes Fachwerkhaus mit teilweise geborstenen Holzbalken und brüchigen Lehmwänden (**I: altes Fachwerkhaus 287**).

Du kannst dich natürlich gleich dem Haus widmen (287) oder zur *Blauen Tanne* zurückkehren, um Dairon als Verstärkung zu holen (**Karte**).

181 DE Z+I

Erloran flüstert Worte in einer fremden Sprache, dann nickt er mit dem Kopf und wird durchscheinend! Gebannt verfolgst du die Verwandlung, bis der Mann vollkommen unsichtbar ist. Dann streift er seine Kleidung ab, die sich nicht mit ihm verwandelt hat, und drückt dir seinen Magierstab in die Hand. “Ich komme zurück, bewegt euch nicht von hier fort!”, fordert dich eine Stimme auf, deren Ursprung du nicht sehen kannst. Dann entfernt sich der Magier eilig, wie du an den platschend entstehenden Abdrücken im Matsch erkennen kannst.

Eine knappe halbe Stunde später schleicht ein nackter Mann die Straße hinauf. Verwundert stellst du fest, dass es sich dabei um Erloran handelt, der mit zorniger Miene von Schatten zu Schatten huscht und mit einer Hand seine Männlichkeit verdeckt. Schließlich stapft er wütend auf dich zu und greift verärgert nach seiner Kleidung.

“Ich wusste schon, warum ich diese Idee nicht mochte”, bilanziert er knapp. Du kannst dir ein Grinsen nicht verkneifen, Dairon hält sich mit beiden Händen den Mund zu.

“Ich konnte Ludewich zügig einholen und bin ihm zu einem Haus gefolgt, in das er gegangen ist. Doch kaum war er von der Straße verschwunden, hörte mein Unsichtbarkeitszauber auf zu wirken – sehr zum Amusement der Nachtwächterin, die gerade in diesem Moment um die Ecke bog. Was lacht ihr denn so schäbig?” Erloran ist wütend – ziehe ihm 2 Moralpunkte ab.

Nachdem er sich etwas beruhigt hat, führt er dich schließlich zu dem Haus, zu dem er Ludewich gefolgt ist. Es handelt sich dabei um ein altes Fachwerkhaus mit teilweise geborstenen Holzbalken und brüchigen Lehmwänden (**I: altes Fachwerkhaus 287**).

Du kannst dich natürlich gleich dem Haus widmen (287) oder später hierher zurückkehren (**Karte**).

182

Dairon rutscht unbehaglich auf seinem Stuhl hin und her, dann räuspert er sich, fixiert dich mit strengem Blick und beugt sich dann verschwörerisch zu dir vor: “Ich muss dir etwas erzählen – und es wird mir nicht leicht fallen, Meister Jarbalds Andenken dergestalt besudeln zu müssen.”

Misstrauisch betrachtetest du den Ritter, der in diesem Moment etwas Quälendes, fast Zerbrechliches in seinen Augen offenbart: “Als wir den *Bund zur schwarzen Eiche* geschlossen und uns mit den Schwarzpelzen des Grenzlandes verbündet hatten, war uns bewusst, dass wir Waffen benötigen würden. Diese haben wir uns von Meister Jarbald bringen lassen. Ich fürchte, dass du uns damals ohne es zu wissen unterstützt hast, als du Meister Jarbald ins Grenzland eskortiert hast. Die Schwarzpelze wussten nichts davon und haben euch für leichte Beute gehalten. Deswegen haben sie euch überfallen, deswegen ist Meister Jarbald gestorben – wegen dieser Waffen und der unstillbaren Gier der Orks.”

Du musst schlucken, aber deine Kehle ist trocken. Du spürst einen Klumpen in deiner Magengegend. Dairon hat recht.

Ohne nachzufragen – im Vertrauen auf Meister Jarbald – hast du den Verschwörern, den Orkverbündeten geholfen, ihnen die Waffen geliefert, mit denen sie die Bevölkerung abgeschlachtet haben ... An deinen Händen klebt Blut ...

Du willst ausspeien, dich übergeben – aber würde es dir wirklich Erleichterung bringen? Oder den Opfern Gerechtigkeit, den Toten Frieden?

Dann reißt dich Dairon aus deinen trübsinnigen Gedanken: “Wie du weißt, hat Meister Jarbald Klängen an den *Bund zur schwarzen Eiche* geliefert. Die Waffen trugen meist das Symbol, welches du auch auf den Waffen im geheimen Versteck in Meister Jarbalds Lager gefunden hast. Soweit überrascht mich dies nicht. Dass mit einer solchen Waffe Ruudwinda getötet wurde, beweist doch, dass der Mörder im Auftrag des Bundes handelte”, schließt Dairon ganz nüchtern.

Markiere das **N**, bevor du bei Abschnitt **100** weiterliest.

183

Erloran murmelt “Odem Arcanum”, während er den Blick konzentriert durch das düstere Kellergewölbe schweifen lässt. Lege eine unmodifizierte Probe auf den Zauber ODEM ARCANUM (KL/IN/IN) ab. Wenn Sie misslungen ist, lies bei Abschnitt **270** weiter. Ist die Probe dagegen gelungen, aber Erloran hat lediglich 2 oder weniger ZfP* übrig behalten, geht es für dich bei Abschnitt **425** weiter, bei gelungener Probe und mindestens 3 übrig behaltene ZfP* bei Abschnitt **8**.

184 S

Mit Hilfe von Larjas Beschreibung suchst du angespannt nach Ludewich, aber nachdem du zwei Runden gedreht und bereits den Argwohn des einen oder anderen Spielers auf dich gelenkt hast, kommst du zu dem Schluss, dass Ludewich nicht hier ist. Willst du dich am Tresen nach Xulmina erkundigen (**406**), ein Spiel wagen (**13**) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (**38**)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

184 D E DE

Mit Hilfe von Larjas Beschreibung sucht ihr angespannt nach Ludewich, aber nachdem ihr zwei Runden gedreht und bereits den Argwohn des einen oder anderen Spielers auf euch gelenkt habt, kommt ihr zu dem Schluss, dass Ludewich nicht hier ist.

Willst du dich am Tresen nach Xulmina erkundigen (**406**), ein Spiel wagen (**13**) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (**38**)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

185

“Diese Lüge ertrage ich nicht”, quillt es aus dir hervor. “Ich wurde entführt, das stimmt, aber von ihm.” Wütend deutest du auf Dairon, der dich mit einer Mischung aus Entsetzen, Abscheu und Hass anstarrt (**369**).

186

“Nicht!”, intervenierst du. “Riskieren wir lieber nichts, Dairon.” Dieser zuckt mit den Achseln, beugt sich aber deinem Entschluss (**208**).

HELLEDOKUMENTE DER GEFÄHRTE

An dieser Stelle solltest du zunächst in den Anhang schauen und die beiden Heldenbögen betrachten, die für deine Begleiter gelten. Um dir vorab nicht zu verraten, wer dich im Rahmen dieses Abenteuers begleiten wird, wurden die Namen nicht eingetragen. Du kannst nun Dairon auf dem Bogen des Ritters und Erloran auf dem Bogen des Magiers eintragen.

Im Laufe des Abenteuers kann es passieren, dass du für einen deiner Gefährten die eine oder andere Probe würfeln musst. Außerdem obliegt es dir, die LE deiner Gefährten zu protokollieren. In Kämpfen kannst du die beiden ganz normal einsetzen, sie dürfen angreifen und sich verteidigen. Bedenke dabei aber, dass sie genau eine Attacke und eine Parade pro Kampfrunde haben.

187

Dir ist unwohl bei dem Gedanken, ihn einfach so davon kommen zu lassen. Trägt er nicht mindestens eine ebenso große Schuld an Alrike und Bradwinjas Tod wie seine Mitstreiter und die Schwarzpelze? Ist er frei von Schuld, weil er sich auf deine Seite gestellt hat – zumindest für den Augenblick? Dabei aber weder aufrichtig noch reumütig ...

König Efferdan scheint seiner Version eurer Geschichte Glauben zu schenken. Doch sagt nicht auch ein altes Sprichwort, Praios kenne die Wahrheit – und letztendlich müsse man vor ihm bestehen?

Vielleicht ist es nicht an dir, ein Urteil über den alten Ritter zu fällen – oder noch nicht die richtige Zeit?

Nachdenklich verlässt du den Thronsaal, während der König seinem Herold eifrig Dinge aufträgt. Hast du wirklich Dairons Namen gehört, als es um das Aufstellen eines Entsatzheeres für die nördlichen Grenzlande ging?

Hast du das **V** markiert (**415**) oder nicht (**281**)?

188

Erloran spricht den FORAMEN, woraufhin sich wie von einer unsichtbaren Hand geführt der Riegel zur Seite schiebt und die Fensterläden aufschwingen. Geschwind klettert ihr durch das Fenster ins Innere von Ludewichs Labor (**132**).

189

Die Miene der Frau verfinstert sich und sie schlägt unbeirrt weiter auf das sich langsam formende Hufeisen ein, ohne dir zu antworten. Offensichtlich schätzt sie es nicht, über ihre Kundschaft zu reden und sich von Fremden ausfragen zu lassen. Für sie ist das Gespräch beendet und so wendest du dich grußlos ab (**412**).

190

“Larja hat Talent, keine Frage. Sie ist gut, bildschön, aber launisch. Ludewich hatte wohl ein Auge auf sie geworfen und sie hat sein Werben sogar erwidert, aber allzu lange währte das junge Glück wohl nicht, wie man sich so erzählt.”

Kehre zu Abschnitt **124** zurück.

191

Das Schweinetor im Nordwesten der Stadtmauer zu finden, fällt dir nicht schwer. Das imposante Holztor wird von zwei schlanken Türmen flankiert, von denen nur einer mit einer hageren Soldatin besetzt ist, während vor dem anderen ein dicklicher Gardist steht, neben dem eine polierte Hellebarde am grauen Mauerwerk lehnt. Gelangweilt winkt er einen Schweinehirten samt seiner kleinen Herde hindurch und auch von anderen Passanten nimmt er keinerlei Notiz. An einer Untersuchung von Gepäckstücken oder dem Erheben eines Wegzolls zeigt der Mann ebenfalls keinerlei Interesse.

Nach dem Passieren des Tores wird dir auch klar, warum dem so ist. Du folgst keiner Straße, nicht einmal ein echter Weg liegt vor dir. Stattdessen führt das Tor direkt auf eine großzügige Wiese, auf der zwischen zwei Immantoren mehrere Dutzend Schweine im Schlamm wühlen. Dahinter pflücken zwei ältere Frauen Pilze, während dir ein junger Jäger mit einem über die Schulter gelegten Hasen entgegen kommt.

An einem großen Findling vorbei, der Teil von Erlorans Wegbeschreibung ist, erreichst du einen schmalen Pfad, der dich mitten in den Andergaster Wald führt.

Dir wird ein wenig mulmig in der Magengegend. Du hast keine guten Erinnerungen an die Andergaster Wälder – allerdings hast du die auch nicht in Bezug auf die Hauptstadt des Königreichs. So hängst du deinen Gedanken nach, als du plötzlich ein Geräusch im Gebüsch wahrnimmst. Oder bildest du dir das nur ein?

Nein, jetzt hörst du es wieder. Du schaust dich um, aber kannst nichts erkennen – außer einer Wildfährte, die den Pfad kreuzt und deutlich erkennbar ist. Lege eine Probe auf *Fährten suchen* (KL/IN/KO) +2 oder *Tierkunde* (MU/KL/IN) +1 ab. Hättest du Prens Tierleben schreiben sollen (295) oder verstehst du dich auf das Fährtenlesen genauso gut wie auf das Würfeln tiefer Zahlen (176)?

192

Du lässt Ludewich wissen, dass du vor allem an Informationen über Kameires Entführung interessiert bist, woraufhin er zwar zugibt, bei der Entführung der Wirtin der *Blauen Tanne* beteiligt gewesen zu sein, aber das Ganze sei natürlich niemals sein Plan gewesen. Die junge Frau, die ihn vor einigen Tagen wegen einiger besonderer Dienst 'angeworben' habe, hätte die Idee gehabt. Und überhaupt habe ihr Handlanger, ein dickbäuchiger Halunke aus Nostria, Kameire bewusstlos geschlagen und entführt. Ludewich selbst sei nur in der Nähe gewesen ...

Du empfindest die weinerlichen Ausflüchte des Mannes bald als unerträglich, aber dann antwortet er dir doch noch auf die Frage, wo sich seine Kumpane gerade befänden: in einem alten Fachwerkhaus im Norden der Stadt (**I: altes Fachwerkhaus** 287).

Für dich gilt es nun, erneut über Ludewichs Schicksal zu entscheiden. Hältst du dich an dein Wort und lässt ihn fliehen (93), bringst du ihn trotz eurer Absprache zur Garde (442) oder entledigst du dich des Alchimisten ein für alle Male und erschlägst ihn hinterrücks (157)?

193

Du lächelst Dairon bitter ins Gesicht, dann lässt du los. Dunkelheit umfängt dich rasch ...

Lies weiter bei Abschnitt 84, wenn du das **A** angekreuzt hast, andernfalls geht es für dich bei Abschnitt 403 weiter.

194

Der Fuhrmann beschleunigt den Planwagen, aber du kannst dich gerade noch rechtzeitig in Sicherheit bringen. Für einen Moment kauerst du am Wegesrand, dann verschwindet die Kutsche auch schon wieder hinter einer tief hängenden Trauerweide. Zum Glück blieb auch deine Gefährtin unverletzt (376).

195

“Ich fasse diese Worte als Kompliment auf”, stellt Xulmina mit einem leichten Anflug von Stolz in der Stimme fest. “Ihr habt gut beobachtet, dass diese Lokalität etwas Außergewöhnliches ist. Der Stand, das Ansehen und die Reputation spielen hier keine Rolle, solange man seinen Einsatz bezahlt, nicht betrügt und keine Gewalt anwendet – zumindest nicht hier. Dieser Ort ist ehrlicher als die Zunfthäuser oder gar der Ratssaal. Hier zählt nur Phexens Gunst, keine Intrige, keine Politik und keine Hinterlist.” Kehre zu Abschnitt 288 zurück.

196

Wenn du das **R** bereits markiert hast, geht es bei Abschnitt 257 weiter, andernfalls bei Abschnitt 162.

197

Vorsichtig folgst du der Treppe nach oben, passierst ein schmales Fenster, durch das ein steter Wind von draußen pfeift, und entdeckst ein Stück über dir einen schweren roten Brokatvorhang. Neugierig gehst du weiter (202)

198 S Z+3

Stunde um Stunde wühlst du dich durch den Schutt, kämpfst mit nachrutschendem Geröll und fluchst über scharfkantige Trümmer, ohne dass du auch nur den geringsten Hinweis auf den Verursacher des Brandes finden kannst.

Doch dann, fast hättest du schon aufgegeben, stößt du unter einer dicken Staubschicht auf eine hölzerne Luke, die sich unter einem der Pferdeverschläge befunden haben muss. Die Metallöse ist geschmolzen und lässt sich kaum greifen, aber es gelingt dir dennoch, die Luke zu öffnen (247).

198 E Z+2

Stunde um Stunde wühlt ihr euch durch den Schutt, kämpft mit nachrutschendem Geröll und flucht über scharfkantige Trümmer, ohne dass ihr auch nur den geringsten Hinweis auf den Verursacher des Brandes finden könnt.

Doch dann, fast hättet ihr schon aufgegeben, stößt du unter einer dicken Staubschicht auf eine hölzerne Luke, die sich unter einem der Pferdeverschläge befunden haben muss. Die Metallöse ist geschmolzen und lässt sich kaum greifen, aber es gelingt euch dennoch, die Luke zu öffnen (247).

198 D DE Z+1

Stunde um Stunde wühlt ihr euch durch den Schutt, kämpft mit nachrutschendem Geröll und flucht über scharfkantige Trümmer, ohne dass ihr auch nur den geringsten Hinweis auf



den Verursacher des Brandes finden könnt. Dairon beweist dabei ein beeindruckendes Durchhaltevermögen und räumt auch die schwersten Balken und Steine mit Leichtigkeit zur Seite. Doch dann, fast hättet ihr schon aufgegeben, stößt er unter einer dicken Staubschicht auf eine hölzerne Luke, die sich unter einem der Pferdeverschläge befunden haben muss. Die Metallöse ist geschmolzen und lässt sich kaum greifen, aber es gelingt euch dennoch, die Luke zu öffnen (247).

199 Z+I

Es dauert eine ganze Weile, die Waren in Augenschein zu nehmen und einen Überblick über die interessantesten Dinge zu gewinnen. Neben Lebensmitteln in allen erdenklichen bodenständigen Formen findest du nur wenige nützliche Dinge, aber darunter sind auch einige Waffen und Rüstungen, die an einem großen Stand angeboten werden.

Name	Preis	Wirkung
Dolch	20S	TP 1W6+1, TP/KK 12/5, BF 3, INI 0, DK H
Jagdmesser	50S	TP 1W6+2, TP/KK 12/5, BF 3, INI -1, DK H
Wurfdolch	30S	TP 1W6+1, TP/KK 12/5, BF 2, INI -1, DK H
Säbel	10D	TP 1W6+3, TP/KK 12/5, BF 2, INI +1, DK N
Kurzschwert	80S	TP 1W6+2, TP/KK 11/4, BF 1, INI 0, DK HN
Schwert	18D	TP 1W6+4, TP/KK 11/4, BF 1, INI 0, DK N
Speer	30S	TP 1W6+5, TP/KK 12/4, BF 5, INI -1, DK S
Wurfspeer	30S	TP 1W6+3, TP/KK 11/5, BF 4, INI -2, DK N
Brabakbengel	10D	TP 1W6+5, TP/KK 13/3, BF 1, INI 0, DK N
Streitaxt	50S	TP 1W6+4, TP/KK 13/2, BF 2, INI 0, DK N
Kettenhemd	15D	RS 3, BE 3
Krötenhaut	60D	RS 3, BE 2
Langes Kettenhemd	18D	RS 4, BE 4

Wattierter Waffenrock	40S	RS 2, BE 2
Kettenhaube	80S	RS +1, BE +1
Lederhelm	20S	RS +1, BE +1
Sturmhaube	70S	RS +2, BE +1
Topfhelm	80S	RS +2, BE +2
Verstärkter Holzschild	50S	AT -2, PA +3, INI -1, BF 0
Vollmetallbuckler	60S	PA +2, BF -2
Essbesteck	5S	
Feuerstein und Stahl	6H	
Flöte	2S	
Gänsekiele (10 Stück)	4S	
Hammer	8S	
Jonglierbälle (3 Stück)	15H	
Kerze	1H	
Kerzenlaterne	5S	
Kessel	15S	
Lampenöl	5H	
Lederrucksack	4S	
Nähzeug	8S	
Öllampe	1D	
Pechfackel	5H	
Pergament (10 Bögen)	12S	
Pfanne	12S	
Schere	25S	
Schlafsack	1D	
Seil (10 Schritt)	7S	
Spielkarten	5S	
Tuchbeutel	4H	
Waffenpflegeutensilien	15S	
Wasserschlauch (1 Liter)	1S	
Wolldecke	2S	
Würfel (3 Stück)	2S	
Zunderkästchen	2S	
Zelt	3D	

Wenn du feilschen möchtest, kannst du dies mit einer Probe auf *Überreden* (MU/IN/CH) tun. Wenn dir die Probe gelingt, sparst du 10% gegenüber dem Listenpreis, misslingt sie jedoch, musst du 10% mehr bezahlen. Falls du das **Q** markiert hast und auf der Suche nach einem Experten bist, kannst du nach diesem bei Abschnitt 302 Ausschau halten, andernfalls wirst du den Marktplatz früher oder später wieder verlassen (**Karte**).

200

Entschlossen eilst du über den Innenhof, springst über eine Pfütze hinweg auf die nasse Leiter zu. Der von dir Gejagte hat das obere Ende der Leiter gerade erreicht. Willst du gleich nach oben hasten, um den Vorsprung des anderen möglichst gering zu halten (258), oder wartest du kurz, bis der Schatten das steile Dach erklommen hat (304). Wenn du einen anderen Weg suchen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 33 tun.

201 Z+I

Du kannst den Fußspuren lange folgen, an manchen Stellen gelingt es dir aber nicht. Zum Glück entdeckst du aber meist schon nach kurzer Zeit Blutspritzer und einmal hilft dir auch ein Bettler weiter, der von einer "kreischenden Furie" geweckt wurde. Du hast ein gutes Gefühl und folgst der Spur ins Tücherviertel, wo die Fußabdrücke deutlich zu erkennen sind – und zu einem alten Fachwerkhaus mit brüchigen Mauern und rissigen Balken führen (I: altes Fachwerkhaus 287).

Du kannst dich sofort dem Haus widmen (287) oder zur *Blauen Tanne* zurückkehren (342).

202 S D

Fast hast du den Vorhang erreicht, da schlägst du mit dem Knie schmerzhaft gegen eine unsichtbare Barriere, so als würdest du vor eine Wand laufen. Irritiert tastest du nach dem Hindernis, und auch wenn du es nicht sehen kannst spürst du es doch, wie eine glatte, vollkommen strukturlose Wand, die für deine Augen verborgen deinen Weg versperrt. Da du keinen Weg um das Hindernis herum findest, beschließt du, doch nach unten zu laufen (36).

202 E DE

Fast hast du den Vorhang erreicht, da schlägst du mit dem Knie schmerzhaft gegen eine unsichtbare Barriere, so als würdest du vor eine Wand laufen. Irritiert tastest du nach dem Hindernis, und auch wenn du es nicht sehen kannst spürst du es doch, wie eine glatte, vollkommen strukturlose Wand, die für deine Augen verborgen deinen Weg versperrt. Selbst Erloran scheint ratlos, deutet aber an, dass er von mächtigen Zaubern gehört hat, die dauerhaft einen Weg versperren können. Da du keinen Weg um das Hindernis herum findest und auch Erloran keinen passenden Zauber weiß, beschließt ihr, doch nach unten zu laufen (36).

203

Nachdem Larja die Tür noch immer nicht geöffnet hat, funkelst du sie böse an und schlägst wütend gegen den Türrahmen. Notfalls musst du eben mit dem Kopf durch die Wand. Lege eine Probe +3 auf *Überreden* (MU/IN/CH) ab, um zu sehen, ob du mit deinem Auftreten Erfolg hast und die Alchimestin einschüchtern kannst (391) oder nicht (29).

204

Schnell steigst du die Treppe nach oben und schiebst eilig deinen Kopf über das Niveau des Fußwegs. Du orientierst dich kurz. Lege eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe (KL/IN/IN) ab, um zu entscheiden, ob du Ludewich entdecken kannst. Gelungen (350) oder nicht (213)?

205

Wenn die Gardisten am Burgtor Recht behalten haben, sollte König Efferdan nun in seiner Residenz weilen. Dairon drängt darauf, sich bald dorthin auf den Weg zu machen. Dass ihm bei dem Gedanken unwohl ist, nach all seinen Taten vor den König zu treten, entgeht dir nicht. Aber er scheint diese Last endlich ablegen zu wollen. Und wie lange ihr eures Lebens noch sicher seid, ist nicht gewiss. Dairon hat angedeutet, dass seine ehemaligen Verbündeten ganz sicher alles versuchen werden, euch daran zu hindern, von den Geschehnissen in den nördlichen Grenzlanden zu berichten. Und spätestens jetzt, wo der König wieder in der Stadt weilt, werden sie zum Äußersten greifen und auch große Risiken nicht mehr scheuen (100).

206 D DE

Beträgt Dairons Moralwert momentan mindesten 3 oder mehr (4) oder liegt sein Wert unter 3 Punkten (39)?

206 E

Erloran kann mit dem Symbol genauso wenig anfangen wie du. Außer in Meister Jarbalds Lager hat er es noch gesehen (100).

207

Du presst dein Ohr an die Falltür und lauschst angespannt. Lege eine Probe auf *Sinnenschärfe* (KL/IN/IN) +2 ab. Ist sie dir gelungen (60) oder nicht (437)?

208

Wenig später sitzt ihr im Schankraum der *Blauen Tanne*, Müdigkeit und Enttäuschung stehen euch ins Gesicht geschrieben.

Ihr wisst von einer Verschwörung im Norden Andergasts, wo ein Teil der dort lebenden Menschen mit Schwarzpelzen aus dem angrenzenden Orkland zusammenarbeitet und seine Untergebenen presst. Leider ist es noch nicht möglich gewesen, dieses Wissen König Efferdan zukommen zu lassen.

Stattdessen werdet ihr von Attentätern und Mördern gejagt, Erlorans Freundin Kameire wurde sogar entführt und ihr wurdet daraufhin aufgefordert, die Stadt zu verlassen. Verhandlungen wurden euch nicht angeboten, ob Kameires Leben verschont würde, wenn ihr der Forderung nachkämt, vermögt ihr nicht zu sagen.

Und schließlich ist auch das ursprüngliche Ziel deiner Reise noch nicht erreicht, Meister Jarbalds Familie über dessen Tod zu informieren. Immerhin glaubst du, dich noch daran zu erinnern, wo sich sein Lagerhaus befand, in dem du dich mit ihm getroffen hast (g: Meister Jarbalds Lagerhaus 118).

"Wie es aussieht, sind wir drei aufeinander angewiesen", stellt Erloran mit emotionsloser Stimme fest. "Auch wenn ich euch nicht über den Weg traue, Dairon, werden wir wohl dennoch zusammenarbeiten müssen." Der Ritter neigt missmutig das Haupt, nickt dann aber doch zustimmend. Eure Schicksale scheinen verbunden, jeder von euch hat ein Interesse, Kameire zu retten und den König in Kenntnis zu setzen.

Euch ist bewusst, dass ihr Kameire retten müsst, wollt ihr ihr Leben nicht in den wenigen Tagen riskieren, bis König Efferdan wieder in der Stadt weilt und euch zur Audienz empfängt – falls er das tun wird (100).

209 S

Du betrittst einen schattigen Lagerraum, der nur durch schmale Spalte unter einer turmartigen Erhebung im Dach erhellt wird. In der Luft liegt ein süßlicher Geruch, als verwese etwas – und tatsächlich dauert es nicht lange, bis du zwei offene Kisten entdeckst, in denen allerlei tote Tiere in unterschiedlichen Verwesungsstadien liegen. Dir wird schlecht.

Vor einer Wand entdeckst du ein Regal, in dem unzählige verschlossene Gläser deponiert wurden, in denen Körperteile aller möglichen Arten und Spezies eingelagert wurden. Von Fischköpfen über Orkhände, menschliche und tierische Innereien bis hin zu Vogelfüßen findest du alles Mögliche an Brechreizförderndem. Nun ist dir schlecht.

Vermutlich lagern die Alchimisten hier Ingredienzien, Zutaten und Gerätschaften, die sie für ihre Arbeit benötigen. Um was es sich dabei genau handelt, willst du gar nicht mehr wissen. Eilig verlässt du den Raum wieder und sicherst ihn mit dem Schloss, so dass dein Einbruch hoffentlich unbemerkt bleiben wird (221).

209 D

Du betrittst mit Dairon einen schattigen Lagerraum, der nur durch schmale Spalte unter einer turmartigen Erhebung im Dach erhellt wird. In der Luft liegt ein süßlicher Geruch, als verwese etwas – und tatsächlich dauert es nicht lange, bis du zwei offene Kisten entdeckst, in denen allerlei tote Tiere in unterschiedlichen Verwesungsstadien liegen. Dir wird schlecht.

Vor einer Wand entdeckst du ein Regal, in dem unzählige verschlossene Gläser deponiert wurden, in denen Körperteile aller möglichen Arten und Spezies eingelagert wurden. Von Fischköpfen über Orkhände, menschliche und tierische Innereien bis hin zu Vogelfüßen findest du alles Mögliche an Brechreizförderndem. Nun ist dir schlecht – und auch Dairon muss sich übergeben.

Vermutlich lagern die Alchimisten hier Ingredienzien, Zutaten und Gerätschaften, die sie für ihre Arbeit benötigen. Um was es sich dabei genau handelt, willst weder du noch dein Begleiter genauer wissen.

Eilig verlässt ihr den Raum wieder und sichert ihn mit dem Schloss, so dass euer Einbruch hoffentlich unbemerkt bleiben wird (221).

209 E

Du betrittst mit Erloran einen schattigen Lagerraum, der nur durch schmale Spalte unter einer turmartigen Erhebung im Dach erhellt wird. In der Luft liegt ein süßlicher Geruch, als verwese etwas – und tatsächlich dauert es nicht lange, bis du zwei offene Kisten entdeckst, in denen allerlei tote Tiere in unterschiedlichen Verwesungsstadien liegen. Dir wird schlecht.

Vor einer Wand entdeckst du ein Regal, in dem unzählige verschlossene Gläser deponiert wurden, in denen Körperteile aller möglichen Arten und Spezies eingelagert wurden. Von Fischköpfen über Orkhände, menschliche und tierische Innereien bis hin zu Vogelfüßen findest du alles Mögliche an Brechreizförderndem. Nun ist dir schlecht.

Vermutlich lagern die Alchimisten hier Ingredienzien, Zutaten und Gerätschaften, die sie für ihre Arbeit benötigen. Um was es sich dabei genau handelt, willst du gar nicht mehr wissen – anders als Erloran, dessen Neugier nun erst richtig geweckt scheint ...

Dennoch verlässt ihr den Raum wieder und sichert ihn mit dem Schloss, so dass euer Einbruch hoffentlich unbemerkt bleiben wird (221).

209 DE

Du betrittst mit deinen Gefährten einen schattigen Lagerraum, der nur durch schmale Spalte unter einer turmartigen Erhebung im Dach erhellt wird. In der Luft liegt ein süßlicher Geruch, als verwese etwas – und tatsächlich dauert es nicht lange, bis du zwei offene Kisten entdeckst, in denen allerlei tote Tiere in unterschiedlichen Verwesungsstadien liegen. Dir wird schlecht.

Vor einer Wand entdeckst du ein Regal, in dem unzählige verschlossene Gläser deponiert wurden, in denen Körperteile aller möglichen Arten und Spezies eingelagert wurden. Von Fischköpfen, über Orkhände, menschliche und tierische Innereien bis hin zu Vogelfüßen findest du alles Mögliche an Brechreizförderndem. Nun ist dir schlecht – und auch Dairon muss sich übergeben.

Vermutlich lagern die Alchimisten hier Ingredienzien, Zutaten und Gerätschaften, die sie für ihre Arbeit benötigen. Um was es sich dabei genau handelt, wollen weder du noch Dairon genauer wissen. Erlorans Neugier scheint dagegen erst jetzt richtig geweckt zu sein ...

Dennoch verlässt ihr den Raum wieder und sichert ihn mit dem Schloss, so dass euer Einbruch hoffentlich unbemerkt bleiben wird (221).

210

Auch wenn die doppelflüglige Holztür, auf der eine Schnitzerei das Stadtwappen zeigt, verschlossen ist, wachen noch immer zwei Gardisten vor dem Gebäude. Einen Weg hinein entdeckst du nicht und zu dieser Zeit wirst du im Inneren wohl ohnehin niemanden mehr antreffen (Karte).

211

Du betueerst trotz aller Anfeindungen vehement deine Unschuld, aber Kraxabraxaxel bleibt misstrauisch dir gegenüber. Immerhin hört er dir noch zu und unterbricht sogar für einen kurzen Augenblick seine Verwünschungen, die er dir entgegen schleudert.

Welches Argument möchtest du vortragen?

“Wenn ich der Mörder wäre, wäre ich doch niemals zurückgekehrt?” (97)

“Wenn ich der Mörder wäre, würde ich doch hier nicht mit dir verhandeln, sondern dich auch umbringen?” (303)

“Wenn du sagst, ich sei der Mörder, dann hättest du mich ja beim Mord beobachten müssen. Aber wir wissen beide, dass du das nicht getan hast – also unterstelle mir nichts, was du nicht beweisen kannst!” (180)

“Schau mich doch an – sehe ich wirklich aus wie ein Mörder?” (56)

212 A

Du betrachtest Alrike, eine stupsnasige Mittzwanzigerin mit verfilzten, dunklen Haaren, die versonnen neben dir läuft und mit einem Lächeln auf den Lippen den Flug eines Schmetterlings beobachtet. Du bedauerst es aufrichtig, nur sie gerettet





zu haben. Abgemagert und schwach erschien sie dir, bevor ihr euch euren Weg in die Freiheit erkämpft habt – aber nun weißt du, wie zäh und verbissen sie um ihr Leben gekämpft hat. Auch als ihr schließlich erneut gefangen genommen wurdet, hat sie es geschafft, mit dir zu entkommen, während sich die Orks und ihre Verbündeten, menschliche Söldner unter dem Kommando ihres Anführers Dairon, gegenseitig bekämpft haben (168).

212 B

Du betrachtetest Bradwinja, eine kräftige Mittfünfzigerin, die dich immer wieder an eine typische Kriegerin der Thorwaler erinnert und nun entschlossen einen Schritt vor den anderen setzt und dabei aufmerksam die Umgebung beobachtet. Du bedauerst es aufrichtig, nur sie gerettet zu haben. Schon immer erschien sie dir als zähe und tatkräftige Kriegerin – umso überraschter warst du, als sie sich plötzlich gegen dich gestellt hat. Anstatt dich zu unterstützen, hat sie sich ihren alten Verbündeten, einem Söldnerhaufen unter dem Kommando seines Anführers Dairon, angeschlossen, kaum wurdet ihr von Orks und Söldner gestellt. Aber wie sich herausstellte, war dies nur ein geschicktes Manöver, Verwirrung zu stiften – und so dankst du Bradwinja noch immer für ihre Kameradschaft und Treue (168).

212 C

Du betrachtetest Alrike, eine stupsnasige Mittzwanzigerin mit verfilzten, dunklen Haaren, die versonnen neben dir läuft und mit einem Lächeln auf den Lippen den Flug eines Schmetterlings beobachtet. Du bedauerst es aufrichtig, nur sie gerettet zu haben. Eigentlich bist du nicht mit ihr, sondern einen schönen Frau namens Caldre geflohen, aber sie hat dich an die Orks und ihre Verbündeten, einem Söldnerhaufen unter dem Kommando seines Anführers Dairon, ausgeliefert. Wie durch ein Wunder konntest du noch einmal entkommen und bei dem Gemenge, bei dem Caldre erschlagen wurde, hat sich dir dann die schweigsame junge Frau angeschlossen, die du Alrike nennst ... schließlich hat sie dir ihren wahren Namen nie genannt (168).

213 S

Du kannst Ludewich nirgends entdecken, es scheint dir, als sei er vom Erdboden verschluckt worden (**Karte**).

213 D

Du kannst Ludewich nirgends entdecken, es scheint dir, als sei er vom Erdboden verschluckt worden. Auch Dairon kann den Gesuchten nicht finden – ihr habt die Spur verloren (**Karte**).

213 E

Du kannst Ludewich nirgends entdecken, es scheint dir, als sei er vom Erdboden verschluckt worden. Auch Erloran kann den Gesuchten nicht finden – ihr habt die Spur verloren (**Karte**).

213 DE

Du kannst Ludewich nirgends entdecken, es scheint dir, als sei er vom Erdboden verschluckt worden. Weder Dairon noch Erloran können den Gesuchten finden – ihr habt die Spur verloren (**Karte**).

214 Z+2

Nachdem du in die *Blaue Tanne* zurückgekehrt bist, fühlst du dich schon etwas besser. Leider dauert es eine Weile, bis du den Kamin im Keller befeuert und den dort befindlichen Badezuber mit lauwarmem Wasser gefüllt hast. Du nutzt die Zeit, deine Kleidung zu reinigen, dann gönnst du dir selbst ein ausgiebiges Bad. Du regenerierst dabei zwar nur 2 LeP, fühlst dich aber deutlich belebter und zu neuen Taten bereit (100).

215 S D

Die Tür liegt zwei handbreit tief im Mauerwerk, welches demnach eine beträchtliche Dicke haben muss. Die schwere Eichenholztür ist eisenbeschlagen, ein Schloss oder Schlüsselloch kannst du genauso wenig erkennen wie eine Türklinke. Normalerweise würde dich das sicherlich sehr verwundern, aber in diesem Fall vermutest du, dass Ruudwinda einfach mit magischen Mitteln die Tür geöffnet hat.

Da dir diese nicht zur Verfügung stehen und du kein Schloss zum Knacken siehst, kannst du es mit roher Gewalt probieren (133) – oder bei Abschnitt 420 einen anderen Weg suchen.

215 E DE

Die Tür liegt zwei handbreit tief im Mauerwerk, welches demnach eine beträchtliche Dicke haben muss. Die schwere Eichenholztür ist eisenbeschlagen, ein Schloss oder Schlüsselloch kannst du genauso wenig erkennen wie eine Türklinke. Normalerweise würde dich das sicherlich sehr verwundern, aber in diesem Fall vermutest du, dass Ruudwinda einfach mit magischen Mitteln die Tür geöffnet hat.

Mit Erlorans Hilfe kannst auch du mit magischer Unterstützung versuchen, in den Turm zu gelangen, falls Erloran noch über mindestens 4 AsP verfügt (349), alternativ kannst du es mit roher Gewalt probieren (133) oder bei Abschnitt 420 einen anderen Weg suchen.

216

Die Wirtin lacht heiser, als du sie nach Xulmina fragst. "Ihr seid nicht von hier", stellt sie nüchtern fest. "Wenn Ihr es wärt, würdet Ihr sie kennen. Und wenn Ihr sie nicht kennt, wird sie euch kein Geld leihen, weil Ihr nicht von hier seid. Aber falls Euch nach einem Schwätzchen ist, Schätzchen", wieder lacht die Wirtin, "geht doch einfach zu ihr. Sie sitzt dort drüben in der Nische." Dabei deutet sie mit dem Kinn auf die Gestalt mit der dunklen Kapuze.

Willst du dich kurz nach Ludewich umsehen (426), ein Spiel wagen (137) oder zu Xulmina gehen, um mit ihr zu sprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

217

Die harten Gesichtszüge lockern sich schlagartig, der Veteran schaut Erloran freundlich, fast meinst du verliebt an, bevor er im äußerst zuvorkommenden Tonfall von seinen Beobachtungen berichtet: "Es war nicht lange, bevor Ihr hier eingetroffen seid, da sind zwei Männer und eine Frau in die Taverne gegangen und kurz darauf wieder herausgekommen. Einer der Männer hatte einen bauschigen, grauen Backenbart, der andere war von auffallend hagerer Gestalt, mit blasser Haut



und langen Lederhandschuhen, die bis ihm bis über die Ellenbogen reichten – so wie Alchimisten sie tragen, das sage ich Euch. Die Frau war recht unscheinbar, aber die rotblonden Haare hingen ihr so ungepflegt ins Gesicht, dass es nicht recht zu ihrer teuren Kleidung passen wollte. Aber als die drei die Schänke verlassen hatten, war noch jemand viertes bei Ihnen – die Wirtin der *Blauen Tanne*. Sie lief nicht, sondern wurde von dem Grauhaarigen getragen, während sie bewusstlos über seiner Schulter hing.“ Ihr bedankt euch für die Auskunft und verabschiedet euch knapp.

Bevor du zu Abschnitt 100 zurückkehrst, ziehe Erloran 7 AsP ab und kreuze noch das **E** an.

218

Du hast den Segen Praios' empfangen und fühlst dich tatendurstig, gestärkt und von Mut erfüllt. Du darfst bis zum Ende des Abenteuers eine beliebige Probe automatisch gelingen lassen, allerdings keine Probe, die du für Dairon oder Erloran würfelst.

Mit Zuversicht erfüllt, verlässt du den Tempel schließlich (**Karte**).

219

Die Fensterläden springen auf und du krabbelst geschwind durch die Fensteröffnung ins Innere von Ludewichs Labor. Kreuze das **P** auf dem Spielprotokoll an und lies dann bei Abschnitt 132 weiter.

220

“Leider fehlt uns jeder Beweis dafür, aber wir haben gehört, dass Magisterin Ruudwinda ebenfalls getötet wurde. Und wir vermuten, dass Kameires Entführer dafür verantwortlich sind. Doch leider können wir es nicht beweisen“, musst du einräumen. König Efferdan bedenkt dich dafür mit einem spöttischen Blick: “Gibt es denn auch etwas, was sie Uns beweisen können?“

Lies bei Abschnitt 373 weiter.

221

So stehst du also im Innenhof der Werkstätten des Roten Salamanders und überlegst dir, wohin du dich wenden möchtest. An der Nordseite befindet sich das größte Haus, welches durch eine tiefgezogene Scheibe gut sichtbar einen Verkaufsraum und daneben vermutlich das Labor von Meister Jarholin beinhaltet

(354). An der östlichen Seite befinden sich zwei identische, deutlich kleinere Backsteinbauwerke. Den Schildern über den schweren Eichenholztüren nach zu urteilen arbeitet in jedem Haus ein Alchimist. Im nördlichen handelt es sich dabei um Larja Krück (48), im südlichen um Ludewich Wenzelin (283). Das Gebäude auf der Südseite entspricht in der Größe seinem nördlich gelegenen Gegenüber, allerdings hat es zwei separate Eingänge. Eine einfache Tür führt vermutlich in ein weiteres Labor, in dem Trogar Peutler arbeiten soll (160), die zweite ist mit einem schweren Schloss gesichert (411).

Natürlich kannst du die Werkstätten des Roten Salamanders von hier aus auch wieder verlassen (**Karte**).

222

Nachdem du deine Kammer verlassen hast, erreichst du über einen schmalen Flur und eine enge Treppe den hohen, aber dennoch gemütlich eingerichteten Schankraum. Um ein Dutzend runde, mit grünweißen Decken belegte Tische drängen sich gepolsterte Stühle, vor einem langen Tresen hölzerne Hocker. Die Fenster sind mit Gardinen verhängen, die schwere Eichenholztür ist mit einem massiven Eisenriegel gesichert. Von der Decke hängt an vier Ketten ein altes Wagenrad, auf dem abgebrannte Kerzenstummel stehen.

Hinter dem Tresen entdeckst du eine Frau, deren strahlendes Lächeln dich sofort gefangen nimmt. Ihre klaren Augen, die schlanke Nase, das wallende, braune Haar, die liebebreitenden Rundungen ihres wohlgeformten Körpers – all das verblasst hinter dem wunderschönen Lachen, mit dem sie dich wortlos begrüßt.

Weniger schön mutet der Streit an, der dir von den beiden Männern im Schankraum entgegen schlägt. Während Kameire, die Besitzerin des Wirtshauses *Zur Blauen Tanne*, mit dem Servieren von Milch, Brot und Käse beschäftigt ist, diskutieren Erloran und Dairon lebhaft miteinander. Dairon macht dabei trotz seiner über fünfzig Lenze, den in Würde ergrauten Haaren, den stolz und unbeugsam funkelnden Augen, der kräftigen Statur und der langsam hervortretenden Zornesadern einen überraschend hilflosen Eindruck, während der sehr viel jüngere Magus mit einer provozierenden Ruhe langsam auf ihn einspricht. Es scheint dir, als kämpfe Dairon im Moment nicht nur mit seinen Worten gegen Erloran, sondern vor allem mit sich selbst. Vermutlich würde er den Magier gerne in der Luft zerreißen, aber auch Dairon weiß, dass ihn das kein Stück weiter bringen würde.



Du musst an die Augenblicke zurückdenken, in denen dich Dairon empor zog, nachdem er dich vor dem Attentäter gerettet hatte. Lange habt ihr schweigend im strömenden Regen auf dem Dach gesessen, eine Ewigkeit hatte es gedauert, bis du Dairon die Frage nach dem Warum stelltest. Du warst nicht überrascht, dass dein alter Feind, der dich während deiner Flucht aus der Burg bei Grywhick noch hatte umbringen lassen wollen, ziemlich einfache und sehr eigensinnige Gründe dafür hatte, dir das Leben zu retten – er wollte sein eigenes schützen.

