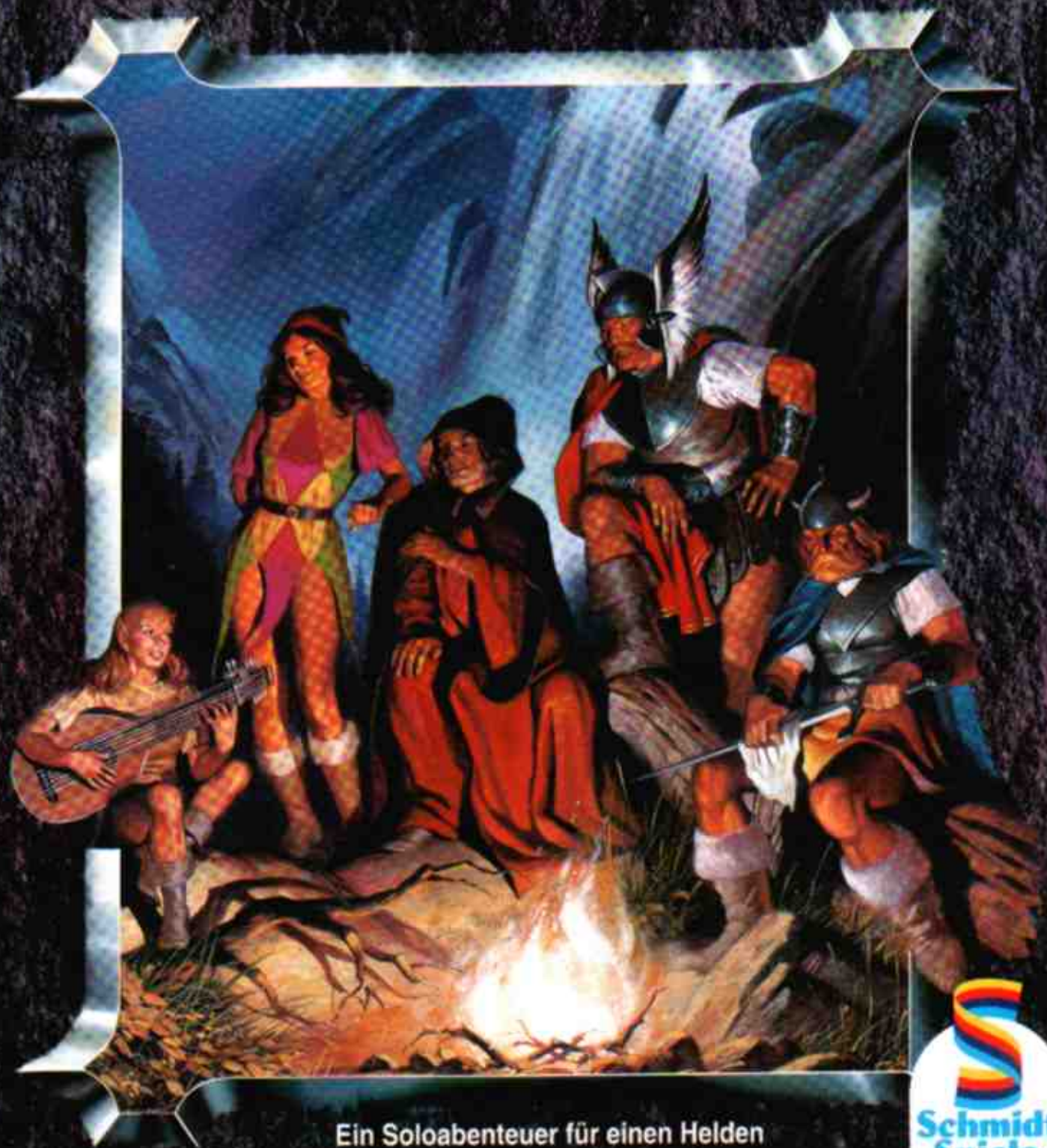


Das Schwarze Auge

STRASSENBALLADE



Ein Soloabenteuer für einen Helden

Solo-Abenteuer

Straßenballade

Das Schwarze Auge
Kontaktsport für den Tisch



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Christian Turk

©1993 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Straßenballade

von
Karl-Heinz Witzko

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-6
für 1Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantasische Rollenspiele



Inhalt

Vorspiel	5
Die Ballade	8
Ausklang	55

Vorspiel

‘Wie schön sie singt!’ geht es Ihnen durch den Kopf. Während das Lagerfeuer flackert und knackt und die Musikantin ihrer Bandurria Töne wie Perlenketten entlockt, schweift Ihr Blick über die Runde: Klein, drahtig und dunkelhaarig, das ist Jagoslaus Plompfeldern, ein Kaufmann und allemal ein spendabler Herr. Daneben Gerio Eberwildern, jung an Jahren, das Haar stets verstruwelt, sein etwas klein geratener Mund verleiht ihm einen anhaltend spöttischen Ausdruck. Er ist Landmann, wie er Ihnen erzählt hat. Schließlich der Perainegeweihte Gorm aus Greifenfurt, ernst von Antlitz, aber gesegnet mit einem warmen Bariton, und die Gauklerin Rovenä. Das blasse Licht der Sterne und das sanfte Schattenspiel des Feuers läßt sie noch lieblicher erscheinen, als sie es ohnehin ist. Zum Glück schweigt sie, denn die Götter haben es nicht gut mit ihr gemeint, als sie ihr die hohe Stimme gaben, die etwas zu sehr an die schlecht geölte Winde eines Ziehbrunnens erinnert. Endlich schauen Sie wieder auf die Sängerin: Deren fahlblaue Augen ruhen fest auf Ihnen, wie Sie irritiert feststellen, und es scheint ein Versprechen in diesem Blick zu liegen. Kleine Ohrenspitzen lugen durch das seidige Haar, sie ist eine Elfe.