Wie du erfahren hast, haben sich im nördlichen Grenzgebiet, dort wo Andergast in den Wäldern an den Hängen des Steineichenwalds in das Territorium der Orks übergeht, gleich mehrere Ritter mit den marodierenden Orksippen der Grenzregion verbündet. Für den Preis guter Waffen und Werkzeuge sollten die Orks auf Angriffe verzichten und so das Leben der Menschen schonen. Doch die Kultur und das Temperament der Schwarzpelze sowie die Gier der Menschen ließen dieses Abkommen pervertieren. Inzwischen greifen die Orks wieder menschliche Siedlungen an, nehmen einen Teil der Bewohner als Sklaven und plündern wie eh und je, nur um die Beute dann mit den Rittern zu teilen, die ihre Untergebenen eigentlich schützen sollten. Dairon hat dir gegenüber zugegeben, ebenfalls schwach geworden zu sein, entschuldigt hat er sich damals und bis heute nicht. Für einen kurzen Moment überlegst du, ob du ihm seine Taten verzeihen könntest ...

Vielleicht hättest du ihn doch vom Dach stoßen sollen, so wie sich dir die Gelegenheit geboten hatte, aber da hattest du schon gute Gründe, deine Hoffnung in Dairon zu setzen, wenn du ihm schon nicht vertrauen wolltest. Nachdem dir der verräterische Ritter von seinen Untaten erzählte, war dir klar, dass du nicht nur Meister Jarbalds Familie von dessen Tod berichten wolltest, sondern auch König Efferdan I. Zornbold von Andergast über den Verrat seiner Lehnsnehmer unterrichten musstest. Doch würde er dir Glauben schenken, ohne Beweise, ohne Zeugen? Würde er im bald einbrechenden Winter ein Heer entsenden, auf deine Warnung hin? Wie viel Gewicht würde dabei Dairons Beichte haben!

Du warst dir für einen Augenblick nicht sicher, warum ein Verräter und Mörder wie Dairon einen solchen Verrat beichten sollte, aber das konnte er dir schnell erklären. Die Verschwörer im Norden wissen um deine Flucht, deswegen jagen sie dich – und sie wissen von Dairons Versagen, dich zu stellen, und der Gefahr, dass er sie am Königshof verraten könnte. Also hatten sie auch seinen Tod beschlossen, auch ihn gejagt. Dairon war sich nicht sicher, ob die beiden Attentäter in Eichhafen nach deiner Gefährtin und dir, nach ihm oder doch nach euch Dreien gesucht haben.

Deswegen wollte sich Dairon mit dir verbünden, deswegen will er dem König Bericht erstatten – in der Hoffnung auf seine Milde. Und deswegen steht der Mann, der dich persönlich umbringen wollte, keine fünf Schritte vor dir und streitet mit dem Magier, der sich von Anfang an selbstlos um deine Gefährtin und dich gekümmert hat.

Zwar kennst du Erloran erst seit wenigen Tagen, aber er ist dir ein angenehmer Weggefährte gewesen. Während Dairon oft still und abweisend war, hat dir Erloran freimütig erzählt, wie er in einem kleinen Dorf an der Grenze zu Nostria aufwuchs unter der ständigen Bedrohung durch das verfeindete Königreich. Er hat dir erzählt, wie er über die Felder tobte, als ihn ein fahrender

Magus besuchte und ihn seiner Familie förmlich abkaufte, damit sie ihn ziehen ließen und er an der Akademie in Andergast zum Kampfmagier ausgebildet werden konnte. Wie er die Zeit in seiner Heimat vermisste, sich nur langsam mit dem Gedanken, ein Magier zu werden, anfreunden konnte, und wie er Kameire auf dem großen Grillfest traf, das einmal im Jahr auf dem Marktplatz abgehalten wird, wenn sich das Königreich gerade nicht im Kriegszustand befindet. Erloran erzählte dir auch, dass er erst vor kurzem seinen Abschluss gemacht hat und nun für Jahr und Tag durch die Lande zieht, um Erfahrungen zu sammeln, bevor er dann offiziell in den Dienst für sein Vaterland tritt.

Du hast Erloran in all dieser Zeit nie zornig, wütend oder verbittert, sondern stets besonnen und ruhig erlebt – und genauso sitzt er nun auf seinem Stuhl, während sich Dairon erhoben und mit den Fäusten auf dem Tisch abgestützt hat.

“Wieso sollte ich auf Euch hören und hier warten? Ich wüsste nicht, dass ein Magus wie Ihr einem Ritter der Andergaster Krone etwas zu befehlen hättet”, poltert Dairon.

Die Antwort könnte kaum nüchterner ausfallen: “Ganz abgesehen davon, ob Ihr noch ein Ritter der Krone seid oder nur ein Söldner ohne Wappen, ich befehle es Euch nicht – ich entscheide nur, was ich tun werde. Und ich wüsste nicht, dass ein Landesverräter wie Ihr einem treuen Bürger dies zu verbieten hätte.”

Zorn funkelt in Dairons Augen, aber er flackert nur kurz auf und klingelt dann rasch ab: “Ich werde euch begleiten und sofort um Einlass am Königshof bitten. Das entscheide ich.”

“Ihr wollt also zum Hof des Königs gehen und euch als Verräter und Mörder mit einer wichtigen Botschaft anmelden?“, fragt der blonde Magier spitz. “Entweder wirft man Euch in eine Zelle oder lässt euch zu den Noioniten bringen und dann dort verrotten, bis vielleicht – und ich betone vielleicht – irgendwann ein Beamter in Gegenwart des Königs über Euch spottet. Doch wenn vorher bekannt würde, was ihr wisst, lässt man euch dort bis in alle Ewigkeit vergammeln.”

“Wie klug und richtig Ihr doch schlussfolgert für einen unerfahrenen Jüngling“, antwortet Dairon hämisch. “Aber ihr sagt selbst, wie dringlich es ist, dem König Bericht zu erstatten.”

“Was aber nur gelingen wird, wenn der König weiß, dass er Euch zuhören muss. Und das tut er nur, wenn wir das Protokoll einhalten und ihn darauf vorbereiten, was Ihr sagen wollt.”

“Dafür haben wir keine Zeit!“ Dairon nimmt die Fäuste vom Tisch und verschränkt die Arme.

“Doch – die sollten wir haben, in Eurem Interesse, ehrenswerter Rittersmann.“ Zu deiner Überraschung zeigt Dairon kaum eine Reaktion auf Erlorans Anspielung. Auch wenn dir ein leises Schnaufen nicht entgeht, lässt der Ritter den Magier fortfahren: “Ich werde zum Palast gehen, werde Euch anmelden und werde sagen, dass Ihr eine wichtige Aussage machen wollt, die Euch zum Nachteil sein dürfte. Daher ersuche ich König Efferdan vorab um Milde und die Garantie, dass Euer Leben verschont wird. Wenn Ihr gleich zum Hof geht, wird man Euch gefangen nehmen und solange foltern, bis Ihr Euer Wissen preis gebt und den Tod selbst als letzten Akt der Milde erachtet.”

Dairon überlegt kurz, dann entgegnet er nachdenklich: “Selbst wenn Ihr damit Recht hättet, was würde den König davon abhalten, Euch gefangen zu setzen und solange zu foltern, bis Ihr Euer Wissen preis gebt und dem Tod voller Hoffnung entgegen blickt?”

Für einen langen Augenblick funkeln sich die beiden an, als wollten sie dadurch ihren Streit entscheiden, dann schauen sie dich plötzlich an. "Die Entscheidung soll Zwei zu Eins fallen", schlägt Dairon vor, was Erloran mit einem abschätzigen "So sei es!" quittiert.

Willst du dich auf Dairons Seite schlagen und mit den beiden gemeinsam vor den König treten (367) oder lieber Erloran alleine zum König gehen lassen (14).

223

Wenn du das **I** bereits markiert hast, lies bei Abschnitt 380 weiter, andernfalls bei Abschnit 163.

224 S

Es scheint dir, als flackere purer Wahnsinn in Ludewichs Augen. Mit gebeugtem Kreuz, die Schultern weit nach vorne gezogen, einen gebogenen Dolch, den die Tulamiden Waqqif nennen, dir entschlossen entgegenstreckend, macht der Alchimist einen Satz auf dich zu. Der Kampf hat begonnen!

Ludewich

Waqqif: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 29 **RS** 2 **AuP** 35 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 2 **BF** 1

Wenn du den Kampf verlierst, lies Abschnitt 2. Sinkt vorher Ludewichs Lebensenergie auf einen Wert zwischen 8 LeP und 1 LeP, lies bei Abschnitt 290 weiter. Solltest du es schaffen, Ludewichs Leben mit einem Hieb von 9 SP oder mehr zu beenden, geht es bei Abschnitt 157 weiter.

224 D

Es scheint dir, als flackere purer Wahnsinn in Ludewichs Augen. Mit gebeugtem Kreuz, die Schultern weit nach vorne gezogen, einen gebogenen Dolch, den die Tulamiden Waqqif nennen, dir entschlossen entgegenstreckend, macht der Alchimist einen Satz auf dich zu. Der Kampf hat begonnen!

Ludewich

Waqqif: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 29 **RS** 2 **AuP** 35 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 2 **BF** 1

Dairon greift ab der dritten Kampfrunde als Kampfgefährte an deiner Seite ein!

Wenn du den Kampf verlierst, lies Abschnitt 2. Sinkt vorher Ludewichs Lebensenergie auf einen Wert zwischen 8 LeP und 1 LeP, lies bei Abschnitt 290 weiter. Solltest du es schaffen, Ludewichs Leben mit einem Hieb von 9 SP oder mehr zu beenden, geht es bei Abschnitt 157 weiter.

224 E

Es scheint dir, als flackere purer Wahnsinn in Ludewichs Augen. Mit gebeugtem Kreuz, die Schultern weit nach vorne gezogen, einen gebogenen Dolch, den die Tulamiden Waqqif

nennen, dir entschlossen entgegenstreckend, macht der Alchimist einen Satz auf dich zu. Der Kampf hat begonnen!

Ludewich

Waqqif: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 29 **RS** 2 **AuP** 35 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 2 **BF** 1

Erloran greift ab der dritten Kampfrunde als Kampfgefährte an deiner Seite ein! Denke daran, dass er statt Attacken auch Zaubersprüche im Kampf einsetzen kann.

Wenn du den Kampf verlierst, lies Abschnitt 2. Sinkt vorher Ludewichs Lebensenergie auf einen Wert zwischen 8 LeP und 1 LeP, lies bei Abschnitt 290 weiter. Solltest du es schaffen, Ludewichs Leben mit einem Hieb von 9 SP oder mehr zu beenden, geht es bei Abschnitt 157 weiter.

224 DE

Es scheint dir, als flackere purer Wahnsinn in Ludewichs Augen. Mit gebeugtem Kreuz, die Schultern weit nach vorne gezogen, einen gebogenen Dolch, den die Tulamiden Waqqif nennen, dir entschlossen entgegenstreckend, tänzelt er vor dir hin und her, dann lässt er die Waffe fallen und kniet sich laut schluchzend vor dich. Ludewich hat sich ergeben (384).

225 Z+3

Kaum hast du den Schankraum betreten, nimmt dir Erloran auch schon Kameires schlaffen Körper ab und bringt sie auf eine der Stuben, um sich dort um sie in Ruhe zu kümmern. Es dauert eine Weile, bis er wieder hinunter kommt, um dir zu erklären, dass die junge Frau unter dem Einfluss eines Mittels stehe, welches sie in einen tiefen Schlaf versetzt hat. Seiner Meinung nach sei es das Beste und für Kameire Sicherste, sie in die Magierakademie zu bringen.

Kurz darauf lauft ihr auch schon wieder durch die schlammigen Straßen Andergasts. Dicke Regentropfen prasseln auf euch nieder, während ihr Kameire, in eine dicke Decke gehüllt, Schritt um Schritt vorwärts tragt. Ihr wechselt euch dabei ab, wobei Erloran die Umgebung immer wieder nervös inspiziert. Schließlich erreicht ihr das nahe am Andrator gelegene Kampfsseminar zu Andergast, Erlorans Heimatakademie. Hinter einer drei Schritt hohen Mauer verbirgt sich ein massiver Steinbau, in dem die Magister der Akademie leben und arbeiten. Da euch der Zugang zum Innenhof nicht ohne weiteres gestattet wird, schleppt Erloran die Bewusstlose alleine durch das schmiedeeiserne Tor, bis ihm zwei Novizen zu Hilfe kommen.

Es dauert fast eine Stunde, bis der blonde Magier erneut durch das Tor tritt. Ihm ist die Erleichterung deutlich ins Gesicht geschrieben. Auch wenn Kameire noch nicht wieder zu Bewusstsein gekommen ist, ist sich der Magier sicher, dass sie rasch wieder zu sich kommen und das Krankenlager der Akademie schon bald verlassen wird.

Dennoch wirst du den Eindruck nicht los, dass sich der junge Mann sehr um das Wohl der Wirtsfrau sorgt. Vielleicht ist es besser, ihn in der Akademie über Kameire wachen zu lassen (419). Andererseits hat sicher der Magier als eine wertvolle Unterstützung erwiesen, die dir womöglich fehlen würde (37).

226

Entschlossen greifst du nach einer Sprosse, die du auch sofort zu packen kriegst, und ziehst dich daran hoch. Wenig zurückhaltend legst du nun auch den Rest des Weges nach oben zurück und erreichst kurz darauf die Dachkante (394).

227

“Wie du weißt, hat Meister Jarbald Klängen an den *Bund zur schwarzen Eiche* geliefert. Die Waffen trugen meist das Symbol, welches du auch auf den Waffen im geheimen Versteck in Meister Jarbalds Lager gefunden hast. Soweit überrascht mich dies nicht. Dass mit einer solchen Waffe Ruudwinda getötet wurde beweist doch, dass der Mörder im Auftrag des Bundes handelte”, schließt Dairon (100).

228

Hastig bringst du dich hinter der Eingangstür in Deckung – ohne noch einmal beschossen zu werden. Du harrst einen Moment aus, aber es geschieht nichts Ungewöhnliches mehr (100).

229

Mit einer kräftigen Pendelbewegung holst du Schwung, streckst deinen Arm nach oben und packst Dairons Hand. Dann wird dir schwarz vor Augen.

Kreuze das **C** auf dem Spielprotokoll an. Falls das **A** angekreuzt ist, lies Abschnitt 84. Andernfalls geht es für dich bei Abschnitt 403 weiter.

230

Noch bevor du etwas sagen kannst, stemmt das Männchen die Hände in die von einem breiten Ledergürtel umschlungenen Hüften. Für einen Moment genießt du, dass das Gebrüll des Turmes verklungen ist, dann wünschst du es dir zurück, als das Kerlchen vor dir mit hoher Stimme zu keifen beginnt: “Mörderpack! Jetzt wollt ihr wohl auch den alten Kraxabraxaxel umbringen, wie ihr es mit der armen Ruudwinda gemacht habt, aber ihr werdet mich nie kriegen! Hört Ihr? Niemals! So wahr ich Kraxabraxaxel heiße, jawohl, das sage ich Euch, feiges ...” Hast du richtig gehört? Sollte das Männchen die Wahrheit sagen und Ruudwinda wirklich tot sein? Für einen Moment überhörst du sogar die wütenden Hasstiraden, die dir entgegen gefaucht werden. Ruudwindas Tod würde eine Spur versanden lassen, hätte sie dir doch sagen können, wer das Pergament von ihr gekauft hatte, mit welchem der Drohbrief an dich geschrieben wurde. Doch warum sollte der Kerl, der sich selbst Kraxabraxaxel nennt, dich anlügen – was hätte er davon?

Dir fallen spontan zwei mögliche Gründe ein: Er könnte Ruudwinda selbst umgebracht haben, was du ihm natürlich ganz einfach selber vorwerfen könntest (356) oder er will die Magierin schützen, indem er Fremden erzählt, sie sei tot. Darauf angesprochen, knickt er aber vielleicht doch ein (19). Andererseits könnte er natürlich auch die Wahrheit sagen, dann solltest du ihn vielleicht doch davon überzeugen, unschuldig zu sein, und dir anschließend wenigstens die Leiche oder den Tatort zeigen lassen (211). Natürlich steht es dir auch frei, dich des Männchens mit Waffengewalt zu entledigen (146). Das Einzige, was du nicht tun kannst, ist ihn auf Dauer zu ignorieren. Wer weiß, was er noch alles ausheckt.

231 S Z+X

Das Tor ist verschlossen und auch wenn du vehement gegen die massiven Holzplanken pochst, die Gardisten reagieren nicht auf dich. Nach einer Weile hast du dich damit abgefunden, dass du die Nacht vor den Toren der Stadt verbringen musst.

Zum Glück entdeckst du recht bald einen windschiefen Schuppen, in dem du vor dem aufziehenden Wind und dem in der Nacht einsetzenden Regen geschützt bist. Du findest im Inneren nicht nur weiches Stroh, sondern sogar eine löchrige Decke, unter der du eine unruhige Nacht verbringst, während der du keine LeP regenerierst.

Am nächsten Morgen erwachst du dank des Schreis eines Hahns zur 6. Stunde. Kaum hast du den Schuppen wieder verlassen, öffnet sich auch schon das Schweinetor, woraufhin sich unzählige Ziegen, Schafe und natürlich auch die namensgebenden Schweine durch das Tor drängen. Kurz darauf lassen dich die mürrischen Wachen grublos passieren (**Karte**).

Denke daran, die Spielzeit auf 6 Uhr (und eventuell auch den Folgetag) zu setzen.

231 D E DE Z+X

Das Tor ist verschlossen und auch wenn du vehement gegen die massiven Holzplanken pochst, die Gardisten reagieren nicht auf euch. Nach einer Weile hast du dich damit abgefunden, dass ihr die Nacht vor den Toren der Stadt verbringen müsst.

Zum Glück entdeckst du recht bald einen windschiefen Schuppen, in dem ihr vor dem aufziehenden Wind und dem in der Nacht einsetzenden Regen geschützt seid. Du findest im Inneren nicht nur etwas weiches Stroh, sondern sogar eine löchrige Decke, unter der ihr eine unruhige Nacht verbringst, während der ihr keine LeP regeneriert.

Am nächsten Morgen erwacht ihr dank des Schreis eines Hahns zur 6. Stunde. Kaum habt ihr den Schuppen wieder verlassen, öffnet sich auch schon das Schweinetor, woraufhin sich unzählige Ziegen, Schafe und natürlich auch die namensgebenden Schweine durch das Tor drängen. Kurz darauf lassen euch die mürrischen Wachen grublos passieren (**Karte**).

Denke daran, die Spielzeit auf 6 Uhr (und eventuell auch den Folgetag) zu setzen.

232 E

Erloran flüstert Worte in einer fremden Sprache, dann nickt er mit dem Kopf und wird durchscheinend! Gebannt verfolgst du die Verwandlung, bis der Mann vollkommen unsichtbar ist. Dann streift er seine Kleidung ab, die sich nicht mit ihm verwandelt hat, und drückt dir seinen Magierstab in die Hand. “Ich komme zurück, bewegt Euch nicht!”, fordert dich eine Stimme auf, deren Ursprung du nicht sehen kannst. Dann entfernt sich der Magier eilig, wie du an den platschend entstehenden Abdrücken im Matsch erkennen kannst.

Es ist nicht viel Zeit vergangen, dann spürst du einen leichten Druck auf deiner Schulter. Erschrocken wirbelst du herum – aber dort ist nichts. Jetzt reißt dir jemand mit einem kräftigen Ruck Erlorans Kleider aus der Hand, ohne dass du diese Person sehen kannst.

“Nicht erschrecken”, hörst du Erlorans Stimme vergnügt sagen. Dann schmiegt sich sein Gewand über seinen unsichtbaren Körper, der kurz darauf wieder sichtbar wird. Du bist noch immer beeindruckt.

“Ich konnte Ludewich folgen und habe ihn in ein Haus gehen sehen. Kommt mit, ich führe Euch dorthin!” Es dauert nicht lange, dann habt ihr ein altes Fachwerkhaus mit teilweise geborstenen Holzbalken und brüchigen Lehmwänden erreicht (I: **altes Fachwerkhaus 287**).

Du kannst dich nun gleich dem Haus widmen (287) oder zur *Blauen Tanne* zurückkehren, um Dairon als Verstärkung zu holen (**Karte**).

232 DE

Erloran flüstert Worte in einer fremden Sprache, dann nickt er mit dem Kopf und wird durchscheinend! Gebannt verfolgst du die Verwandlung, bis der Mann vollkommen unsichtbar ist. Dann streift er seine Kleidung ab, die sich nicht mit ihm verwandelt hat, und drückt dir seinen Magierstab in die Hand. “Ich komme zurück, bewegt Euch nicht!”, fordert dich eine Stimme auf, deren Ursprung du nicht sehen kannst. Dann entfernt sich der Magier eilig, wie du an den platschend entstehenden Abdrücken im Matsch erkennen kannst.

Es ist nicht viel Zeit vergangen, dann spürst du einen leichten Druck auf deiner Schulter. Erschrocken wirbelst du herum – aber dort ist nichts. Jetzt reißt dir jemand mit einem kräftigen Ruck Erlorans Kleider aus der Hand, ohne dass du diese Person sehen kannst.

“Nicht erschrecken”, hörst du Erlorans Stimme vergnügt sagen. Dann schmiegt sich sein Gewand über seinen unsichtbaren Körper, der kurz darauf wieder sichtbar wird. Du bist noch immer beeindruckt – genauso wie Dairon.

“Ich konnte Ludewich folgen und habe ihn in ein Haus gehen sehen. Kommt mit, ich führe euch dorthin!” Es dauert nicht lange, dann habt ihr ein altes Fachwerkhaus mit teilweise geborstenen Holzbalken und brüchigen Lehmwänden erreicht (I: **altes Fachwerkhaus 287**).

Du kannst dich nun gleich dem Haus widmen (287) oder später hierher zurückkehren (**Karte**).

233 S D

Mit einem lauten Knall explodiert etwas im Inneren der Lagerhalle, die schwere Holztür wird aus ihren Angeln gerissen und erst gegen dich, dann im hohen Bogen auf die andere Straßenseite geschleudert. Vom Schlag der Tür benommen wirst du mehrere Schritt weit zurückgeworfen, bevor du hart im Schlamm der Straße aufschlägst. Dein Blick trübt sich, dir wird schwarz vor Augen ...

Durch die Explosion hast du 2W6+2 SP erlitten. Wenn deine LE dadurch unter 0 gesunken ist, lies bei Abschnitt 2 weiter, andernfalls geht es für dich bei Abschnitt 111 weiter.

233 E DE

Mit einem lauten Knall explodiert etwas im Inneren der Lagerhalle, die schwere Holztür wird aus ihren Angeln gerissen und erst gegen dich, dann im hohen Bogen auf die andere Straßenseite geschleudert. Vom Schlag der Tür benommen wirst du mehrere Schritt weit zurückgeworfen, bevor du hart im Schlamm der Straße aufschlägst. Dein Blick trübt sich, dir wird schwarz vor Augen ...

Durch die Explosion hast du 2W6+2 SP erlitten. Wenn deine LE dadurch unter 0 gesunken ist, lies bei Abschnitt 22 weiter, andernfalls geht es für dich bei Abschnitt 111 weiter.

234

Erloran spricht den FORAMEN, aber der Riegel bewegt sich keinen halben Finger weit. Die Fensterläden bleiben verschlossen. Reduziere Erlorans AE um 2 AsP und lies bei Abschnitt 283 weiter.

235

Schmerzhaft sticht deine Hüfte, deine Lunge brennt, Schweiß tropft dir über das Gesicht. Du bemühst dich, der Frau zu folgen, aber schließlich verlierst du sie aus den Augen und musst die Jagd abbrechen.

Enttäuscht kehrst du in die *Blaue Tanne* zurück, wo du aber erleichtert feststellst, dass Dairon bereits einen Verband trägt und sich abwechselnd über den heimtückischen, ehrlosen Angriff ereifert oder darauf hinweist, dass der Kratzer halb so schlimm sei und ihm gar nichts ausmachen würde ...

Lies bei Abschnitt 100 weiter.

236

Ein humpelnder Mann betritt den Saal und grüßt dich freundlich im Namen Ingerimms, bevor er sich selbst als Stipen Brokmeister vorstellt, den Zunftmeister der Schmiede. Nachdem du dich ebenfalls vorgestellt hast, fragt er dich nach deinem Begehren.

Da dir nichts anderes einfällt, als nach Meister Meister Jarbald zu fragen, macht der Mann ein betrübtes Gesicht. “Ihr seid wegen der Explosion hier?“, fragt der Zunftmeister misstrauisch. Du verneinst. Du hast eine viel zu gute Vorstellung davon, wer hinter der Zerstörung des Lagers stecken könnte, als dass du den Zunftmeister verdächtigen würdest. “Kennt ihr Meister Jarbald gut?“ fragst du stattdessen.

Stipen seufzt: “Jarbald ist ein alter, verlässlicher Freund von mir – und ein fähiger Schmied und noch viel fähigerer Händler. Er kann einem Novadi einen Steinofen verkaufen ...” Stipen schnauft traurig aber um Fassung bemüht. “Leider haben wir schon seit langer Zeit nichts mehr von ihm gehört – und dann noch die Sache mit seiner Familie und dem Lager. Phex scheint ihn verlassen zu haben“, stellt der humpelnde Schmied fest, während er langsam mit dir durch das Zunfthaus zum Ausgang läuft, um dort einen langen, schweigsamen Blick auf die Ruine gegenüber zu werfen.

Schließlich fasst du dir ein Herz und berichtest vom Tod des Händlers, was der Zunftmeister mit versteinerner Miene zur Kenntnis nimmt. Es scheint eine Ewigkeit zu dauern, bis er das Wort ergreift, nachdem du deinen Bericht beendet hast: “Es betrübt mein Herz sehr, was Ihr mir zu sagen habt. Aber ich schätze, dass ich Euch dennoch meinen Dank schulde, auch wenn es mir schwer fällt, das im Moment zu zeigen.”

Stipen schüttelt dir kurz die Hand, dann nimmt er eine der Metalltafel neben dem Eingang ab. Auf ihr erkennst du ein auffälliges, stilisiertes Rapier vor einer kreisförmigen Scheibe, deren Außenlinie vier markante Zacken aufweist. Wortlos humpelt der Schmiedemeister zurück in das Innere des Zunfthauses. Du spürst einen Kloß im Hals (**Karte**).

237 S

Du folgst der Treppe erneut in den *Würfelbecher*. Noch immer steht der imposante, breitschultrige Thorwaler hinter der Tür, wieder ruhen seine Hände auf seiner mächtigen Skraja. Er

betrachtet dich mit einem leicht dämmlich wirkenden Silberblick, wobei er dich schier endlos abzuschätzen scheint, dann aber einlässt – genauso wie bei deinem letzten Besuch.

Der Kellerraum ist erneut gut gefüllt, das Publikum hat sich nicht geändert. Selbst die Gestalt unter der dunklen Kapuze sitzt wieder in der Nische zu deiner Rechten.

Es erscheint dir mehr als fraglich, dass Ludewich sich hier erneut blicken lässt, aber vielleicht möchtest du dich ja dennoch nach ihm umsehen (184). Du kannst dich am Tresen nach Xulmina erkundigen (406), ein Spiel wagen (13) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

237 D E DE

Du folgst der Treppe erneut in den *Würfelbecher*. Noch immer steht der imposante, breitschultrige Thorwaler hinter der Tür, wieder ruhen seine Hände auf seiner mächtigen Skraja. Er betrachtet euch mit einem leicht dämmlich wirkenden Silberblick, wobei er dich schier endlos abzuschätzen scheint, dann aber einlässt – genauso wie bei deinem letzten Besuch.

Der Kellerraum ist erneut gut gefüllt, das Publikum hat sich nicht geändert. Selbst die Gestalt unter der dunklen Kapuze sitzt wieder in der Nische zu deiner Rechten.

Es erscheint dir mehr als fraglich, dass Ludewich sich hier erneut blicken lässt, aber vielleicht möchtest du dich ja dennoch nach ihm umsehen (184). Du kannst dich am Tresen nach Xulmina erkundigen (406), ein Spiel wagen (13) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

238

Ihr haltet den Atem an. Vorsichtig nähert sich Erloran dem Pergament, wie gebannt starrt er darauf. Dann öffnet er den Mund, streckt die zitternden Finger vorwärts, leckt sich über die Lippen, atmet tief ein und sagt schließlich: "Nichts – ich sehe nichts!" Ein süffisantes Lächeln entsteht auf Dairons Lippen, der spöttisch anmerkt: "Wenn ihr erlaubt, nehme ich dieses Schriftstück dann doch an mich."

Hältst du Dairon auf (186) oder lässt du ihn gewähren (142)? Bevor du dich entscheidest, ziehe Erloran noch 2 AsP ab.

239 A C

"Mein König, in den nördlichen Grenzlanden geschehen schreckliche Dinge. Orken und Menschen haben Pakte geschlossen, sie rauben und stehlen. Viele Ritter bekämpfen die Schwarzpelze nicht mehr, jetzt teilen sie ihre gemeinsame Beute." Dairon zögert kurz, er atmet tief ein, dann spricht er leise weiter: "Ich war einer dieser Verräter."

Erbost springt König Efferdan auf, seine Stimme überschlägt sich fast: "Er gesteht, den Uns geleisteten Treueschwur gebrochen zu haben? Was hielt Uns davon ab, Ihn sofort hängen zu lassen?"

Mit überraschend besonnener Stimme antwortet Dairon: "Ich habe Schuld auf mich geladen, die ich nicht werde sühnen können, und ich sehe das Unrecht meiner Taten. Aber ich weiß auch, dass dieses Unrecht andauert, und bevor ich mein Leben in Eure Hände lege, möchte ich reumütig gut machen, was ich angerichtet habe."

Gespannte Stille liegt in der Luft, der König mustert den vor ihm knienden Ritter argwöhnisch: "So werden Wir entscheiden – Ihm und seinem Gefolge aber vorher gestatten zu reden."

Nun ergreift Erloran das Wort: "Königliche Hoheit, ich bin ein treuer Diener dieses Landes, das versichere ich euch." Auch du wendest ein, nicht an dem Komplott beteiligt gewesen zu sein, was Dairon bekräftigt. Du berichtest von deinen Erlebnissen, deiner Flucht mit Alrike und ihrem Tod, dem Eingreifen Erlorans und deiner Begegnung mit Dairon. Erleichtert stellst du fest, dass König Efferdan eurer Geschichte Glauben zu schenken scheint. Bevor du bei Abschnitt 300 weiter liest, erhöhe den Aussagewert um 3 Punkte.

239 B

"Mein König, in den nördlichen Grenzlanden geschehen schreckliche Dinge. Orken und Menschen haben Pakte geschlossen, sie rauben und stehlen. Viele Ritter bekämpfen die Schwarzpelze nicht mehr, jetzt teilen sie ihre gemeinsame Beute." Dairon zögert kurz, er atmet tief ein, dann spricht er leise weiter: "Ich war einer dieser Verräter."

Erbost springt König Efferdan auf, seine Stimme überschlägt sich fast: "Er gesteht, den Uns geleisteten Treueschwur gebrochen zu haben? Was hielt Uns davon ab, Ihn sofort hängen zu lassen?"

Mit überraschend besonnener Stimme antwortet Dairon: "Ich habe Schuld auf mich geladen, die ich nicht werde sühnen können, und ich sehe das Unrecht meiner Taten. Aber ich weiß auch, dass dieses Unrecht andauert, und bevor ich mein Leben in Eure Hände lege, möchte ich reumütig gut machen, was ich angerichtet habe."

Gespannte Stille liegt in der Luft, der König mustert den vor ihm knienden Ritter argwöhnisch: "So werden Wir entscheiden – Ihm und seinem Gefolge aber vorher gestatten zu reden."

Nun ergreift Erloran das Wort: "Königliche Hoheit, ich bin ein treuer Diener dieses Landes, das versichere ich euch." Auch du wendest ein, nicht an dem Komplott beteiligt gewesen zu sein, was Dairon bekräftigt. Du berichtest von deinen Erlebnissen, deiner Flucht mit Bradwinja und ihrem Tod, dem Eingreifen Erlorans und deiner Begegnung mit Dairon. Erleichtert stellst du fest, dass König Efferdan eurer Geschichte Glauben zu schenken scheint. Bevor du bei Abschnitt 300 weiter liest, erhöhe den Aussagewert um 3 Punkte.

240

Ohne Probleme gelangst du durch die nur angelehnte Tür ins Innere des Gebäudes. Der einzelne Raum liegt komplett im Dunkeln, es fällt dir schwer, die Hand vor Augen zu sehen. Wenn du nur das **U** angekreuzt hast, geht es weiter bei Abschnitt 87. Hast du zusätzlich auch das **V** angekreuzt, lies bei Abschnitt 345 weiter. Wenn du keinen der beiden Buchstaben angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 328 weiter.

241

Erloran fixiert den Turm mit festem Blick, dann spricht er zu sich ein entschlossenes "Odem Arcanum".

Wenn Erloran 4 AsP oder mehr besitzt, kannst du nun eine einfache Probe auf den Zauberspruch ODEM ARCANUM (KL/IN/IN) ablegen. Falls die Probe mit mindestens 6 ZfP* gelingt,

geht es bei Abschnitt 319 weiter. Bei 3 oder mehr ZfP* lies Abschnitt 413, bei einer mit weniger ZfP* gelungenen Probe Abschnitt 46. Falls die Probe misslungen ist oder Erloran vorher weniger als 4 AsP besessen hat, geht es zu Abschnitt 336.

242

Du erzählst Xulmina von Ruudwindas Tod, was diese mit Bestürzung zur Kenntnis nimmt. Eine Träne rinnt über die Wangen der Frau, ihre Hände zittern leicht. Knapp dankt sie dir für deine Botschaft, dann bittet sie dich, sie alleine zu lassen.

Nachdem du aufgestanden bist, überlegst du, ob du dich nach Ludewich umsehen willst (184), ein Spiel wagen solltest (13) oder den *Würfelbecher* verlassen willst (**Karte**).

243

Du willst den Tempel gerade betreten, da kommt ein grauhaariger Jäger auf euch zu, der ein totes Reh über die Schultern geworfen hat. "Firun zum Grusse!", murmelt der Mann. Erst als du anerkennend seine Jagdbeute lobst, taut der Mann ein wenig auf. "Ein Schuss, als hät' ihn Firun selbst gelenkt", stellt der Mann stolz fest.

Öffnest du die Tür zur Hütte und betrittst mit dem Jäger und deiner Begleiterin den Tempel (289) oder kehrst du lieber zurück zum Ortskern (412)?

244

"Leider fehlt uns jeder Beweis dafür", musst du einräumen. König Efferdan bedenkt dich dafür mit einem spöttischen Blick: "Gibt es denn auch etwas, was sie Uns beweisen können?"

Lies bei Abschnitt 373 weiter, nachdem du den Aussagewert um 1 Punkt erhöht hast.

245

Jarholin wirkt nicht gerade glücklich über seinen Kollegen, sobald du ihn auf ihn ansprichst: "Ludewich? Den habe ich schon seit ein paar Tagen nicht mehr gesehen – aber das wäre nicht das erste Mal, dass er mir tagelang nicht über den Weg läuft und sich stattdessen in seinem Labor einschließt. Aber solange er seine Arbeit pünktlich schafft und unsere Kundschaft nicht enttäuscht, soll's mir auch egal sein."

Lies bei Abschnitt 124 weiter.

246

"Soll ich ihn nett behandeln (327) oder es auf die furchteinflößende Weise (308) probieren?", fragt dich Erloran mit ruhiger Stimme.

247

Hast du das **I** bereits angekreuzt (17) oder nicht (103)? Kreuze auf jeden Fall das **L** an.

248

Nichts! Das Haus ist leer, etwas Bemerkenswertes konntest du nicht finden und auch Spuren, die auf Ludewichs Kumpane oder Kameire hindeuten, entdeckst du nicht. Das Haus scheint eine Sackgasse zu sein (**Karte**).

249

Dir fällt nichts Ungewöhnliches auf (100).

250

Unten auf dem Pflaster entdeckst du den jungen Mann aus der Schänke, der noch immer über deine Gefährtin gebeugt ist und versucht, ihr zu helfen. Mögen die Götter den beiden beistehen!

Dein Blick wandert wieder nach oben, so dass du deinen Gegner ein Stück von dir entfernt entdeckst, wo er zügig auf dem Dachgiebel balanciert. Du springst auf, hetzt hinterher ... (429).

251 S D

Ludewich verharnt schlagartig, dann schaut er sich kurz um. Du bist dir nicht sicher, ob er dich entdeckt hat, aber der Alchimist nimmt schlagartig die Beine in die Hand und läuft davon.

Willst du ihm hinterher rennen, um ihn stellen zu können (85), oder lässt du ihn entkommen (**Karte**)?

251 E DE

Ludewich verharnt schlagartig, dann schaut er sich kurz um. Du bist dir nicht sicher, ob er dich entdeckt hat, aber der Alchimist nimmt schlagartig die Beine in die Hand und läuft davon.

Willst du ihm hinterher rennen, um ihn stellen zu können (85), Erloran um Hilfe bitten (428) oder lässt du ihn entkommen (**Karte**)?

252

Erloran flüstert leise "Odem Arcanum", dann blickt er konzentriert auf die ausgebrannte Ruine. Es dauert einen Moment, dann stellt er mit entschlossener Stimme fest, dass hier keinerlei Magie gewirkt hat. Ziehe 4 AsP von seinem AE-Konto ab. Wenn du dennoch Zeit darin investieren möchtest, dich hier genauer umzusehen, kannst du dies nahe des ehemaligen, zweiflügeligen Tores tun (44), mitten in der Halle (368), in der alten Schmiede (150) oder im kleinen Stall (414), der unter den Trümmern der vormals darüberliegenden Wohnstube vollkommen verschüttet ist. Womöglich kann eine von Erloran durchgeführte, magische Analyse die Suche erheblich beschleunigen (136).

Wenn du denkst, hier nur deine kostbare Zeit zu verschwenden, kannst du jederzeit deine Untersuchung abbrechen (**Karte**).

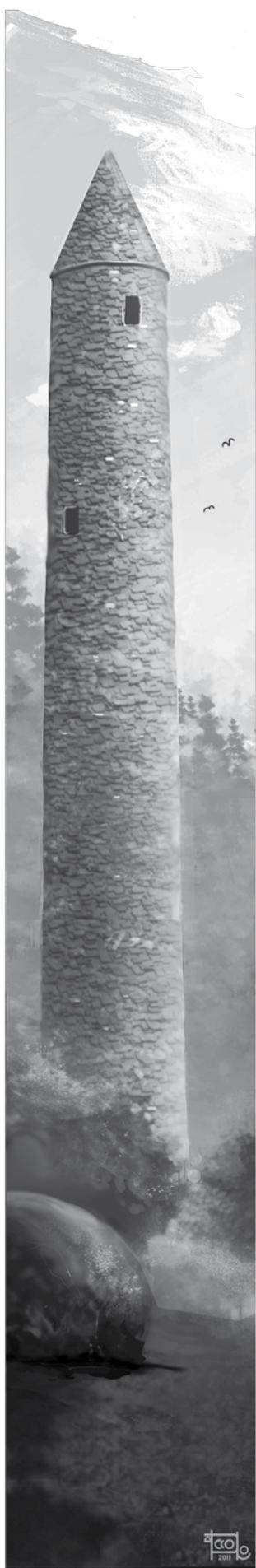
253

Mit leiser Stimme fährt Erloran fort: "Leider gibt es keine Spur. Wir wissen nicht, wo Kameire, die Wirtin der *Blauen Tanne*, abgeblieben sein könnte."

König Efferdan betrachtet den Magier misstrauisch. Ohne jeden Beweis könnte der Verdacht aufkeimen, ihr hättet euch der Frau entledigt, weil ihr die Unterbringung in ihrer Herberge nicht bezahlen wolltet. Ein kalter Schauer läuft dir bei dem Gedanken, man könne so über euch denken, über den Rücken (284).

254 S Z+I

Auch wenn dir der Schrecken wegen des Wildschweins noch in den Knochen sitzt und auch wenn der Fußmarsch noch lang und beschwerlich war, so erreichst du nach einer weiteren Stunde doch endlich eine große, mit Fichten, Buchen und Eichen umgebene Lichtung, in deren Mitte ein runder Turm emporragt. Auf einer wild wuchernden Wiese, zwischen aus-



ladenden Büschen und zwei großen Findlingen, streckt sich der massive, aus dicken Steinbrocken errichtete Turm dem Himmel entgegen, so als wolle er ihn mit seinem steil zulaufenden, spitzgiebligen Dach aufspießen.

Ein überwucherter Trampelpfad führt zum Eingangsportal, offenbar bekommt Ruudwinda nur selten Besuch. Du machst einen Schritt auf die Lichtung, dann einen zweiten, dann schießt du plötzlich in die Höhe. Konntest du vorher kaum über das Gras sehen, schwebt dein Kopf nun auf halber Höhe des Turmes, zumindest für einen kurzen Augenblick, denn dein Schwung zwingt dich zu einem weiteren Schritt, bei dem du aber wie auf Stelzen das Gleichgewicht verlierst und wie ein gefällter Baum zu Boden stürzt. Du schlägst der Länge nach in den weichen Morast, noch immer nicht begreifend, was mit dir passiert ist.

Erst beim Aufstehen merkst du, dass dein Körper genauso wie deine Kleidung plötzlich das Dreifache seiner Länge hat, während deine Beine und Arme zu dünnen Karikaturen ihrer selbst verkommen sind. Es scheint, als habe dich jemand auf einer Streckbank gefoltert, aber du spürst keine Schmerzen oder dergleichen – nur ein Gefühl der Hilflosigkeit.

Noch immer damit beschäftigt, dich aufzurichten, donnert plötzlich aus Richtung des Turmes eine machtvolle, tiefe Bassstimme in deine Ohren. Zuerst scheint es, als würde dich die Stimme einfach umfegen, aber du bleibst standhaft – zumindest bis du den Turm erblickst, dessen Eingangstür nun wie ein Mund zu dir spricht, nein brüllt.

“Mörder – verschwinde! Und kehre nie wieder an diesen Ort zurück. Verflucht seist du in alle Zeit!”

Willst du versuchen, auf den Turm zuzulaufen (62), dich abwenden (385) oder einfach sitzen bleiben (409)?

254 D Z+I

Auch wenn dir der Schrecken wegen des Wildschweins noch in den Knochen sitzt und auch wenn der Fußmarsch noch lang und beschwerlich war, so erreicht ihr nach einer weiteren Stunde doch endlich eine große, mit Fichten, Buchen und Eichen umgebene Lichtung, in deren Mitte ein runder Turm emporragt. Auf einer wild wuchernden Wiese, zwischen ausladenden Büschen und zwei großen Findlingen, streckt sich der massive, aus dicken Steinbrocken errichtete Turm dem Himmel entgegen, so als wolle er ihn mit seinem steil zulaufenden, spitzgiebligen Dach aufspießen.

Ein überwucherter Trampelpfad führt zum Eingangsportal, offenbar bekommt Ruudwinda nur selten Besuch. Du machst einen Schritt auf die Lichtung, dann einen zweiten, dann schießt du plötzlich in die Höhe. Konntest du vorher kaum über das Gras sehen, schwebt dein Kopf nun auf halber Höhe des Turmes, zumindest für einen kurzen Augenblick, denn dein Schwung zwingt dich zu einem weiteren Schritt, bei dem du aber wie auf Stelzen das Gleichgewicht verlierst und wie ein gefällter Baum zu Boden stürzt. Du schlägst der Länge nach in den weichen Morast, noch immer nicht begreifend, was mit dir passiert ist.

Erst beim Aufstehen merkst du, dass dein Körper genauso wie deine Kleidung plötzlich das Dreifache seiner Länge hat, während deine Beine und Arme zu dünnen Karikaturen ihrer selbst verkommen sind. Es scheint, als habe dich jemand auf einer Streckbank gefoltert, aber du spürst keine Schmerzen oder dergleichen – nur ein Gefühl der Hilflosigkeit.

Erst jetzt bemerkst du Dairon, der ein gutes Stück hinter dir auf der Wiese sitzt, dreimal so breit aber kaum größer als einen halben Schritt. Du musst unweigerlich an eine Kartoffel denken. Noch immer damit beschäftigt, dich aufzurichten, donnert plötzlich aus Richtung des Turmes eine machtvolle, tiefe Bassstimme in deine Ohren. Zuerst scheint es, als würde dich die Stimme einfach umfegen, aber du bleibst standhaft – zumindest bis du den Turm erblickst, dessen Eingangstür nun wie ein Mund zu dir spricht, nein brüllt.

“Mörder – verschwindet! Und kehrt nie wieder an diesen Ort zurück. Verflucht seid ihr in alle Zeit!”

Willst du versuchen, auf den Turm zuzulaufen (62), dich abwenden (385) oder einfach sitzen bleiben (409)?

254 E Z+I

Auch wenn dir der Schrecken wegen des Wildschweins noch in den Knochen sitzt und auch wenn der Fußmarsch noch lang und beschwerlich war, so erreicht ihr nach einer weiteren Stunde doch endlich eine große, mit Fichten, Buchen und Eichen umgebene Lichtung, in deren Mitte ein runder Turm emporragt. Auf einer wild wuchernden Wiese, zwischen ausladenden Büschen und zwei großen Findlingen, streckt sich der massive, aus dicken Steinbrocken errichtete Turm dem Himmel entgegen, so als wolle er ihn mit seinem steil zulaufenden, spitzgiebligen Dach aufspießen.

Ein überwucherter Trampelpfad führt zum Eingangsportal, offenbar bekommt Ruudwinda nur selten Besuch. Du machst

einen Schritt auf die Lichtung, dann einen zweiten, dann schießt du plötzlich in die Höhe. Konntest du vorher kaum über das Gras sehen, schwebt dein Kopf nun auf halber Höhe des Turmes, zumindest für einen kurzen Augenblick, denn dein Schwung zwingt dich zu einem weiteren Schritt, bei dem du aber wie auf Stelzen das Gleichgewicht verlierst und wie ein gefälltter Baum zu Boden stürzt. Du schlägst der Länge nach in den weichen Morast, noch immer nicht begreifend, was mit dir passiert ist.

Erst beim Aufstehen merkst du, dass dein Körper genauso wie deine Kleidung plötzlich das Dreifache seiner Länge hat, während deine Beine und Arme zu dünnen Karikaturen ihrer selbst verkommen sind. Es scheint, als habe dich jemand auf einer Streckbank gefoltert, aber du spürst keine Schmerzen oder dergleichen – nur ein Gefühl der Hilflosigkeit.

Erst jetzt bemerkst du Erloran, der ein gutes Stück hinter dir auf der Wiese sitzt, dreimal so breit aber kaum größer als einen halben Schritt. Du musst unweigerlich an eine Kartoffel denken.

Noch immer damit beschäftigt, dich aufzurichten, donnert plötzlich aus Richtung des Turmes eine machtvolle, tiefe Bassstimme in deine Ohren. Zuerst scheint es, als würde dich die Stimme einfach umfegen, aber du bleibst standhaft – zumindest bis du den Turm erblickst, dessen Eingangstür nun wie ein Mund zu dir spricht, nein brüllt.

“Mörder – verschwindet! Und kehrt nie wieder an diesen Ort zurück. Verflucht seid ihr in alle Zeit!”

Willst du versuchen, auf den Turm zuzulaufen (62), dich abzuwenden (385) oder einfach sitzen bleiben (409)?

254 DE Z+I

Auch wenn dir der Schrecken wegen des Wildschweins noch in den Knochen sitzt und auch wenn der Fußmarsch noch lang und beschwerlich war, so erreicht ihr nach einer weiteren Stunde doch endlich eine große, mit Fichten, Buchen und Eichen umgebene Lichtung, in deren Mitte ein runder Turm emporragt. Auf einer wild wuchernden Wiese, zwischen ausladenden Büschen und zwei großen Findlingen, streckt sich der massive, aus dicken Steinbrocken errichtete Turm dem Himmel entgegen, so als wolle er ihn mit seinem steil zulaufenden, spitzgiebligen Dach aufspießen.

Ein überwucherter Trampelpfad führt zum Eingangsportal, offenbar bekommt Ruudwinda nur selten Besuch. Du machst einen Schritt auf die Lichtung, dann einen zweiten, dann schießt du plötzlich in die Höhe. Konntest du vorher kaum über das Gras sehen, schwebt dein Kopf nun auf halber Höhe des Turmes, zumindest für einen kurzen Augenblick, denn dein Schwung zwingt dich zu einem weiteren Schritt, bei dem du aber wie auf Stelzen das Gleichgewicht verlierst und wie ein gefälltter Baum zu Boden stürzt. Du schlägst der Länge nach in den weichen Morast, noch immer nicht begreifend, was mit dir passiert ist.

Erst beim Aufstehen merkst du, dass dein Körper genauso wie deine Kleidung plötzlich das Dreifache seiner Länge hat, während deine Beine und Arme zu dünnen Karikaturen ihrer selbst verkommen sind. Es scheint, als habe dich jemand auf einer Streckbank gefoltert, aber du spürst keine Schmerzen oder dergleichen – nur ein Gefühl der Hilflosigkeit.

Erst jetzt bemerkst du Dairon und Erloran, die ein gutes Stück

hinter dir auf der Wiese sitzen, dreimal so breit aber kaum größer als einen halben Schritt. Du musst unweigerlich an zwei Kartoffeln denken.

Noch immer damit beschäftigt, dich aufzurichten, donnert plötzlich aus Richtung des Turmes eine machtvolle, tiefe Bassstimme in deine Ohren. Zuerst scheint es, als würde dich die Stimme einfach umfegen, aber du bleibst standhaft – zumindest bis du den Turm erblickst, dessen Eingangstür nun wie ein Mund zu dir spricht, nein brüllt.

“Mörder – verschwindet! Und kehrt nie wieder an diesen Ort zurück. Verflucht seid ihr in alle Zeit!”

Willst du versuchen, auf den Turm zuzulaufen (62), dich abzuwenden (385) oder einfach sitzen bleiben (409)?

255

Du gehst zur Vordertür, bist dir aber sicher, dass es sich um eine Illusion handeln muss, schließlich hast du die echte Turmtür zerschmettert im Inneren liegen sehen. Ohne jeglichen Widerstand zu spüren, schreitest du durch die Tür zu Abschnitt 36.

256 D

“Lass uns rein, Mädchen!”, wütet Dairon. “Wir lassen uns weder hinhalten noch abspeisen.”

Bedrohlich baut sich der Kämpfer vor dem Türspalt auf. Larja scheint ihm für einen kurzen Moment zu trotzen, dann wird sie immer kleiner, bis ihre Schultern ganz herab hängen und ihr eine Träne über die Wange läuft.

Sie wendet sich ab, ohne die Tür zu schließen, woraufhin Dairon mit einem angedeuteten Schulterzucken reagiert. Dann treten ihr ein und folgt der jungen Frau zu einem schmalen Tisch, wo ihr alle Platz nehmt (260).

256 DE

“Lass uns rein, Mädchen!”, wütet Dairon. “Wir lassen uns weder hinhalten noch abspeisen.”

Bedrohlich baut sich der Kämpfer vor dem Türspalt auf. Larja scheint ihm für einen kurzen Moment zu trotzen, dann wird sie immer kleiner, bis ihre Schultern ganz herab hängen und ihr eine Träne über die Wange läuft.

Sie wendet sich ab, ohne die Tür zu schließen, worauf Dairon mit einem angedeuteten Schulterzucken reagiert. Erloran funkelt ihn derweil finster an, offenbar ist er nicht sonderlich einverstanden mit Dairons Vorgehen. Dann treten ihr ein und folgt der jungen Frau zu einem schmalen Tisch, wo ihr alle Platz nehmt.

Bevor du bei Abschnitt 260 weiterliest, senke Erlorans Moralwert um 1.

257 Z+I

Auf der Straße sind nur wenige Passanten unterwegs. Eine beliebte Gardistin patrouilliert gelangweilt durch die Gasse vor der *Blauen Tanne*, während ein junger Bursche auf seinen Trappen von trockenerer Stelle zu trockenerer Stelle hüpfte, um seine teuren Beinkleider nicht unnötig mit Schlamm zu verschmutzen.

Du bist keine fünf Schritte mehr von der Eingangstür entfernt, als Dairon diese gerade öffnet. Genau in diesem Moment springt eine Frau auf ihn zu, deren Gesicht dir etwas zu kantig ist, um als schön zu gelten. Es kommt dir zudem seltsam be-

kannt vor, so als hättest du es schon einmal gesehen. Eine rote Strähne hängt ihr im Gesicht, Schultern und Haupt hat sie ansonsten unter einem kurzen Mantel verborgen. Ist das etwa die Frau, die du schon in Eichhafen getroffen hast?

Du siehst etwas aufblitzen, dann schnell die Klinge auch schon vorwärts und trifft Dairon aus kurzer Entfernung in die Schulter. Bevor du reagieren kannst, wendet sich die Angreiferin ab und läuft davon. Verfolgst du sie (24) oder kümmerst du dich um Dairons Wunde (358)?

258

Schnell hast du die ersten Stufen der glitschigen Leiter erklimmen, geschickt ziehst du dich weiter empor. Tatsächlich gelingt es dir, den Abstand zu dem Angreifer zu verringern. Du bist sicherlich schon sechs oder sieben Schritt über dem Erdboden und der Gejagte befindet sich noch immer am oberen Ende der Leiter. Gleich hast du ihn ...

... als du siehst, wie der Attentäter mit dem Fuß gegen die oberste Sprosse tritt und die Leiter langsam nach hinten weg kippt. Du bist ihm in die Falle gegangen! Dann stürzt du gen Boden. Lege eine Gewandtheits-Probe +3 ab. Fällst du wie eine Katze (443) oder doch eher wie ein Stein (94)?

Die Werte für die Eigenschaften und Kampfwerte liegen in der Regel zwischen 0 und 20 Punkten (wobei es Ausnahmen gibt, die hier aber zunächst vernachlässigt werden sollen). Oftmals werden Proben auf diese Werte verlangt, um den Erfolg einer Aktion zu ermitteln, bei der der Ausgang zunächst ungewiss ist.

Diese Proben werden mit einem oder mehreren 20-seitigen Würfeln gewürfelt. Entspricht der Würfelwurf dem zu prüfenden Wert oder ist er kleiner, war die Aktion erfolgreich. Ein Punkt entspricht also einer Erfolgswahrscheinlichkeit von 5 %, dass eine Aktion gelingt.

Beispiel.: Ein Held mit einem CH-Wert (Charisma-Wert) von 14 wird sein Gegenüber in 70 % aller Fälle überzeugen können, weil ein 20-seitiger-Würfel in 14 von 20 Fällen einen Wert von 14 oder kleiner anzeigen wird, was einer Wahrscheinlichkeit von 70 % entspricht. Ein Held mit einem CH-Wert von 9 wird nur in 45 % aller Fälle überzeugend sein.

Der GE-Wert (Gewandtheitswert) ist ein Maß, wie geschickt dein Held ist, wenn er balancieren will, einem Gegenstand ausweichen muss oder sich schnell irgendwo festhalten will. Im Moment stellt sich die Frage, ob dein Held geschickt genug ist, einem scharfkantigen Stein auszuweichen, oder ob er seine Bewegung nicht mehr kontrollieren kann und sich auf dem Stein abstützen wird. Es bietet sich also an, die Geschicklichkeit deines Helden auf die Probe zu stellen.

Stellen wir uns zunächst vor, eine einfache GE-Probe sei verlangt: Würfle mit einem 20-seitigen Würfel. Vergleiche das Ergebnis mit dem GE-Wert des Helden. Wenn der gewürfelte Wert kleiner oder gleich dem GE-Wert ist, konnte er erfolgreich ausweichen und eine Schnittverletzung abwenden, andernfalls nicht.

Leider ist es in dem Gang aber sehr dunkel und eng. Daher wird eine erschwerte Probe verlangt – eine GE-Probe

+3. Nachdem du gewürfelt hast, liest du wieder die Augenzahl des Würfels ab. Bevor du den angezeigten Wert mit dem GE-Wert des Helden vergleichst, musst du nun aber noch 3 zum erwürfelten Werte addieren.

Beispiel: Dein GE-Wert beträgt 11, du würfelst eine 8. Zu der gewürfelten 8 musst du noch 3 addieren. Du hast also einen Wert von 11 erwürfelt und die Probe verglichen mit dem GE-Wert von 11 gerade so geschafft. Hättest du eine 9 gewürfelt und 3 addiert, wäre die Probe misslungen (9+3=12 und 12 ist größer als der GE-Wert von 11).

Wenn du mehr Platz im Gang hättest und alles hell erleuchtet wäre, wäre die Probe vielleicht um 2 Punkte erleichtert gewesen (GE-Probe -2). Dann hättest du vor dem Vergleich 2 Punkte vom erwürfelten Ergebnis abziehen dürfen.

Beispiel: Der GE-Wert beträgt immer noch 11, du würfelst eine 12, darfst aber 2 Punkte abziehen – du hast die Probe bestanden (12-2 = 10 < GE-Wert 11).

An dieser Stelle seien noch zwei Ausnahmen erwähnt: Wenn du eine 1 würfelst, ist die Probe automatisch gelungen, bei einer gewürfelten 20 ist sie automatisch misslungen. Das kann wichtig sein, wenn du einen niedrigen Eigenschaftswert hast und eine Probe mit einem hohen Zuschlag würfeln musst.

Beispiel: Du spielst einen recht ängstlichen Helden (MU-Wert 8) und stehst einem leibhaftigen Dämon gegenüber. Um reagieren zu können, musst du deinen ganzen Mut zusammennehmen und eine MU-Probe +13 bestehen. Egal welchen Wert du erwürfelst, jede angezeigte Zahl +13 wird größer als 8 sein. Aber sobald du eine 1 würfelst, gilt die Probe trotzdem als gelungen, auch wenn 1+13=14 größer als der MU-Wert 8 ist.

259

Magister Erloran bittet dich mit skeptischem Blick, zur Seite zu treten. Dann spricht er entschlossen "Foramen." Lege eine Probe auf diesen Zauber (KL/KL/FF) +6 ab. Wenn Sie gelungen ist und Erloran noch mindestens 6 AsP besitzt, ließ bei Abschnitt 314 weiter, andernfalls bei Abschnitt 378.

260 Z+I

Für einen Moment schweigt Larja, ohne das Zittern ihres Körpers verbergen zu können. Dann schluchzt sie, ohne dass du auch nur eine Frage gestellt hast. Es scheint dir, als habe sie mit deinem Besuch gerechnet, als wüsste sie etwas, das sie nun offenbaren muss – oder möchte. Die junge Frau macht dabei einen zutiefst unglücklichen Eindruck, als laste eine große Bürde auf ihr. Hat sie Angst? Und wenn ja, wovor?

Du fragst dich all diese Fragen, als Larja plötzlich zu flüstern beginnt: "Ihr seid wegen Ludewich hier – habe ich Recht?"

Ohne auf eine Antwort zu warten, fährt sie fort: "Er hat Schwierigkeiten, nicht wahr? Er hat Dinge getan, die er besser nicht hätte tun sollen ... Aber er ist kein schlechter Mensch, das müsst ihr mir glauben ... Nur schwach ..." Eine dicke Träne rinnt über Larjas Gesicht.

Du nickst verständnisvoll, obwohl sich mehr Fragen als Antworten für dich ergeben. Aber einer Sache bist du dir inzwischen sicher: Wenn einer der Alchimisten vom Roten Salamander Dreck am Stecken hat und in die Entführung von Kameire verwickelt ist, dann ist das Ludewich.

Die schluchzende Larja hockt noch immer zusammengekauert vor dir, also fragst du, wieso sie denkt, Ludewich habe Probleme. "Ludewich ist ein guter Mensch – jedenfalls dachte ich das lange Zeit. Aber er hat seine Schwächen. Er spielt, er trinkt, und wenn er verzweifelt ist, gerät er schnell außer Kontrolle. Als wir zusammen waren, war er ein wundervoller Mann – aber dann entdeckte ich, dass er immer öfter bei Xulmina war."

"Wer ist Xulmina?", hakst du nach.

Larja lacht heiser, dann schaut sie ein wenig ungläubig: "Ihr kennt Xulmina nicht? Dann müsst ihr von außerhalb sein. Jeder hier kennt Xulmina. Sie hat das Sagen im *Würfelbecher*. Wenn in Adergast jemand ein Glückspiel wagt, dann dort. Also wir reden nicht über das Würfeln unter Freunden oder das Wetten unter Soldaten, aber wenn es um das große Geld geht, um das Spiel gegen Fremde, dann spielt man im *Würfelbecher*. Dort trifft ihr von der reichen Kauffrau über den einfachen Handwerker oder Soldaten bis hin zum lichtscheuen Gesindel alle unter einem Dach. Und meistens auch Ludewich."

"Und weil Ludewich bei Xulmina ist, steckt er in Schwierigkeiten?", versuchst du deine Frage in Erinnerung zu rufen.

"Wer bei Xulmina spielt, hat meistens Schwierigkeiten. Ludewich hatte nie besonders großes Glück und wenn er mal einen Dukaten gewonnen hatte, verlor er am nächsten Tag das Doppelte. Deswegen habe ich mich auch von ihm getrennt. Und das hat ihm nicht besonders gefallen ..."

Jetzt fängt die Frau bitterlich an zu weinen. Sie schlägt die schlanken Hände vor das Gesicht, wobei ihre Ärmel ein Stück weit nach unten rutschen – gerade genug, um mehrere Schnittnarben zu enthüllen.

"Warum erzählt Ihr mir das alles?", fragst du im beruhigen Tonfall nach.

"Ich halte es einfach nicht mehr aus – diese Lügen, diese Angst. Ich schufte für zwei, damit dieser Einfallsfinder Jarholin nicht merkt, dass Ludewich seit letzter Woche nicht mehr gearbeitet hat. Stattdessen haben mir seine neuen Freunde gedroht, mich umzubringen, wenn ich ihm nicht helfe. Und die können da sehr überzeugend sein."

Eilig fragst du nach: "Was für Freunde? Habt Ihr sie kennengelernt?"

"Ich habe die beiden nur einmal kurz mit Ludewich gesehen. Den Mann konnte ich nicht einschätzen, aber die rotblonde Frau, die ihn die ganze Zeit herumkommandiert hatte, scheint mir zu allem fähig."

"Hat Ludewich angedeutet, warum Ihr für ihn arbeiten sollt?"

"Nein. Aber ich kann mir da so einiges zusammenreimen. Erst prahlte er, dass er eine Strähne hätte, dass er bis Ende der Woche ein reicher Mann sei und wir dann einen neuen Anfang wagen sollten. Und dann kam er nicht in die Werkstätten. Ich traf ihn dann bei mir, wo er mir sagte, dass ich in der nächsten Zeit seine Aufträge abarbeiten sollte und es niemandem sagen sollte. Er meinte, dass es wichtig sei. Als er dann zwischen durch kurz hier war und Meister Jarholin ihn wegen eines

verspäteten Auftrags zur Rede stellte, besuchte er mich abends wieder – diesmal mit seinen Begleitern. Er meinte, ich dürfe ihn nicht noch einmal enttäuschen, sonst würden seine Begleiter dafür sorgen, dass ich das nicht noch einmal tun könnte. Ich solle nicht an ihrer Entschlossenheit zweifeln, meinte er. Schließlich wäre ich nicht die Erste ..."

Wieder bricht Larja in Tränen aus. Viel mehr wirst du von ihr vermutlich nicht erfahren – aber sie hat dir bereits sehr geholfen. Ludewich scheint einer der drei Entführer zu sein. Davon gehst du inzwischen aus. Du musst ihn also nur noch finden.

Zum Glück verrät dir Larja nicht nur, dass Ludewich fast zwei Schritt groß ist, von schlanker Statur, lange, blonde Haare hat und meist mit seinem stoppeligen Bart versucht, den Großteil einer langen Narbe auf seiner linken Wange zu verbergen, sondern auch einen Ort, an dem du suchen könntest: den *Würfelbecher* (**k: Würfelbecher 330**), eine Lasterhöhle im Nordosten der Stadt.

Fraglich ist nur noch, was jetzt mit der jungen Alchimistin geschieht. Wenn sie versucht unterzutauchen, ist Ludewich vermutlich schnell alarmiert, dass du ihm auf den Fersen bist. Daher berätst du dich kurz mit ihr und ihr beschließt gemeinsam, dass sie weiterhin Ludewichs Aufträge bearbeitet, solange du ihr Ludewich nicht dauerhaft vom Leib gehalten hast – und genau das hast du noch immer vor.

Bevor du in den Innenhof zu Abschnitt 221 zurückkehrst, kreuze das **O** auf dem Spielprotokoll an.

261

Der Pfeil ist nicht nur tief in den Schlamm der Straße eingedrungen, sondern auch noch einen guten Schritt weit nach vorne, so dass du einen Moment suchen musst, bevor du ihn gefunden hast. Bis dahin scheint eine halbe Ewigkeit vergangen zu sein, aber der Schütze hat dich nicht noch einmal angegriffen. Vermutlich ist der Feigling längst auf der Flucht. Im Inneren der *Blauen Tanne* reinigst du den Pfeil. Dairon tritt zu dir und betrachtet den Pfeil mit großem Interesse. Schließlich schaut er dir durchdringend in die Augen: "Wer auch immer diesen Pfeil benutzt hat, er hat da mit etwas ganz Besonderem auf dich angelegt. Ich habe noch nie einen solchen Federschmuck gesehen. Vielleicht sollten wir uns auf dem Marktplatz ein wenig umhören, ob sich dort jemand mit solch exotischen Waren auskennt."

Markiere das **Q**, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

262

Wenn du das **S** angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 149 weiter, andernfalls bei Abschnitt 353.

263 Z+I

Die Werkstätten des roten Salamanders liegen am Rand des Ledererviertels in unmittelbarer Nähe zum Marktplatz. Um einen gepflasterten Hof stehen vier einstöckige Ziegelsteinbauten, eine drei Schritt hohe Mauer, ebenfalls aus Ziegelsteinen gefertigt, begrenzt das Areal zur Straße hin. Den Zugang gewährt ein doppelflügliges Stahltor, über dem ein rötlich schimmerndes Kupferschild angebracht wurde, welches die Draufsicht eines Salamanders zeigt.

Bist du zwischen der 9. und 17. Stunde hier (122) oder außerhalb dieses Zeitfensters (334)?

Du flüsterst Erloran zu, dass er darum bitten solle, den Burggrafen in Kenntnis zu setzen.

“Den Burggrafen?” fragt der angesprochene Soldat mit spöttischem Unterton. “Was soll den Burggrafen schon eine Bedrohung aus dem Norden des Reiches interessieren? Informiert ihn, wenn eure Bedrohung die Stadt erreicht!”, wobei der Soldat das Wort ‘Bedrohung’ herablassend betont. Dann versteift sich seine Haltung noch mehr, sein Blick richtet sich wieder streng gerade aus – hier werdet ihr nichts mehr erreichen können (313).

265 S

Für einen Moment überlegst du, dass Ludewich wohl nicht auf dem Weg nach Hause ist, schließlich liegen die Werkstätten nicht in der eingeschlagenen Richtung, da bleibt der Alchimist plötzlich vor einer unscheinbaren Tür stehen, die zu einem maroden Fachwerkhaus gehört.

Die tragenden Balken machen einen bedauernden Eindruck und weisen genauso wie die dazwischen befindlichen Lehmmauern grobe Risse auf. Ob das Betreten des Hauses sicher ist?

Ludewich klopft zweimal kräftig gegen die Tür, wartet kurz, dann klopft er erneut zweimal. Daraufhin öffnet sich die Tür und der Mann verschwindet dahinter. Dieses Haus scheint dir äußerst interessant zu sein (I: **altes Fachwerkhaus 287**).

Wenn du dich ihm gleich nähern und dir Zutritt verschaffen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 287 sofort tun. Wenn du zuerst Verstärkung durch deine Gefährten holen möchtest, solltest du später hierher zurückkehren (**Karte**).

265 D

Für einen Moment überlegst du, dass Ludewich wohl nicht auf dem Weg nach Hause ist, schließlich liegen die Werkstätten nicht in der eingeschlagenen Richtung, da bleibt der Alchimist plötzlich vor einer unscheinbaren Tür stehen, die zu einem maroden Fachwerkhaus gehört. Die tragenden Balken machen einen bedauernden Eindruck und weisen genauso wie die dazwischen befindlichen Lehmmauern grobe Risse auf. Ob das Betreten des Hauses sicher ist?

Ludewich klopft zweimal kräftig gegen die Tür, wartet kurz, dann klopft er erneut zweimal. Daraufhin öffnet sich die Tür und der Mann verschwindet dahinter. Dieses Haus scheint dir äußerst interessant zu sein (I: **altes Fachwerkhaus 287**).

Wenn du dich ihm gleich nähern und dir Zutritt verschaffen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 287 sofort tun. Wenn du zuerst Erloran holen möchtest, solltest du später hierher zurückkehren (**Karte**).

265 E

Für einen Moment überlegst du, dass Ludewich wohl nicht auf dem Weg nach Hause ist, schließlich liegen die Werkstätten nicht in der eingeschlagenen Richtung, da bleibt der Alchimist plötzlich vor einer unscheinbaren Tür stehen, die zu einem maroden Fachwerkhaus gehört. Die tragenden Balken machen einen bedauernden Eindruck und weisen genauso wie die



dazwischen befindlichen Lehmmauern grobe Risse auf. Ob das Betreten des Hauses sicher ist?

Ludewich klopft zweimal kräftig gegen die Tür, wartet kurz, dann klopft er erneut zweimal. Daraufhin öffnet sich die Tür und der Mann verschwindet dahinter. Dieses Haus scheint dir äußerst interessant zu sein (I: **altes Fachwerkhaus 287**).

Wenn du dich ihm gleich nähern und dir Zutritt verschaffen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 287 sofort tun. Wenn du zuerst Dairon holen möchtest, solltest du später hierher zurückkehren (**Karte**).

265 DE

Für einen Moment überlegst du, dass Ludewich wohl nicht auf dem Weg nach Hause ist, schließlich liegen die Werkstätten nicht in der eingeschlagenen Richtung, da bleibt der Alchimist plötzlich vor einer unscheinbaren Tür stehen, die zu einem maroden Fachwerkhaus gehört. Die tragenden Balken machen einen bedauernden Eindruck und weisen genauso wie die dazwischen befindlichen Lehmmauern grobe Risse auf. Ob das Betreten des Hauses sicher ist?

Ludewich klopft zweimal kräftig gegen die Tür, wartet kurz, dann klopft er erneut zweimal. Daraufhin öffnet sich die Tür

und der Mann verschwindet dahinter. Dieses Haus scheint dir äußerst interessant zu sein (**I**: **altes Fachwerkhaus 287**). Wenn du dich ihm gleich nähern und dir Zutritt verschaffen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt **287** sofort tun. Natürlich steht es dir auch frei, dich zunächst zurückzuziehen und später hier zurückzukehren (**Karte**).

266 S D

Wenn du Zeit darin investieren möchtest, dich genauer in den Resten des abgebrannten Lagers umzusehen, kannst du dies nahe des ehemaligen, zweiflügligen Tores tun (**44**), mitten in der Halle (**368**), in der alten Schmiede (**150**) oder im kleinen Stall (**414**), der unter den Trümmern der vormals darüberliegenden Wohnstube vollkommen verschüttet ist.

Wenn du denkst, hier nur deine kostbare Zeit zu verschwenden, kannst du jederzeit deine Untersuchung abbrechen (**Karte**).

266 E DE

Wenn du Zeit darin investieren möchtest, dich genauer in den Resten des abgebrannten Lagers umzusehen, kannst du dies nahe des ehemaligen, zweiflügligen Tores tun (**44**), mitten in der Halle (**368**), in der alten Schmiede (**150**) oder im kleinen Stall (**414**), der unter den Trümmern der vormals darüberliegenden Wohnstube vollkommen verschüttet ist. Womöglich kann eine von Erloran durchgeführte magische Analyse die Suche erheblich beschleunigen (**136**).

Wenn du denkst, hier nur deine kostbare Zeit zu verschwenden, kannst du jederzeit deine Untersuchung abbrechen (**Karte**).

267

Auch wenn ihr eure Schritte beschleunigt, kommt das Geräusch doch immer näher (**310**).

268

Dairon ergreift erneut das Wort: "Euer Majestät. Sicherlich habt Ihr von der Explosion gehört, die Meister Jarbalds Lager zerstört hat. Wir haben in der Ruine gesucht und Waffen gefunden – Dolche, mit einer auffälligen Zeichnung. Ich kann bezeugen, solche Waffen bereits gesehen zu haben – bei den Verrätern im Norden."

König Efferdan bedenkt euch mit einem nachdenklichen Blick. Erhöhe den Aussagewert um 2 Punkte und lies bei Abschnitt **3** weiter.

269

Du entzündest eine Kerze, die am oberen Ende der Treppe in einer Nische steht, und folgst den Stufen hinab ins schummrige Zwielflicht. Du hörst ein leises Wispern vor dir, ein hohes Quietschen, aber du kannst nichts entdecken. Vielleicht gibt es hier unten Mäuse oder Ratten – aber außer einem kleinen, huschenden Schatten kannst du nichts entdecken.

Nachdem du der Treppe entlang der Außenmauer eine Weile gefolgt bist, erreichst du schließlich einen düsteren Kellerraum, den das Licht deiner Kerze kaum erhellen kann.

Falls du das **H** markiert hast, weißt du genau, was dich hier erwartet. Lies in diesem Fall bei Abschnitt **307** weiter. Wenn du das **H** noch nicht angekreuzt hast, wirst du bei Abschnitt **106** zunächst im Dunkeln tapen müssen.

270

"Hm", murmelt Erloran, "außer der diffusen Struktur des Turmes erkenne ich nichts."

Ziehe Erloran 2 AsP ab und entscheide dann, ob du ihn um einen weiteren Analyseversuch bitten (**183**) oder ins Erdgeschoss zurückkehren möchtest (**36**).

271

Unbemerkt schleichst du dich zur Kutsche. Die Pferde grasen auf einer kleinen Wiese, das Geschirr wurde ordentlich auf dem Kutschbock abgelegt. Verstohlen wagst du einen Blick unter die Plane und entdeckst neben einem halben Dutzend hohlen Fässern nichts Außergewöhnliches – oder etwa doch? Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe (KL/IN/IN) +3 ab. Lobt dich deine Gefährtin als Adlerauge (**76**) oder bist du eine Blindschleiche (**325**)?

272

Deine freudige Hoffnung zerschlägt sich, kaum hast du einen Blick auf die vergitterten Verschläge geworfen. Im vordersten entdeckst du Ludewichs erschlafften Körper, die Haut ist bläulich verfärbt, seine Adern sind deutlich dunkelviolettblau sichtbar. Der Alchimist ist tot – vermutlich hat er sich selbst vergiftet, wie dir der Gardist neben dir schnaufend mitteilt. Auf diesen Zeugen kannst du ganz sicher nicht mehr setzen.

Markiere das **T**, bevor du den Zellentrakt und das Zeughaus verlässt (**Karte**).

273

Der Riegel springt auf und mit ihm öffnen sich auch die Fensterläden. Geschwind steigst du durch das Fenster ins Innere von Ludewichs Labor (**132**).

274 ()

Wenn du zum ersten Mal diesen Abschnitt besuchst, lies gleich bei Abschnitt **438** weiter. Andernfalls sieh nach, ob du das **E** schon angekreuzt hast. Falls ja, geht es bei **159**, ansonsten bei **40** weiter.

275

Du hast plötzlich ein Gefühl drohender Gefahr – und schon wirst du an der Schulter getroffen und zu Boden gerissen. Du spürst einen stechenden Schmerz in deiner Schulter, dann läuft warmes Blut über deinen Rücken, bevor du das Bewusstsein verlierst.

Durch die Verletzung erleidest du 1W6 SP. Hast du noch immer mehr als 5 LeP (**158**) oder weniger (**22**)?

276

Kurz überlegst du, wie du Ludewich am einfachsten zum Sprechen bringen kannst, da überrascht dich der wimmernde Alchimist mit einem unaufgeforderten Geständnis. Zwar gibt er zu, bei der Entführung der Wirtin der *Blauen Tanne* beteiligt gewesen zu sein, aber das Ganze sei natürlich niemals sein Plan gewesen. Die junge Frau, die ihn vor einigen Tagen wegen einiger besonderer Dienste 'angeworben' habe, hätte die Idee gehabt. Und überhaupt habe ihr Handlanger, ein dickbäuchiger Halunke aus Nostria, Kameire bewusstlos ge-

schlagen und entführt. Ludewich selbst sei nur in der Nähe gewesen ...

Du empfindest die weinerlichen Ausflüchte des Mannes bald als unerträglich, aber dann antwortet er dir doch noch auf die Frage, wo sich seine Kumpane gerade befänden: in einem alten Fachwerkhaus im Norden der Stadt (**I: altes Fachwerkhaus 287**).

Für dich gilt es nun, über Ludewichs Schicksal zu entscheiden. Willst du ihn einfach fortschicken (**93**), bringst du ihn zur Garde (**442**) oder entledigst du dich doch noch des Alchimisten und erschlägst ihn hinterrücks (**157**)?

277

Kaum hast du den Innenhof betreten, läuft dir auch schon ein junger Glatzkopf entgegen. Seinen üppigen Körper hat er in weite Leinenkleidung gesteckt, eine speckige Lederschütze scheint seinen Bauch fest an den aufgedunsenen Körper binden zu wollen. Zwischen Hüftgold und dem Lederriemen, der die Schürze halten soll, hat er zwei lange Lederhandschuhe gesteckt, die bei jedem der wippenden Schritte an die Hose klatschen. Es bereitet dem aufgeregten Mann sichtlich Mühe, den eilenden Gang aufrecht zu erhalten. Schnaufend bleibt er vor dir stehen, dann tupft er sich mit einem weißen Tuch runde Schweißperlen von der Stirn.

“Hesinde in Ehren!” Der knappe Gruß geht in lautem Schnaufen unter, dann fährt der Mann fort: “Gestattet mich vorzustellen: Meister Jarholin vom Gumpelbach, Alchimist und Leiter dieser Niederlassung des Roten Salamanders – oder zumindest dessen, was davon übrig geblieben ist. Nachdem im letzten Phex die Werkstätten fast vollständig abgebrannt sind, bin ich froh, euch wenigstens in dieser bescheidenen Ansammlung kläglicher Hütten unsere Dienste anbieten zu können. Ihr müsst verstehen, dass es in unser aller und meinem persönlichen Interesse liegt, Euch und Eure Wünsche zufrieden zu stellen. Aber auf Grund der Ereignisse des letzten Jahres kann ich Euch leider keinerlei Rabatte gewähren, nicht einmal ...”

Du musst schmunzeln. Wenn Jarholin nur halb so gut als Alchimist wie als Krämer ist, dürften seine Waren eine gute Qualität besitzen. Du fragst dich, ob er einen Trank besitzt, der Schwätzer verstummen lassen würde.

“... und so ist es mir eine Ehre, Euch die beste Qualität nördlich von Khunchom zu liefern. Nirgends werdet Ihr besseres finden, nirgends ...”

Du beschließt, dass der gute Mann genug geschwätzt hat. Für einen Moment hat dich sein Auftreten amüsiert, aber nun möchtest du doch lieber zum Grund deines Besuches kommen: der Suche nach Kameires Entführer.

Was sagst du?

“Vielleicht habe ich später tatsächlich Interesse an Euren Waren. Aber im Moment suche ich einen ganz bestimmten Alchimisten.” (**90**)

“Hört auf zu schwätzen! Ihr seid unerträglich! Ich suche jemanden und ich rate Euch, mir nicht in die Quere zu kommen!” (**318**)

“Guter Meister Jarholin. Mich führen andere Interessen als die Suche nach einer Tinktur in Eure Werkstätten. Ich suche einen Verbrecher, der sich hier verborgen hält. Daher würde ich Euch bitten, mich in Ruhe zu lassen und jemand anderem Eure Tränke zu verkaufen.” (**15**)

278 S D

Das Wildschwein trabt an dir vorbei und reißt dir mit seinen Hauern eine tiefe Wunde in den Oberschenkel. Falls du die 2W6 TP überlebt hast, kannst du dich zum Kampf aufrappeln (**155**). Falls deine Lebensenergie unter 0 LeP gesunken ist, bleibt dir nur Abschnitt 2.

278 E DE

Das Wildschwein trabt an dir vorbei und reißt dir mit seinen Hauern eine tiefe Wunde in den Oberschenkel. Falls du die 2W6 TP überlebt hast, kannst du dich zum Kampf aufrappeln (**155**). Falls deine Lebensenergie unter 0 LeP gesunken ist, bleibt dir nur Abschnitt 22.

279 D

Das Fallgitter ist oben, die aufmerksamen Wachsoldaten mustern jeden Passanten angespannt – lassen Bürger jeden Standes aber wortlos eintreten. Ganz offensichtlich hält der König heute seinen Hoftag ab, zumindest wurdet ihr dahingehend nicht falsch informiert.

Dairon ist sichtlich nervös, dabei aber auch sehr darum bemüht, die Ruhe zu wahren und sich nichts anmerken zu lassen. Dennoch zieht er dich vor dem Betreten der Burg noch einmal zu sich ... als du plötzlich einen Klaps auf die Schulter spürst. Du zuckst zusammen, drehst dich um ...

... und schaut in das strahlende Gesicht Erlorans. Kameire drückt derweil Dairon fest an sich, der die Umarmung hilflos über sich ergehen lässt. Erleichtert stellst du fest, dass es der jungen Frau sehr viel besser zu gehen scheint.

Dairons Freude währt dagegen nur kurz, zu nah geht im ganz offensichtlich sein eigenes Schicksal. Für einen kurzen Moment schweigt er nachdenklich, dann nickt er entschlossen, bittet euch aber auch, ihn für sich selbst sprechen zu lassen – egal was geschehen mag.

Schließlich schreitet er voran und führt euch an den Wachen vorbei ins Innere der Burg (**381**).

279 DE

Das Fallgitter ist hochgezogen, die aufmerksamen Wachsoldaten mustern jeden Passanten angespannt – lassen Bürger jeden Standes aber wortlos eintreten. Ganz offensichtlich hält der König heute seinen Hoftag ab, zumindest wurdet ihr dahingehend nicht falsch informiert.

Dairon ist sichtlich nervös, dabei aber auch sehr darum bemüht, die Ruhe zu wahren und sich nichts anmerken zu lassen. Dennoch zieht er dich vor dem Betreten der Burg noch einmal zu sich... als du plötzlich einen Klaps auf die Schulter spürst. Du zuckst zusammen, drehst dich um ...

... und schaut in das strahlende Gesicht Kameires. Die junge Frau drückt dich kurz, danach Dairon und schließlich Erloran auffallend lang. Erleichtert stellst du fest, dass es der jungen Frau sehr viel besser zu gehen scheint.

Während Erloran überglücklich scheint, währt Dairons Freude dagegen nur kurz, zu nah geht im ganz offensichtlich sein eigenes Schicksal. Für einen kurzen Moment schweigt er nachdenklich, dann nickt er entschlossen, bittet euch aber auch, ihn für sich selbst sprechen zu lassen – egal was geschehen mag.

Schließlich schreitet er voran und führt euch an den Wachen vorbei ins Innere der Burg (**381**).

280 E

Erloran kann mit dem Symbol genauso wenig anfangen wie du. Außer auf Ruudwindas Mordwaffe hat er es noch nie gesehen (100).

280 D DE

Beträgt Dairons Moralwert momentan mindestens 3 (167) oder weniger (39)?

281

Während Dairon sich vorerst von dir und Erloran verabschiedet, um eine Kammer innerhalb der Burg zu beziehen, tritt der Magier mit gesenktem Haupt in Richtung Torhaus. Auch wenn es ein Erfolg darstellen mag, den König überzeugt zu haben, gegen die Verschwörer in den nördlichen Grenzlanden vorzugehen, kann dies den Zauberer nicht aus der Trauer um seine entführte Freundin reißen ...

Doch was ist das: Erloran läuft plötzlich wie von einer Maraske gestochen aus der Burg. Du läufst ihm hinterher – und siehst Kameire in Erlorans Arme fallen. Die Frau ist geschwächt, sie stürzt und verliert das Bewusstsein. Ihre Kleidung ist verreckt, die nackten Füße versinken im Schlamm der Straße, an den Händen siehst du deutliche Spuren zu eng gebundener Fesseln – aber Kameire lebt und ist frei. Ohne weiter über den Grund ihres Auftauchens nachzudenken, hilfst du Erloran, die junge Frau in das Innere der Burg zu bringen, wo sich ein Heiler sofort um die junge Frau kümmert.

Am Abend erfährst du dann von Erloran, dass es Kameire bereits ein wenig besser geht. Sie habe ihm berichtet, dass es Streit zwischen ihren Entführern gab, nachdem diese erfahren haben, dass ihr auf dem Weg zum König gewesen wärt. Schließlich seien Kameires Entführer verschwunden. Sie wollten sie zurücklassen und elendig verrecken lassen. Doch dann sei es der jungen Wirtin gelungen, ihre Fesseln zu lösen und das Schloss zu ihrem Verlies zu öffnen, nachdem ihre Bewacher verschwunden seien. So habe sie entkommen können ...

Erloran erzählt dir außerdem, dass er und Kameire den Entschluss gefasst haben, genauso wie Dairon vorerst in der Burg zu bleiben. Hier fühlen sie sich sicher nach allem, was in den letzten Tagen geschehen ist. Nicht alle Attentäter und Entführer könntet ihr ausschalten – und so bleibt noch immer eine lauernde Gefahr, der sich weder Kameire noch Erloran aussetzen möchten. Und auch dich lockt die Sicherheit der Ingvalfeste.

Lies nun das Kapitel **Im Burghof**.

282

Der Praios-Tempel, an der König-Wendolyn-Allee und dem Marktplatz gelegen, ist der wohl prächtigste Bau der Stadt. Dank des massiven Steineichenholzes wirkt der Bau ebenso erhaben und standhaft wie eine Burg aus Stein. Golden glänzende Messingplatten, die Sonnen-, Augen- und Greifensymbole zeigen, schmücken den Bau. Auf einem Balkon entdeckst du den riesigen Gong, mit dem über der ganzen Stadt hörbar zu jeder Stunde an die Macht des Götterfürsten erinnert wird. Je länger du den Bau betrachtest, desto eingeschüchterter fühlst du dich. Unweigerlich fragst du dich, ob du reinen Gewissens bist ...

Auch wenn der hiesige Tempel bei Weitem nicht an den Prunk der Stadt des Lichts oder die Allmacht des Tempels in Beilunk

heranreichen mag, du kannst Praios' Präsenz deutlich spüren. Falls du zur 12. Stunde am Mittag vor dem Tempel stehst, kannst du bei Abschnitt 55 zur Messe ins Innere gehen, zu anderen Zeiten bleibt er verschlossen (**Karte**).

283

Falls du das **P** bereits markiert hast, lies bei Abschnitt 422 weiter, andernfalls geht es bei Abschnitt 151 weiter.

284

“Er behauptet also, die Verräter würden sogar hier, direkt vor den Augen ihres Königs, ihr Unwesen treiben? Hat Er weitere Beweise dafür?” fasst König Efferdan pikiert zusammen.

Falls du das **H** markiert hast, lies Abschnitt 68. Wenn dies nicht der Fall ist, du aber wenigstens das **G** markierst hast, darfst du bei Abschnitt 220 weiter lesen. In allen anderen Fällen schlage Abschnitt 373 auf.

285

Es dauert zwar fast eine Stunde, aber dann ist es dir gelungen, die Spuren von zwei Paar Stiefeln zu finden. Die einen sind eher zierlich und schmal, die anderen klobig und breit. Mehr kannst du aber nicht erkennen (420).

286 D

Da weder Dairon noch du Erfahrungen mit Alchimisten gesammelt habt, wisst ihr auch nicht, wo ihr in Andergast einen solchen finden könntet. Ohne Erloran kommt ihr nicht weiter (100).

286 E DE

“Hm, Alchimisten? Außer den Magistern der Akademie, die sich auch mit Alchemie beschäftigen, fällt mir da nur die Vereinigung vom Roten Salamander ein. Wenn wir einen Alchimisten suchen, dort werden wir ihn finden – falls es sich bei dem gesuchten Handschuhträger um einen Alchimisten handelt ...” Das Haus des Roten Salamanders (**h: Roter Salamander 263**) also – hoffentlich werdet ihr dort fündig (100).

287 Z+I

Das einstöckige Fachwerkhaus mit dem spitzen, strohgedeckten Giebeldach macht keinen sonderlich vertrauenswürdigen Eindruck. Viele Holzbalken sind von Würmern zerfressen, an vielen Stellen zeigen sich Risse – genauso wie in den kalkgebleichten Lehmwänden dazwischen. Die Außenmauern scheinen sich nach oben hin immer weiter nach außen zu lehnen, ohne die beiden Gebäude links und rechts wäre das Haus vermutlich schon längst zusammengefallen. Zur Straße hin weist das Haus im Erdgeschoss lediglich eine einzelne, mit geschlossenen Fensterläden gesicherte Öffnung neben der Haustür auf, eine schießchartenähnliche Öffnung im Stockwerk darüber weist auf einen Raum zwischen den steil aufragenden Dachhälften hin.

Willst du zunächst durch die Fensteröffnung schauen (25), die Rückseite des Hauses untersuchen (127) oder dich lieber gleich ins Innere begeben? Dazu könntest du an der Tür klopfen (404), die Tür einfach öffnen (240) oder versuchen, durch die Fensteröffnung zu steigen (430). Natürlich ist es dir auch möglich, die Gegend zu verlassen (**Karte**).

288 S D () () ()

Wenn du Xulmina bereits zwei Fragen gestellt hast und nun zur dritten ausholen möchtest, lies sofort bei Abschnitt 81 weiter. Andernfalls kannst du das Wort an sie richten:

“Ich benötige aber etwas Geld.” (392)

“Der *Würfelbecher* ist ein faszinierender Ort, so etwas habe ich noch nie gesehen.” (195)

“Ich wollte mir kein Geld von euch leihen, ich suche einen Mann namens Ludewich.” (323)

“Kennt ihr einen Meister Jarbald?” (433)

“Was habt ihr über eine Magierin namens Ruudwinda gehört?” (64)

Wenn du das Gespräch beenden möchtest, kannst du dich nach Ludewich umsehen (184), ein Spiel wagen (13) oder den *Würfelbecher* verlassen (**Karte**).

288 E DE () () ()

Wenn du Xulmina bereits zwei Fragen gestellt hast und nun zur dritten ausholen möchtest, lies sofort bei Abschnitt 81 weiter. Andernfalls kannst du das Wort an sie richten:

“Ich benötige aber etwas Geld.” (392)

“Der *Würfelbecher* ist ein faszinierender Ort, so etwas habe ich noch nie gesehen.” (195)

“Ich wollte mir kein Geld von euch leihen, ich suche einen Mann namens Ludewich.” (323)

“Kennt ihr einen Meister Jarbald?” (433)

“Was habt ihr über eine Magierin namens Ruudwinda gehört?” (64)

Bei Abschnitt 114 kannst du Erloran bitten, deine Gesprächspartnerin mit magischen Mitteln freundlich zu stimmen.

Wenn du das Gespräch beenden möchtest, kannst du dich nach Ludewich umsehen (184), ein Spiel wagen (13) oder den *Würfelbecher* verlassen (**Karte**).

289

Der Jäger führt dich in das dunkle Innere der Hütte, von wo aus dir ein bestialischer Gestank entgegen schlägt. Es dauert einen Moment, bis du dich an das Zwielflicht gewöhnt hast. An der Decke baumeln allerlei Opfertagen an groben Stricken, der Boden ist mit getrocknetem und frischem Blut bedeckt.

Lege sofort eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 (MU/KO/KK) ab, um herauszufinden, ob du hinausrennen und dich übergeben musst (147) oder standhaft bleibst (361).

290

Aus mehreren Wunden blutend, kann sich Ludewich kaum noch auf seinen Beinen halten. Schließlich wirft er seinen Dolch in den Schlamm der Straße und kniet sich mit weit von sich gestreckten Armen vor dich. Dabei beginnt er laut zu schluchzen wie ein kleines Kind – dein Gegner hat sich ergeben (384).

291

Kameire drückt jedem von euch ein paar Trippen in die Hand, übergroße Holzsandalen mit handhohen Holzsohlen, die ihr mit einfachen Lederriemen über eure Stiefel bindet. Auf deinen fragenden Blick beruhigt dich Erloran, du würdest gleich erfahren, warum man in Andergast solche Schuhe trage – wie

Recht er doch hat. Kaum hast du den ersten Schritt über die Türschwelle der *Blauen Tanne* (**a: Blaue Tanne 400**) gewagt, versinkst du schon bis zum Stiefel in einer braunen Brühe, die in Andergast wohl als Straßenbelag bezeichnet wird. Du möchtest dir kaum ausmalen, woraus der Matsch wohl bestehen mag, da schüttet aus dem weit überhängenden, oberen Stockwerk des Nachbarhauses auch schon eine alte Dame ihren Nachtopf auf die Straße – und verfehlt dabei nur knapp ein fettes Schwein, welches sich laut quikend in der Brühe suhlt. Der Gestank von Unrat, Kot und Holzfeuern steigt dir in die Nase, und trotz der hoch am Himmel stehenden Praiosscheibe dringt kaum Licht zur Straße, berühren sich die weit überragenden Dächer der gegenüberliegenden Häuser in der Gasse doch beinahe. Wie euch Erloran erklärt, befindet ihr euch im Westen der Stadt, im Viertel der Tuchmacher. Er gibt euch den dringenden Rat, niemanden auf die nahe Verwandtschaft dieses Handwerks mit den Schustern und Kürschnern aus dem Gerberviertel hinzuweisen, sonst lande man schnell der Länge nach auf der Straße.

Erloran führt euch südlich zu einer größeren Straße, dann vorbei an einer kleinen Garküche und dem Praios-Tempel (**b: Praios-Tempel 282**) zum großen Markt (**c: Marktplatz 91**). Hinter all den bunten Ständen entdeckst du das Rathaus (**d: Rathaus 374**) der Stadt und ein zweistöckiges Zeughaus, in dem auch die Stadtwache untergebracht ist (**e: Zeughaus 138**). Die beiden Gebäude besitzen eine gewisse Würde, wobei du dich aber unweigerlich fragst, ob dieser Eindruck nicht nur deswegen entsteht, weil die meisten Häuser der Stadt einfache, schiefe und nicht immer zu allen Seiten geschlossene Fachwerkhäuser sind. Am Zeughaus vorbei führt euch Erloran schließlich direkt auf die Königsburg (**f: Königsburg 399**) zu, einer kleinen aber durchaus standhafte Feste, direkt am Zusammenfluss von Andra und Ingval.

Das Fallgitter wurde heruntergelassen, zwei Soldaten in Kettenhemden stehen mit Zweililien bewaffnet davor und starren auf die gegenüberliegende Häuserzeile, sichtlich darum bemüht, erhaben, majestätisch und stolz zu wirken. Falls du das **D** angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 35 weiter, andernfalls bei Abschnitt 72.

KARTENNUTZUNG

Im späteren Verlauf wird es dir möglich sein, mit Hilfe der Karte im Anhang einen Ort innerhalb der Stadt zu besuchen. Wie genau die Karte funktioniert, wird dir später erklärt. Hier siehst du aber bereits, dass du von Orten auf der Karte erfährst. Immer wenn du von neuen Orten erfährst, wird dir das in Klammern angezeigt. Der Buchstabe vor dem Doppelpunkt beschreibt die Stelle auf der Karte, der Name sollte in der Kartenlegende eingetragen werden, die Nummer musst du zudem unbedingt notieren. Sie gibt den Abschnitt an, den du aufschlagen musst, wenn du den Ort besuchen möchtest. Dies darfst du unter bestimmten Bedingungen tun – aber dazu später mehr.

Die hier angezeigten Abschnitte musst du nicht eintragen, sie wurden bereits in der Legende notiert, genauso wie Meister Jarbalds Haus, welches du bei deiner Anwerbung schon einmal besucht hast.

292 S Z+3

Es kostet dich viel Kraft und Zeit, die schwere Truhe nach draußen zu schaffen und ein ausreichend großes Loch mit einem im Keller gefundenen Spaten auszuheben.

Schließlich stehst du aber vor dem kleinen Erdhügel im Schatten einer schlanken Birke und sprichst ein einfaches Gebet, auf dass Ruudwindas Seele Frieden finden möge.

Danach machst du dich – müde und erschöpft – auf den Rückweg nach Andergast (31).

Markiere vorher das **J** auf dem Spielprotokoll.

292 D Z+2

Es kostet euch viel Kraft und Zeit, die schwere Truhe nach draußen zu schaffen und ein ausreichend großes Loch mit einem im Keller gefundenen Spaten auszuheben. Dairon ist mit deiner Entscheidung sichtlich unzufrieden, hat aber wohl beschlossen, dir bei deinem Vorhaben zu helfen, um nicht noch mehr Zeit als notwendig verstreichen zu lassen.

Schließlich steht ihr vor dem kleinen Erdhügel im Schatten einer schlanken Birke und spricht ein einfaches Gebet, auf dass Ruudwindas Seele Frieden finden möge.

Danach macht ihr euch – müde und erschöpft – auf den Rückweg nach Andergast (31).

Markiere vorher das **J** auf dem Spielprotokoll und senke Dairons Moralwert um 1 Punkt.

292 E Z+2

Es kostet euch viel Kraft und Zeit, die schwere Truhe nach draußen zu schaffen und ein ausreichend großes Loch mit einem im Keller gefundenen Spaten auszuheben. Erloran ist mit deiner Entscheidung sichtlich zufrieden, und hilft dir, so gut er kann.

Schließlich steht ihr vor dem kleinen Erdhügel im Schatten einer schlanken Birke und spricht ein einfaches Gebet, auf dass Ruudwindas Seele Frieden finden möge.

Danach macht ihr euch – müde und erschöpft – auf den Rückweg nach Andergast (31).

Markiere vorher das **J** auf dem Spielprotokoll und erhöhe Erlorans Moralwert um 1 Punkt.

292 DE Z+I

Es kostet euch viel Kraft und Zeit, die schwere Truhe nach draußen zu schaffen und ein ausreichend großes Loch mit einem im Keller gefundenen Spaten auszuheben. Dairon ist mit deiner Entscheidung sichtlich unzufrieden, hat aber wohl beschlossen, dir bei deinem Vorhaben zu helfen, um nicht noch mehr Zeit als notwendig verstreichen zu lassen. Erloran dagegen scheint mit dir sehr zufrieden zu sein und hilft, so gut er kann.

Schließlich steht ihr vor dem kleinen Erdhügel im Schatten einer schlanken Birke und spricht ein einfaches Gebet, auf dass Ruudwindas Seele Frieden finden möge.

Danach macht ihr euch – müde und erschöpft – auf den Rückweg nach Andergast (31).

Markiere vorher das **J** auf dem Spielprotokoll und senke Dairons und erhöhe Erlorans Moralwert um jeweils 1 Punkt.

293

Bei deinem Versuch, die Wunde zu reinigen und einen Ver-

band anzubringen, rutschst du gleich zweimal in Dairons Blut ab und drückst deine Finger dabei schmerzhaft in die Wunde. Schließlich reißt dir der Ritter die Tücher aus der Hand und zieht sich damit wütend zurück.

Dairons Lebensenergie hat sich um weitere 2 LeP reduziert. Es dauert eine Stunde, bis der Ritter brummig in den Schankraum zurückkehrt (100).

294

Zwei Gardisten tauchen aus dem angrenzenden Gebäude auf, ohne dich bislang wahrgenommen zu haben. Stattdessen suchen sie etwas in der Ruine der Lagerhalle. Nachdem sie sich einen kurzen Überblick verschafft haben, beginnen sie nun mit einer systematischen und genauen Suche. Da du keinen Argwohn erwecken willst, solltest du dich bald von hier fortbewegen (**Karte**).

295

Schnell kommst du zu dem Schluss, dass sich in der Nähe ein Wildschwein aufhalten muss – und Andergaster Wildschweine gelten nicht nur als ausgesprochen groß, kräftig und zäh, sondern auch als sehr angriffslustig. Möchtest du dich zum Kampf rüsten (155), einfach weiterziehen (43) oder vorsichtshalber auf einen Baum klettern (397)?

296

Du klammerst dich am Fensterrahmen fest, ziehst dich zu einem überstehenden Querbalken empor und erreichst so schließlich die Dachkante (394).

297

Auch wenn die Gegend einen wenig einladenden Eindruck macht, steigst du die Treppe hinunter zu einer schweren Holztür, die fest verschlossen ist. Einen Öffnungsmechanismus erkennst du nicht, vermutlich ist die Tür von innen verriegelt.

Du pochst auch an der Tür auf Straßenhöhe, doch auch diese ist verschlossen und dir öffnet niemand. Für einen Moment kommt dir der Gedanke, in das Haus einzubrechen – aber da inzwischen gut zwei Dutzend Augenpaare auf dich gerichtet sind, von denen einige zu Lustknaben, Huren und Schlägern gehören, scheint dir das keine gute Idee zu sein. Du hast das Gefühl, als läge ein besonderer Schutz auf diesem Haus, weshalb du dich schnell zurückziehst (**Karte**).

298

Es bleibt dunkel im Inneren des alten Fachwerkhauses. Mobilier kannst du nicht entdecken, ebenso wenig stolperst du über Gegenstände oder Schutt. Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe (KL/IN/FF) ab. Wenn sie dir gelungen ist, lies bei Abschnitt 377 weiter, andernfalls bei Abschnitt 248.

299 S D

Du versuchst, den Riegel einfach aufzuhebeln. Lege eine Probe auf *Schlösser knacken* (IN/FF/FF) ab. Wenn sie gelungen ist, geht es bei Abschnitt 273 weiter, andernfalls bei Abschnitt 6. Falls du über das Talent nicht verfügst, ist die Probe automatisch misslungen (6).

299 E DE

Wenn du versuchen willst, den Riegel einfach aufzuhebeln, lege eine Probe auf *Schlösser knacken* (IN/FF/FF) ab. Wenn sie gelungen ist, geht es bei Abschnitt 273 weiter, andernfalls bei Abschnitt 6. Falls du über das Talent nicht verfügst, ist die Probe automatisch misslungen (6).

Möchtest du dagegen auf magische Unterstützung setzen, kannst du Erloran einen FORAMEN wirken lassen, falls er über 4 AsP oder mehr verfügt. Wenn ihm die Probe (KL/KL/FF) gelingt, geht es bei Abschnitt 188 weiter. im Falle eines Misslingens bei Abschnitt 234.

300

Nun ergreift Erloran das Wort: "Wir weilen bereits seit einigen Tagen in der Stadt, um Euch diese besorgniserregenden Nachrichten zu überbringen. Während wir gewartet haben, quartierten wir uns bei einer befreundeten Wirtin ein. Sie wurde kurz darauf entführt, um uns daran zu hindern, Euch zu berichten. Attentäter in Eichhafen, eine Entführung in Andergast – die Veräter sind entschlossen und ihr Einfluss reicht bis ins Zentrum des Landes."

Wenn du das **V** markiert hast, lies bei Abschnitt 398 weiter. Ist dies nicht der Fall, du hast aber das **O** oder **S** angekreuzt, geht es bei Abschnitt 27 weiter. Wenn du weder das **O** noch das **S** markiert hast, dafür aber das **E**, solltest du bei Abschnitt 164 weiterlesen. Wenn du keinen der drei genannten Buchstaben angekreuzt hast, schlage Abschnitt 253 auf.

301

"Ihr sucht eine Entführte? Und deswegen seid Ihr zu uns gekommen?" Meister Jarholin wird kreidebleich. "Das ist ja furchtbar", stellt er fest, bevor er entschlossener fortfährt: "aber Ihr müsst mir glauben, dass weder ich noch einer meiner Kollegen etwas mit einer solch schändlichen Tat zu tun haben kann. Wir sind Alchimisten, keine Wegelagerer!"

In Jarholins Tonfall schwingen weder Verärgerung noch Empörung mit, er scheint ehrlich bestürzt zu sein. Du bist dir sicher, dass du ihn von der Liste der potenziellen Entführer streichen kannst – oder dass er ein verdammt guter Schauspieler ist, was aber nicht zu seinem vorherigen Verhalten passen würde (124).

302

Es dauert nicht lange, bis du am Rande des Platzes eine Halbhelfe gefunden hast, die allerlei Bögen und auch die dazu passenden Pfeile verkauft. Wenn jemand etwas zu dem Pfeil sagen kann, der auf dich abgefeuert wurde und dir durch die verwendeten Federn aufgefallen ist, dann vermutlich die wunderschöne Bogenbauerin mit den langen blonden Haaren, den hohen Wangenknochen und der auffällig schlanken Figur.

Es fällt euch schwer, miteinander zu reden, weil sie die Sprache der Menschen kaum spricht, aber nach einer Weile hast



du dann doch verstanden, dass der Pfeil aus dem Norden des Landes oder gar dem Orkland stammen müsse, weil nur dort die verarbeiteten Federn zu finden seien. Den Namen des Vogels, dem sie einst gehörten, kennt die Halbhelfe in deiner Sprache nicht, aber der elfische Begriff, den sie verwendete, hörte sich an wie liebliche Musik ...

Schließlich verabschiedest du dich wieder. Du kannst dich auf dem Marktplatz weiter umsehen (199) oder ihn einfach verlassen (**Karte**).

303 S

"Vermutlich würdest du das auch, aber du kannst es nicht, du bekommst mich nicht, nicht Kraxabraxaxel!", stellt Kraxabraxaxel erst leise, dann immer lauter werdend fest. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plapp vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei

– und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

303 D E

“Vermutlich würdest du das auch, aber du kannst es nicht, du bekommst mich nicht, nicht Kraxabraxaxel!”, stellt Kraxabraxaxel erst leise, dann immer lauter werdend fest. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch dein Gefährte streckt sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

303 DE

“Vermutlich würdest du das auch, aber du kannst es nicht, du bekommst mich nicht, nicht Kraxabraxaxel!”, stellt Kraxabraxaxel erst leise, dann immer lauter werdend fest. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst auch du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch deine Gefährten strecken sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

304

Du drängst nach oben und hast etwa die Hälfte der immer glitschiger werdenden Leiter unter dir gelassen, als du plötzlich ins Leere greifst. Lege eine Probe auf Gewandtheit -5 ab, um dich festzuhalten. Gelingt die Probe, darfst du bei Abschnitt 226 weiterlesen, andernfalls musst du mit Abschnitt 130 vorliebnehmen.

305 S

Gemächlich näherst du dich dem Tisch, an dem Ludewich mit dir zugewandtem Rücken sitzt. Du baust dich hinter ihm auf und legst deine Hand auf seine Schulter. Erschrocken fährt er herum – und wird schlagartig kreidebleich. Für einen kurzen Moment ist er vollkommen fassungslos. Er scheint genau zu wissen, wer vor ihm steht und was er dir angetan hat.

Es dauert einen kurzen Moment, bis er sich gesammelt hat, dann ruft er plötzlich laut um Hilfe. Einen Atemzug später ist es absolut still im *Würfelbecher*, nur das hysterische Geschrei

des Alchimisten erfüllt den Raum. Die Aufmerksamkeit aller im Raum ruht auf dir und deinem brüllenden Gegenüber, bis die Gestalt aus der Nische mitsamt dem Thorwaler vom Eingang zu euch tritt.

Unter der Kapuze hörst du eine entschlossene Frauenstimme, die mit überraschender Kraft und Klarheit spricht: “Dieser Ort ist ein Ort Phexens, nicht Rondras oder Praios’. Ihr beide werdet mein Gebot respektieren!”

Leises Murmeln keimt auf, im Augwinkel siehst du zustimmendes Nicken bei vielen Gästen des *Würfelbechers*. “Wenn es Streit zu klären gibt, dann klärt ihn. Aber nicht hier.”

Jetzt eine Diskussion zu beginnen, erscheint dir ein gänzlich sinnloses Unterfangen, würde es dich doch nicht weiterbringen. Während du noch kurz überlegst, was wohl als nächstes geschehen wird, springt Ludewich auch schon auf, stößt den verdutzten Thorwaler zur Seite, rennt in Richtung Ausgang und läuft die Treppe hinauf.

Hinterher (204)! Oder willst du Ludewich ziehen lassen und ein Spiel wagen (137) oder den *Würfelbecher* doch lieber ganz friedlich verlassen (**Karte**)?

305 D E DE

Gemächlich nähert ihr euch dem Tisch, an dem Ludewich mit euch zugewandtem Rücken sitzt. Ihr baut euch hinter ihm auf und du legst deine Hand auf seine Schulter. Erschrocken fährt er herum – und wird schlagartig kreidebleich. Für einen kurzen Moment ist er vollkommen fassungslos. Er scheint genau zu wissen, wer vor ihm steht und was er euch angetan hat.

Es dauert einen kurzen Moment, bis er sich gesammelt hat, dann ruft er plötzlich laut um Hilfe. Einen Atemzug später ist es absolut still im *Würfelbecher*, nur das hysterische Geschrei des Alchimisten erfüllt den Raum. Die Aufmerksamkeit aller im Raum ruht auf euch und Ludewich, bis die Gestalt aus der Nische mitsamt dem Thorwaler vom Eingang zu euch tritt.

Unter der Kapuze hörst du eine entschlossene Frauenstimme, die mit überraschender Kraft und Klarheit spricht: “Dieser Ort ist ein Ort Phexens, nicht Rondras oder Praios’. Ihr alle werdet mein Gebot respektieren!”

Leises Murmeln keimt auf, im Augwinkel siehst du zustimmendes Nicken bei vielen Gästen des *Würfelbechers*. “Wenn es Streit zu klären gibt, dann klärt ihn. Aber nicht hier.”

Jetzt eine Diskussion zu beginnen, erscheint dir ein gänzlich sinnloses Unterfangen, würde es dich doch nicht weiterbringen. Während du noch kurz überlegst, was wohl als nächstes geschehen wird, springt Ludewich auch schon auf, stößt den verdutzten Thorwaler zur Seite, rennt in Richtung Ausgang und läuft die Treppe hinauf.

Hinterher (204)! Oder willst du Ludewich ziehen lassen und ein Spiel wagen (137) oder den *Würfelbecher* doch lieber ganz friedlich verlassen (**Karte**)?

306

Zwar findest du trotz intensiver Suche nichts, was dir bisher verborgen geblieben wäre, aber etwas stimmt mit dem Werkzeug nicht. Es handelt sich bei den nun unbrauchbaren Hämmern und Zangen um große Werkzeuge, die eher zur Anfertigung einer Rüstung als zum Herstellen feinen Schmucks geeignet sind. Wenn Meister Jarbalds Frau wirklich eine Fein-

schmiedin gewesen ist, muss sie andernorts gearbeitet haben. In dieser Schmiede wurden andere, gröbere Gegenstände gefertigt (266).

307

Im flackernden Kerzenlicht werfen die Regale und Fässer im Keller unheimliche Schatten, aber da das fiepende Geräusch nicht mehr zu hören ist, lässt du dich nicht einschüchtern. Mulmig ist dir aber dennoch, schließlich weißt du genau, was dich in der vor dir liegenden Truhe erwartet. Willst du die Truhe dennoch öffnen (371) oder lieber in den Vorraum im Stockwerk über dir zurückkehren (36).

308

Erloran brüllt das Wort: "Horriphobus!". Lege eine um 3 Punkte erschwerte Zauberprobe auf diesen Spruch ab. Ist die Probe gelungen (174) oder nicht (9)? Falls Erloran weniger als 7 AsP besitzt, gilt der Zauber als misslungen.

309

Der Besen bewegt sich nicht – und Ludewich entkommt. Laut fluchend bleibt ihr zurück. Ziehe Erloran 2 AsP ab (**Karte**).

310

Plötzlich taucht hinter euch ein schwerer Planwagen auf, gezogen von zwei Tralloper Riesen, genügsamen Arbeitspferden, die laut wiehern unmittelbar hinter euch zum Stehen kommen. "Macht euch fort!" schimpft der bärtige Fuhrmann. Trittst du sofort zur Seite (121) oder fragst du freundlich nach dem Weg (47).

311 S

Ein letzter Hieb, dann bricht der dickliche Mann laut ächzend zusammen. Du hast gesiegt!

Flüchtig schaust du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob dein Angreifer wirklich tot ist, anschließend durchsuchst du den Leichnam, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Bevor du dich weiter im Raum umschaust, läufst du hinüber zu dem Verschlag, in dem du Kameires Körper entdeckst hast. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels kannst du das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, schnell lösen und dir Zugang zu der improvisierten Zelle verschaffen.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als du sie schüttelst. Ob sie betäubt oder mit alchemistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kannst du nicht sagen, aber vermutlich weiß Erloran Rat. Du musst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blaue Tanne* bringen.

Vorher wirfst du aber noch einen eiligen Blick in die große Truhe. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken findest du ein paar passender und sehr bequemer Ledertiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine gute Idee.

Bis sie hier entdeckt werden, könntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird euch niemand mit lästigen Fragen aufhalten.

Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **V** auf dem Spielprotokoll.

311 D

Ein letzter Hieb, dann bricht der dickliche Mann laut ächzend zusammen. Ihr habt gesiegt!

Flüchtig schaust du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob dein Angreifer wirklich tot ist, anschließend durchsuchst du den Leichnam, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Bevor du dich weiter im Raum umschaust, läufst du hinüber zu dem Verschlag, in dem du Kameires Körper entdeckst hast. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels kannst du das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, schnell lösen und dir Zugang zu der improvisierten Zelle verschaffen.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als du sie schüttelst. Ob sie betäubt oder mit alchemistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kannst du nicht sagen, aber vermutlich weiß Erloran Rat. Du musst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blaue Tanne* bringen.

Währenddessen hat Dairon die große Truhe gründlich durchsucht. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken hat er ein paar passende und sehr bequeme Ledertiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle gefunden. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine gute Idee. Bis sie hier entdeckt werden, könntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird euch niemand mit lästigen Fragen aufhalten.

Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **V** auf dem Spielprotokoll.

311 E

Ein letzter Hieb, dann bricht der dickliche Mann laut ächzend zusammen. Ihr habt gesiegt!

Flüchtig schaust du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob dein Angreifer wirklich tot ist, anschließend durchsuchst du den Leichnam, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Erloran reißt ihn dir aus der Hand, dann läuft er hinüber zu dem Verschlag, in dem ihr Kameires Körper entdeckt habt. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels öffnet er das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, dann stürzt er zu Kameire.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als ihr sie schüttelt. Ob sie betäubt oder mit alchemistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kann Erloran nicht sagen, das möchte er in Ruhe herausfinden. Ihr müsst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blaue Tanne* bringen.

Vorher wirfst du aber noch einen eiligen Blick in die große Truhe. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken findest du ein paar passender und sehr bequemer Ledertiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine gute Idee. Bis sie hier entdeckt werden, könntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird euch niemand mit lästigen Fragen aufhalten. Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **V** auf dem Spielprotokoll.

311 DE

Ein letzter Hieb, dann bricht der dickliche Mann laut ächzend zusammen. Ihr habt gesiegt!

Flüchtig schaust du dich um, ob weitere Gefahren auf dich lauern, aber du kannst nichts entdecken. Dann überprüfst du schnell, ob dein Angreifer wirklich tot ist, anschließend durchsuchst du den Leichnam, findest aber außer einem einzelnen, grob gearbeiteten Stahlschlüssel nichts von Bedeutung.

Erloran reißt ihn dir aus der Hand, dann läuft er hinüber zu dem Verschlag, in dem ihr Kameires Körper entdeckt habt. Mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels öffnet er das Schloss, welches die Stahlteile zusammenhält, dann stürzt er zu Kameire.

Auch wenn die entführte Wirtin nicht bei Bewusstsein ist, ihr Brustkorb hebt sich ruhig und gleichmäßig, sie wacht aber nicht auf, als ihr sie schüttelt. Ob sie betäubt oder mit alchimistischen Mittel ruhig gestellt wurde, kann Erloran nicht sagen, das möchte er in Ruhe herausfinden. Ihr müsst den nicht allzu schweren Körper der jungen Frau nur zurück in die *Blau Tanne* bringen.

Währenddessen hat Dairon die große Truhe gründlich durchsucht. Außer dir nicht passenden, schlichten Kleidungsstücken hat er ein paar passende und sehr bequeme Ledertiefel, eine Fackel, Feuerstein und ein Zunderkästchen und vor allem eine mit Pergamenten gefüllte Lederrolle gefunden. Du nimmst alles an dich und machst dich auf den Weg zur *Blauen Tanne*. Die beiden Toten zunächst hier zu lassen, erscheint dir eine gute Idee. Bis sie hier entdeckt werden, könntest du den König längst über die Geschehnisse informieren – und solange wird euch niemand mit lästigen Fragen aufhalten.

Bevor du zu Abschnitt 225 aufbrichst, markiere das **V** auf dem Spielprotokoll.

312

Mit einem eleganten Sprung wirfst du dich zur Seite und kommst sofort wieder auf die Beine. Das Wildschwein dreht sich derweil wütend schnaubend in deine Richtung. Ein Kampf ist unvermeidlich (155).

313

Enttäuscht wendet ihr euch ab, missmutig macht ihr euch in Richtung der *Blauen Tanne* auf. Zwar hattest du dir ursprünglich nur vorgenommen, Meister Jarbalds Familie zu suchen und ihr Bericht zu erstatten – ein Anliegen, das du noch immer erledigen möchtest –, aber dir wäre ein großer Stein vom Herzen gefallen, wenn du es heute schon geschafft hättest, den

König über die drohende Gefahr zu informieren. So gilt es, noch gut drei Tage auszuharren – und der Soldat machte nicht den Eindruck, als gäbe es in Andergast ein großes Interesse an Zwischenfällen aus dem nördlichen Grenzland.

Über den Marktplatz hinweg erreicht ihr schon bald das Viertel der Tuchmacher und trotz der zu dieser Tageszeit gut gefüllten Gassen steht ihr schon bald vor der *Blauen Tanne* – und stellst entsetzt fest, dass die Tür schief in den Angeln hängt und das Innere der Schänke verwüstet wurde. Stühle liegen auf dem Boden, Krüge und Teller wurden auf den Fußboden geworfen, zwei Tische entzwei gebrochen. Wer auch immer hier gewütet hat, hat gute Arbeit geleistet – und wo ist Kameire? Auch wenn ihr überall sucht – ihr findet sie nicht ... (444).

314

Es scheint Magister Erloran selbst zu verwundern, aber das Schloss öffnet sich mit einem leisen Knacken. Nachdem du 6 AsP von Erlorans AE-Konto abgezogen hast, huschst du bei Abschnitt 209 ins Innere.

315

Dairon rutscht unbehaglich auf seinem Stuhl hin und her, dann räuspert er sich, fixiert dich mit strengem Blick und beugt sich dann verschwörerisch zu dir vor: "Ich muss dir etwas erzählen – und es wird mir nicht leicht fallen, Meister Jarbalds Andenken dergestalt besudeln zu müssen."

Misstrauisch betrachtest du den Ritter, der in diesem Moment etwas Quälendes, fast Zerbrechliches in seinen Augen offenbart: "Als wir den *Bund zur schwarzen Eiche* geschlossen und uns mit den Schwarzpelzen des Grenzlandes verbündet hatten, war uns bewusst, dass wir Waffen benötigen würden. Diese haben wir uns von Meister Jarbald bringen lassen. Ich fürchte, dass du uns damals ohne es zu wissen unterstützt hast, als du Meister Jarbald ins Grenzland eskortiert hast. Die Schwarzpelze wussten nichts davon und haben euch für leichte Beute gehalten. Deswegen haben sie euch überfallen, deswegen ist Meister Jarbald gestorben – wegen dieser Waffen und der unstillbaren Gier der Orks."

Du musst schlucken, aber deine Kehle ist trocken. Du spürst einen Klumpen in deiner Magengegend. Dairon hat recht. Ohne nachzufragen – im Vertrauen auf Meister Jarbald – hast du den Verschwörern, den Orkverbündeten geholfen, ihnen die Waffen geliefert, mit denen sie die Bevölkerung abgeschlachtet haben ... An deinen Händen klebt Blut ...

Du willst ausspeien, dich übergeben – aber würde es dir wirklich Erleichterung bringen?

Dann reißt dich Dairon aus deinen trübsinnigen Gedanken: "Wie du weißt, hat Meister Jarbald Klingen an den *Bund zur schwarzen Eiche* geliefert. Die Waffen trugen meist das Symbol, welches du auch auf den Waffen in Meister Jarbalds Lager gefunden hast. Mich wundert das kaum", schließt Dairon ganz nüchtern. Markiere das **N**, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

316 S

An einer Hausecke nördlich von dir entdeckst du Ludewich schließlich. Er schaut sich kurz nach rechts um, sieht aber nicht in deine Richtung, dann verschwindet er hinter der Hauswand. Du beschleunigst deinen Schritt und schmiegst dich an

die Wand des Hauses, hinter dem der Alchemist verschwunden ist. Vorsichtig spähest du um die Ecke, dann erblickst du den Gesuchten auch schon, etwa einhundert Schritt vor dir gemächlich mitten auf der Straße schlendernd. Aus deinem schattigen Versteck heraus kannst du den Mann gut beobachten, aber wenn du dich auf die Straße wagst, um ihm zu folgen, wirst du von Schatten zu Schatten huschen müssen und zwischendurch hoffen, dass er sich nicht umschaute. Und wenn du ihm zu viel Vorsprung lässt, wird er außer Sicht geraten und du wirst ihn nicht finden können!

Willst du es dennoch wagen, ihn weiter zu verfolgen (370), oder die Suche lieber abbrechen (**Karte**)? Eine weitere, wenn auch vermutlich ziemlich aberwitzige Möglichkeit wäre, ihm einen größeren Vorsprung zu lassen und seinen Fußabdrücken zu folgen, die er im sumpfigen Matsch sicherlich hinterlassen wird (110).

316 D

An einer Hausecke nördlich von dir entdeckst du Ludewich schließlich. Er schaut sich kurz nach rechts um, sieht aber nicht in deine Richtung, dann verschwindet er hinter der Hauswand. Du beschleunigst deinen Schritt und schmiegst dich an die Wand des Hauses, hinter dem der Alchemist verschwunden ist. Vorsichtig spähest du um die Ecke, dann erblickst du den Gesuchten auch schon, etwa einhundert Schritt vor dir gemächlich mitten auf der Straße schlendernd. Aus deinem schattigen Versteck heraus kannst du den Mann gut beobachten, aber wenn du dich auf die Straße wagst, um ihm zu folgen, wirst du von Schatten zu Schatten huschen müssen und zwischendurch hoffen, dass er sich nicht umschaute.

Und wenn du ihm zu viel Vorsprung lässt, wird er außer Sicht geraten und du wirst ihn nicht finden können!

Willst du es dennoch wagen, ihn weiter zu verfolgen (370), oder die Suche lieber abbrechen (**Karte**)? Eine weitere, wenn auch vermutlich ziemlich aberwitzige Möglichkeit wäre, ihm einen größeren Vorsprung zu lassen und seinen Fußabdrücken zu folgen, die er im sumpfigen Matsch sicherlich hinterlassen wird (110).

Falls du der Meinung bist, dass Dairon das Risiko einer Entdeckung während deiner Verfolgung durch seine Anwesenheit erhöhen würde, kannst du ihn bitten, sich mit dir in der *Blauen Tanne* zu treffen.

316 E

An einer Hausecke nördlich von dir entdeckst du Ludewich schließlich. Er schaut sich kurz nach rechts um, sieht aber nicht in deine Richtung, dann verschwindet er hinter der Hauswand. Du beschleunigst deinen Schritt und schmiegst dich an die Wand des Hauses, hinter dem der Alchemist verschwunden ist. Vorsichtig spähest du um die Ecke, dann erblickst du den Gesuchten auch schon, etwa einhundert Schritt vor dir



gemächlich mitten auf der Straße schlendernd. Aus deinem schattigen Versteck heraus kannst du den Mann gut beobachten, aber wenn du dich auf die Straße wagst, um ihm zu folgen, wirst du von Schatten zu Schatten huschen müssen und zwischendurch hoffen, dass er sich nicht umschaute. Und wenn du ihm zu viel Vorsprung lässt, wird er außer Sicht geraten und du wirst ihn nicht finden können!

Willst du es dennoch wagen, ihn weiter zu verfolgen (370), oder die Suche lieber abbrechen (**Karte**)? Eine weitere, wenn auch vermutlich ziemlich aberwitzige Möglichkeit wäre, ihm einen größeren Vorsprung zu lassen und seinen Fußabdrücken zu folgen, die er im sumpfigen Matsch sicherlich hinterlassen wird (110).

Falls du der Meinung bist, dass Erloran das Risiko einer Entdeckung während deiner Verfolgung durch seine Anwesenheit erhöhen würde, kannst du ihn bitten, sich mit dir in der *Blauen Tanne* zu treffen. Vielleicht hat er aber auch einen nützlichen Zauber parat, um euch die Verfolgung zu erleichtern (7).

316 DE

An einer Hausecke nördlich von dir entdeckst du Ludewich

schließlich. Er schaut sich kurz nach rechts um, sieht aber nicht in deine Richtung, dann verschwindet er hinter der Hauswand. Du beschleunigst deinen Schritt und schmiegst dich an die Wand des Hauses, hinter dem der Alchimist verschwunden ist. Vorsichtig spähest du um die Ecke, dann erblickst du den Gesuchten auch schon, etwa einhundert Schritt vor dir gemächlich mitten auf der Straße schlendernd. Aus deinem schattigen Versteck heraus kannst du den Mann gut beobachten, aber wenn du dich auf die Straße wagst, um ihm zu folgen, wirst du von Schatten zu Schatten huschen müssen und zwischendurch hoffen, dass er sich nicht umschaute. Und wenn du ihm zu viel Vorsprung lässt, wird er außer Sicht geraten und du wirst ihn nicht finden können!

Willst du es dennoch wagen, ihn weiter zu verfolgen (370), oder die Suche lieber abbrechen (**Karte**)? Eine weitere, wenn auch vermutlich ziemlich aberwitzige Möglichkeit wäre, ihm einen größeren Vorsprung zu lassen und seinen Fußabdrücken zu folgen, die er im sumpfigen Matsch sicherlich hinterlassen wird (110).

Falls du der Meinung bist, dass Dairon oder Erloran das Risiko einer Entdeckung während deiner Verfolgung durch ihre Anwesenheit erhöhen würden, kannst du einen oder beide bitten, sich mit dir in der *Blauen Tanne* zu treffen. Vielleicht hat der blonde Magier aber auch einen nützlichen Zauber parat, um euch die Verfolgung zu erleichtern (7).

317

“Wir haben einen Dolch gefunden, der eine auffällige Zeichnung aufwies”, ergänzt Dairon. Nachdem König Efferdan dies mit einem Gesichtsausdruck bedacht hat, der eine Mischung aus Langeweile und Verständnislosigkeit zur Schau stellt, fährt der Ritter eilig fort: “Wir fanden weitere Dolche mit derselben Zeichnung in den inzwischen verkohlten Überresten von Meister Jarbalds Lager. Er war es auch, der die Verschwörer im Norden mit Ausrüstung belieferte.” Nun spiegelt König Efferdans Miene Verunsicherung wieder – und Nachdenklichkeit. Erhöhe den Aussagewert um 3 Punkte (3).

318

Meister Jarholin wird erst schlagartig kreidebleich, dann läuft er rot an. Nervös tänzelt er von einem Bein auf das andere, schnappt ungläubig nach Luft, dann wendet er sich ab und eilt in das nördlich gelegene Gebäude. Im Gehen hörst du ihn noch eilig rufen: “Ihr findet mich in meinem Labor, wenn Ihr meiner Dienste bedürft!” Was für ein unerschrockener Forscher (221)!

319

Erloran starrt den Turm eine Weile an, angestrengt kneift er die Augen zusammen – dann wendet er sich zufrieden ab: “Durch das obere Stockwerk verläuft eine kräftige, von Süden kommende magische Linie, der Turm als solcher ist von einem eng gewebten magischen Geflecht umgeben, welches an verschiedenen Stellen kräftigere Ausformungen aufweist. Auffällig ist dabei vor allem ein Teil des Geflechtes im Keller. Es scheint mir fast, als wäre dieser koboldischen Ursprungs ...” Reduziere Erlorans AE um 4 AsP und lies bei Abschnitt 420 weiter.

320

Du pochst erneut an die Tür des Zeughauses, woraufhin dir wiederum die schielende Gardistin mit den Sommersprossen öffnet. Sie möchte dich gerade ebenso grußlos wie bei deinem ersten Besuch einlassen, als sich der dicke Gardist, dem du schon von der Entführung Kameires berichtest hast, an ihr vorbei und dir in den Weg schiebt. Er mustert dich abschätzig, dann erklärt er dir, er höre sich noch immer um, habe aber noch nichts erfahren, was er dir mitteilen könne. Ohne dich sprechen zu lassen, schließt er die Tür schulterzuckend vor deiner Nase (**Karte**).

321

Wenn du dich wegen des gefundenen Pergamentes beraten möchtest, lies bei Abschnitt 75 nach.

Möchtest du über ein bereits angekreuztes **E** sprechen, schlage Abschnitt 286 auf.

Falls du das **F** angekreuzt hast und die daneben stehende Zeit erreicht oder überschritten ist, darfst du Abschnitt 26 lesen.

Sollte Redebedarf wegen eines gravierten Rapiers vor einer auffälligen Scheibe bestehen, kannst du dich bei Abschnitt 280 beraten, falls du das **I** markiert hast, bei 206, falls du das **L** angekreuzt hast, und bei Abschnitt 63, wenn beide Buchstaben mit einem Kreuz versehen wurden.

Wenn du über auffällige Flammen reden möchtest und das **M** markiert hast, lies bei Abschnitt 435 weiter.

Solltest du das **V** markiert haben und den dazugehörigen Fund untersuchen wollen, geht es bei Abschnitt 42 weiter.

Falls du doch keinen Bedarf hast, dich mit deinen Gefährten auszutauschen, schlage erneut Abschnitt 100 auf.

322

Falls du das **L** im Spielprotokoll bereits markiert hast, lies bei Abschnitt 154 weiter, andernfalls bei Abschnitt 125.

323

“Seht es mir nach, wenn ich nicht über meine Kundschaft spreche – das wäre schlecht für das Geschäft.” Du erkennst in diesem Satz zumindest eine Andeutung darauf, dass Ludewich hier ab und an verkehrt, weiteres Nachfragen kannst du dir aber wohl sparen (288).

324

Erschöpft kehrst du in die Herberge heim und betrittst den Schankraum. Dairon sieht sich nervös um. Er hat dich den ganzen Tag über gedrängt, endlich den König zu informieren, weil die Menschen, die er einst als Kameraden betrachtet hat, inzwischen bestimmt ...

Eine ohrenbetäubende Explosion reißt dich aus dem Gedanken, von den Beinen, aus der Wirklichkeit, fort von dieser Welt. Um dich herum wird es hell, grell, dann Schwärze ...

Stille kehrt ein, du fühlst dich leicht und schwer zugleich. Du scheinst endlos in diesem Zustand der Stille und Schwärze gefangen zu sein. Doch trotzdem kannst du *Ihn* hören. Erst leise, dann ein gedämpftes Rauschen und schließlich ein brüllender Orkan – bis du *Ihn* siehst und *Er* dich über das Nirgendmeer trägt. **ENDE**

325

Nachdem du nichts weiter gefunden hast, kannst du dich nun doch noch an die Schmiedin wenden (388) oder den Rückzug antreten (412).

326

“Wir müssen uns ja nicht nur Feinde machen, ich bevorzuge in diesem Fall, freundlich eingelassen zu werden”, raunt dir Erloran zu. Dann tritt er vor, schaut Larja tief in die Augen und haucht ein leises “Bannbaladin”.

Lege eine um 2 Punkte erschwerte Probe auf diesen Zauberspruch (IN/CH/CH) ab. Wenn sie dir gelungen ist, geht es bei Abschnitt 108 weiter, andernfalls bei Abschnitt 50. Wenn Erlorans AsP weniger als 7 Punkte betragen, misslingt der Zauber automatisch.

327

Erloran flüstert leise das Wort “Bannbaladin”. Lege eine um 3 Punkte erschwerte Zauberprobe auf diesen Spruch (IN/CH/CH) ab. Ist die Probe gelungen (217) oder nicht (9)? Falls Erloran weniger als 7 AsP besitzt, gilt der Zauber als misslungen.

328 S D

Wenn du eine Lichtquelle mit dir führst, kannst du sie nun entzünden (41), andernfalls musst du im sprichwörtlichen Dunkel tappen (298).

328 E DE

Wenn du eine Lichtquelle mit dir führst, kannst du sie nun entzünden (41), andernfalls musst du im sprichwörtlichen Dunkel tappen (298). Sollte Erloran noch über wenigstens 1 AsP verfügen, kann er auch mit dem Zauber FLIMFLAM für Licht sorgen (116). Du kannst den Magier auch bitten, den Raum magisch zu untersuchen (407).

329

Das Verlieren des Bewusstseins erscheint dir unendlich verlockend, gerne möchtest du dich in seine sanften Arme legen, aber du kämpfst gegen die Versuchung an. Du willst bei Bewusstsein bleiben, du musst ...

... dein Blick ist verschwommen, du siehst nur Schemen, eine schlanke Gestalt, die auf dich zuläuft. Handschuhe. Lange Lederhandschuhe. Sie greifen nach dir, packen deine Kehle ... sie drücken zu – dann empfängt dich Dunkelheit, einer Erlösung gleich (387).

330 Z+I

Den *Würfelbecher* zu finden, stellt überraschenderweise überhaupt kein Problem dar. Wen auch immer du fragst, jeder kann dir die Richtung weisen. So erreichst du schließlich die beschriebene Häuserzeile im Nordosten der Stadt, direkt gegenüber der Stadtmauer. Auch wenn der *Würfelbecher* nicht wie eine Schänke oder Taverne mit einem auffälligen Schild versucht, Besucher anzulocken, hast du das einzige Fachwerkhaus mit einer auf der Straßenseite nach unten ins Kellerschoss führenden Treppe schnell gefunden.

Bist du nachts zwischen der 21. und 5. Stunde an diesem Ort des Lasters (104) oder zu einer anderen Zeit (297)?

331

Es gelingt dir, der Frau zu folgen, auch wenn du sie immer wieder für einen kurzen Moment aus den Augen verlierst. Im Wesentlichen folgst du dem Verlauf der Stadtmauern, doch dann rennt die Gejagte auf einen Hof, auf dem mehrere Fuhrwerke be- und entladen werden. Du nimmst mehrere Kontore wahr, die den schlammigen Platz umstellen. Die Frau rennt zu einem mit Holzkisten beladenen Wagen, springt über das Speichenrad auf die Pritsche und von dort über mehrere Kisten hinauf zu einem Balken, der in eines der Häuser führt.

Es gelingt dir, fast genauso geschickt zu folgen, so dass du kurz nach ihr das Lager im ersten Stock des Kontors erreichst. Die Frau steht gerade am anderen Ende des Raumes vor einer riesigen Wandöffnung, durch die wie auf deiner Seite Waren ein- und ausgelagert werden können. Sie schaut sich über die Schulter um, dann flucht sie etwas Unhörbares und springt in die Tiefe. Läufst du ihr hinterher (170) oder hältst du inne und näherst dich lieber vorsichtig der anderen Lagerseite (144)?

332

Du lehnst dich gemütlich an einen zwei Schritt hohen Findling, der am Wegesrand liegt, und wartest, bis das trappelnde Geräusch ganz nah ist (310).

333

Auch wenn es dir nicht leicht fällt, Dairons Lüge zu ertragen, hältst du dennoch still – genauso wie Erloran. Etwas in euren Gesichtern muss den König dennoch irritiert haben, skeptisch betrachtet er Dairon, der unbeirrt fortfährt: “Wir kamen nach Eichhafen, wo ein weiteres Entführungsoffer, mit welchem wir zunächst fliehen konnten, einem feigen Anschlag zum Opfer fiel. Seitdem reiste Magister Erloran von Eibenstolz mit uns hierher, damit wir Euch von der drohenden Gefahr im Norden unterrichten können.”

Lies bei Abschnitt 300 weiter.

334

Das Tor ist verschlossen und an einen Einbruch an dieser belebten Durchgangsstraße ist kaum zu denken. Da du auf keinen Fall eine Verhaftung riskieren möchtest, suchst du dir ein anderes Ziel in der Stadt (**Karte**).

335

Du bist knapp hinter Ludewich, ein gut gezielter Hieb sollte ihn zu Fall bringen. Würfle eine Attacke, die um 2 Punkte erschwert ist. Gelingt der Versuch (178) oder nicht (11)?

336

Erloran starrt den Turm eine Weile an, angestrengt kneift er die Augen zusammen – dann wendet er sich kopfschüttelnd ab: “Ich kann nichts erkennen – aber ich bin mir sicher, dass Magie auf dem Turm liegt. Es ist schließlich der Turm einer Magierin ...”

Reduziere Erlorans AE um 2 AsP und lies bei Abschnitt 420 weiter.

337

Ein Sitz in der Nische ist noch frei, auf dem anderen sitzt

die Gestalt mit der tief hängenden Kapuze. Du trittst näher und wartest kurz, bis dir ein Nicken andeutet, dass du dich setzen kannst.

Die Nische wird nur von einer abgebrannten Kerze erhellt, so dass du das Gesicht unter der Kapuze kaum erkennen kannst, aber du bist dir ziemlich sicher, dass es einer alten Frau gehört. Unter den weiten Ärmeln vermutest du schmale Arme, schlanke Finger halten die Hände im Schoß gefaltet.

Nach einem Moment der Stille beginnt die Frau mit angenehmer Stimme zu sprechen: "Ich bin Xulmina, aber es scheint mir, als wüsstest du das nicht." Die Frau wartet auf dein Nicken, dann fährt sie fort: "Ich weiß auch nicht, wer du bist und es hat auch keine Bedeutung, weil ich dir nichts geben werde." Lies bei Abschnitt 288 weiter.

338

Dairon! Du hast diesen Namen nur ein einziges Mal gehört, damals in der Burg, als du von deinen Häschern gefangen genommen wurdest, damals, als du dem Menschen gegenüber standest, der gemeinsame Sache mit dem feigen Orkpack machte. Der Häuptling der Orks nannte den Anführer der Menschen damals "Dairon", einen Namen, den du nie wieder vergessen wirst, schließlich klebt an Dairons Händen Blut, viel Blut ... und auch das Blut von Meister Jarbald, dem Händler, den du nach Grywhick begleiten solltest.

Dairon der Verräter, einst ein stolzer Ritter Andergasts, jetzt ein ergrauter Söldner, ein Gesetzloser, ein Mörder und Orkpaktierer – und er hockt über dir an der Dachkante und reicht dir die Hand: "Wenn du leben willst," ruft er über stetig anrollenden Donner hinweg, "wenn du weiter leben willst, dann wirst du mir vertrauen müssen."

Als du kurz zögerst, fährt er fort: "Nimm meine Hand! Du hast ohnehin keine andere Wahl."

Vermutlich hat Dairon Recht, du solltest dir von ihm hoch helfen lassen (229). Aber willst du ihm so plötzlich vertrauen? Vielleicht gibt es doch eine Alternative – du könntest einfach loslassen (193).

339 Z+I2

Mit furchtbaren Schmerzen erwachst du in deiner Stube in der *Blauen Tanne*. Deine Glieder schmerzen, dein Kopf und dein Rücken ebenfalls. Dir ist schlecht und schwindelig – aber du lebst. Erloran hat es tatsächlich geschafft, dich mit Hilfe eines BALSAM vor dem Tod zu retten. In der Herberge konntest du zudem genügend Schlaf finden, um ein wenig zu regenerieren. Du hast im Moment 1W6+7 LeP, Erlorans AE hat sich dagegen um 5 AsP vermindert. Nachdem du dich aufgerappelt und die ersten unsicheren Schritte gemacht hast, geht es bei Abschnitt 100 weiter.

340

Müde betretet ihr den Schankraum des *Fallenden Stamms*, der einzigen Herberge Eichhafens. Inzwischen ist die Dunkelheit über das kleine Örtchen hereingebrochen und eine dicke Gewitterwolke hat ihre Pforten geöffnet, so dass dicke Regentropfen auf das Pflaster der Straße prasseln.

Im Inneren ist es dunkel, was du aber nicht als unangenehm, sondern eher als gemütlich rustikal empfindest. An grob ge-

zimmerten Eichenholztischen stehen dicht gedrängt schlicht gearbeitete Stühle, auf den Tischen blasse Kerzen in einfachen Schälchen auf grob gestickten Deckchen. Ein halbes Dutzend kräftiger Holzfällerinnen drängt sich entlang eines düsteren Tresens, hinter dem ein feister Mittfünfziger Bier ausschenkt und gelangweilt den Geschichten seiner Besucher lauscht. Im Schankraum selbst sitzen nur wenigen Gestalten.

Besonders auffällig ist ein junger Mann – du würdest schätzen, dass er gerade einmal 20 Winter erlebt hat – der in einer langen, grünen Kutte im Raum sitzt, die mit feinen, glänzenden Fäden bestickt ist und einen robusten, gleichzeitig aber sehr wertvollen Eindruck macht. Auf dem Stuhl neben ihm liegt ein breitrempiger Spitzhut, der ebenfalls aus grünem Stoff gefertigt und mit silbern schimmernden Fäden verziert wurde. Daneben lehnt ein langer Stock, an dessen oberem Ende ein schimmernder Kristall eingefasst wurde. Der Blondschof sieht kurz von seiner fettigen Suppe auf, nickt euch mit einem sanften Lächeln zu, und widmet sich dann wieder der heißen Brühe und dem Brotkanten in seiner linken Hand.

Etwas abseits in einer Nische nahe einer mit Holzläden verschließbaren Fensteröffnung speisen zwei weitere Gäste. Das Pärchen, die beiden mögen Mitte Dreißig sein, schiebt einen nur mit einigen Knochen belegten Teller zur Mitte des Tisches und leert ein Krüglein Wein. Die zierliche Frau mit den rotblonden, strähnigen Haaren schiebt sich das letzte Stück einer mit einer dicken Schmalzschicht bestrichene Brotscheibe in den Mund, während der dunkelhaarige Mann dich und deine Begleiterin aus stechenden Augen mustert.

Willst du dich mit deiner Begleiterin zu dem jungen Mann in der grünen Gewandung setzen (134), beim Pärchen Platz nehmen (51) oder lieber einen eigenen Tisch nehmen (427)?

341

"Wie du weißt, hat Meister Jarbald Klängen an den *Bund zur schwarzen Eiche* geliefert. Die Waffen trugen meist das Symbol, welches du auch auf der Waffe gefunden hast, mit der Ruudwinda getötet wurde. Die Mörder handeln also im Auftrag des Bundes", schließt Dairon (100).

342

Kaum hast du die *Blaue Tanne* erreicht, stellst du erleichtert fest, dass Dairon lebendig genug ist, sich über den heimtückischen Angriff zu ereifern, gleichzeitig aber auch laut und deutlich darauf hinweist, dass alles halb so schlimm sei. Nachdem du von deiner Spurensuche berichtet hast, liegt fast ein Anflug von Hochgefühl in der Luft. Dairon und Erloran sind voller Tatendrang und auch du hast das Gefühl, endlich einen entscheidenden Schritt getan zu haben (100).

343 S E

Die Spuren im Schlamm sehen sich zu ähnlich – und alle führen in eine andere Richtung. Du hast Ludewichs Fährte verloren (Karte).

343 D DE

Die Spuren im Schlamm sehen sich zu ähnlich – und alle führen in eine andere Richtung. Ihr habt Ludewichs Fährte verloren (Karte).

344

Unbeeindruckt bleibst du sitzen. Der Turm brüllt einem Sturm gleich weiter, bis er plötzlich verstummt. Schlagartig kehrt Stille ein, auch wenn sie kaum friedlich, sondern eher bedrohlich auf dich wirkt. Das Vogelgezwitscher ist verschwunden und selbst das laue Lüftchen scheint sich gelegt zu haben. Kein Geräusch dringt an dein Ohr, dafür aber eine leise Stimme: "Skrupellose, aber was dachte ich auch von diesem Mörderpack? Hm, was tue ich bloß, was mach ich nur ..." Überrascht suchst du den Urheber der Stimme, doch bevor du ihn entdeckst, verfehlt dich ein Stein nur um Haaresbreite, ein zweiter verpasst dich genauso knapp.

Dann entdeckst den Steinewerfer, der nun hilflos nach einem weiteren Wurfgeschoss sucht. Keine zehn Schritt von dir entfernt im hohen Gras steht ein mürrisch dreinblickendes Männchen, kaum größer als einen Schritt, in die grüne Gewandung eines Jägers gekleidet, allerdings ohne erkennbare Waffen, stattdessen aber mit mit Schellen versehenen Schuhen und einer bunten Kappe ausgerüstet, die wohl einem Hofnarr gut zu Gesichte stünden (230).

345

Im Inneren hat sich nichts verändert. Die Falltür steht noch offen, ein flüchtiger Blick nach unten offenbart, dass niemand dort ist. Hier gibt es nichts weiter für dich zu entdecken (**Karte**).

346

Zunächst schwimmt das Kästchen kurz auf der Oberfläche, dann saugt es sich mit Wasser voll und sinkt ein Stück nach unten. Du kehrt in die *Blaue Tanne* zurück (100).

347

Es dauert eine gefühlte Ewigkeit, bis sich Dairon seiner brennenden Kleidung endlich entledigt hat. Die Brandwunden sind deutlich sichtbar, auch wenn er versucht, sich die Schmerzen nicht ansehen zu lassen.

Reduziere Dairons LE um 10 SP.

"Ich kümmere mich darum", bietet Erloran an, was Dairon aber entschieden ablehnt. Bestehst du auf einer Behandlung (61) oder lässt du wenigstens Dairons Stolz unbeschädigt (208)?

348

Durch die nur einen Spalt breit geöffnete Tür möchtest du nicht mit Larja reden. Willst du es mit Charme (86) oder Einschüchterung versuchen (203)?

349

Mit gewichtiger Miene tritt Erloran vor, während er leise "Foramen" murmelt – und nichts geschieht. Dann schaut der Magier skeptisch, tastet sich langsam vorwärts und verschwindet mit dem Arm in der Tür. "Illusionen lassen sich nicht öffnen wie ein Schloss", stellt Erloran fest, dann winkt er, ihm zu folgen. Auch du machst nun einen entschlossenen Schritt und trittst bei Abschnitt 36 ins Innere des Turmes ein.

Reduziere vorher Erlorans AE um 2 AsP.

350 S D

Sofort entdeckst du Ludewich, der gerade durch den Schat-

ten eines hohen Hauses ein Stück südlich von dir läuft. Willst du ihm hinterher rennen, um ihn stellen zu können (85), oder lässt du ihn entkommen (**Karte**)?

350 E DE

Sofort entdeckst du Ludewich, der gerade durch den Schatten eines hohen Hauses ein Stück südlich von dir läuft. Willst du ihm hinterher rennen, um ihn stellen zu können (85), Erloran um Hilfe bitten (428) oder lässt du ihn entkommen (**Karte**)?

351

Der Bettler steckt das Geld in eine Hemdtasche, dann berichtet er dir: "Es war nicht lange, bevor Ihr hier eingetroffen seid, da sind zwei Männer und eine Frau in die Taverne gegangen und kurz darauf wieder herausgekommen. Einer der Männer hatte einen bauschigen, grauen Backenbart, der andere war von auffallend hagerer Gestalt, mit blasser Haut und langen Lederhandschuhen, die ihm bis über die Ellenbogen reichten – so wie sie Alchimisten tragen, das sage ich Euch. Die Frau war recht unscheinbar, aber die rotblonden Haare hingen ihr so ungepflegt ins Gesicht, dass es nicht recht zu ihrer teuren Kleidung passen wollte. Aber als die drei die Schänke verlassen hatten, war noch jemand viertes bei Ihnen – die Wirtin der *Blauen Tanne*. Sie lief nicht, sondern wurde von dem Grauhaarigen getragen, während sie bewusstlos über seiner Schulter hing, das sage ich euch wohl." Du bedankst dich für die Auskunft und verabschiedest dich knapp.

Bevor du zu Abschnitt 100 zurückkehrst, kreuze noch das **E** an und streiche dir einen Silbertaler.

352

Gegenüber des Zunfthauses der Schmiede gelegen (**j: Zunfthaus der Schmiede 396**), findest du schnell das Lagerhaus wieder, in dem du dich vor nicht ganz zwei Monaten bei Meister Jarbald vorgestellt hattest.

Damals wolltest du nur etwas Geld verdienen, also hast du dich in den Zunfthäusern nach einem lukrativen Auftrag umsehen wollen. Im Haus der Schmiede bist du schließlich fündig geworden, als dir eine alte Kunstschmiedin erzählte, ihr Ehemann suche noch einen fähigen Begleiter, um eine größere Ladung Metallwaren in den Norden des Landes zu bringen. Die Bezahlung erschien dir mehr als angemessen, weshalb du dich kurz darauf in dem Lagerhaus auf der anderen Straßenseite vorgestellt hattest. Du erinnerst dich noch gut an die große, wenn auch etwas zugige Steinhalle, in deren hinterem Teil eine kleine Schmiede und ein Verschlag für zwei Pferde eingerichtet waren. Meister Jarbald ist dir als gütiger Mann in Erinnerung geblieben, in dessen faltigem Gesicht stets ein mildes Lächeln zu finden war. Der Glatzkopf mag über fünfzig Lenze alt und von rundlichem Körperbau gewesen sein, aber er konnte noch immer kräftig anpacken und bewies ein gutes Geschick mit Pfeil und Bogen – genauso wie sein Sohn, von dem er dir regelmäßig und voller Stolz erzählt. Anmutig und schön wie seine Frau soll er gewesen sein und genauso geschickt.

Damals hast du diesen Ort mit einem Gefühl des Glücks verlassen, voller Freude über den vereinbarten Auftrag, voller Zuversicht ...

... und jetzt wirkt das steinerne Gebäude wie ein düsterer Fleck im Straßenbild, ein Ort der Trauer und der Hoffnungs-

losigkeit. Aus dem Inneren dringt nur das schwache Licht eines Feuers nach draußen. Vermutlich arbeitet Meister Jarbalds Frau, vergeblich darum bemüht, die Ungewissheit um den Verbleib Ihres Mannes zu verdrängen. Ihr hättet schon vor knapp zwei Wochen zurückkehren sollen, doch die Götter bestimmten Meister Jarbald und dir andere Wege. Du musst schlucken, deine Kehle fühlt sich trocken an, in deinem Magen bildet sich ein Klumpen, der sich anfühlt, als wolle er dich bis in die Niederhöhlen ziehen. Mit pochendem Herzen klopfst du an das schwere Holztor (233).

353 S

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.

Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher und ein auffallend schlanker Mann stehen zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsan dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Neben ihm entdeckst du Ludewich, der zwar normale Wollkleidung trägt, dazu aber die langen Lederhandschuhe, die ihn als Alchimisten ausweisen. In seiner Hand befindet sich ein gebogener Dolch, den die Tulamiden Waqqif nennen. Wie zwei in die Enge getriebene Tiere greifen die Männer an.

Dicklicher Mann

Skraja: INI 9+W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N
LeP 31 RS 2 AuP 34 WS 7 GS 8 MR 2 BF 4

Ludewich

Waqqif: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 29 RS 2 AuP 35 WS 6 GS 8 MR 2 BF 1

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es dir dagegen gelingt, die LE der Männer jeweils auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 120 weiter.

353 D

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.

Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher und ein auffallend schlanker

Mann stehen zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Jetzt spürst du auch Dairon hinter dir, der die Leiter erstaunlich flink hinabgestiegen ist.

Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsan dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Neben ihm entdeckst du Ludewich, der zwar normale Wollkleidung trägt, dazu aber die langen Lederhandschuhe, die ihn als Alchimisten ausweisen. In seiner Hand befindet sich ein gebogener Dolch, den die Tulamiden Waqqif nennen. Wie zwei in die Enge getriebene Tiere greifen die Männer an.

Dicklicher Mann

Skraja: INI 9+W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N
LeP 31 RS 2 AuP 34 WS 7 GS 8 MR 2 BF 4

Ludewich

Waqqif: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 29 RS 2 AuP 35 WS 6 GS 8 MR 2 BF 1

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es euch dagegen gelingt, die LE der Männer jeweils auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 120 weiter.

353 E

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.

Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher und ein auffallend schlanker Mann stehen zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Jetzt spürst du auch Erloran hinter dir, der sich ebenfalls einfach durch die Öffnung hat fallen lassen.

Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsan dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Neben ihm

entdeckst du Ludewich, der zwar normale Wollkleidung trägt, dazu aber die langen Lederhandschuhe, die ihn als Alchimisten ausweisen. In seiner Hand befindet sich ein gebogener Dolch, den die Tulamiden Waqqif nennen. Wie zwei in die Enge getriebene Tiere greifen die Männer an.

Dicklicher Mann

Skraja: INI 9+W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N
LeP 31 RS 2 AuP 34 WS 7 GS 8 MR 2 BF 4

Ludewich

Waqqif: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 29 RS 2 AuP 35 WS 6 GS 8 MR 2 BF 1

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es euch dagegen gelingt, die LE der Männer jeweils auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 120 weiter.

353 DE

Kraftvoll reißt du die Falltür hoch. Unter dir befindet sich ein schwach beleuchteter Raum. Eine steile Holzleiter führt nach unten, aber da der Boden nur etwa 2 Schritt unter dir liegt, lässt du dich einfach durch die Öffnung fallen.

Im Raum darunter brauchst du nur einen Moment, um dich zu orientieren. Ein dicklicher und ein auffallend schlanker Mann stehen zwischen drei Strohmatten, auf denen einfache Decken liegen. Eine große Truhe, die kaum durch die Luke gepasst haben dürfte, steht neben dir an der Wand. Im hinteren Bereich des Kellerraums wurde ein Bereich mit schweren Eisengittern abgetrennt, in dem du Kameires Körper regungslos liegen siehst. Eine an der Decke hängende Öllampe beleuchtet die Szenerie.

Jetzt spürst du auch Dairon hinter dir, der die Leiter erstaunlich flink hinabgestiegen ist.

Der dickliche Mann trägt nur ein schlichtes Lederwams, sein buschiger Bart verdeckt seinen kurzen Hals, der Kopf ist ansonsten bis auf buschige Augenbrauen kahl. Wäre der Kerl nur etwas kleiner, du würdest ihn für einen Zwerg halten. So amüsan dir der Gedanke erscheint, eine kurze Axt in seiner Hand ruft dir den Ernst der Lage ins Gedächtnis. Neben ihm entdeckst du Ludewich, der zwar normale Wollkleidung trägt, dazu aber die langen Lederhandschuhe, die ihn als Alchimisten ausweisen. In seiner Hand befindet sich ein gebogener Dolch, den die Tulamiden Waqqif nennen. Wie zwei in die Enge getriebene Tiere greifen die Männer an, während sich Erloran gerade durch die Falltür fallen lässt.

Dicklicher Mann

Skraja: INI 9+W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK N
LeP 31 RS 2 AuP 34 WS 7 GS 8 MR 2 BF 4

Ludewich

Waqqif: INI 10+W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 29 RS 2 AuP 35 WS 6 GS 8 MR 2 BF 1

Auf Grund der räumlichen Enge könnt ihr nicht zu dritt angreifen. Du kannst für jede Kampfrunde entscheiden, welche beiden von euch Dreien eine Aktion im Kampf ausführen und wer zum Nichtstun verdammt ist.

Sollte deine LE unter 5 LeP sinken, lies sofort Abschnitt 2. Wenn es euch dagegen gelingt, die LE der Männer jeweils auf 0 LeP oder darunter zu senken, geht es bei Abschnitt 120 weiter.

354

Schwungvoll öffnest du die Tür zu Meister Jarholins Verkaufsraum. Der kahlköpfige Mann zuckt erschrocken zusammen und stammelt dir dann freundlich entgegen, dass ihm deine Wünsche Befehl seien.

Möchtest du einen Trank, ein Elixier oder eine Salbe kaufen (383) oder bist du an Informationen interessiert (124)?

355

Erloran flüstert leise den ODEM ARCANUM, dann blickt er konzentriert auf die ausgebrannte Ruine. Es dauert einen Moment, dann merkt er unsicher an, dass er hier keinerlei Magie entdecken konnte. Ziehe 2 AsP von seinem AE-Konto ab.

Wenn du dennoch Zeit darin investieren möchtest, dich hier genauer umzusehen, kannst du dies nahe des ehemaligen, zweiflügligen Tores tun (44), mitten in der Halle (368), in der alten Schmiede (150) oder im kleinen Stall (414), der unter den Trümmern der vormals darüberliegenden Wohnstube vollkommen verschüttet ist. Womöglich kann eine von Erloran durchgeführte magische Analyse die Suche erheblich beschleunigen (136).

Wenn du denkst, hier nur deine kostbare Zeit zu verschwenden, kannst du jederzeit deine Untersuchung abbrechen (Karte).

356 S

“Ich ein Mörder?“, fragt dich Kraxabraxaxel entrüstet, nachdem du ihm vorgeworfen hast, Ruudwinda selbst umgebracht zu haben. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).

Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das G auf deinem Spielprotokoll.

356 D E

“Ich ein Mörder?“, fragt dich Kraxabraxaxel entrüstet, nachdem du ihm vorgeworfen hast, Ruudwinda selbst umgebracht zu haben. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf.

Im selben Moment schrumpfst du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch dein Gefährte streckt sich wieder, ein

laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).
Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

356 DE

“Ich ein Mörder?“, fragt dich Kraxabraxaxel entrüstet, nachdem du ihm vorgeworfen hast, Ruudwinda selbst umgebracht zu haben. Wütend ballt das Männchen die Fäuste, Tränen steigen ihm in die Augen, ob aus Wut oder doch Trauer vermagst du nicht zu sagen. Für einen scheinbar unendlich langen Moment schaut dir Kraxabraxaxel in die Augen, dann löst er sich mit einem leisen Plopp vor deinen Augen in Luft auf. Im selben Moment schrumpfst auch du schlagartig wieder auf deine normale Größe und auch deine Gefährten strecken sich wieder, ein laues Lüftchen weht, die Vögel zwitschern, der Turm steht fest wie eh und je ... Der Spuk ist vorbei – und dennoch hast du das Gefühl, einen furchtbaren Fehler begangen zu haben (420).
Bevor du weiter liest, markiere noch schnell das **G** auf deinem Spielprotokoll.

357 S

Die schmale Treppe wird von einer im Wind baumelnden Öllampe erhellt und führt zu einer offen stehenden Tür, aus der warmer Lichtschein und Lärm geschäftigen Treibens dringen. Unmittelbar hinter der Tür steht ein imposanter, breitschultriger Thorwaler, dessen Hände auf einer mächtigen Skraja ruhen. Er betrachtet dich mit einem leicht dümmlich wirkenden Silberblick, wobei er dich schier endlos abzuschätzen scheint. Für einen Moment zweifelst du, ob er dich einlassen möchte, dann nickt er dir aber zufrieden zu. Erleichtert siehst du dich zunächst im *Würfelbecher* um.
Der Kellerraum ist ungewöhnlich groß, vier mächtige Säulen tragen das doppelte Tonnengewölbe. Von außen hättest du nicht damit gerechnet, einen derart geräumigen Keller unter dem windschiefen Fachwerkhaus zu finden. Mehr als ein Dutzend brennender Fackeln erhellen ebenso viele Tische, manche klein und quadratisch, andere schmal und länglich. In der Mitte des Raumes steht gar ein riesiger Holztisch, an dem ein Dutzend Boltanspieler auf auffällig teuren Stühlen Platz genommen haben. Jetzt wird dir auch bewusst, dass an den anderen Tischen ebenfalls gespielt wird – und zwar von einem durchaus bunten Publikum. Du siehst Lustknaben und Ratsherren, Handwerkerinnen und eine Weiblin der Garde, Soldaten des Königs und Händlerinnen. An der Rückseite des Raumes entdeckst du schließlich noch einen langen Tresen, hinter dem eine rundliche Mittdreißigerin ein paar niedergeschlagene Gestalten mit Hochprozentigem versorgt, während in einer Nische zu deiner Rechten eine hagere Gestalt, die ihr Gesicht unter einer dunklen Kapuze verborgen hat, klimpernde Lederbeutel gegen Schuldscheine eintauscht.
Willst du dich kurz nach Ludewich umsehen (426), dich am Tresen nach Xulmina erkundigen, der Besitzerin dieses Etablissements (216), ein Spiel wagen (137) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38). Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

357 D E DE

Die schmale Treppe wird von einer im Wind baumelnden Öllampe erhellt und führt zu einer offen stehenden Tür, aus der warmer Lichtschein und Lärm geschäftigen Treibens dringen. Unmittelbar hinter der Tür steht ein imposanter, breitschultriger Thorwaler, dessen Hände auf einer mächtigen Skraja ruhen. Er betrachtet euch mit einem leicht dümmlich wirkenden Silberblick, wobei er dich schier endlos abzuschätzen scheint. Für einen Moment zweifelst du, ob er euch einlassen möchte, dann nickt er euch aber zufrieden zu. Erleichtert siehst du dich zunächst im *Würfelbecher* um.

Der Kellerraum ist ungewöhnlich groß, vier mächtige Säulen tragen das doppelte Tonnengewölbe. Von außen hättest du nicht damit gerechnet, einen derart geräumigen Keller unter dem windschiefen Fachwerkhaus zu finden. Mehr als ein Dutzend brennender Fackeln erhellen ebenso viele Tische, manche klein und quadratisch, andere schmal und länglich. In der Mitte des Raumes steht gar ein riesiger Holztisch, an dem ein Dutzend Boltanspieler auf auffällig teuren Stühlen Platz genommen haben. Jetzt wird dir auch bewusst, dass an den anderen Tischen ebenfalls gespielt wird – und zwar von einem durchaus bunten Publikum. Du siehst Lustknaben und Ratsherren, Handwerkerinnen und eine Weiblin der Garde, Soldaten des Königs und Händlerinnen. An der Rückseite des Raumes entdeckst du schließlich noch einen langen Tresen, hinter dem eine rundliche Mittdreißigerin ein paar niedergeschlagene Gestalten mit Hochprozentigem versorgt, während in einer Nische zu deiner Rechten eine hagere Gestalt, die ihr Gesicht unter einer dunklen Kapuze verborgen hat, klimpernde Lederbeutel gegen Schuldscheine eintauscht.
Willst du dich kurz nach Ludewich umsehen (426), dich am Tresen nach Xulmina erkundigen, der Besitzerin dieses Etablissements (216), ein Spiel wagen (137) oder die Gestalt mit der Kapuze ansprechen (38). Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

358

Hastig ziehst du den lauthals fluchenden Ritter durch die Eingangstür in den Schankraum der *Blauen Tanne*. Dann läufst du schnell zu deiner Stube, um ein paar Tücher zu holen, die sich als Verband eignen würden. Du hast dein Zimmer kaum verlassen, da hallt ein wütender Schrei durch die Herberge. Wieder bei Dairon erkennst du, dass der alte Kämpe das Wurfmesser aus seiner Schulter gezogen hat und nun mit schmerzverzerrter Miene seine Hand auf die Wunde presst. Reduziere Dairons Lebensenergie um 1W6 SP.

Bei Abschnitt 434 kannst du dich um die Versorgung der Wunde kümmern, du kannst Dairon aber auch in Ruhe lassen, wenn du nicht riskieren möchtest, seine Lage weiter zu verschlechtern (100).

359

Der Fuhrmann beschleunigt den Planwagen schneller als erwartet. Zwar wirfst du dich zur Seite, aber ein Huf erwischt dich schmerzhaft am Oberschenkel, so dass du 1W6 SP erleidest. Für einen Moment kauerst du mit schmerzverzerrtem Gesicht am Wegesrand, dann verschwindet die Kutsche auch schon wieder hinter einer tief hängenden Trauerweide. Zum Glück blieb wenigstens deine Gefährtin unverletzt (376).



360 S Z+I4

Kaum ist dein Falschspiel aufgefliegen, da steht der Thorwaler vom Eingang auch schon hinter dir. Aus einer anderen Ecke des Raumes kommen drei weitere, übellaunige Gestalten auf dich zu.

Eine halbe Ewigkeit später liegst du mit Schmerzen am ganzen Körper auf dem Asphalt vor dem *Würfelbecher*. Weder die anwesenden Soldaten noch die anwesenden Gardisten sind eingeschritten, vermutlich sind sie der Meinung, dass dir das gerechte Schicksal eines Falschspielers widerfahren ist.

‘Wer für Phex nicht gut genug ist, für den hat Phex auch nichts Gutes.’ Selten kam dir diese alte Weisheit wahrer vor als jetzt, wo du jeden Muskel, jeden Knochen spürst.

Nachdem sich deine Peiniger eigentlich schon von dir abgewandt haben, kommt der Thorwaler mit dem dümmlichen Blick und den stahlharten Fäusten noch einmal auf dich zu: “Nicht böse sein”, bittet er dich. “Aber Betrüger sind nicht gut. Wenn du es ehrlich meinst, empfängt dich Xulmina aber wie jeden mit offenen Armen.” Dabei streichelt dir der Mann fast fürsorglich über den Schopf, bevor er dich im Straßendreck liegen lässt.

Deine Lebensenergie beträgt nun noch genau 6 LE, du hast Schmerzen, kannst dich kaum aufrecht halten und möchtest nur noch zurück in die *Blaue Tanne*. Es dauert eine Weile, aber schließlich schleppest du dich erfolgreich in dein Bett, wo du erst einmal den halben Tag verschläfst, dabei aber auch 1W6+4 LeP regenerierst (100).

360 D Z+I4

Kaum ist dein Falschspiel aufgefliegen, da steht der Thorwaler vom Eingang auch schon hinter dir. Aus einer anderen Ecke des Raumes kommen drei weitere, übellaunige Gestalten auf dich zu.

Eine halbe Ewigkeit später liegst du mit Schmerzen am ganzen Körper auf dem Asphalt vor dem *Würfelbecher*. Weder die anwesenden Soldaten noch die anwesenden Gardisten sind eingeschritten, vermutlich sind sie der Meinung, dass dir das gerechte Schicksal eines Falschspielers widerfahren ist. Dairon konnte dir auch nicht helfen. Bevor du das erste Mal kurz das Bewusstsein verloren hast, hielten ihn zwei der Schläger mit einem Dolch an seiner Kehle davon ab, dir zu helfen.

‘Wer für Phex nicht gut genug ist, für den hat Phex auch nichts Gutes.’ Selten kam dir diese alte Weisheit wahrer vor als jetzt, wo du jeden Muskel, jeden Knochen spürst.

Nachdem sich deine Peiniger eigentlich schon von dir abgewandt haben, kommt der Thorwaler mit dem dümmlichen Blick und den stahlharten Fäusten noch einmal auf dich zu: “Nicht böse sein”, bittet er dich. “Aber Betrüger sind nicht gut. Wenn du es ehrlich meinst, empfängt euch Xulmina aber wie jeden mit offenen Armen.” Dabei streichelt dir der Mann fast fürsorglich über den Schopf, bevor er dich im Straßendreck liegen lässt.

Deine Lebensenergie beträgt nun noch genau 6 LE, du hast Schmerzen, kannst dich kaum aufrecht halten und möchtest nur noch zurück in die *Blaue Tanne*. Es dauert eine Weile, bis dich Dairon in dein Bett geschleppt hat, wo du erst einmal den halben Tag verschläfst, dabei aber auch 1W6+4 LeP regenerierst (100).

360 E Z+I4

Kaum ist dein Falschspiel aufgefliegen, da steht der Thorwaler vom Eingang auch schon hinter dir. Aus einer anderen Ecke des Raumes kommen drei weitere, übellaunige Gestalten auf dich zu.

Eine halbe Ewigkeit später liegst du mit Schmerzen am ganzen Körper auf dem Asphalt vor dem *Würfelbecher*. Weder die anwesenden Soldaten noch die anwesenden Gardisten sind eingeschritten, vermutlich sind sie der Meinung, dass dir das gerechte Schicksal eines Falschspielers widerfahren ist. Erloran konnte dir auch nicht helfen. Bevor du das erste Mal kurz das Bewusstsein verloren hast, hielten ihn zwei der Schläger mit einem Dolch an seiner Kehle davon ab, dir zu helfen.

‘Wer für Phex nicht gut genug ist, für den hat Phex auch nichts Gutes.’ Selten kam dir diese alte Weisheit wahrer vor als jetzt, wo du jeden Muskel, jeden Knochen spürst.

Nachdem sich deine Peiniger eigentlich schon von dir abgewandt haben, kommt der Thorwaler mit dem dümmlichen Blick und den stahlharten Fäusten noch einmal auf dich zu: “Nicht böse sein”, bittet er dich. “Aber Betrüger sind nicht gut. Wenn du es ehrlich meinst, empfängt euch Xulmina aber wie jeden mit offenen Armen.” Dabei streichelt dir der Mann fast fürsorglich über den Schopf, bevor er dich im Straßendreck liegen lässt.

Deine Lebensenergie beträgt nun noch genau 6 LE, du hast Schmerzen, kannst dich kaum aufrecht halten und möchtest nur noch zurück in die *Blaue Tanne*. Es dauert eine Weile, bis dich Erloran in dein Bett geschleppt hat, wo du erst einmal den halben Tag verschläfst, dabei aber auch 1W6+4 LeP regenerierst (100).

360 DE Z+I4

Kaum ist dein Falschspiel aufgefliegen, da steht der Thorwaler vom Eingang auch schon hinter dir. Aus einer anderen Ecke des Raumes kommen fünf weitere, übellaunige Gestalten auf dich zu.

Eine halbe Ewigkeit später liegst du mit Schmerzen am ganzen Körper auf dem Asphalt vor dem *Würfelbecher*. Weder die anwesenden Soldaten noch die anwesenden Gardisten sind eingeschritten, vermutlich sind sie der Meinung, dass dir das gerechte Schicksal eines Falschspielers widerfahren ist. Dairon und Erloran konnten dir auch nicht helfen. Bevor du das erste Mal kurz das Bewusstsein verloren hast, hielten sie einige der Schläger mit langem Dolch davon ab, dir zu helfen.

‘Wer für Phex nicht gut genug ist, für den hat Phex auch nichts Gutes.’ Selten kam dir diese alte Weisheit wahrer vor als jetzt, wo du jeden Muskel, jeden Knochen spürst.

Nachdem sich deine Peiniger eigentlich schon von dir abgewandt haben, kommt der Thorwaler mit dem dümmlichen Blick und den stahlharten Fäusten noch einmal auf dich zu: “Nicht böse sein”, bittet er dich. “Aber Betrüger sind nicht gut. Wenn du es ehrlich meinst, empfängt euch Xulmina aber wie jeden mit offenen Armen.” Dabei streichelt dir der Mann fast fürsorglich über den Schopf, bevor er dich im Straßendreck liegen lässt.

Deine Lebensenergie beträgt nun noch genau 6 LE, du hast Schmerzen, kannst dich kaum aufrecht halten und möchtest nur noch zurück in die *Blaue Tanne*. Es dauert eine Weile, bis

dich Dairon und Erloran in dein Bett geschleppt haben, wo du erst einmal den halben Tag verschläfst, dabei aber auch 1W6+4 LeP regenerierst (100).

361

Du unterdrückst das flaue Gefühl in deinem Magen und versuchst, den bestialischen Gestank zu verdrängen. Dem Jäger macht das offensichtlich nicht das Geringste aus, nur deine Begleiterin verabschiedet sich mit vor den Mund gehaltener Hand nach draußen.

Fasziniert betrachtest du die Beutestücke, die zum Teil noch blutig, zum Teil halb verwest von der Decke hängen. "Der Herr Firun gibt uns von seinen Gaben und wir opfern ihm seinen Teil, damit er aus ihnen neues Leben formen möge", erklärt dir der Jäger, während er das Reh an einem groben Strick befestigt. "Blut zu Erde, Totes zu Firun, Lebendes in den Wald", murmelt er dann feierlich, bevor er sich mit seinem Jagdmesser den Finger aufritz und einen Blutstropfen auf die Stirn des Rehs tupft. Damit endet die kurze Zeremonie und der Mann verabschiedet sich mit einem knappen Gruß von dir.

Du hast bereits gehört, dass in Andergast die klassische, kirchliche Lehre mit allerlei Aberglaube durchsetzt sein soll, aber das Firun als Spender des Lebens verehrt wird, lässt dich ungläubig aus dem Tempel treten – und fast stolpern. Überrascht stellst du fest, dass vor dir ein abgewetztes Lederbuch im Sand liegt. Wenn du es an dich nehmen willst, kreuze das **Y** an. Natürlich darfst du das Buch auch einfach liegen lassen.

Erhöhe deinen Wert auf *Sagen / Legenden* um 1, bevor du zum Dorfkern zurückkehrst (412).

362 S

So sehr du dich auch anstrengst, der überraschend agile Alchimist hängt dich ab und verschwindet schließlich im Gewirr kleinerer Gassen und Hinterhöfe. Du musst die Verfolgung abbrechen (**Karte**).

362 D E

So sehr du dich auch anstrengst, der überraschend agile Alchimist hängt dich ab und verschwindet schließlich im Gewirr kleinerer Gassen und Hinterhöfe. Wie du feststellen musst, ist dir dein Gefährte leider keine große Hilfe, japsend erreicht er dich erst einige Augenblicke später. Enttäuscht müsst ihr die Verfolgung abbrechen (**Karte**).

362 DE

So sehr du dich auch anstrengst, der überraschend agile Alchimist hängt dich ab und verschwindet schließlich im Gewirr kleinerer Gassen und Hinterhöfe. Wie du feststellen musst, sind dir deine Gefährten leider keine große Hilfe, japsend erreichen sie dich erst einige Augenblicke später. Enttäuscht müsst ihr die Verfolgung abbrechen (**Karte**).

363

Dir fällt nichts Ungewöhnliches auf (100).

364 S E

Ein gutes Stück über dir entdeckst du ein Fenster, dessen Läden offen stehen. Es scheint dir zwar relativ schmal zu sein,

aber es dürfte dir gerade so gelingen, hindurch zu schlüpfen. Entschlossen machst du dich an den Aufstieg, der dir aber nur mit einer gelungenen *Klettern*-Probe (MU/GE/KK) +2 glücken wird. Schaffst du den Aufstieg (67) oder nicht (10)?

364 D DE

Ein gutes Stück über dir entdeckst du ein Fenster, dessen Läden offen stehen. Es scheint dir zwar relativ schmal zu sein, aber es dürfte euch gerade so gelingen, hindurch zu schlüpfen. Kaum willst du das Mauerwerk nach einem sicheren Halt abtasten, da schiebt dich Dairon mit einem übermütigen Lächeln zur Seite.

Mit einer Eleganz, die du ihm nicht unbedingt zugetraut hättest, zieht er sich in kurzer Zeit zur Fensteröffnung hoch und verschwindet im Turm. Du bist zuversichtlich, ihm leicht folgen zu können. Lege eine *Klettern*-Probe (MU/GE/KK) –2 ab. Schaffst du den Aufstieg (67) oder nicht (10)?

365

Besonders stabil erschienen dir die Fensterläden nicht, aber sie sind noch immer fest verschlossen. Du bist genauso weit wie vorher (283).

366

Zurzeit sind die Stände leer geräumt, nur über einigen flattern bunte Planen im Wind. Auch schlendern im Moment nur wenige Passanten über den Platz. Hier gibt es nichts für dich zu tun (**Karte**).

367

Zufrieden grinst Dairon Erloran ins Gesicht, was dieser ungehört über sich ergehen lässt.

Bevor ihr bei Abschnitt 291 die Herberge verlasst, deckst du dich noch schnell mit einem Kanten Brot und etwas Käse ein und kreuzt schnell das **D** an.

Lies zudem unbedingt den Kasten, auch wenn du die DSA-Regeln bereits kennst und Erfahrungen mit Soloabenteuern gesammelt hast.

DER MORALWERT

Schaue noch einmal auf das Spielprotokoll. Dort gibt es jeweils ein Portrait von Dairon und Erloran. Daneben befindet sich jeweils ein Kästchen, in dem der *Moralwert* eingetragen werden kann. Dieser Wert gibt an, wie gut oder schlecht jemand zu dir steht, wie sehr er dir vertraut, welche Opfer er eventuell sogar bereit wäre, für dich zu geben, oder wie kurz davor er steht, dir den Rücken zu kehren und sich notfalls ganz und gar von dir abzuwenden.

Der Moralwert kann positiv oder negativ sein. Je höher der positive Wert ist, desto stärker vertraut dir eine Person. Bei einem Wert von Null ist dir die Person gegenüber neutral eingestellt, ein negativer Wert bedeutet Misstrauen.

Welche Konsequenzen eine Person aus einem bestimmten Wert zieht, hängt zwar vom Wert, letztendlich aber vor allem von der Person ab. Während dich eine Person bei einem Wert von -2 enttäuscht zurücklässt, schaut dich

16

eine andere nur misstrauisch an. Während dir eine Person bei einem Wert von +4 blind ihr Leben anvertraut, ist eine skeptischere Person bei einem Wert von +4 lediglich bereit, dir einen einfachen Botengang zuzutrauen.

Der Moralwert ist zudem nur eine Aussage, wie die Person über dich denkt – er sagt nichts darüber aus, was du über eine Person denkst. Es kann also sein, dass dir jemand blind vertraut, dem du allerdings überhaupt nicht traust. Außerdem sollte dir bewusst sein, dass der Moralwert ein Maß dafür ist, das momentane Verhalten einer Person dir gegenüber während mancher Szenen im Rahmen dieses Abenteurers abzubilden. Es kann durchaus sein, dass einzelne Aktionen deinerseits oder auch nur Informationen oder gar Gerüchte von Dritten zu einer drastischen Änderung führen, die dir mitunter auch nicht als Zahlenwert genannt wird.

Trage bei Erloran einen Wert von +1 ein. Wenn du das C angekreuzt hast, kannst du für Dairon den Wert +2 eintragen, andernfalls den Wert +1.

368 Z+I

Es dauert eine Weile, das Geröll Stück für Stück umzudrehen, jeden Stein zur Seite zu wälzen, um die große Halle genau in Augenschein zu nehmen. Du bist sicherlich eine knappe Stunde damit beschäftigt, dir einen Überblick zu verschaffen, aber letztendlich musst du erkennen, dass du hier nicht fündig wirst (266).

369

Mit einem lauten Knall schließt sich die massive Eisentür hinter dir. Du bist alleine, alleine in deiner feuchten, kleinen Zelle unter dem Bergfried der Ingvalfeste. Gedämpft dringen Dairons Flüche an dein Ohr.

König Efferdan war wenig erfreut, eure Geschichte zu hören – und er hat euch kein Wort geglaubt. Stattdessen war er überzeugt, ihr wolltet ihn zum Narren halten, ihn gar aufwiegeln ... Wie lange du im Kerker bleiben wirst, kannst du nicht abschätzen. Aber es wird zu lange sein, als dass du etwas von den Ereignissen der kommenden Tage, Wochen und Monate mitkommen wirst. *ENDE*

370 S

Du fasst dir ein Herz, dann sprintest du zu einem Häusereingang gut zwanzig Schritt die Straße hoch. Du verschnauftst kurz, dann hastest du weiter. Noch hat sich Ludewich nicht umgesehen, also wagst du dich weiter vor, darauf bedacht, einen Abstand von gut 50 Schritt zwischen Ludewich und dir zu halten.

Du hast dich gerade hinter einem großen Holzfass niedergekniet, da bleibt der Alchimist plötzlich stehen und schaut sich gründlich um. Hast du etwa ein verräterisches Geräusch gemacht? Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) ab. Agierst du wie ein Chamäleon (66) oder wie ein Mammut (251)?

370 D

Du fasst dir ein Herz, dann sprintest du zu einem Häusereingang gut zwanzig Schritt die Straße hoch. Dairon folgt keine

fünf Schritt hinter dir. Du verschnauftst kurz, dann hastest du weiter. Noch hat sich Ludewich nicht umgesehen, also wagst ihr euch weiter vor, darauf bedacht, einen Abstand von gut 50 Schritt zwischen Ludewich und euch zu halten.

Du hast dich gerade hinter einem großen Holzfass niedergekniet, da rutscht Dairon hinter dir aus und stößt mit einem leisen Stöhnen hart gegen deinen Rücken. Der Alchimist bleibt schlagartig stehen und schaut sich gründlich um.

Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) +4 ab. Agierst du wie ein Chamäleon (66) oder wie ein Mammut (251)?

370 E

Du fasst dir ein Herz, dann sprintest du zu einem Häusereingang gut zwanzig Schritt die Straße hoch. Erloran folgt keine fünf Schritt hinter dir. Du verschnauftst kurz, dann hastest du weiter. Noch hat sich Ludewich nicht umgesehen, also wagst ihr euch weiter vor, darauf bedacht, einen Abstand von gut 50 Schritt zwischen Ludewich und euch zu halten.

Du hast dich gerade hinter einem großen Holzfass niedergekniet, da rutscht Erloran hinter dir aus und stößt mit einem leisen Stöhnen hart gegen deinen Rücken. Der Alchimist bleibt schlagartig stehen und schaut sich gründlich um.

Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) +2 ab. Agierst du wie ein Chamäleon (66) oder wie ein Mammut (251)?

370 DE

Du fasst dir ein Herz, dann sprintest du zu einem Häusereingang gut zwanzig Schritt die Straße hoch. Dairon folgt keine fünf Schritt hinter dir, Erloran rennt hinter ihm her. Du verschnauftst kurz, dann hastest du weiter. Noch hat sich Ludewich nicht umgesehen, also wagst ihr euch weiter vor, darauf bedacht, einen Abstand von gut 50 Schritt zwischen Ludewich und euch zu halten.

Du hast dich gerade hinter einem großen Holzfass niedergekniet, da rutscht Dairon hinter dir aus und stößt mit einem leisen Stöhnen hart gegen deinen Rücken. Erloran wirft sich eilig hinter euch. Der Alchimist bleibt schlagartig stehen und schaut sich gründlich um.

Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) +6 ab. Agierst du wie ein Chamäleon (66) oder wie ein Mammut (251)?

371 S

Du schlägst den Deckel der Truhe auf, woraufhin sich ein bestialischer Gestank nach Tod und Verwesung im Raum ausbreitet. Du musst schwer schlucken, dann wagst du einen näheren Blick ins Innere der Truhe und entdeckst den Körper einer grauhaarigen Frau, deren fahle, faltige Haut unzählige Flecken aufweist. Du hast Ruudwinda gefunden.

Dass die Frau keines natürlichen Todes gestorben ist, beweist der schlanke Dolch, der sich in ihre Brust gebohrt und den zierlichen Körper fast ganz durchstoßen hat. Du musst dich entscheiden, ob du den Dolch an dich nehmen möchtest (322) oder die Leiche lieber unangetastet lassen willst. In diesem Fall stellt sich dir die Frage, ob du die Truhe an Ort und Stelle belassen und ins Erdgeschoss zurückkehren willst (82) oder die Leiche nach draußen schaffen und anschließend vergraben möchtest (292).

371 D

Du schlägst den Deckel der Truhe auf, woraufhin sich ein bestialischer Gestank nach Tod und Verwesung im Raum ausbreitet. Du musst schwer schlucken, dann wagst du einen näheren Blick ins Innere der Truhe und entdeckst den Körper einer grauhaarigen Frau, deren fahle, faltige Haut unzählige Flecken aufweist. Ihr habt Ruudwinda gefunden.

Dass die Frau keines natürlichen Todes gestorben ist, beweist der schlanke Dolch, der sich in ihre Brust gebohrt und den zierlichen Körper fast ganz durchstoßen hat. Du musst dich entscheiden, ob du den Dolch an dich nehmen möchtest (322) oder die Leiche lieber unangetastet lassen willst. In diesem Fall stellt sich dir die Frage, ob du die Truhe an Ort und Stelle belassen und ins Erdgeschoss zurückkehren willst (82) oder die Leiche nach draußen schaffen und anschließend vergraben möchtest (292). Dairon macht seine Meinung dazu mehr als deutlich – für ihn ist eine Bestattung Zeitverschwendung, zumal Ruudwinda in seinen Augen bereits eine Ruhestätte gefunden hat.

371 E

Du schlägst den Deckel der Truhe auf, woraufhin sich ein bestialischer Gestank nach Tod und Verwesung im Raum ausbreitet. Du musst schwer schlucken, dann wagst du einen näheren Blick ins Innere der Truhe und entdeckst den Körper einer grauhaarigen Frau, deren fahle, faltige Haut unzählige Flecken aufweist. Ihr habt Ruudwinda gefunden.

Dass die Frau keines natürlichen Todes gestorben ist, beweist der schlanke Dolch, der sich in ihre Brust gebohrt und den zierlichen Körper fast ganz durchstoßen hat. Du musst dich entscheiden, ob du den Dolch an dich nehmen möchtest (322) oder die Leiche lieber unangetastet lassen willst. In diesem Fall stellt sich dir die Frage, ob du die Truhe an Ort und Stelle belassen und ins Erdgeschoss zurückkehren willst (82) oder die Leiche nach draußen schaffen und anschließend vergraben möchtest (292). Erloran drängt dich allerdings dazu, die tote Frau wenigstens mit einfachen Mitteln und einem kurzen Gebet zu Boron zu bestatten.

371 DE

Du schlägst den Deckel der Truhe auf, woraufhin sich ein bestialischer Gestank nach Tod und Verwesung im Raum ausbreitet. Du musst schwer schlucken, dann wagst du einen näheren Blick ins Innere der Truhe und entdeckst den Körper einer grauhaarigen Frau, deren fahle, faltige Haut unzählige Flecken aufweist. Ihr habt Ruudwinda gefunden.

Dass die Frau keines natürlichen Todes gestorben ist, beweist der schlanke Dolch, der sich in ihre Brust gebohrt und den zierlichen Körper fast ganz durchstoßen hat. Du musst dich entscheiden, ob du den Dolch an dich nehmen möchtest (322) oder die Leiche lieber unangetastet lassen willst. In diesem Fall stellt sich dir die Frage, ob du die Truhe an Ort und Stelle belassen und ins Erdgeschoss zurückkehren willst (82) oder die Leiche nach draußen schaffen und anschließend vergraben möchtest (292). Erloran drängt dich allerdings dazu, die tote Frau wenigstens mit einfachen Mitteln und einem kurzen Gebet zu Boron zu bestatten. Dairon macht seine Meinung dazu ebenfalls mehr als deutlich – für ihn ist eine Bestattung Zeit-

verschwendung, zumal Ruudwinda in seinen Augen bereits eine Ruhestätte gefunden hat.

372

Für einen Moment herrscht Schweigen, dann schlägt Larja die Tür mit einem Seufzen wieder zu. Klopfst du noch einmal (48) oder willst du dich an einen anderen Ort wenden (221)?

373

Hast du das **L** markiert (268) oder nicht (92)?

374 Z+I

Das Rathaus ist ein großes Fachwerkhaus mit einem rot schimmernden Schieferdach. Die hohen Fenster im hinteren Hausbereich deuten den großen Ratssaal an, kleinere Fenster an der Vorderseite eher auf kleine Amtsstuben hin.

Wenn du zwischen der 9. und 17. Stunde hier bist, hast du die Möglichkeit, im Rathaus nach jemandem zu suchen, der sich für die Ereignisse im Norden des Landes interessieren könnte (152). Wenn du diese Informationen lieber nicht preisgeben möchtest, kannst du das Rathaus natürlich auch gleich links liegen lassen (**Karte**). Bist du dagegen zwischen der 18. und 8. Stunde hier, geht es gleich bei Abschnitt 210 weiter.

375

Falls du das **N** bereits markiert hast, lies bei Abschnitt 227 weiter, andernfalls bei Abschnitt 182.

376

Gegen Abend führt der Pfad eine kleine Anhöhe hinauf. Noch immer hört ihr das Rauschen des Flusses nördlich von euch, obwohl er von einigen rotgoldenen Bäumen und struppigen Büschen verdeckt ist. Die Sonnenscheibe berührt hinter euch bereits den Horizont, als ihr ein kleines Holzschild passiert, auf dem früher einmal ein Ortsname gestanden haben muss, der nun aber vollkommen unleserlich ist. Nur noch wenige Schritte, dann erblickt ihr am Fuße der Erhebung auch schon ein großes Dorf, welches unmittelbar am Fluss errichtet wurde.

Ein paar spielende Kinder verraten euch, dass ihr Eichhafen erreicht habt, den wichtigsten Holzumschlagplatz Andergasts, an dem es Holz, Holzfäller und Holzflößer gibt, Holzhäuser und alle möglichen Gebrauchsgegenstände und Werkzeuge aus Holz.

In den meisten Häusern leben einfache Holzarbeiter, vor allem am Ortsrand entdeckt ihr aber auch die Höfe von Waldbauern und Flussfischern. Im Zentrum versammeln sich dann eine Herberge, große Lagerhäuser und eine kleine Verladestation für Flusskähne am Hafen (412).

377

Eine Falltür! Du entdeckst sie in einer Ecke des Raumes. Mit einer Metallöse lässt sie sich nach oben zur Wand hin öffnen, zwei rostige Metallscharniere deuten an, dass dies aber nicht lautlos vonstatten gehen wird.

Willst du zuerst an der Falltür lauschen (207) oder reißt du sie auf, um dich gleich darauf zügig hinunter zu stürzen (262)? Es ist aber auch noch nicht zu spät, sich zurückzuziehen (**Karte**). Bevor du dich entscheidest, kreuze das **U** an.

378

So sehr sich Erloran bemüht, das Schloss öffnet sich nicht. Ziehe 3 AsP von Erlorans AE-Konto ab und kehre zu Abschnitt 221 zurück.

379

Falls du das J bereits markiert hast, lies bei Abschnitt 141 weiter, andernfalls bei Abschnitt 223.

380 S

Für einen Moment fragst du dich, ob du wirklich zu Ruudwindas Turm reisen solltest. Möchtest du die Strapazen auf dich nehmen, nur um Ruudwindas Körper zu beerdigen (54)? Oder solltest du dich vorerst um dringendere Probleme kümmern (Karte)?

380 D

Für einen Moment fragst du dich, ob du wirklich zu Ruudwindas Turm reisen solltest. Möchtest du die Strapazen auf dich nehmen, nur um Ruudwindas Körper zu beerdigen (54)? Oder solltest du dich vorerst um dringendere Probleme kümmern (Karte)? Dairon zeigt wenig Verständnis für den erneuten Ausflug zu Ruudwindas Turm. Für ihn ist das Unterfangen Zeitverschwendung.

380 E

Für einen Moment fragst du dich, ob du wirklich zu Ruudwindas Turm reisen solltest. Möchtest du die Strapazen auf dich nehmen, nur um Ruudwindas Körper zu beerdigen (54)? Oder solltest du dich vorerst um dringendere Probleme kümmern (Karte)? Für Erloran scheint eine einfache Bestattung von Ruudwindas Leiche trotz aller Umstände eine ernstzunehmende Pflicht zu sein.

380 DE

Für einen Moment fragst du dich, ob du wirklich zu Ruudwindas Turm reisen solltest. Möchtest du die Strapazen auf dich nehmen, nur um Ruudwindas Körper zu beerdigen (54)? Oder solltest du dich vorerst um dringendere Probleme kümmern (Karte)? Dairon zeigt wenig Verständnis für den erneuten Ausflug zu Ruudwindas Turm. Für ihn ist das Unterfangen Zeitverschwendung. Erloran sieht die Sache dagegen deutlich göttergefälliger – für ihn scheint eine einfache Bestattung von Ruudwindas Leiche trotz aller Umstände eine ernstzunehmende Pflicht zu sein.

381

Ehrfürchtig schreitet ihr vier breite Stufen zum Bergfried empor, wo ihr durch ein doppelflügliges, drei Schritt hohes Tor in den Königssaal eintretet, eine annähernd quadratische Halle, die sicherlich mehr als 10 mal 10 Schritt misst und über der in mehr als 5 Schritt Höhe ein gewaltiges Tonnengewölbe thront. Zu eurer Linken und Rechten stehen in zwei Reihen lange Tische, in der Mitte führt ein breiter Teppich zu einem steinernen Podest, auf dem du vier Throne erkennst. An der Wand dahinter zeigen metallene Schilde die Wappen des Landes und der Stadt Andergast sowie der Familie Zornbold.

Schon beim Betreten des Saales fallen dir zwei Bittsteller auf, die gerade die Halle verlassen. Auf einem der mittleren Thro-

ne erkennst du einen gepflegten Mittdreißiger, dessen grüne Augen wie Smaragde funkeln. Dunkelblonde Haare und ein ebensolcher, sorgfältig gestutzter Bart umrahmen ein entschlossenes Gesicht, die Kleidung des Mannes ist wahrlich fürstlich. "Das ist König Efferdan I.", raunt dir Erloran zu. "Und daneben sitzt seine Gemahlin."

Erst jetzt bemerkst du die blasse Frau, die trotz ihrer teuren Kleider verloren neben ihrem Gemahl wirkt. Tiefe Augenringe überdecken ihre müden Augen, die Wangen sind eingefallen, ihre Haut wirkt fahl.

Zu beiden Seiten des Podests wachen jeweils 4 mit Schwertern bewaffnete Soldaten, ein Herold empfängt euch davor. Erloran spricht kurz mit ihm, woraufhin er sich mit einem Nicken abwendet und leise zum König spricht. Du kniest dich derweil ebenso tief auf den Boden, wie es dir Dairon und Erloran vormachen.

Schließlich hörst du eine zaghafte Stimme, die nicht recht zum entschlossenen Gesichtsausdruck des Königs passen mag.

"Ein Ritter aus den Grenzlanden, ein junger Magister ... und ein Fremdling. Welche Botschaft mögen sie haben, die wichtig genug wäre, von Uns erhört zu werden?"

Unbehaglich zögerst du, aber da ergreift auch schon Dairon das Wort: "Majestät, wir würden niemals wagen, Eure Herrlichkeit zu stören, wenn wir nicht wichtige Kunde aus dem Norden hätten."

Einen Moment herrscht angespannte Stille, dann spricht der König erneut zu euch: "So dürfen sie sich erheben. Sie sollen sprechen!"

Wenn Dairons Moralwert 4 oder mehr Punkte beträgt, geht es bei Abschnitt 239 weiter. Verfügt er dagegen über 2 oder 3 Moralpunkte, lies Abschnitt 57. Ist der Moralwert 1 oder niedriger, schlage Abschnitt 423 auf.

AVSSAGEWERT

In den folgenden Abschnitten wirst du mehrmals aufgefordert, den *Aussagewert* zu erhöhen. Dieser Wert steht stellvertretend für die Gesamtqualität einer Folge von Einzelaussagen. Auf dem Spielprotokoll kannst du den Wert einfach in Form einer Strichliste hochzählen. Er beträgt jetzt 0 Punkte.

382

Ihr haltet den Atem an. Vorsichtig nähert sich Erloran dem Pergament, wie gebannt starrt er darauf. Dann öffnet er den Mund, streckt die zitternden Finger vorwärts, leckt sich über die Lippen, atmet tief ein und sagt schließlich: "Magisch! Ich wusste, dass Magie im Spiel ist – wenn auch nicht allzu viel."

"Und was für Magie ist dort im Spiel, welche Wirkung hat sie, ist sie gefährlich?", drängt Dairon neugierig. "Das weiß ich nicht", antwortet Erloran verbittert.

Ein süffisantes Lächeln entsteht auf Dairons Lippen, der dann spöttisch anmerkt: "Wenn Ihr erlaubt, nehme ich dieses Schriftstück dann doch an mich. Magisch hin oder her – deswegen muss es ja nicht gleich gefährlich sein."

Hältst du Dairon auf (186) oder lässt du ihn gewähren (142)? Bevor du dich entscheidest, ziehe Erloran noch 4 AsP ab.

383

So sehr du Meister Jarholin auch beeindruckt hast, wenn es um die Preise seiner Waren geht, gibt er keinen Finger breit



rade eben noch deine Schulter war, segelt nun ein Pfeil entlang und schlägt zwei Schritt weiter in den matschigen Boden ein, wo er in einem Schlammhaufen verschwindet. Hastig schaust du dich um, aber du kannst den Schützen nicht ausmachen. Ob er sich hinter

nach. Da sich der Alchimist scheinbar sicher ist, mehr potenzielle Kunden zu haben als er Waren liefern kann, nützt auch Feilschen nichts.

Name	Preis	Wirkung
Charismaelixier	45D	CH +2 für 24 Stunden
Fingerfertigkeitsexilier	30D	FF +7 für 1 Stunde
Mutelixier	35D	MU +3 für eine Stunde
Heiltrank	15D	3W6+6 LeP
Halbgift	60D	Waffe für einen Kampf bestreichen, 1 Gegner erleidet -3 auf AT, PA, TP und INI

Wenn du mit deinem Einkauf fertig bist, kannst du Informationen einholen (124) oder den Verkaufsraum verlassen (221).

384

Der wimmernde Ludewich wäre vorerst außer Gefecht gesetzt, jetzt musst du entscheiden, wie du weiter mit ihm verfahren willst. Möchtest du ihn verhören (276), gleich zur Garde bringen (49) oder mit einem schnellen Schlag den gefährlichen Mann zu Boron schicken (157)?

385

Ängstlich richtest du dich auf. Du hast dich noch nie mit einem sprechenden Turm angelegt – und das soll auch so bleiben! Du machst einen ungeschickten Schritt rückwärts, rutschst in einer schlammigen Pfütze aus und schlägst erneut der Länge nach hin. Diesmal landest du aber nicht ganz so weich, stattdessen drückt sich etwas dumpf in deinen Rücken. Du versuchst, den Schmerz zu unterdrücken, was dir deutlich leichter gelingt als die leisen Flüche zu ignorieren, die deine Wirbelsäule plötzlich von sich gibt. Oder hast du nur jemanden unter dir begraben? Tatsächlich, an deiner Seite krabbelt ein mürrisch dreinblickendes Männchen hervor, kaum größer als einen Schritt, in die grüne Gewandung eines Jägers gekleidet, allerdings ohne erkennbare Waffen, stattdessen aber mit mit Schellen versehenen Schuhen und einer bunten Kappe ausgerüstet, die wohl einem Hofnarr gut zu Gesichte stünden (230).

386

Plötzlich hast du das Gefühl, in Gefahr zu sein. Ohne darüber nachzudenken, wirfst du dich gegen die Hauswand ... Wo ge-

einem der Fenster auf der anderen Straßenseite verborgen hat – oder schon längst über die Dächer flieht? Hat er womöglich einen neuen Pfeil gegriffen, den Bogen erneut gespannt und zielt in diesem Moment auf dich?

Du kannst versuchen, in der *Blaue Tanne* Deckung zu suchen, bevor du erneut beschossen wirst (228), zunächst nach dem Pfeil suchen (261) oder mutig auf der Straße ausharren (45). Wenn der Schütze erneut angreifen will, muss er sich schließlich zumindest kurz zu erkennen geben.

387

Du hockst über einem toten Ork, immer wieder schlägst du mit dem schweren Stein in sein Gesicht. Blut, dunkle Hautfetzen, Knochensplinter fliegen in dein Gesicht. Der Geruch von Tod, der Gestank verbrannten Fleisches dringen zu dir. Ein Pfeil segelt auf dich zu, er reißt dich von dem Fleischberg, der sich hart wie ein Kutschbock anfühlt. Ein Schrei, entsetzt, dann erstickt. Du tastest um dich, fühlst den rundlichen Körper, den bauschigen Backenbart, die Glatze. Dann siehst du die Fratze, die einst das gütige Gesicht Meister Jarbalds trug. Schmerz, entdeckst du Schmerz? Nein, Entsetzen. Der lange Pfeil steckt noch immer in seiner Kehle, dann sind sie heran, die Schwarzpelze, die Mordbrenner, die Schwärze, die dich umfängt und in den Schoß einer alten Frau entlässt. Sie pflegt dich, streicht dir über die nasse Stirn ... und brennt. Sie brennt, genauso wie die schwarze Eiche, die von Flammen umspielt über dir aufragt, in deren Schatten du dich kauerst, bevor dich erneut die Dunkelheit umfängt ... (175).

388

Du musst die Frau dreimal grüßen, bevor sie dich und deine Begleiterin bemerkt und euch ein "Geleit' euch Ingerimm!" entgegen brüllt. Ohne mit ihrer Arbeit innezuhalten stellt sie mit kräftiger Stimme fest, dass ihr wohl keine Hufschmiedin bräuchtet – schließlich hättet ihr keine Pferde. Du nickst und fragst stattdessen, wem die Kutsche gehört (189) oder ob du von ihr ein paar Pferde kaufen könntest (12).

389

Du verschaffst dir einen groben Überblick über den Schankraum, entdeckst außer der Botschaft von Kameires Entführern und einem umgekippten Stuhl nahe der Eingangstür



aber keine weiteren Spuren. Vermutlich wurde die Entführte durch den Raum getragen oder geschliffen, wobei der Stuhl umgeworfen wurde (100).

390

“Sie bringen Uns wahrlich besorgniserregende Kunde”, stellt der König feierlich fest. “Wir werden weder Verrat noch Untreue der Krone gegenüber dulden – und so werden Wir mit aller Entschlossenheit all jenen entgegen treten, die ihren Schwur Uns gegenüber gebrochen haben.”

Erleichtert stellst du fest, dass euch der König Glauben geschenkt hat. Damit waren all die Strapazen, Opfer und Entbehrungen der letzten Zeit nicht umsonst. Alrike, Bradwinja, Ruudwinda, selbst Meister Jarbald – ihre Mörder wird eine angemessene Strafe erteilen. Und Dairon?

Beträgt sein Moralwert 4 oder mehr Punkte? Ja (135) oder nein (187)?

391 S

Für einen Moment hält Larja deinem wütenden Ausdruck stand, dann rinnt ihr eine Träne über die Wange und die Schultern sinken kraftlos nach unten. Ohne die Tür zuzuschlagen wendet sie sich ab, du folgst ihr ins Innere, wo sie sich an einen schmalen Tisch setzt und dir bedeutet, ihr Gesellschaft zu leisten (260).

391 D

Für einen Moment hält Larja deinem wütenden Ausdruck stand, dann rinnt ihr eine Träne über die Wange und die Schultern sinken kraftlos nach unten. Ohne die Tür zuzuschlagen wendet sie sich ab, ihr folgt ihr ins Innere, wo sie sich an einen schmalen Tisch setzt und euch bedeutet, ihr Gesellschaft zu leisten. Dairon nickt dir anerkennend zu – ihm hat dein effizientes Vorgehen scheinbar imponiert (260). Erhöhe Dairons Moralwert um 1 Punkt.

391 E

Für einen Moment hält Larja deinem wütenden Ausdruck stand, dann rinnt ihr eine Träne über die Wange und die Schultern sinken kraftlos nach unten. Ohne die Tür zuzuschlagen wendet sie sich ab, ihr folgt ihr ins Innere, wo sie sich an einen schmalen Tisch setzt und euch bedeutet, ihr Gesellschaft zu leisten. Erloran funkelt dich derweil finster an, ihm hat dein Vorgehen offenbar nicht gefallen (260). Senke Erlorans Moralwert um 1 Punkt.

391 DE

Für einen Moment hält Larja deinem wütenden Ausdruck stand, dann rinnt ihr eine Träne über die Wange und die Schultern sinken kraftlos nach unten. Ohne die Tür zuzuschlagen wendet sie sich ab, ihr folgt ihr ins Innere, wo sie sich an einen schmalen Tisch setzt und euch bedeutet, ihr Gesellschaft zu leisten. Dairon nickt dir anerkennend zu – ihm hat dein effizientes Vorgehen offenbar imponiert. Erloran dagegen scheint gar nicht zufrieden. Er hätte sich wohl mehr Mitgefühl gewünscht (260). Erhöhe Dairons Moralwert um 1 Punkt und senke Erlorans um 1 Punkt.

392

Etwas unbehaglich ist dir schon zumute, Xulmina um Geld anzuflehen, trotzdem versuchst du, einen mitleiderregenden Blick aufzusetzen. Doch bevor du das erste Wort ausgesprochen hast, entdeckst du ein unerbittliches Kopfschütteln unter der Kapuze (288).

393

“Wie du weißt, hat Meister Jarbald Klängen an den *Bund zur schwarzen Eiche* geliefert. Die Waffen trugen meist das Symbol, welches du auch auf den Waffen in Meister Jarbalds Lager gefunden hast. Mich wundert das kaum”, schließt Dairon spöttisch (100).

394

Vorsichtig ziehst du dich zum Dachgiebel hoch, wo du dich kurz orientierst. Ein Blitz, dann folgt das Donnernrollen. Der nun strömende Regen durchnässt deine Kleidung, Wasser läuft in deine Augen und lässt dich blinzeln.

Falls du das **A** angekreuzt hast, lies Abschnitt 165 unabhängig davon, ob du auch das **B** angekreuzt hast oder nicht. Falls du das **A** nicht, dafür ab das **B** angekreuzt hast, lies bei Abschnitt 250 weiter.

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Schaue erneut auf das Spielprotokoll. Neben dem **A** oder dem **B** befindet sich ein Kreuz – eventuell auch neben beiden Buchstaben. Abhängig davon geht das Abenteuer nun für dich weiter.

395

Lege eine Probe auf den Zauberspruch VISIBILI VANITAR (KL/IN/GE) ab. Wenn Erloran die Probe mit mindestens 2 ZfP* gelungen ist und der Magier über 8 AsP oder mehr verfügt, lies bei Abschnitt 232 weiter. Ist die Probe mit 0 ZfP* oder nur 1 ZfP* gelungen und verfügt Erloran über 4 AsP oder mehr, geht es bei Abschnitt 181 weiter. Gleiches gilt, falls die Probe zwar besser gelungen ist, aber Erloran weniger als 8AsP, aber mehr als 3 AsP übrig hat.

Wenn die Probe misslungen ist oder Erloran weniger als 4 AsP übrig hat, lies bei Abschnitt 34 weiter.

396 Z+I

Das Zunftthaus der Schmiede ist kein auffallend beeindruckender Bau, aber der Steinbau vermittelt Standhaftigkeit, wie man sie den Vertretern dieses Handwerks nachsagt. Dir fallen unweigerlich über ein Dutzend metallener Plaketten auf, die dir unbekannte Symbole zeigen. Wofür sie wohl stehen?

Wenn die 8. Stunde am Morgen bereits um und die 17. Stunde am Abend noch nicht angebrochen ist, kannst du das Innere des Zunfthauses betreten (32), andernfalls musst du zu besagter Zeit wiederkommen (**Karte**).

397 S

Viel Zeit bleibt dir nicht, auf einen Baum zu klettern. Das Knacken im Unterholz wird lauter, das Wildschwein kommt



näher. Lege schnell eine *Klettern*-Probe +2 ab. Gelungen (129) oder nicht (436)?

397 D E

Viel Zeit bleibt dir und deinem Begleiter nicht, auf einen Baum zu klettern. Das Knacken im Unterholz wird lauter, das Wildschwein kommt näher. Lege schnell eine *Klettern*-Probe +2 ab. Gelungen (129) oder nicht (436)?

397 DE

Viel Zeit bleibt dir und deinen Begleitern nicht, auf einen Baum zu klettern. Das Knacken im Unterholz wird lauter, das Wildschwein kommt näher. Lege schnell eine *Klettern*-Probe +2 ab. Gelungen (129) oder nicht (436)?

398

“Glücklicherweise konnte Kameire befreit werden”, stellt Erloran mit einem Anflug von Stolz in der Stimme fest. Dabei wirft er der jungen Frau einen kurzen Blick zu, woraufhin diese von ihrer Entführung und der Gefangenschaft in dem engen Kellerverlies berichtet, aus dem ihr sie befreien konnten. König Efferdan nickt anerkennend und gratuliert euch in knappen

Worten zu der erfolgreichen Rettung Kameires. Erhöhe den Aussagewert um 3 Punkte. Wenn du das **X** markiert hast, lies Abschnitt 112, ansonsten geht es bei Abschnitt 284 weiter.

399 Z+I

Wieder steht ihr vor dem für Andergaster Verhältnissen imposanten Torhaus zur Ingvalfeste, der Königsburg Efferdans. Die hohen Mauern sind zinnenbewehrt, im Hof erhebt sich der dreistöckige Bergfried.

Ist es am 17. Travia nach der 12. Stunde, so geht es bei Abschnitt 131 weiter, andernfalls bei Abschnitt 18.

400 () () () () () () () Z+I

Du erreichst die *Blaue Tanne*, der Ort, der dir fast ein Zuhause in Andergast ist.

Falls am 17. Travia bereits die 18. Stunde angebrochen ist, schlage sofort Abschnitt 324 auf und ignoriere alle anderen Verweise.

Falls dies der 17. Travia nach der 12. Stunde ist, lies bei Abschnitt 205 weiter und ignoriere alle anderen Verweise.

Wenn dies nicht der Fall ist, du aber das **V** angekreuzt hast, geht es sofort zu Abschnitt 100.

Falls auch dieser Fall nicht gilt, kreuze einen Kreis an. Abhängig davon, wie oft du schon zur *Blauen Tanne* zurückgekehrt bist, schlage einen Abschnitt auf:

1. Rückkehr (88)
2. Rückkehr (363)
3. Rückkehr (123)
4. Rückkehr (249)
5. Rückkehr (98)
6. Rückkehr (196)
7. Rückkehr oder öfter (162)

401 Z+I

Obwohl du dich im Innenhof lange Zeit unbeobachtet wahnst und dich sehr bemühst, das Schloss zu öffnen, gelingt es dir einfach nicht (221).

402

Du beharrst auf dem Begriff Entführung, was der Gardist nur widerwillig über sich ergehen lässt, berichtest von dem Brief, was dem Mann sichtlich ungelegen ist, und erwähnst, dass die Entführer wohl Teil einer Verschwörung im Norden des Landes sind, was dein Gegenüber freudig aufhorchen lässt. Daraufhin bedauert er “aufrichtig”, was geschehen sei, lehnt sich dann aber mit bedauernder Miene zurück und versichert dir, er wolle ja helfen, sei aber leider nicht zuständig. Da dieser Fall seinen Ursprung außerhalb der Stadtgrenzen habe, müsse er dich leider an den Königshof verweisen – und nein, er könne wirklich nichts weiter für dich tun.

Enttäuscht brichst du weitere Versuche ab, den Gardisten umzustimmen, und verlässt das Zeughaus (**Karte**).

403 A C

Du schreckst hoch, schweißgebadet.



Es dauert einen Moment, bis du dich orientiert hast. Die Matratze unter dir ist angenehm weich, das dicke Bettzeug fühlt sich warm und schweißgetränkt an. Die Kammer um dich herum ist nicht besonders groß, aber außer dem bequemen Bett stehen noch ein Schrank, ein kleiner Tisch, zwei Schemel und eine große Schüssel mit Wasser auf einer schmalen Kommode vor einem kleinen Silberspiegel in dem Zimmer. Durch den Spalt der zugezogenen Fensterläden dringt helles Licht, vermutlich hat die Praios-Scheibe schon ein Stück ihres Weges zurückgelegt. Dein Blick wandert zum Schrank – dort hast du gestern Abend deine Sachen verstaut, wie du dich erinnern kannst.

Gestern! Schmerzlich wird dir bewusst, dass es nun bereits fünf Tage her ist, seit ihr Eichhafen verlassen habt, fünf Tage, seit du Alrikes Leiche begraben hast, fünf Tage, die mit Nächten endeten, in denen du von ihrem Tod geträumt hast – und der Rettung durch Dairon. Fünf Tage, in denen er nicht versucht hat, dich umzubringen, dich gefangen zu nehmen, dir zu schaden. Fünf Tage, die euer Zweckbündnis schon hält. Fünf Tage, in denen ihr nach Andergast gereist seid, um Meister Jarbalds Familie von dessen Tod zu unterrichten – und um am Königshof von den Geschehnissen der letzten Zeit zu berichten, vom Bündnis der Menschen mit den Orks. Was der Angreifer auf dem Dach andeutete, hat dir Dairon inzwischen längst bestätigt. Es gibt noch mehr Verräter, noch mehr Ritter, Adlige, Edelleute und sogar Geweihte, die in den nördlichen Grenzgebieten gemeinsame Sache mit den Orks machen.

Bei dem Gedanken daran wird deine Kehle trocken. Du stehst auf, gehst hinüber zum Wasserbecken und nimmst einen kräftigen Schluck. Du verdrängst deine finsternen Gedanken, schiebst sie beiseite. Du erinnerst dich an Erloran, den jungen Magier vom Kampfseminar zu Andergast, der mit Alrike und dir in der Taverne in Eichhafen saß, der versuchte, ihr Leben zu retten, ohne dass ihr euch vorher gekannt hattet – und dem es nicht gelang, Boron zuvor zu kommen. Er hat sich dir und Dairon ohne zu zögern und auf eigenen Wunsch angeschlossen. Er sagte, dass er seine Schuld Alrike gegenüber begleichen wolle, aber du hast auch dieses Funkeln in seinen Augen gesehen, das junge Menschen antreibt, wenn sich ein neues Abenteuer vor ihnen auftut. Dairon hatte ihn gewarnt, dass nur einer der beiden Attentäter tot sei und euch vermutlich noch andere Auftragsmörder jagen werden, um eure Botschaft an den Königshof zu verhindern und Dairon als reuigen Verräter und dich als einzigen überlebenden Zeugen zu töten, aber Erloran ließ sich von seinem Entschluss nicht abbringen.

Der Kampfmagier hatte euch vorgeschlagen, für eure Unterkunft in der Stadt Andergast zu sorgen, der Stadt, in der eine gute Bekannte von ihm eine kleine Taverne betreibt und in der er sich – im Gegensatz zu Dairon und dir – wenigstens ein bisschen auszukennen scheint.

Und so kleidest du dich nun in deiner kleinen Kammer an, in einer dir fremden Stadt, gesucht und gejagt von Mördern – und auf deiner Seite stehen lediglich ein idealistischer, aber vollkommen unerfahrener Magus und der Mann, der alles daran gesetzt hatte, dich umzubringen.

Bevor du den Tag beginnst und dich bei Abschnitt 222 in Richtung Schankraum aufmachst, solltest du noch deine Lebensenergie auf den Maximalwert setzen – schließlich bist du in den letzten Nächten etwas zur Ruhe gekommen.

403 B

Du schreckst hoch, schweißgebadet.

Es dauert einen Moment, bis du dich orientiert hast. Die Matratze unter dir ist angenehm weich, das dicke Bettzeug fühlt sich warm und schweißgetränkt an. Die Kammer um dich herum ist nicht besonders groß, aber außer dem bequemen Bett stehen noch ein Schrank, ein kleiner Tisch, zwei Schemel und eine große Schüssel mit Wasser auf einer schmalen Kommode vor einem kleinen Silberspiegel in dem Zimmer. Durch den Spalt der zugezogenen Fensterläden dringt helles Licht, vermutlich hat die Praios-Scheibe schon ein Stück ihres Weges zurückgelegt. Dein Blick wandert zum Schrank – dort hast du gestern Abend deine Sachen verstaut, wie du dich erinnern kannst.

Gestern! Schmerzlich wird dir bewusst, dass es nun bereits fünf Tage her ist, seit ihr Eichhafen verlassen habt, fünf Tage, seit du Bradwinjas Leiche begraben hast, fünf Tage, die mit Nächten endeten, in denen du von ihrem Tod geträumt hast – und der Rettung durch Dairon. Fünf Tage, in denen er nicht versucht hat, dich umzubringen, dich gefangen zu nehmen, dir zu schaden. Fünf Tage, die euer Zweckbündnis schon hält. Fünf Tage, in denen ihr nach Andergast gereist seid, um Meister Jarbalds Familie von dessen Tod zu unterrichten – und um am Königshof von den Geschehnissen der letzten Zeit zu berichten, vom Bündnis der Menschen mit den Orks. Was der Angreifer auf dem Dach andeutete, hat dir Dairon inzwischen längst bestätigt. Es gibt noch mehr Verräter, noch mehr Ritter, Adlige, Edelleute und sogar Geweihte, die in den nördlichen Grenzgebieten gemeinsame Sache mit den Orks machen.

Bei dem Gedanken daran wird deine Kehle trocken. Du stehst auf, gehst hinüber zum Wasserbecken und nimmst einen kräftigen Schluck. Du verdrängst deine finsternen Gedanken, schiebst sie beiseite. Du erinnerst dich an Erloran, den jungen Magier vom Kampfseminar zu Andergast, der mit Bradwinja und dir in der Taverne in Eichhafen saß, der versuchte, ihr Leben zu retten, ohne dass ihr euch vorher gekannt hattet – und dem es nicht gelang, Boron zuvor zu kommen. Er hat sich dir und Dairon ohne zu zögern und auf eigenen Wunsch angeschlossen. Er sagte, dass er seine Schuld Bradwinja gegenüber begleichen wolle, aber du hast auch dieses Funkeln in seinen Augen gesehen, das junge Menschen antreibt, wenn sich ein neues Abenteuer vor ihnen auftut. Dairon hatte ihn gewarnt, dass nur einer der beiden Attentäter tot sei und euch vermutlich noch andere Auftragsmörder jagen werden, um eure Botschaft an den Königshof zu verhindern und Dairon als reuigen Verräter und dich als einzigen überlebenden Zeugen zu töten, aber Erloran ließ sich von seinem Entschluss nicht abbringen.

Der Kampfmagier hatte euch vorgeschlagen, für eure Unterkunft in der Stadt Andergast zu sorgen, der Stadt, in der eine gute Bekannte von ihm eine kleine Taverne betreibt und in der er sich – im Gegensatz zu Dairon und dir – wenigstens ein bisschen auszukennen scheint.

Und so kleidest du dich nun in deiner kleinen Kammer an, in einer dir fremden Stadt, gesucht und gejagt von Mördern – und auf deiner Seite stehen lediglich ein idealistischer, aber vollkommen unerfahrener Magus und der Mann, der alles daran gesetzt hatte, dich umzubringen.

Bevor du den Tag beginnst und dich bei Abschnitt 222 in Richtung Schankraum aufmachst, solltest du noch deine Lebens-



nergie auf den Maximalwert setzen – schließlich bist du in den letzten Nächten etwas zur Ruhe gekommen.

404

Laut pochst du gegen die schlichte Haustür, die daraufhin ein Stück nach Innen aufschwingt. Ganz offensichtlich wurde die Tür weder mit einem Balken noch einem Schloss gesichert. Wenn du eintreten möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 240 tun. Falls du lieber durch das Fenster schauen (25) oder steigen (430) willst, stehen dir diese Optionen ebenso offen wie einen Blick auf die Rückseite des Hauses zu werfen (127). Vielleicht ist es aber auch reine Zeitverschwendung, dich hier weiter aufzuhalten. Wer weiß, ob dich Ludewich nicht in die Irre geführt hat (**Karte**)?

405

Du hörst leises Hufgetrappel hinter euch, welches sich stetig zu steigern scheint. Willst du dich mit deiner Gefährtin hinter ein paar dichten Büschen verstecken (113), zügig weiterlaufen (267) oder stehen bleiben und auf die Quelle des Geräuschs warten? Falls du dich fürs Warten entschieden hast, solltest du dir überlegen, ob du kampfbereit mit gezogener Waffe (28) oder doch lieber entspannt verharrst (332).

406

Die Wirtin lacht heiser, als du sie nach Xulmina fragst. "Ihr seid nicht von hier", stellt sie nüchtern fest. "Wenn Ihr es wärt, würdet ihr sie kennen. Und wenn Ihr sie nicht kennt, wird sie euch kein Geld leihen, weil Ihr nicht von hier seid. Aber falls Euch nach einem Schwätzchen ist, Schätzchen", wieder lacht die Wirtin, "geht doch einfach zu ihr. Sie sitzt dort drüben in der Nische." Dabei deutet sie mit dem Kinn auf die Gestalt mit der dunklen Kapuze.

Willst du dich kurz nach Ludewich umsehen (184), ein Spiel wagen (13) oder zu Xulmina gehen, um mit ihr zu sprechen (38)? Natürlich kannst du den *Würfelbecher* auch wieder verlassen (**Karte**).

407

Erloran versinkt für einen Moment in sich, sein Blick fixiert sich auf einen unscheinbaren Punkt an der Wand, dann flüstert er "Odem Arcanum". Ganz in sich versunken verharrt der Magier vor dir. Lege eine Probe auf den Zauberspruch ODEM ARCANUM (KL/IN/IN) ab. Wenn sie gelungen ist, geht es bei Abschnitt 173 weiter, andernfalls bei Abschnitt 1.

408 Z+I

Ernüchtert stehst du vor den wenigen verrußten, aber immerhin erhaltenen Mauerresten des Lagerhauses. Das Gebäude ist bis auf die Grundmauern abgebrannt, nur vereinzelte Mauersegmente tragen zwei verkohlte Dachbalken, der Rest verbrannte im Inneren des Lagers zu Asche. Das grünliche Feuer muss so heiß gebrannt haben, dass ihm sogar der Kamin in der kleinen Schmiede, die in einer Ecke des Gebäudes eingerichtet war, nicht standhalten konnte. Der Wohnbereich über dem kleinen Stall hat diesen vollständig unter sich begraben, nachdem die Stützkonstruktion verbrannte.

Dem Nachbargebäude erging es nur wenig besser, auch dieses ist eine unbewohnbare Ruine, auch wenn man diesem Haus

noch ansehen kann, wie es einst ausgesehen haben muss. Noch immer hängt der schwere Geruch von Verbrannten in der Luft. Hast du das **L** bereits angekreuzt (294) oder nicht (89)?

409

Ob du wirklich so mutig bist? Lege eine MU-Probe ab, dann wird sich entscheiden, ob du ein tapferer Recke (344) oder ein feiges Huhn bist (385).

410

Vorsichtig steigst du die Treppe nach oben und schiebst behutsam deinen Kopf über das Niveau des Fußwegs. Du orientierst dich kurz. Lege eine einfache *Sinnenschürfe*-Probe (KL/IN/IN) ab, um zu entscheiden, ob du Ludewich entdecken kannst. Gelungen (316) oder nicht (213)?

411 S D

Das Schloss, mit dem die schwere, eisenbeschlagene Steineigentür gesichert ist, macht einen ausgezeichneten handwerklichen Eindruck, soweit du das beurteilen kannst. Was auch immer sich hinter dieser Tür verbirgt – es scheint von Wert zu sein. Willst du versuchen, das Schloss zu knacken (143), oder dich einem anderen Ziel innerhalb der Werkstätten zum Roten Salamander widmen (221)?

411 E DE

Das Schloss, mit dem die schwere, eisenbeschlagene Steineigentür gesichert ist, macht einen ausgezeichneten handwerklichen Eindruck, soweit du das beurteilen kannst. Was auch immer sich hinter dieser Tür verbirgt – es scheint von Wert zu sein. Willst du versuchen, das Schloss zu knacken (143), Magister Erloran um magische Unterstützung bitten (259) oder dich einem anderen Ziel innerhalb der Werkstätten zum Roten Salamander widmen (221)?

412

Auch wenn ihr euch bald in der Herberge nach einem Quartier für die Nacht erkundigen solltet, bleibt noch etwas Zeit, sich genauer umzusehen. Willst du einen Schmied (80), einen augenscheinlich gut gefüllten Krämerladen (59) oder den Firun-Tempel aufsuchen (126)? Wenn du keine Erledigungen mehr machen möchtest, bleibt dir der Weg zum *Fallenden Stamm*, der Eichhafener Herberge (340).

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Wenn du nicht sofort zur Herberge oder zum Krämer gehst, wirst du gleich einen Abschnitt erreichen, hinter dessen Nummer ein Kreis gedruckt wurde. Dieser Kreis sollte leer sein. Falls du oder einer deiner Freunde das Abenteuer schon einmal gespielt habt, solltest du zunächst alle angekreuzten Kreise hinter Abschnitten wegradieren. Immer wenn du einen Abschnitt mit einem Kreis erreichst, machst du ein Kreuz in dem Kreis, falls noch kein Kreuz gemacht wurde. Dadurch weißt du, dass du hier zum ersten Mal vorbei kommst und einen bestimmten Abschnitt aufsuchen musst. Wenn du später erneut hier vorbei kommst, erkennst du es am angekreuzten Kreis und wirst an einen oder mehrere andere Abschnitte verwiesen.

19

413

Erloran starrt den Turm eine Weile an, angestrengt kneift er die Augen zusammen – dann wendet er sich ab: “Der Turm wird von einem dichten magischen Geflecht umgeben, so wie ich es vom Turm einer Magierin erwarten würde. Aber das ist nichts im Vergleich zu der kräftigen, magischen Linie, die von Süden kommend quer durch das obere Stockwerk verläuft.”

Reduziere Erlorans AE um 4 AsP und lies bei Abschnitt 420 weiter.

414

Im Bereich des ehemaligen Stalls befinden sich die meisten Trümmerteile, weil dort über dem Bereich für die Pferde auch eine Wohnstube im oberen Stockwerk eingerichtet war. Auf Grund des Feuers sind aber auf den ersten Blick alle Gegenstände wertlos, die meisten sind gar bis zur Unkenntlichkeit verbrannt. Sich hier umzusehen, wird eine Menge Zeit kosten (198). Vielleicht solltest du es daher lieber lassen, in den Trümmern nach Hinweisen oder Spuren zu suchen (266).

Wann immer ein Gegenstand nicht niet- und nagelfest ist, kannst du ihn mitnehmen – solange du es nicht übertriebst und zuviel Zeug mit dir herumschleppst: Niemand kann ein halbes Waffenarsenal, ein gutes Dutzend Töpfe und zwei Möbelstücke transportieren.

Wenn du aber liest, dass eine Kerze auf dem Tisch steht oder du einen Gegner besiegt und seine Waffe zu Boden gefallen ist, darfst du dich gerne bedienen. Notiere die Gegenstände auf deinem Heldendokument.

415

Kameire und Erloran fassen den Entschluss, genauso wie Dairon vorerst in der Burg zu bleiben. Hier fühlen sie sich sicher nach allem, was in den letzten Tagen geschehen ist. Nicht alle Attentäter und Entführer konnten ihr ausschalten – und so bleibt noch immer eine lauernde Gefahr, der sich weder Kameire noch Erloran aussetzen möchten. Und auch dich lockt die Sicherheit der Ingvalfeste.

So steht ihr am Abend auf der zinnenbewehrten Mauer und schaut hinüber zur Stadt. Friedlich senkt sich die Praios-Schreibe im Westen des Landes, als plötzlich ein lauter Knall ertönt. Rauch steigt auf, eine Explosion! Ihr schaut gebannt hinüber, mit schreckgeweiteten Augen. Eine einzelne Träne rinnt über Kameires Wange. Ihr wisst ganz genau, wo sich die Explosion ereignet hat, während die Feuerglocken geschlagen werden. Die *Blaue Tanne* existiert nicht mehr.

Lies nun das Kapitel **Im Burghof**.

416

Es gelingt Dairon erstaunlich schnell, sich seiner brennenden Kleidung zu entledigen. Eine paar Brandwunden sind aber dennoch sichtbar, auch wenn der Ritter versucht, sich die Schmerzen nicht ansehen zu lassen.

Reduziere Dairons LE um 5 Punkte.

“Ich kümmere mich darum”, bietet Erloran an, was Dairon aber aus Scham ablehnt. Bestehst du auf einer Behandlung (61) oder lässt du wenigstens Dairons Stolz unbeschädigt (208)?

417 S D

Du wagst den Sprung, verfehlst Ludewich aber knapp und schlägst hart auf den Boden. Während du unter Schmerzen den Verlust von 3 LeP notierst, verschwindet der Alchimist in der Nacht. Wenn deine LE auf Null oder darunter gesunken ist, lies Abschnitt 2, ansonsten musst du neue Pläne schmieden (**Karte**).

417 E DE

Du wagst den Sprung, verfehlst Ludewich aber knapp und schlägst hart auf den Boden. Während du unter Schmerzen den Verlust von 3 LeP notierst, verschwindet der Alchimist in der Nacht. Wenn deine LE auf Null oder darunter gesunken ist, lies Abschnitt 22, ansonsten musst du neue Pläne schmieden (**Karte**).

418

Du erreichst das Schweinetor nach Einbruch der Dunkelheit – und findest es entsprechend verschlossen vor. In den beiden das Tor flankierenden, 6 Schritt hohen Türmen hat jeweils ein Gardist Posten bezogen, das Tor selbst wurde mit einem schweren Eichenholzbalken verriegelt und zusätzlich mit einer Eisenkette gesichert, an der sich ein massives Schloss befindet. Wie dir eine hagere Soldatin versichert, besteht zu so später Stunde keine Möglichkeit, das Tor zu passieren und die Stadt zu verlassen – auch nicht an einem der anderen Stadttore. Im Tonfall der Frau klingt ein zunehmend spürbares Misstrauen mit, vermutlich macht sie dein Interesse für einen nächtlichen Ausflug in das Adergaster Umland misstrauisch. Da es dir nicht um jeden Preis wichtig ist, Ruudwinda erneut zu treffen, wählst du lieber auf der **Karte** einen anderen Ort aus.

419

Erloran starrt dich ungläubig an: “Ihr meint wirklich, ich solle hier bleiben? Aber ich versprach Euch doch, Euch zu helfen ...”

Du merkst dem jungen Magier an, dass er hin und her gerissen ist, seine Sorge um Kameire lässt ihn aber schließlich zu dem Entschluss kommen, vorerst in der Akademie zu bleiben.

Dankbar verabschiedet er sich von dir, dann verschwindet er wieder hinter der Eisentür. Dairon nickt dir anerkennend zu: “Ihr versteht es nicht nur, Menschen zu führen, sondern auch, sie mit Respekt zu behandeln.” Mehr sagt der alte Ritter nicht, aber du hast in seinen Augen eine gute Wahl getroffen.

Erhöhe Erlorans Moralwert um 2 Punkte, Dairons um 1 Punkt. Vorerst kannst du Erloran nicht mehr um Rat fragen, er kann dich nicht mehr heilen und du kannst ihn natürlich auch nicht als Begleitung in der *Blauen Tanne* auswählen (**Karte**).

420 S D

Obwohl der Turm aus massiven, grauen Steinen erbaut wurde und sich das Spitzdach wie eine Speerspitze gen Himmel streckt, wirkt er nicht bedrohlich oder verängstigend auf dich – zumal er dich jetzt nicht mit donnernder Stimme anbrüllt. Dennoch umrundest du den Turm respektvoll. Wer weiß, welche düsteren Geheimnisse in seinen Kammern verborgen liegen?

Vielleicht ist es besser, den Turm so weit wie möglich hinter dir zu lassen – zumal die ehemalige Bewohnerin des Bauwerks

ohnehin tot ist. Zumindest hat Kraxabraxaxel dies behauptet. Wenn du dich also abwenden möchtest, kannst du bei Abschnitt 31 zurückreisen.

Andererseits hatte deine Suche nach Ruudwinda das Ziel, Hinweise auf Kameires Entführer zu finden – und auch wenn es ohne Ruudwindas Hilfe schwerer sein dürfte, solche Hinweise zu entdecken, ist nicht ausgeschlossen, dass es doch welche gibt. Nur wo sollst du suchen?

Du kannst die Umgebung absuchen (177) oder versuchen, in den Turm einzudringen. Wählst du dabei den Weg durch die Eingangstür (215) oder wagst du den Einstieg durch ein Fenster im ersten Stockwerk (364)? Falls du das **K** bereits markiert hast, kannst du den Turm auch über den Abschnitt 255 betreten.

420 E DE

Obwohl der Turm aus massiven, grauen Steinen erbaut wurde und sich das Spitzdach wie eine Speerspitze gen Himmel streckt, wirkt er nicht bedrohlich oder verängstigend auf dich – zumal er dich jetzt nicht mit donnernder Stimme anbrüllt. Dennoch umrundest du den Turm respektvoll. Wer weiß, welche düsteren Geheimnisse in seinen Kammern verborgen liegen?

Vielleicht ist es besser, den Turm so weit wie möglich hinter dir zu lassen – zumal die ehemalige Bewohnerin des Bauwerks ohnehin tot ist. Zumindest hat Kraxabraxaxel dies behauptet. Wenn du dich also abwenden möchtest, kannst du bei Abschnitt 31 zurückreisen.

Andererseits hatte deine Suche nach Ruudwinda das Ziel, Hinweise auf Kameires Entführer zu finden – und auch wenn es ohne Ruudwindas Hilfe schwerer sein dürfte, solche Hinweise zu entdecken, ist nicht ausgeschlossen, dass es doch welche gibt. Nur wo sollst du suchen?

Du kannst die Umgebung absuchen (177) oder versuchen, in den Turm einzudringen. Wählst du dabei den Weg durch die Eingangstür (215) oder wagst du den Einstieg durch ein Fenster im ersten Stockwerk (364)? Falls du das **K** bereits markiert hast, kannst du den Turm auch über den Abschnitt 255 betreten.

Falls du dir nicht sicher bist, kannst du Erloran auch bitten, den Turm mithilfe eines Zaubers magisch zu analysieren (241).

421

Die Stände sind mit Waren prall gefüllt, unzählige Menschen, vor allem Mägde und Burschen, die Einkäufe erledigen, sind hier anzutreffen. Eine alte Frau, die gebeugt zwischen den Ständen umher schleicht und dabei von zwei aufmerksamen Gardisten begleitet wird, überprüft gerade mit kritischem Blick und einem Maßstock die Länge von Stoffbahnen, ein junges Mädchen bemüht sich darum, unauffällig einen Apfel zu stehlen, was der betreffende Händler belustigt beobachtet, ohne sich dies von ihr anmerken zu lassen. Zwei Schweine suhlen sich nahe einem Stand im Dreck, was der Verkäufer gegenüber seiner pikiert schauenden Kundin mit den Worten kommentiert, beim Schweinekauf gäbe es den Dreck ohne Aufpreis dazu.

Du kannst bei Abschnitt 199 einen ausgedehnten Einkaufsbummel machen. Falls du das **Q** markiert hast, kannst du auch gezielt nach einem Stand suchen (302). Falls du Gewürze mit dir führst, kannst du sie hier auch für 8 Dukaten verkaufen. Wenn du fertig bist, ist es ein leichtes, den Marktplatz in alle Himmelsrichtungen wieder zu verlassen (**Karte**).

422

Ohne Probleme kletterst du erneut durch das noch nicht wieder verschlossene Fenster ins Innere von Ludewichs Labor (132).

423

Dairon fährt fort, ohne auf dich oder Erloran zu achten: "Hohheit, zwei von uns reisten durch die Grenzlande im Norden, nahe der Orklände. Dort wurden wir überfallen und entführt, von Schwarzpelzen und Menschen! Sie bekämpften sich nicht – sie handelten wie Verbündete!"

Überraschend kräftig schneidet König Efferdan Dairon das Wort ab: "Ihr wurdet von den Orken und menschlichen Verrätern entführt? Verrätern, die sich Untertanen meines Königreiches nennen?"

Dairon, selbst einer der Verräter, wenn nicht der schlimmste von allen, nickt bedächtig: "Es gelang uns nur unter großen Mühen, zu entkommen."

Du kannst kaum an dich halten. Dairon ein Opfer einer Entführung? Es scheint dir unerträglich, diesen dreisten Schwindel weiter zu decken. Hältst du dennoch still (107) oder ergreifst du das Wort und klagst den Ritter an (185)?

424

Du betrittst den Hof, aber diesmal ist von Meister Jarholin nichts zu sehen (221).

425

"Hm", murmelt Erloran. "Hier ist etwas Magisches mitten im Raum, was aber vor unseren Sinnen verborgen bleibt. Ich kann es nicht fassen, nicht sehen, nicht spüren. Aber es muss dort sein, dort, wo Ihr steht!"

Ziehe Erloran 4 AsP ab und entscheide dann, ob du ihn um einen weiteren Analyseversuch bitten möchtest (183) oder ins Erdgeschoss zurückkehren möchtest (36).

426

An einem Tisch nahe dem Eingang fällt dir sofort ein bärtiger Blondschof von schlanker Statur auf, der eine Narbe auf der Wange hinter einem buschigen Backenbart zu verstecken versucht. Bei dem Mann muss es sich Ludewich handeln, zu gut passt Larjas Beschreibung auf ihn. Der Mann ist vollkommen in sein Würfelspiel versunken, so dass er dich noch nicht bemerkt hat.

Gehst du direkt auf ihn zu, um ihn zur Rede zu stellen (305), oder beobachtest du ihn lieber aus einer Ecke des Raumes heraus, um ihm folgen zu können, sobald er den *Würfelbecher* verlässt (169)? Bevor du dich entscheidest, kreuze aber noch das **R** auf dem Spielprotokoll an.

427

Nachdem ihr an einem Tisch nahe der Tür Platz genommen habt, dauert es einen Augenblick, bis ein blasser Bursche im Schankraum erscheint und sich zunächst um das Pärchen kümmert, welches bezahlt und nun eilig aufbricht. Anschließend bringt der Junge dem Mann in der grünen Gewandung eine zweite Weinkaraffe, bevor er sich schließlich euch zuwendet.

Für 8 Kreuzer bekommt ihr zwei Krüglein mit Wein. Suppe mit Schmalzbrot – die einzige Mahlzeit, nachdem das Sup-

penhuhn bereits am Nachbartisch verspeist wurde, könnt ihr für jeweils 7 Kreuzer bekommen. Für 2 Silbertaler könnt ihr euch ein schlichtes Zimmer im oberen Stockwerk teilen, für 6 ein bequemes. Während du noch in deinem Geldbeutel kramst und überlegst, wie viel Luxus ihr euch nach der anstrengenden Zeit gönnen könnt, fragt deine Begleiterin kurz nach dem Abort und entschuldigt sich kurz.

Bevor du bei Abschnitt 171 weiter liest, kreuze zunächst das **B** an.

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Auf dem Spielprotokoll befindet sich eine Liste mit Buchstaben und Kreisen. Mitunter wirst du aufgefordert, einen Kreis entsprechend des daneben gedruckten Buchstabens anzukreuzen. Dadurch kann sich das Abenteuer 'merken', welche Entscheidungen du getroffen und welche Leistungen du vollbracht hast. Später kann es dir passieren, dass du einen bestimmten Abschnitt aufsuchen kannst oder sollst, abhängig davon, ob ein bestimmter Buchstabe angekreuzt wurde oder nicht.

Falls im Spielprotokoll bereits Kreuze von einem vorherigen Spiel markiert sind, radier sie nun alle weg. Das **B** ist der erste anzukreuzende Buchstabe im Spiel. Wenn du das **B** angekreuzt hast, geht es für dich bei Abschnitt 171 weiter.

428

Ein Blick zu Erloran genügt, woraufhin der Magier sofort beginnt, auf einen Besen zu deuten und im Befehlston die Worte "Motoricus Geisteshand" zu sprechen. Wenn Erloran noch über 3 AsP oder mehr verfügt und ihm die Zauberprobe (KL/FF/KK) gelingt, lies Abschnitt 71, andernfalls Abschnitt 309.

429

Ein gewaltiger Blitz zuckt durch den Nachthimmel, taucht die Umgebung für einen Moment in gleißendes Licht. Unerbittlich prasselt der nasse Regen auf dich nieder, dringt bis auf deine Haut. Und du hastest vorwärts, auf jeden Schritt bedacht, aber dennoch zügig der Gestalt folgend, die gerade vom Dachgiebel auf das gegenüberliegende Schieferdach springt. 'Nur nicht abrutschen', denkst du. Links und rechts deines schmalen Pfads fällt das Dach steil ab, darunter sind es noch einmal gute acht Schritte bis zum gepflasterten Boden. Noch sechs Schritte bis zur Dachkante. Die Gestalt hat den Sprung erfolgreich gemeistert. Gewand richtet sie sich auf, schon kraxelt sie die Dachschräge hinauf. Noch fünf Schritte – auch du wirst etwas wagen müssen. Noch vier, du beschleunigst deinen Lauf, betest, springst ...

... und schlägst hart mit dem Oberkörper auf der Kante auf, rutschst, fällst ... und greifst nach einem Holzbalken, auf dem ein Teil der Dachkante aufliegt. Du hängst an einem Arm, erneut zuckt ein Blitz über den Himmel – und dann steht sie über dir, die Gestalt. Aus dem Gejagten wurde der Jäger, aus dem Jäger der Gejagte – oder war es nie anders?

Verzweifelt versuchst du, dich auch mit der anderen Hand an der Dachkante festzuklammern, mit deinen Füßen Halt zu fin-

den, aber es gelingt dir nicht recht. Über dir zieht die Gestalt die Kapuze zurück und jetzt erkennst du den Mann, der im Speisesaal gerade noch mit der jungen Frau zusammen gespeist hatte. "Nimm es bitte nicht persönlich", erklärt er dir. "Aber wir können keine Zeugen gebrauchen."

Fragen schwirren dir durch den Kopf. Wer ist "wir" und wieso bist du ein Zeuge ... Beherzt tritt dir der Mann auf die Finger, Schmerzen jagen durch deine Hand. Du hast kaum noch die Kraft, dich zu halten, dann droht dir der Sturz in die Tiefe, ein Sturz, der tödlich auf dem Pflaster unter dir enden würde. Verzweifelt graben sich deine Finger ins Holz, deine Sehnen schmerzen, deine Haut scheuert sich wund, du drohst im Regen abzurutschen – und der Kerl genießt seinen Triumph. Hämmisch grinst er dich an, dann hebt er den Fuß ...

... und stürzt kopfüber mit ungläubiger Miene über dich hinüber in die Tiefe. Fassungslos starrst du seinem Sturz hinterher, fassungslos schaut er dich an, verzweifelt, dann erstarrt sein Blick, sechs Schritte unter dir, als das Genick auf dem Kopfsteinpflaster bricht.

Was ist geschehen? Du schaust wieder nach oben, erkennst einen weiteren, düsteren Schatten, der sich vorsichtig zur Dachkante schiebt, über dir größer wird – ein Blitz zuckt über den Himmel und dann erkennst du ihn (338)!

430

Ohne Probleme steigst du durch die Fensteröffnung ins Innere des Gebäudes. Der einzelne Raum liegt komplett im Dunkeln, es fällt dir schwer, die Hand vor Augen zu sehen. Wenn du nur das **U** angekreuzt hast, geht es weiter bei Abschnitt 87. Hast du zusätzlich auch das **V** angekreuzt, lies bei Abschnitt 345 weiter. Wenn du keinen der beiden Buchstaben angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 328 weiter.

431

Du rutschst ab und fällst mit dem Rücken auf die oberste Baumstammschicht, wobei du dir 1W6 Schadenspunkte zuziehst. Falls deine Lebensenergie dadurch auf Null oder darunter gesunken ist, lies bei Abschnitt 102 weiter. Andernfalls kannst du einen neuen Anlauf wagen (296) oder doch die Leiter benutzen (304).

432

Markiere das **K** auf deinem Spielprotokoll, bevor du zu Abschnitt 420 auf die Lichtung zurück kehrst.

433

Xulminas Mundwinkel verziehen sich zu einer traurigen Miene: "Meister Jarbald war ein faszinierender Mann, der mehr zu sein schien, als er vorgab. Möge ihm Phex wohlgesonnen sein und ihn an seiner Tafel willkommen heißen." Für einen kurzen Augenblick herrscht Stille, dann wischt Xulmina mit der Hand über den Tisch, als würde sie das Thema symbolisch beiseite schieben (288).

434

Lege eine Probe auf *Heilkunde Wunden* (KL/CH/FF) ab, deren Gelingen dich zu Abschnitt 79 bringt, deren Mislingen dich aber zu Abschnitt 293 führt.

435 D

Da sich weder Dairon noch du vorher mit grünlichen Flammen beschäftigt habt, fällt euch auch gemeinsam nichts dazu ein (100).

435 E DE

“Grünliche Flammen sind selten, aber wenn man die richtigen Zutaten verbrennt, können sie entstehen”, berichtet Erloran. “Wir sollten die Alchemisten vom Roten Salamander (**h: Roter Salamander 263**) befragen.”

Lies bei Abschnitt 100 weiter.

436

Du schaffst es nicht rechtzeitig auf den rettenden Baum. Ein Kampf ist unausweichlich (155).

437

Zwar kannst du mehrere Geräusche aus dem Kellerraum hören, aber es gelingt dir nicht, sie einer Ursache zuzuordnen. Stürmst du nun nach unten (262) oder ziehst du dich lieber zurück (**Karte**)?

438 S

Auf der Straße sind viele Passanten unterwegs, aber diese tragen Einkäufe, unterhalten sich mit anderen Fußgängern oder schauen besorgt auf die schlammigen Pfützen, denen sie eilig auszuweichen versuchen.

Lediglich ein alter Mann scheint hier schon länger zu verweilen, sitzt er doch auf einer Gemüsebox und bettelt die Vorbeieilenden an. Sein Gesicht ist eingefallen, die Haut blass. Das linke Auge wird von einer Augenklappe verdeckt, anstelle des linken Unterschenkels trägt er eine Holzprothese.

“Bitte sagt, ist Euch etwas Ungewöhnliches aufgefallen?“, fragst du rasch. “Mir fällt viel auf, das wohl! Aber falls du das schreiende Mädchen meinst, dass sie aus der Schänke weggetragen haben – dazu kann ich dir was sagen. Aber das kostet dich etwas – sagen wir einen Silbertaler.”

Willst du zahlen (351) oder nicht und dich stattdessen großlos in die *Blaue Tanne* zurückziehen (100)?

438 D

Auf der Straße sind viele Passanten unterwegs, aber diese tragen Einkäufe, unterhalten sich mit anderen Fußgängern oder schauen besorgt auf die schlammigen Pfützen, denen sie eilig auszuweichen versuchen.

Lediglich ein alter Mann scheint hier schon länger zu verweilen, sitzt er doch auf einer Gemüsebox und bettelt die Vorbeieilenden an. Sein Gesicht ist eingefallen, die Haut blass. Das linke Auge wird von einer Augenklappe verdeckt, anstelle des linken Unterschenkels trägt er eine Holzprothese.

“Bitte sagt, ist Euch etwas Ungewöhnliches aufgefallen?“, fragst du rasch. “Mir fällt viel auf, das wohl! Aber falls du das schreiende Mädchen meinst, dass sie aus der Schänke weggetragen haben – dazu kann ich dir was sagen. Aber das kostet dich etwas – sagen wir einen Silbertaler.”

Willst du zahlen (351) oder nicht und dich stattdessen großlos in die *Blaue Tanne* zurückziehen (100)? Noch während du zögerst, raunt dir Dairon zu, dass er sich der Sache an-

nehmen könne, wobei er laut hörbar mit den Fingerknochen knackt (23).

438 E

Auf der Straße sind viele Passanten unterwegs, aber diese tragen Einkäufe, unterhalten sich mit anderen Fußgängern oder schauen besorgt auf die schlammigen Pfützen, denen sie eilig auszuweichen versuchen.

Lediglich ein alter Mann scheint hier schon länger zu verweilen, sitzt er doch auf einer Gemüsebox und bettelt die Vorbeieilenden an. Sein Gesicht ist eingefallen, die Haut blass. Das linke Auge wird von einer Augenklappe verdeckt, anstelle des linken Unterschenkels trägt er eine Holzprothese.

“Bitte sagt, ist Euch etwas Ungewöhnliches aufgefallen?“, fragst du rasch. “Mir fällt viel auf, das wohl! Aber falls du das schreiende Mädchen meinst, dass sie aus der Schänke weggetragen haben – dazu kann ich dir was sagen. Aber das kostet dich etwas – sagen wir einen Silbertaler.”

Willst du zahlen (351) oder nicht und dich stattdessen großlos in die *Blaue Tanne* zurückziehen (100)? Noch während du zögerst, raunt dir Erloran zu, er könne den Bettler mit Magie Gesprächig machen (246).

438 DE

Auf der Straße sind viele Passanten unterwegs, aber diese tragen Einkäufe, unterhalten sich mit anderen Fußgängern oder schauen besorgt auf die schlammigen Pfützen, denen sie eilig auszuweichen versuchen.

Lediglich ein alter Mann scheint hier schon länger zu verweilen, sitzt er doch auf einer Gemüsebox und bettelt die Vorbeieilenden an. Sein Gesicht ist eingefallen, die Haut blass. Das linke Auge wird von einer Augenklappe verdeckt, anstelle des linken Unterschenkels trägt er eine Holzprothese.

“Bitte sagt, ist Euch etwas Ungewöhnliches aufgefallen?“, fragst du rasch. “Mir fällt viel auf, das wohl! Aber falls du das schreiende Mädchen meinst, dass sie aus der Schänke weggetragen haben – dazu kann ich dir was sagen. Aber das kostet dich etwas – sagen wir einen Silbertaler.”

Willst du zahlen (351) oder nicht und dich stattdessen großlos in die *Blaue Tanne* zurückziehen (100)? Noch während du zögerst, raunt dir Dairon zu, dass er sich der Sache annehmen könne, wobei er laut hörbar mit den Fingerknochen knackt (23). Erloran bietet dagegen an, den Bettler mit Magie Gesprächig zu machen (246).

439

“Trogar ist ein armer Tropf. Sein Körper lässt ihn langsam im Stich, müsst Ihr wissen – und auch sein Geist ist trüb. Er hatte einst solch geschickte Hände ... Aber seit seine Frau Trauthold den schrecklichen Brand auslöste und dabei verstarb, ist er ein gebrochener Mann. Er hat sich vollkommen zurückgezogen, arbeitet kaum noch und ist vermutlich nur noch bei uns, weil er nicht weiß, wohin er gehen könnte ...”

Lies bei Abschnitt 124 weiter.

440

“Wir haben den Alchemisten Ludewich der Garde übergeben”, ergänzt Dairon eifrig, was König Efferdan aufhorchen lässt. Erhöhe den Aussagewert um 1 weiteren Punkt (284).

441

Behutsam trägst du das doch recht leichte Kistchen die Straße hinunter. Im Inneren spürst du mit jedem Schritt eine leichte Bewegung, Geräusche wie etwa ein Klappern hörst du aber nicht. Wirst du doch noch neugierig (20) oder willst du das Kästchen weiterhin in dem mit Regenwasser gefüllten Fass versenken (346)?

442 S Z+2

Mit hängenden Schultern tritt Ludewich vor dir zum zweigeschossigen Zeughaus am Marktplatz, wo die Garde ihr Quartier hat. Auf dein Pochen hin öffnet sich eine eisenbeschlagene Steineichtür, dahinter erscheint das Gesicht einer pausbackigen Frau, die dich schroff nach dem Grund für die späte Störung fragt.

Es dauert eine Weile, bis sie begriffen hat, dass du Ludewich schwerer Verbrechen beschuldigen möchtest. Überraschenderweise zieht sie sich daraufhin für eine Weile ins Innere des Hauses zurück, bevor sie mit zwei jungen Gardisten wieder erscheint. Die beiden nehmen Ludewich stumm in Gewahrsam, du wirst hereingebeten, um einem Weibel einige Fragen zu beantworten. Es dauert über zwei Stunden, in denen der Mann deine Aussage etwa ein halbes Dutzend Mal anhört, bevor er einige Stichpunkte auf einem Pergamentbogen macht und dir versichert, Ludewich in Gewahrsam zu lassen, bis der König zurück sei und der Fall an seinem Hof verhandelt werde.

Dann wirst du hinausgebeten, schließlich habe man noch andere Dinge zu tun. Das Wichtigste davon scheint dir schlafen zu sein, wie die dickliche Gardistin während der langen Unterredung mehrmals bewiesen hat (**Karte**). Kreuze auf deinem Spielprotokoll das **S** und das **W** an.

442 D Z+2

Mit hängenden Schultern tritt Ludewich vor euch zum zweigeschossigen Zeughaus am Marktplatz, wo die Garde ihr Quartier hat. Auf Dairons Pochen hin öffnet sich eine eisenbeschlagene Steineichtür, dahinter erscheint das Gesicht einer pausbackigen Frau, die euch schroff nach dem Grund für die späte Störung fragt.

Es dauert eine Weile, bis sie begriffen hat, dass du Ludewich schwerer Verbrechen beschuldigen möchtest. Überraschenderweise zieht sie sich daraufhin für eine Weile ins Innere des Hauses zurück, bevor sie mit zwei jungen Gardisten wieder erscheint. Die beiden nehmen Ludewich stumm in Gewahrsam, ihr werdet hereingebeten, um einem Weibel einige Fragen zu beantworten. Nicht nur dir dürfte auffallen, dass dies für Dairon außerordentlich unangenehm zu sein scheint. Es dauert über zwei Stunden, in denen der Weibel eure Aussagen etwa ein halbes Dutzend Mal anhört, bevor er einige Stichpunkte auf einem Pergamentbogen macht und euch versichert, Ludewich in Gewahrsam zu lassen, bis der König zurück sei und der Fall an seinem Hof verhandelt werde.

Dann werdet ihr hinausgebeten, schließlich habe man noch andere Dinge zu tun. Das Wichtigste davon scheint euch schlafen zu sein, wie die dickliche Gardistin während der

langen Unterredung mehrmals bewiesen hat – darin seid ihr euch einig (**Karte**). Kreuze auf deinem Spielprotokoll das **S** und das **W** an.

442 E Z+2

Mit hängenden Schultern tritt Ludewich vor euch zum zweigeschossigen Zeughaus am Marktplatz, wo die Garde ihr Quartier hat. Auf Erlorans Pochen hin öffnet sich eine eisenbeschlagene Steineichtür, dahinter erscheint das Gesicht einer pausbackigen Frau, die euch schroff nach dem Grund für die späte Störung fragt.

Es dauert eine Weile, bis sie begriffen hat, dass du Ludewich schwerer Verbrechen beschuldigen möchtest. Überraschenderweise zieht sie sich daraufhin für eine Weile ins Innere des Hauses zurück, bevor sie mit zwei jungen Gardisten wieder erscheint. Die beiden nehmen Ludewich stumm in Gewahrsam, ihr werdet hereingebeten, um einem Weibel einige Fragen zu beantworten. Es dauert über zwei Stunden, in denen der Weibel eure Aussagen etwa ein halbes Dutzend Mal anhört, bevor er einige Stichpunkte auf einem Pergamentbogen macht und euch versichert, Ludewich in Gewahrsam zu lassen, bis der König zurück sei und der Fall an seinem Hof verhandelt werde. Dann werdet ihr hinausgebeten, schließlich habe man noch andere Dinge zu tun. Das Wichtigste davon scheint euch



schlafen zu sein, wie die dickliche Gardistin während der langen Unterredung mehrmals bewiesen hat – darin seid ihr euch einig (**Karte**). Erhöhe Erorans Moralwert um 1 und kreuze auf deinem Spielprotokoll das **S** und das **W** an.

442 DE Z+2

Mit hängenden Schultern tritt Ludewich vor euch zum zweigeschossigen Zeughaus am Marktplatz, wo die Garde ihr Quartier hat. Auf Erorans Pochen hin öffnet sich eine eisenbeschlagene Steineichtür, dahinter erscheint das Gesicht einer pausbackigen Frau, die euch schroff nach dem Grund für die späte Störung fragt.

Es dauert eine Weile, bis sie begriffen hat, dass du Ludewich schwerer Verbrechen beschuldigen möchtest. Überraschenderweise zieht sie sich daraufhin für eine Weile ins Innere des Hauses zurück, bevor sie mit zwei jungen Gardisten wieder erscheint. Die beiden nehmen Ludewich stumm in Gewahrsam, ihr werdet hereingebeten, um einem Weibel einige Fragen zu beantworten. Nicht nur dir dürfte auffallen, dass dies für Dairon außerordentlich unangenehm zu sein scheint. Es dauert über zwei Stunden, in denen der Weibel eure Aussagen etwa ein halbes Dutzend Mal anhört, bevor er einige Stichpunkte auf einem Pergamentbogen macht und euch versichert, Ludewich in Gewahrsam zu lassen, bis der König zurück sei und der Fall an seinem Hof verhandelt werde.

Dann werdet ihr hinausgebeten, schließlich habe man noch andere Dinge zu tun. Das Wichtigste davon scheint euch schlafen zu sein, wie die dickliche Gardistin während der langen Unterredung mehrmals bewiesen hat – darin seid ihr euch einig (**Karte**). Erhöhe Erorans Moralwert um 1 und kreuze auf deinem Spielprotokoll das **S** und das **W** an.

443

Es gelingt dir, deinen Sturz zu kontrollieren, so dass du zwar noch immer hart auf das nasse Pflaster aufschlägst, dabei aber nur 3 Punkte deiner Lebensenergie verlierst.

Falls deine Lebensenergie dadurch unter 0 gesunken ist, lies bei Abschnitt 102 weiter. Andernfalls kannst du dich nach einem anderen Weg umsehen (33) oder die Leiter aufrichten und sie erneut erklimmen (304).

Aventurien ist ein gefährlicher Kontinent und es gibt viele Möglichkeiten, körperlichen Schaden zu nehmen: sei es durch einen Sturz, den Hieb einer Axt, einen herabfallenden Blumentopf oder einen scharfkantigen Stein. Glücklicherweise bringt dich nicht jede Verletzung sofort um. Kleine Unfälle sind kaum der Rede wert und vor allem hinderlich, andere können deinen Charakter aber auch schnell in Lebensgefahr bringen.

Wie viel Schaden dein Held aushalten kann, gibt seine LE an – seine Lebensenergie. Du findest für die Lebensenergie einen Wert auf dem Charakterbogen deines Helden. Du erleidest Schaden in Form von Schadenspunkten – mit SP abgekürzt. Die Menge der SP gibt an, um wie viele Lebensenergiepunkte (LeP) du deine Lebensenergie LE senken musst. Den neuen Wert notierst du unter LeP. Während der LE-Wert den maximal möglichen Wert de-

ner Lebensenergie angibt, gibt der Wert LeP die aktuelle Anzahl der Lebensenergiepunkte an.

Beispiel: Deine LE beträgt 30. Da du noch keinen Schaden genommen hast, hast du im Moment auch noch 30 LeP. Nachdem du dich am Stein geschnitten hast, hast du 1 SP Schaden erlitten. Du musst 1 SP von deiner LeP abziehen und notierst den neuen Wert für die LeP: 29.

444

Statt Kameire findet ihr nur einen Pergamentbogen, der zusammen mit einer goldenen Haarlocke mit einem schlichten Dolch an einem Holzpfeiler befestigt wurde. Gerade möchte Dairon den Zettel von der Wand reißen, da hält ihn Eroran am Ärmel fest. Der Ritter funkelt ihn daraufhin zornig an, bis Eroran mit einem leisen Seufzen erklärt, dass ihm der Zettel verdächtig vorkäme. Er wisse zwar nicht wo, aber er sei sich sicher, dass er einen solchen Pergamentbogen schon einmal gesehen habe. Dann liest Eroran laut vor: "Verschwindet aus der Stadt und vergesst, was ihr gesehen habt, sonst wird ihr Schreckliches geschehen!" Anschließend zischt er Dairon an: "Um das zu lesen, muss man den Bogen doch nicht berühren. Wie konnte ein so unvorsichtiger Mensch wie Ihr nur so alt werden?" Zu deiner Überraschung reagiert der Ritter nicht verärgert – sondern überrascht. Du erahnst auch einen Anflug von Respekt – nur wovor?

Schließlich schiebt der blonde Magier Dairon und dich zur Seite, starrt konzentriert auf das Pergament und murmelt leise Worte in einer fremden Sprache. Du bist dir sicher, dass er einen Zauber wirkt – doch wozu? Vermutlich wird er sich an eine magische Analyse des Papiers wagen. Du hast zumindest schon einmal gehört, dass Magier so etwas können.

Würfel für Eroran eine Probe +2 auf den Spruch ODEM ARCANUM (KL/IN/IN). Ist die Probe misslungen (238), mit bis zu 2 ZfP* (109) oder sogar noch besser (382) gelungen?

ZAUBEREI

Im Rahmen dieses Abenteuers bist du nicht nur auf weltliche Kräfte beschränkt, dank deines Gefährten Eroran kannst ab und an auch auf seine magischen Fähigkeiten zurückgreifen. Du darfst also zaubern, wenn er in deiner Nähe ist.

Beim Zaubern gilt es, einige Regeln zu beachten, diese sollen hier erläutert werden.

Aventurische Zauberer greifen vor allem auf Zaubersprüche zurück, um magisches Wirken zu ermöglichen. Bestimmte Rituale oder Artefakte sollen hier nicht behandelt werden. Zaubersprüche können von Magiern (aber auch allen anderen Zauberkundigen – auch diese sollen hier aber ausgespart werden) wie Talente erlernt werden. Du musst dir deswegen aber keine Gedanken machen, schließlich hat Eroran bereits 21 Zaubersprüche während seines Studiums erlernt. Eine Übersicht findest du in seinem Heldenbogen im Anhang. Dort kannst du eine Übersicht über

die vom ihm erlernten Zaubersprüche sehen, ebenfalls im Anhang befindet sich eine knappe Beschreibung aller Zaubersprüche.

Wie du dort nachschlagen kannst, dient der ODEM ARCANUM der magischen Analyse von Gegenständen, Lebewesen oder Zauberhandlungen. Erlorans Ziel ist damit klar – er möchte den Pergamentbogen untersuchen. Fraglich ist nur, ob ihm das gelingen wird.

Du bist aufgefordert worden, eine Zauberprobe durchzuführen. Diese wird genau wie eine Talentprobe durchgeführt. Es gilt eine Probe auf drei Eigenschaften zu würfeln – in diesem Fall einmal Klugheit und zweimal Intuition. Um zu hohe Würfe auszugleichen, stehen wiederum Punkte zur Verfügung. Diese heißen nicht Talentpunkte, sondern analog dazu Zauberfertigkeitpunkte (ZfP). Wie du Erlorans Heldendokument entnehmen kannst, besitzt er einen Zauberfertigkeitwert (ZfW) von +6. Damit lassen sich bis zu 6 Punkte ausgleichen. Allerdings ist der Zauber um +2 erschwert (was daran liegt, dass das Pergament schwer zu begutachten ist), so dass diese Erschwerung mit den ZfP verrechnet werden muss. Wie bei einer erschwerten Talentprobe hat Erloran also nur 4 ZfP zur Verfügung. (ZfW – Erschwerung = ZfP). Wäre der Zauber um –3 erleichtert gewesen, hätte Erloran 9 ZfP gehabt – aber unter den gegebenen Umständen sind es eben 4 ZfP. Du musst nun die Probe analog einer Talentprobe würfeln. Für jeden überwürfelten Eigenschaftspunkt musst du einen ZfP abziehen. Wenn du dabei mehr ZfP bräuchtest, als du zur Verfügung hast, gilt der Zauber als gescheitert. Der reduzierte Wert wird auch ZfP* genannt.

Dazu ein Beispiel: *Erloran hat einen KL-Wert von 14 und eine IN-Wert von 12. Du würfelst für KL eine 14 und für IN eine 8 und eine 14. Die Klugheit hast du nicht überwürfelt, du behältst also noch 4 ZfP* als Zwischenstand. Die 8 liegt weit unter dem IN-Wert von 12, also musst du auch für diesen Wurf keine ZfP* abziehen. Der letzte Wurf war allerdings 2 Punkte zu hoch, weshalb zu 2 Punkte von deinen ZfP* abziehen musst. Du hast nach dem dritten Wurf also nur noch 2 ZfP* übrig. Damit ist der Zauber gelungen – und du hast sogar noch ZfP* übrig.*

Wie du den Verweisen auf folgende Kapitel entnehmen kannst, hängt die Wirkung eines Zaubers manchmal von den übrig behaltenen ZfP* ab.

Sollte eine Erschwerung größer sein als der ZfW, so muss der Magier von Anfang an mit einer negativen Zahl an ZfP* arbeiten. Dann ist jede Eigenschaftsprobe um die ZfP* erschwert und eine einzelne misslungene Probe führt zum Misslingen des Spruchs.

Wenn ein Mensch verzaubert werden soll, kann es sein, dass dieser einen natürlichen Widerstand leistet – einen mentalen Schutz etwa. Das Maß dafür wird Magieresistenz (MR) genannt und im Rahmen dieses Abenteuers stets mit den Aufschlägen verrechnet, so dass du dich um diesen Wert nicht gesondert kümmern musst – außer bei Kampfsprüchen wie etwa dem PARALYSIS oder dem PLUMBUMBARUM.

Das Anwenden eines Zaubers kostet den Zauberer Energie. Diese Energie heißt in Aventurien Astralenergie (kurz: AE).

Erloran beginnt – auch diese Information kannst du seinem Heldenbogen entnehmen – mit 37 AsP. Jeder Zauber erfordert den Einsatz von Astralenergie, dazu werden AsP von der AE abgezogen. Wenn die AE auf 0 AsP gesunken ist, kann ein Zauberer nicht mehr zaubern. Es kann auch passieren, dass ihm ein Spruch misslingt, weil dieser mehr AsP kostet, als der Magier im Moment des Zauberns besitzt.

Zaubern kosten also AsP, die von der AE abgezogen werden. Kostet ein Zauber mehr AsP, als der Zauberer besitzt, misslingt der Spruch automatisch.

Misslungene Sprüche kosten immer die Hälfte (aufgerundet) der AsP, die ein gelungener Zauber gekostet hätte. Falls die Kosten eines Spruchs zu hoch waren und dieser deswegen misslingt, wird ebenfalls die Hälfte der AsP abgezogen, maximal aber so viele AsP, wie die AE zu diesem Zeitpunkt noch betrug.

Wenn Erloran mehr als 6 Stunden am Stück schläft, regeneriert er dabei neben seiner Lebensenergie auch 1W6+2 AsP.

Die Menge an AsP, die ein Zauber kostet, hängt vom jeweiligen Spruch, aber mitunter auch von anderen Faktoren ab, die sich aus der jeweiligen Situation und dem speziellen Spruch und seiner Wirkung ergeben. Einige Beispiele sind: ein spezieller Effekt, die Wirkungsdauer, die Anzahl der zu bezaubernden Personen oder Dinge, die Größe eines Gegenstandes, die Komplexität eines Schlosses. Diese Faktoren können außerdem zu Erschwerungen bei der Zauberprobe führen. Ein komplexes Schloss zu knacken erfordert auch für einen Magier mehr Aufwand als einen einfachen Riegel zu bewegen.

Für DSA unüblich, im Rahmen dieses Abenteuers aber sinnvoll, sollen die Zaubersprüche zudem in drei Kategorien eingeteilt werden: *Kampfszauber, Werteverändernde Zauber* und *Sonstige Zauber*.

Kampfszauber werden von Erloran im Kampf eingesetzt – oder um jemandem zu schaden. Erloran nutzt sie in eigenen Kämpfen, wobei du sie statt einer Attacke einsetzen kannst. In diesem Fall würfelst du statt eines Angriffs eine Zauberprobe (eventuell erschwert um die gegnerische Magieresistenz) und ziehst anschließend die Kosten für den Spruch von der AE ab.

Werteverändernde Zauber können jederzeit von dir angefordert werden – solange es die Situation zulässt und Erloran ungestört zaubern kann. Die Zauber haben in der Regel eine bestimmte Dauer, die berücksichtigt werden sollte. Diese Zauber, ihre Verwendung und auch die Berücksichtigung von Kosten, Wirkung und Dauer des Spruchs liegen alleine in deiner Hand. Wenn du etwa auf dem Markt unterwegs bist, kannst du für eine Stunde deine Fingerfertigkeit mit Hilfe des ATTRIBUTO erhöhen, vorausgesetzt Erloran verfügt noch über mindestens 7 AsP und die Zauberprobe gelingt dir. Nach einer Stunde ist die Wirkung aber vorbei. Du kannst nicht am Abend des nächsten Tages noch auf den erhöhten Wert zurückgreifen – es sei denn, du hast erneut gezaubert.

Alle anderen Zauber werden im Rahmen dieses Abenteuers explizit als Handlungsoption angeboten – ihr Einsatz ist andernorts nicht sinnvoll.

IM BURGHOF

Hier bist du vorerst sicher, auch wenn der **Griff der Schwarzen Eiche** nach wie vor drohend das Land umklammert. Aber es ist dir gelungen, König Efferdan über die Bedrohung zu unterrichten und ihn zu überzeugen, ein kleines Heer aufzustellen, welches sich den Verrätern und ihren neuen Verbündeten – den Schwarzpelzen – entgegenstellen wird.

Doch bis zu dessen Abreise wird noch etwas Zeit vergehen, so dass deine Wunden heilen können. Außerdem kannst du in Ruhe das Erlebte und all die neuen Erfahrungen verarbeiten.

Für das Bestehen des Abenteuers darfst du dir **200 Abenteuerpunkte** notieren. Dazu kommen noch einmal **20 Abenteuerpunkte** für jeden von Erlorans Moralpunkten über 0 und zusätzliche Abenteuerpunkte anhängig davon, welche Buchstaben du auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast:

Angekreuzt Abenteuerpunkte

E	10
G	20
H	10
I	10
J	30
L	20
M	10
N	10
O	20
P	10
S	40
U	10
V	70
X	10

Natürlich darfst du die Abenteuerpunkte nach den Steigerungsregeln im Anhang sogleich nutzen, um die Werte deines Helden zu verbessern.

Außerdem haben auch Dairon und Erloran Erfahrungen gesammelt, die sich in Abenteuerpunkten niederschlagen. Notiere den beiden pauschal zwei Drittel der für dich berechneten Abenteuerpunkte. Anschließend darfst du auch für die beiden eine Steigerung ihrer Werte durchführen.

EPILOG

Drei Wochen sind vergangen, seit König Efferdan verkündet hat, ein kleines Heer in den Norden des Landes zu schicken. Nun hat der Boron bereits begonnen, der erste Schneefall hat eingesetzt, die Stadt und das Umland sind unter einer weißen Decke versunken. In der Burg haben sich Kameire, Erloran und du sicher gefühlt. Aber ihr könnt nicht ewig hier verweilen – und die Vorstellung bedrückt dich, dass die Menschen im Norden des Landes noch immer den Schwarzpelzen und ihren verräterischen Verbündeten ausgeliefert sind.

Du prüfst noch einmal den Sattel deines Pferdes. Kameire führt ihres gerade aus dem Stall, Erloran hat sich bereits in den Sattel geschwungen und trabt hinüber zu Dairon, der mit zwei jungen Soldaten plaudert, die ehrfürchtig zu ihm empor schauen. Außer Erloran, Kameire und dir weiß niemand, welcher dunkler Schatten über dem Ritter lastet, welche Schuld er auf sich geladen hat.

Vermutlich ist es so am Besten. Dairon wird euch noch von großem Nutzen sein, solange er treu an eurer Seite kämpft. Im Moment glaubst du fest daran, doch was wird passieren, wenn ihr in den Grenzlanden zum Ersten mal die Schwerter ziehen und sie gegen die Verschwörer erheben müsst? Möchtest du dann immer noch Seite an Seite mit Dairon kämpfen?

Plötzlich ertönt das tiefe Dröhnen eines Horns. Es wird Zeit, dem Schrecken im Norden ein Ende zu bereiten, Zeit aufzubrechen, Zeit für die **Rückkehr zur Schwarzen Eiche**.

APPENDIX

ERFAHRUNGEN PUTZEN

Wenn du AP sammelst, entspricht dies gewonnener Erfahrung. Gewonnene Erfahrung zeigt sich wiederum in besseren Kenntnissen und Fähigkeiten. Dieser Schritt soll nun erklärt werden.

Gesammelte AP können jeweils einmal eingesetzt werden, um positive Eigenschaften zu verbessern oder negative abzubauen. Kein AP darf dabei doppelt aufgewendet werden. Es gibt daraus folgend eigentlich drei AP-Konten: die insgesamt gesammelten AP, die bereits ausgegebenen AP und die noch zum Ausgeben verbliebenen AP.

Mit den zum Ausgeben verbliebenen AP kannst du:

- ☞ Talentwerte verbessern
- ☞ neue Talente lernen
- ☞ Eigenschaftswerte verbessern
- ☞ Lebensenergie oder Ausdauer erhöhen
- ☞ Nachteile vermindern oder ganz abbauen
- ☞ Astralenergie oder Magieresistenz erhöhen
- ☞ Sonderfertigkeiten erwerben

DIE STEIGERUNGSKOSTENTABELLE (SKT)

Es ist leicht, etwas ganz neu zu lernen, schwerer, etwas zur Perfektion zu bringen. Nach diesem Prinzip ist es immer aufwändiger, etwas zu verbessern, in dem man bereits einen hohen Wert hat. Dies soll mit Hilfe der Steigerungskostentabelle – kurz SKT – abgebildet werden (siehe nächste Seite).

Wie du siehst, gibt es verschiedene Spalten A* bis H. Jedem Eigenschafts-, Talent-, Zauber- oder sonstigem Wert ist eine Spalte zugeordnet. Ganz links befindet sich der jeweilige Wert. Du musst im Prinzip nur die passende Spalte auswählen, links den nächst höheren Wert ablesen, auf den du steigern willst, und dann nach rechts zur ausgewählten Spalte schauen. Dort kannst du die aufzuwendenden AP-Kosten ablesen. Wenn du über genügend AP verfügst, kannst du diese ausgeben und den betreffenden Wert dann erhöhen oder verringern. Es gibt einige Ausnahmen, aber auf diese wird gesondert eingegangen.

TABELLE DER TALENTKOSTEN

Wert	A+	A	B	C	D	E	F
Aktivierung	1	1	2	3	4	5	8
1	1	1	2	2	3	4	14
2	1	2	4	6	7	9	22
3	1	3	6	9	12	15	32
4	2	4	8	13	17	21	41
5	4	6	11	17	22	28	48
6	5	7	14	21	27	34	55
7	6	8	17	25	33	41	65
8	8	10	19	29	39	48	70
9	9	11	22	34	45	55	80
10	11	13	25	38	50	65	85
11	12	14	28	43	55	70	95
12	14	16	32	47	65	80	105
13	15	17	35	51	70	85	120
14	17	19	38	55	75	95	130
15	19	21	41	60	85	105	140
16	20	22	45	65	90	110	155
17	22	24	48	70	95	120	165
18	24	26	51	75	105	130	180
19	25	27	55	80	110	135	195
20	27	29	58	85	115	145	210

TALENTWERTE ANPASSEN

Für Talentwerte gilt das Verfahren fast uneingeschränkt. Zu beachten ist, dass einige Helden mit negativen Talentwerten starten. Daher gibt es auch die Zeilen für Werte von -3 bis -1 Punkte. 0 ist der Startwert für ein gerade aktiviertes Talent.

Bevor dir das Verfahren an einem Beispiel verdeutlicht wird, soll kurz eine Zuordnung der Talente zu den Spalten erfolgen.

A: (fast alle) Sprachen und die Schrift der eigenen Sprachenfamilie – also die Ihres Helden

B: Betören, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Überzeugen, Fährtensuchen, Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Anatomie, Brett-/Kartenspiele, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Götter/Kulte, Heraldik, Kriegskunst, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Sprachenkunde, Sternkunde, Tierkunde, Abrichten, Ackerbau, Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Boote Fahren, Fahrzeuge Lenken, Falschspiel, Feinmechanik, Fleischer, Gerber/Küschner, Grobschmied, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunden Wunden, Holzverarbeitung, Kartographie, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schlösser Knacken, Schneidern, Seefahrt, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Tätowieren, Zimmermann, Fremdsprachen, einige wenige, sehr komplexe Muttersprachen

C: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere, besonders komplexe Fremdsprachen

D: Akrobatik, Athletik, Gaukeleien, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Tanzen, Taschendiebstahl, Zechen, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihand-Hieb Waffen

E: Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Nun also das versprochene Beispiel: *Du hast einen TaW in Reiten von 4 und möchtest ihn auf 6 steigern.* Reiten gehört zur Spalte D. Um den TaW von 4 auf 5 zu steigern, musst du also 22 AP ausgeben werden, für die Steigerung von 5 auf 6 noch einmal 27. Insgesamt kostet dich das Verbessern des Reiten-TaW von 4 auf 6 also $22 + 27 = 49$ AP. Dafür hättest du auch den Überreden-Wert in Spalte B von 2 auf 6 bringen können ($6 + 8 + 11 + 14 = 39$ AP) und hättest noch 10 AP übrig gehabt, etwa um deine Muttersprache von 7 auf 8 TaP zu erhöhen.

Bedenke bitte noch, dass ein Talent von den zu Grunde liegenden Eigenschaften abhängt – schließlich werden diese auch geprüft. Daher ist es nicht erlaubt, den TaW weiter zu steigern, wenn er bereits so hoch ist wie die beste zu Grunde liegende Eigenschaft plus 3.

BESONDERE ERFAHRUNGEN BEIM ANWENDEN VON TALENTEN

Mitunter macht man besondere Erfahrungen in besonderen Situationen. Wenn dies der Fall ist, wird dies am Ende des Abenteuers ausgewiesen. Ein Talent, in welchem besondere Erfahrungen gemacht wurden, darf für jeweils eine besondere Erfahrung um einen Punkt gesteigert werden, wobei eine Spalte weiter links gilt.

Dazu ein Beispiel: *Hätte dein Held eine besondere Erfahrung im Reiten gemacht, hätte ihn die Steigerung von 4 TaP auf 5 TaP nur 17 AP gekostet.*

TALENT NEU ERLERNEEN

Solltest du ein Talent noch nicht beherrschen, es aber neu erlernen wollen, musst du zunächst die Aktivierungskosten (zu finden in der Zeile Akt./0) zahlen. Dann hast du in dem Talent einen TaW von 0 und kannst ganz normal zu steigern beginnen. Falls ein Talentwert negativ ist, muss er vorher noch auf den Wert 0 gesteigert werden. Dazu dienen die Zeilen -3 bis -1. Eine genaue Beschreibung der Talente findest du im **Basisregelwerk** oder im Band **Wege der Helden**. Es ist an dieser Stelle aber leicht nachzuvollziehen, dass unter das Talent *Fleischer* Tätigkeiten eines Fleischers fallen und *Reiten* die Fähigkeit beschreibt, sich auf einem Pferd zu halten.

KAMPFTALENTWERTE STEIGERN

Wenn ein Kampftalent gesteigert wurde, darfst du jeden gesteigerten Punkt entweder auf deinen AT- oder deinen PA-Wert der Waffengattung des Talents anheben. Dies gilt – wie geschrieben – für jeden gesteigerten Punkt einmal. Die Differenz von AT- zu PA-Wert darf aber niemals größer als 5 Punkte sein.

Dazu ein Beispiel: *Ein Held hat im Talent Schwerter einen TaW von 6. Sein AT-Basiswert beträgt 8, der PA-Basiswert 8. Der Held hat damit für Schwerter folgende Werte: AT 9, PA 13. Er könnte auch andere Werteverteilungen haben, aber der Spieler hat 1 Punkte auf den AT- und 5 Punkte auf den PA-Wert verteilt. Nun wird der TaW Schwerter auf 7 Punkte gesteigert. Der Spieler könnte den AT-Wert auf 10 Punkte oder den PA-Wert auf 14 Punkte steigern. Er entscheidet sich für die Parade. Die Werte betragen nun also: TaW Schwerter 7, Schwerter AT 9, PA 14. Wenn nun der TaW Schwerter noch um 1 weiteren Punkt gesteigert würde, müsste der Spieler die AT anheben, da der PA-Wert um 6 Punkte größer als der AT-Wert wäre, wenn der PA-Wert auf 15 gesteigert werden würde.*

EIGENSCHAFTEN STEIGERN

Auch Eigenschaften können gesteigert werden – allerdings nur bis zum Anderthalbfachen des Startwertes. Bei einem Startwert von 13 Punkten kann die Eigenschaft also maximal auf den Wert 20 gesteigert werden. Die Kosten entnimmst du bitte der Spalte H.

Wenn du eine Eigenschaft verändert hast, berechnen sich auch davon abgeleitete Werte neu. Dabei müssen aber auch Faktoren wie die Rasse oder Klasse deines Helden berücksichtigt werden. Wenn du all diese Einflussfaktoren berücksichtigen möchtest, solltest du dir das **Basisregelwerk** oder den Band **Wege der Helden** gönnen. An dieser Stelle reicht der Platz für eine entsprechende Berücksichtigung leider nicht aus.

Ein Held kann maximal KO / 2 LeP dazukaufen und maximal KO AuP.

STEIGERUNG VON LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

Du kannst Ausdauer- (Spalte E) und Lebensenergiepunkte (Spalte H) dazu kaufen. In beiden Fällen gilt aber: Die Zeile orientiert sich nicht am aktuellen Wert, sondern nur an der Zahl bisher dazu gekaufter Punkte.

Wenn du also noch keinen LeP gekauft hast, dies nun aber tun möchtest, kostet dieser erste Punkt 16 AP.

NACHTEILE VERMINDERN

Für jeweils 100 AP kannst du einen Punkt eines Nachteils abbauen. Nachteile, die keine Punkte aufweisen, sind vorerst nicht abbaubar. Mit Nutzung des **Basisregelwerks** oder des Bandes **Wege der Helden** ändert sich dies aber.

MAGIERESISTENZ ERHÖHEN

Hier gilt Ähnliches wie bei der Lebensenergie. Es wird in Spalte H gesteigert, die maximale Anzahl an zukaufbarer MR beträgt MU / 2.

ASTRALENERGIE ERHÖHEN

Hier gilt Ähnliches wie bei der Lebensenergie. Es wird in Spalte G gesteigert, die maximale Anzahl an zukaufbarer Astralenergie entspricht dem CH-Wert.

ZAUBERSTEIGERN

Zauber werden genauso wie Talente behandelt. Der Komplexitätswert des Zaubers gibt die Spalte in der SKT an. Hauszauber, die absolute Spezialität eines Zauberers, lassen sich um eine Spalte leichter steigern.

Neue Zaubersprüche können erlernt und aktiviert werden. Hierfür wird aber ein Lehrmeister oder ein Zauberbuch benötigt. Du kannst im Rahmen der Soloabenteuer-Trilogie um die **Schwarze Eiche** keine Zauber erlernen, ohne dass dies explizit erwähnt wäre.

ERLORANS ZAUBER

Der Magier verfügt über inzwischen 22 Zaubersprüche, die er gemäß seiner momentanen Zauberfertigkeit unterschiedlich gut beherrscht. Wie du die Zauber einsetzen kannst, entnimmst du dem Regelkasten bei Abschnitt 444. Hier sollen lediglich die Zauber vorgestellt werden.

Die Sprüche sind alphabetisch sortiert und in drei Kategorien unterteilt: Kampfzauber (Kampf), statusverändernde Zauber (Status) und Sprüche, die nur in bestimmten Situationen im Abenteuer eingesetzt werden können (Situation). Außerdem werden auch Erlorans ZfP und die für eine Probe notwendigen Eigenschaften angegeben, die Kosten des Spruchs, die Dauer der Zauberwirkung und die Komplexität, falls du Erlorans ZfW steigern möchtest. Diese Angabe entspricht der allgemeinen Festlegung. Zauber, hinter deren Komplexität ein EHZ stehen, dürfen in einer Spalte weiter links als angegeben gesteigert werden, da dies Erlorans Hauszauber sind.

Armatrutz

Kategorie: Status

Erlorans ZfW: 6

Eigenschaften: (IN/GE/KO)

Kosten: zusätzlicher RS mal zusätzlicher RS minus ZfP*/2 AsP

Wirkungsdauer: 1 Kampf

Komplexität: B EHZ

Der Zauberer erhält eine stählerne Haut, die nach Wahl des Zauberers einen RS von maximal ZfW / 2 Punkte aufweist. Der Schutz hält nur physikalischen Schaden ab, der durch normalen RS geblockt werden könnte. Außerdem schützt er auch vor Tierbissen oder -kratzern, die üblicherweise SP verursachen würden.

Attributo

Kategorie: Status

Erlorans ZfW: 4

Eigenschaften: (KL/CH/gesteigerte Eigenschaft)

Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Komplexität: B

Der Zauberer kann eine Eigenschaft (MU, KL, IN, CH, FF, GE, KO, KK) eines Freundes oder von sich selbst für eine Stunde um ZfP* / 3 Punkte steigern.

Balsam Salabunde

Kategorie: Status

Erlorans ZfW: 5

Eigenschaften: (KL/IN/CH)

Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens aber 5 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C EHZ

Der Zauberer kann eine Person oder sich selbst heilen. Dabei werden augenblicklich die aufgewandten AsP in LeP umgerechnet, die der Zielperson gut geschrieben werden. Notfalls lässt sich sogar eine gerade tödlich verwundete Person (negative LE durch gerade erlittene Verletzung) heilen.

Bannbaladin

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 2

Eigenschaften: (IN/CH/CH)

Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: etwa eine Viertelstunde

Komplexität: B

Die verzauberte Person ist dem Zauberer gegenüber wohlgeson-



nen und versucht, ihm zu helfen oder ihn zu unterstützen. Informationen werden preisgegeben, solange das eigene Leben nicht bedroht ist. Die Probe ist um die MR des Verzauberten erschwert.



Blitz dich find

Kategorie: Kampf

Erlorans ZfW: 7

Eigenschaften: (KL/IN/GE)

Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: 1 Aktion im Kampf

Komplexität: B EHZ



Das Opfer des Zaubers ist für eine Attacke oder Parade geblendet und kann nicht handeln. Die Probe ist um die MR des Opfers erschwert.



Duplicatus Doppelbild

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 3

Eigenschaften: (KL/GE/CH)

Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: 1 Kampf

Komplexität: C



Der Zauberer erschafft die Illusion eines Doppelgängers, welche fortwährend mit dem Zauberer schwimmt, nur um sogleich wieder aus ihm hervorzutreten. Dem Gegner fallen Paraden um 1 Punkt schwerer. Gelingt dem Gegner eine unparierte Attacke, muss mit einem W6 entschieden werden, ob der Zauberer getroffen wird und Schaden nimmt (W6 zeigt 1, 2 oder 3) oder ob der Schlag durch die Illusion geht und keinen Schaden anrichtet (W6 zeigt 4, 5 oder 6).



Eisenrost und Patina

Kategorie: Kampf

Erlorans ZfW: 6

Eigenschaften: (KL/CH/GE)

Kosten: 4 AsP für kleine Waffen wie etwa Dolche, 6 AsP für mittlere Waffen wie Schwerter und 8 AsP für große Waffen wie Zweihänder

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C EHZ



Die Waffe des Gegners wird zusehends spröde und verrostet. Sie zerbricht nach 4 Treffern oder parierten Schlägen.



Falkenauge Meisterschuss

Kategorie: Status

Erlorans ZfW: 2

Eigenschaften: (IN/FF/GE)

Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: 1 Schuss unmittelbar nach Sprechen des Zaubers

Komplexität: B



Eine Probe für einen Fernkampf-Angriff wird für einen befreundeten Schützen um ZfP* Punkte erleichtert.



Flim Flam Funkel

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 4

Eigenschaften: (KL/KL/FF)

Kosten: 1 AsP

Wirkungsdauer: wenige Minuten

Komplexität: A

Eine bläuliche, kalte Lichtquelle schwebt über der Hand des Magiers und erhellt die Umgebung wie eine Kerze.

Foramen Foraminor

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 6

Eigenschaften: (KL/KL/FF)

Kosten: zwischen 2 und 12 AsP, je nach Komplexität des Schlosses

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C

Der Zauberer kann mit Hilfe des Zaubers ein verschlossenes Schloss öffnen. Der Zauber kann bei komplexen Schlössern drastisch erschwert sein und entsprechend teurer in den AsP-Kosten.

Fulminictus Donnerkeil

Kategorie: Kampf

Erlorans ZfW: 6

Eigenschaften: (IN/GE/KO)

Kosten: 1 AsP pro zugefügtem Schadenspunkt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C EHZ



Der Zauberer 'feuert' eine unsichtbare, magische Energiewelle auf sein Opfer, welches 2W6 + ZfP* SP erleidet – dabei aber nicht mehr, als der Zauberer AsP besitzt.

Gardianum Zauberschild

Kategorie: Status

Erlorans ZfW: 4

Eigenschaften: (KL/IN/KO)

Kosten: nach Wahl, mindestens aber 3 AsP

Wirkungsdauer: 1 Kampf

Komplexität: D



Wenn der Zauber gelingt, wird der Zauberer von einem magischen Schutzschild umgeben, welches magisch verursachte TP (etwa durch einen FULMINICTUS) absorbieren kann. Der Schild wird nach Gelingen der Probe vom Magier mit AsP aufgeladen. Jeder aufgewandte AsP entspricht einem zu absorbierenden TP. Wenn die Ladung des Schildes aufgebraucht ist, schlägt der restliche Schaden durch. Nach dem Kampf verfällt der Schutz. Kampfzauber aus dem Schild heraus sind möglich.

Horriphobus Schreckgestalt

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 4

Eigenschaften: (MU/IN/CH)

Kosten: 7 AsP

Wirkungsdauer: etwa eine Viertelstunde

Komplexität: C



Der Zauberer erscheint dem Opfer unheimlich bedrohlich, es hat panische Angst vor ihm und würde vieles tun, um die Bedrohung zu überstehen. Die Probe ist um die MR des Opfers erschwert.

Ignifaxius Flammenstrahl

Kategorie: Kampf

Erlorans ZfW: 6

Eigenschaften: (KL/FF/KO)

Kosten: Anzahl der TP in AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C EHZ

Aus der Hand des Zauberers schießt eine Feuerlanze, die dem Opfer Verbrennungen zufügt. Der Magier wählt, wie viele W6 er zum Auswürfeln des Schadens nehmen möchte, maximal aber ZfW Würfel. Die angezeigten Augen werden addiert und entsprechen den verursachten TP, aber nicht mehr als der Zauberer noch AE hat. RS wirkt gegen die Feuerlanze, für jeweils 10 abgefangene TP wird der RS dauerhaft um 1 Punkt gesenkt.

Ignisphaero Feuerball

Kategorie: Kampf

Erlorans ZfW: 2

Eigenschaften: (MU/IN/KO)

Kosten: 21 AsP + 1W6 LeP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: D

Über der Hand des Magiers bildet sich ein Feuerball, der kontrolliert, zum Gegner dirigiert und dort zur Explosion gebracht wird. Der Schaden im Zentrum der Explosion beträgt $5W6 + ZfP^*/2$ TP. Für jeden Schritt Entfernung zum Zentrum reduziert sich der Schaden um einen Würfel, wobei das jeweils kleinste verbliebene Ergebnis gestrichen wird. RS wirkt gegen den Feuerball, für jeweils 10 abgefangene TP wird der RS dauerhaft um 1 Punkt gesenkt.

Klarum Purum

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 3

Eigenschaften: (KL/KL/CH)

Kosten: abhängig von der Art des Giftes, 1 AsP pro Giftstufe

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: D

Eine Person wird von Gift, auch Alkohol, befreit. Die Art des Giftes wird über eine Stufe angegeben, wobei harmlose Gift kleine Stufen haben, gefährliche Gifte sehr hohe.

Motoricus Geisteshand

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 1

Eigenschaften: (KL/FF/KK)

Kosten: 1 AsP pro 5 Stein Körpermasse, mindestens aber 3 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: C

Der Zauberer kann einen Gegenstand, wie von einer unsichtbaren Hand geführt, bewegen.

Odem Arcanum

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 6

Eigenschaften: (KL/IN/IN)

Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: A

Der Zauberer erkennt magisches Wirken im weltlichen Raum. Er sieht Magie als feines oder grobes Geflecht von pulsierenden Adern. Je besser der Zauber gelingt, umso mehr Details (etwa die Art einzelner Zauber, deren Ursprung oder gar Informationen zur Wirkung) sind erkennbar.

Paralysis starr wie Stein

Kategorie: Kampf

Erlorans ZfW: 2

Eigenschaften: (IN/CH/KK)

Kosten: 11 AsP

Wirkungsdauer: etwa eine Viertelstunde

Komplexität: C

Das Opfer, welches nicht weiter als 7 Schritt entfernt sein darf, wird versteinert. Die Probe ist um die MR des Opfers erschwert.

Plumbumbarum schwerer Arm

Kategorie: Kampf

Erlorans ZfW: 6

Eigenschaften: (CH/GE/KK)

Kosten: 4 AsP + 2 AsP für jeden weiteren Gegner

Wirkungsdauer: augenblicklich

Komplexität: B EHZ

Ein Angreifer wird müde, seine AT und seine INI sinken um jeweils ZfP^* Punkte. Der Zauber ist um die MR des Gegners erschwert, wenn er gegen mehrere Gegner gesprochen wird, um die höchste MR plus die Anzahl der Gegner. Wird ein Tier vom Zauber erfasst, muss ihm eine MU-Probe gelingen, die um die ZfP^* erschwert ist, um nicht auf Grund der Veränderung des eigenen Körpers zu fliehen.

Sensibar Empathicus

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 2

Eigenschaften: (KL/IN/CH)

Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: sehr kurz

Komplexität: C

Der Zaubernde erkennt die Stimmungen und Gefühle des Gegenübers. Die Probe ist um die MR des Verzauberten erschwert.

Visibili Vanitar

Kategorie: Situation

Erlorans ZfW: 3

Eigenschaften: (KL/IN/GE)

Kosten: 4 AsP pro Person und Spielrunde

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz, maximal ZfP^* Spielrunden

Komplexität: C

Der Leib des Zauberers wird genauso wie der der Mitverzauberten für die Dauer des Zaubers komplett unsichtbar. Mitgeführte Gegenstände wie etwa Kleidung bleiben aber sichtbar.

ANDERGASTER JÄGERIN / JÄGER

MU 13 KL 12 IN 13 CH 10 FF 14
GE 14 KO 12 KK 12 LeP 32 AuP 34
Wundschwelle 6+2 MR 3 SO 4
AT-Basis 8 PA-Basis 8
FK-Basis 8 INI-Basis 11

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (+3), Neugier 5, Tötungsangst 7, Vorurteile (Nostria) 8

Talentspiegel: Dolche 4, Hieb Waffen 10, Raufen 1, Ringen 3, Säbel 0, Speere 4, Wurfspeere 1, Bogen 8, Athletik 4, Klettern 7, Körperbeherrschung 5, Schleichen 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 6, Singen 0, Sinnenschärfe 5, Stimmen imitieren 1, Tanzen 0, Zechen 1, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Fährten suchen 9, Fallenstellen 4, Orientierung 4, Wildnisleben 8, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 3, Wettervorhersagen 3, Götter/Kulte 1, Sagen/Legenden 3, Pflanzenkunde 2, Rechnen 2, Tierkunde 4, Garethi 10, Oloarkh (Orkisch) 5, Kusliker Zeichen 5, Ackerbau 1, Bogenbau 3, Gerber/Kürschner 4, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 6, Lederar-

beiten 3, Kochen 1, Malen/Zeichnen 2, Schneidern 3

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Kulturkunde (Angergast/Nostria), Waldkunde, Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeit: Ortskunde

Kampfwerte: Dolche 11/9, Hieb Waffen 13/13, Raufen 9/8, Ringen 9/10, Säbel 8/8, Speere 11/9, Wurfspeere 9, Bogen 16

Ausrüstung: wetterfeste Kleidung, Kurzbogen (TP 1W6+4), Streitaxt (TP 1W6+4, TP/KK 13/2 BF 2, INI 0, DK N), Dolch (TP 1W6+3, TP/KK 12/4 BF 2, INI 0, DK N), Material für drei Tierfallen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt, 16 Silbertaler

Abenteuerpunkte: 850

Ausgegebene Abenteuerpunkte: 850

AP-Guthaben: 0



GREIFENFURTER SÖLDNERIN / SÖLDNER

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11 FF 12
GE 13 KO 14 KK 13 LeP 34 AuP 32
Wundschwelle 7+2 MR 4 SO 5
AT-Basis 8 PA-Basis 8
FK-Basis 8 INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (+2), Goldgier 8, Jähzorn 6, Vorurteile (Orks) 10

Talentspiegel: Dolche 4, Hieb Waffen 11, Infanteriewaffen 4, Raufen 6, Ringen 3, Säbel 2, Schwerter 3, Wurfmesser 3, Athletik 8, Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Schleichen 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 1, Singen 0, Sinnenschärfe 3, Stimmen imitieren 1, Tanzen 0, Zechen 4, Etikette 1, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 7, Fährten suchen 5, Fallenstellen 2, Orientierung 1, Wildnisleben 5, Fesseln/Entfesseln 1, Fischen/Angeln 1, Wettervorhersagen 1, Götter/Kulte 2, Heraldik 2, Kriegskunst 5, Sagen/Legenden 2, Schätzen 2, Rechnen 1, Rechtskunde 2, Tierkunde 2, Garethi 9, Rogolan 4, Thorwalsch 3, Kusliker Zeichen 3, Ackerbau 1, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 3, Lederarbeiten 4, Kochen 3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 2

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Greifenfurt), Kulturkunde (Mittelreich), Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf II, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung II

Kampfwerte: Dolche 10/10, Hieb Waffen 16/11, Infanteriewaffen 12/8, Raufen 11/11, Ringen 9/10, Säbel 10/8, Schwerter 10/9, Wurfmesser 11

Anmerkung: Wenn mit dem Schild gekämpft wird, sinkt der AT-Wert um 1, der PA-Wert steigt dafür um 8 – also Hieb Waffen 15/19

Ausrüstung: Brabakbengel (TP 1W6+5, TP/KK 13/3, BF 1, INI 0, DK N), Dolch (TP 1W6+3, TP/KK 12/4, BF 2, INI 0, DK N), Kettenhemd (RS 3, BE 2 wegen Rüstungsgewöhnung 1) und Schaller (RS 2, BE 1), robuste, einfache aber farbenfrohe Kleidung, einfacher Holzschild (AT -1, PA +3, BF 3, INI -1), Lederstiefel, Handgeld 17 S, bunter Umhang, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche, zwei Decken, 25 Silbertaler

Abenteuerpunkte: 830

Ausgegebene Abenteuerpunkte: 830

AP-Guthaben: 0

ANDERGASTER KRIEGER

Name: _____

MU 16 KL 13 IN 13 CH 13 FF 13
GE 14 KO 16 KK 17 LeP 44 AuP 38
Wundschwelle 8 MR 5 SO 8
AT-Basis 9 PA-Basis 9
FK-Basis 9 INI-Basis 14

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Hohe Lebenskraft (+6), Arroganz 7, Unfähigkeit Handwerkstalente, Vorurteile (Nostria) 8

Talentspiegel: Dolche 12, Hieb Waffen 15, Lanzenreiten 11, Raufen 7, Ringen 8, Säbel 5, Schwerter 9, Speere 4, Wurfmesser 5, Wurf speere 7, Zweihandschwerter/-säbel 7, Athletik 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Reiten 16, Schleichen 8, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 7, Singen 3, Sinnenschärfe 8, Tanzen 5, Zechen 11, Menschenkenntnis 5, Überreden 7, Überzeugen 8, Fährtensuchen 10, Fallenstellen 6, Orientierung 9, Wildnisleben 12, Brett-/Kartenspiele 1, Geschichtswissen

6, Götter/Kulte 5, Heraldik 7, Kriegskunst 11, Rechnen 4, Rechtskunst 5, Staatskunst 5, Sagen/Legenden 7, Garethi 10, Oloarkh (Orkisch) 6, Ologhajan 6, Kusliker Zeichen 5, Abrichten 8, Ackerbau 2, Bogenbau 3, Heilkunde Wunden 9, Holzbearbeitung 3, Kochen 0, Lederarbeiten 2, Malen/Zeichnen 1, Schneidern 1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Angergast/Nostria), Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Linkhand, Meister der Improvisation, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II (Kettenhemd), Schildkampf I, Waldkunde, Windmühle, Wuchtschlag

Kampfwerte: Dolche 16/14, Hieb Waffen 19/14, Raufen 12/13, Ringen 12/14, Säbel 11/12, Schwerter 14/13, Speere 13/9, Wurf speere, 16, Zweihandschwerter/-säbel 14/2

Ausrüstung: wetterfeste Kleidung, Streitaxt (TP 1W6+4,

TP/KK 13/2 BF 2, INI 0, DK N), Dolch (TP 1W6+3,

TP/KK 12/4 BF 2, INI 0, DK N), Kettenhemd (RS 3, BE 2 wegen Rüstungsgewöhnung 1), lederne Umhängetasche, Waffenpflegeutensilien, 195 Silbertaler

Abenteurpunkte: 11.000

Ausgegebene Abenteurpunkte: 11.000

AP-Guthaben: 0

ANDERGASTER KAMPFMAGIER

Name: _____

MU 12 KL 14 IN 12 CH 13 FF 11
GE 11 KO 12 KK 10 LeP 26 AuP 30
AsP 37 Wundschwelle 6 MR 5 SO 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7
FK-Basis 7 INI-Basis 9

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Gerechtigkeitswahn 6, Höhenangst 8, Krankheitsanfällig, Neugier 7, Niedrige Lebenskraft (-2), Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen (Akademie und graue Gilde), Vorurteile (Nostria) 6

Talentspiegel: Dolche 3, Hieb Waffen 1, Raufen 3, Ringen 3, Säbel 0, Speere 1, Stäbe 7, Wurf speere 1, Athletik 3, Klettern 1, Körperbeherrschung 5, Schleichen 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 1, Singen 0, Sinnenschärfe 3, Tanzen 0, Zechen 2, Etikette 1, Lehren 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Fährtensuchen 0, Fallenstellen 1, Orientierung 5, Wildnisleben 4, Anatomie 2, Geographie 1, Geschichtswissen 4, Götter/Kulte 3, Heraldik 2, Kriegskunst 4, Magiekunde 6, Pflanzenkunde 3, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen/Legenden 4, Sternenkunde 3, Tierkunde 3, Garethi 12, Bosparano 6, Oloarkh (Orkisch) 3, Thorwalsch 6, Kusliker Zeichen 8, Ackerbau 1, Alchimie 4, Heilkunde Krank-

heiten 3, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Kochen 3, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 4, Schneidern 1

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Kulturkunde (Angergast/Nostria), Waldkundig, Repräsentation Gildenmagier, Ritualkenntnis Gildenmagie, Astrale Meditation, Große Meditation, Objektritual: Bindung des Stabes, Aufmerksamkeit, Ausweichen 1, Merkmalskenntnis Schaden

Hauszauber: Armatruz 8, Balsam Salabunde 8, Blitz dich find 9, Eisenrost und Patina 6, Fulminictus Donnerkeil 10, Ignisfaxius Flammenstrahl 10, Plumbumbarum schwerer Arm 6

Zauberfertigkeiten: Attributo 4, Bannbaladin 2, Duplicatus Doppelbild 3, Falkenaugen Meisterschuss 2, Flim Flam Funkel 4, Formen 6, Gardianum Zauberschild 4, Horriphobus Schreckgestalt 4, Ignisphaero Feuerball 4, Klarum Purum 3, Motoricus Geisteshand 1, Odem Arcanum 6, Paralysis starr wie Stein 2, Sensibar Empathicus 2, Visibili Vanitar 3

Kampfwerte: Dolche 9/8, Hieb Waffen 8/7, Raufen 9/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Speere 8/7, Stäbe 9/12, Wurf speere 8

Ausrüstung: Reisekleidung, Konventsgewand, Zauberstab mit dem ersten Stabzauber (TP 1W6+1, TP/KK 11/5 BF unzerbrechlich, INI 0, DK NS), Dolch (TP 1W6+3, TP/KK 12/4, BF 2, INI 0, DK N), Schreibzeug, 20 Blatt Pergament, Umhängetasche, Stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, 49 Silbertaler

Abenteurpunkte: 630

Ausgegebene Abenteurpunkte: 629

AP-Guthaben: 1

SPIELPROTOKOLL

- A ○
- B ○
- C ○
- D ○
- E ○
- F ○
- G ○
- H ○
- i ○
- j ○
- K ○
- L ○
- M ○
- Π ○
- ο ○
- P ○
- Q ○
- R ○
- S ○
- † ○
- U ○
- V ○
- W ○
- X ○
- Y ○
- Z ○

NAME: _____

MORALWERT: _____

LEBENSENERGIE: _____

ASTRALENERGIE: _____

WIEDER VERFÜGBAR: _____



ZEITZÄHLER

_____ TRAVIA

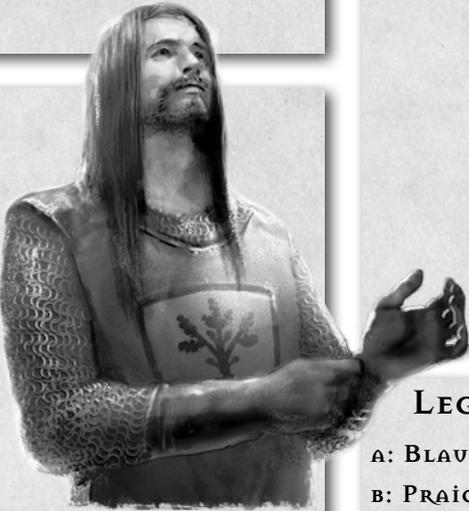
_____ STUNDE

NAME: _____

MORALWERT: _____

LEBENSENERGIE: _____

WIEDER VERFÜGBAR: _____



LEBENSENERGIE

LEGENDE ANDERGAST

A: BLAUE TAPPE	400
B: PRAIOSTEMPEL	282
C: MARKTPLATZ	91
D: RATHAUS	374
E: ZEUGHAUS	138
F: KÖNIGSBURG	399
G: _____	_____
H: _____	_____
i: _____	_____
j: _____	_____
K: _____	_____
L: _____	_____

ANDERGAST



100 SCHRITT

ANDERGAST



i

j

G

L

K

A

C

B

D

E

F

100 SCHRITT

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

IM GRIFF DER SCHWARZEN EICHE

VON SEBASTIAN THURAV

Du hast die Burg deiner Feinde verlassen, doch nun irrst du mit deiner Gefährtin durch die Anergaster Wälder. Nachdem du in der nördlichen Grenzregion niemandem mehr trauen kannst, wirst du dich wohl oder übel auf den Weg in die Hauptstadt machen müssen, um den König über die ungeheuerlichen Geschehnisse zu informieren. Und dann gilt es auch noch, der Familie des Händlers, den du nicht beschützen konntest, die traurige Kunde von seinem Tod zu bringen.

Doch du musst auf der Hut sein: Alte und neue Feinde machen Jagd auf dich, dein Kampf ums Überleben geht weiter! Wie gut, dass es auch Menschen gibt, die sich auf deine Seite stellen und dir somit die Möglichkeit geben, dich mit arkaner Unterstützung deiner Haut zu erwehren.

Im Griff der schwarzen Eiche ist ein Solo-Abenteuer, es kann also ohne Spielleiter und Mitspieler gespielt werden. Es ist der Nachfolgeband des Solo-Abenteuers **Die schwarze Eiche** und erklärt wie dieses die grundsätzlichen Regeln sowie alle weiterführenden Spielmechanismen (etwa zum Zaubern). **Im Griff der schwarzen Eiche** lässt sich auch ohne Kenntnis des ersten Teils spielen.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie keine Kenntnis von DSA-Regelwerken, obwohl die Kenntnis des Buchs *Das Schwarze Auge: Basisregelwerk* den Einstieg erleichtern kann.



www.ulisses-spiele.de

13068PDF

ISBN 978-3-86889-570-4

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 185

SPIELER
1 SPIELER
AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(SPIELER)
NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELD)
EINSTEIFER

ANFORDERUNGEN
(HELD)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
ANDERGAST
ZU BELIEBIGER ZEIT