‘Kann es etwas Schöneres geben, als in einer lauschigen Nacht mit guten Freunden gemütlich um’s Feuer zu sitzen, Lieder zu singen und den Geschichten großer Taten zu lauschen?’ denken Sie verträumt. Ja, doch, könnte es durchaus. Sie müßten nicht gerade hier im nördlichen Kaiserreich sein, inmitten aller Fronten. Besinnen Sie sich: Es ist das Jahr 18 Hal, die Reichsbarone haben sich gegen Kaiser Answin erhoben und ihre Truppen stehen nicht weit entfernt im Westen, aus dem Osten nähert sich ein answinistisches Heer und gerüchteweise sollen starke Orkhorden die Reichsgrenze überrannt haben und in dichten Kolonnen nach Süden marschieren. Also könnte es allemal etwas Schöneres geben! Denn was verbindet Sie schon mit dieser Gruppe um das Lagerfeuer? Die Bardin singt zwar süß, aber sie ist schließlich eine Elfe. Wer weiß, ob sie Sie nicht gerade mit ihrem Lied verhext? Und diese Gauklerin mit der kreischenden Stimme - selbst ein Zwerg würde schnellstens das Weite suchen, finge sie an zu singen. Möglicherweise bedeutet ihr verträumter Blick nur, daß sie gerade überlegt, wie sie Ihnen Ihren Säckel mit Talern abschneiden könnte! Und Bruder Gorm? Er ist der geborene Langweiler! Legte er es darauf an, so könnte er die gesamte Orkenschar alleine ins Orkland zurücktreiben - er müßte nur reden, reden, reden.

Endlich Jagoslaus Plompfeldern, ein Blick in diese tückischen Schweinsäuglein reicht doch aus. Welche düsteren und namenlosen Pläne mag er mit seiner geheuchelten Freigiebigkeit verfolgen? Kann es so etwas wie andergastianisch-al’anfanische Sklavenhändler geben? Vielleicht! Blie-

be also noch Gerio Eberwildern, Ihr Leidensgefährte. Ein Humor wie ein warunkischer Ochse. Der einzig Sympathische in dieser Runde. Außer Ihnen natürlich. Was verbindet Sie schon mit diesen Leuten? Doch nur eins, Sie sitzen mit Ihnen im Wirtshaus dieses öden Kaffs fest, hoffend, daß Answinisten, Garethier und Orks nicht gerade hier aufeinandertreffen werden.

Die Musik hat etwas Einlullendes, und Ihre Augenlider fallen schlafschwer zu. Sie sitzen im Wirtshaus dieses Kaffs fest, denken Sie, im Wirtshaus. Aber wie bei allen Zwölfen gelangen Sie dann an dieses Lagerfeuer? Erschreckt reißen Sie die Augen auf: es gibt gar kein Wirtshaus, aber auch kein Lagerfeuer, und schon gar keine Runde singender, keifender, langweilender und nervtötender Reisegefährten drum herum! Es gibt auch keine Musik. Statt dessen stehen Sie am Ufer eines weiten Meeres, über das sich ein bleierner Himmel spannt. Sie warten, und eine leise Furcht beschleicht Sie, während Sie gebannt auf die öligen Wogen jenes Meeres starren, dessen Wasser, ohne zu schäumen, lautlos gegen das Ufer brandet. Sie starren fest auf jene Wellenkämme, nur damit Ihr Blick nicht zu den beiden anderen Anwesenden wandert, die wenige Schritte von Ihnen entfernt heftig gestikulieren.

Es sind Thorwaler, wie ihr gewaltiger Wuchs, ihre rotblonden Zöpfe und die Tätowierungen auf Armen und Brust verraten. Was ist an Thorwalern so schrecklich? Jeder aventurische Wirt könnte Ihnen darauf Dutzende von Antworten geben, doch sie wären alle nicht die Richtige. An diesen beiden ist nur noch eins schrecklich - sie sind offensichtlich tot.

Auf großen Schwingen nähert sich ein Vogel. Sie wissen, es ist ein Rabe, und wissen auch sehr genau, daß sein Name Golgari lautet. Ja, wie sind Sie hierher gekommen? Anscheinend sind Sie ins falsche Dorf geflüchtet - Künstlerpech! Was spielt es jetzt noch für eine Rolle, ob ein Orksäbel, das Schwert eines Answinisten oder der Kriegsflügel eines Garethiers Sie ins Jenseits beförderte? Aber ein bißchen werden Sie doch das Gefühl haben, ungerecht behandelt worden zu sein, während Golgari Sie und die beiden Thorwaler über das Nirdingmeer trägt, oder?

Auf der anderen Seite des Wassers hat sich eine lange Schlange gebildet, die Kriegsgöttin Rondra hat anscheinend reiche Ernte gehalten. Mürrisch stellen Sie sich am Ende an. Es wird sicher sehr lange dauern, bis Sie an der Reihe sind, Rethon, die Seelenwaage, zu besteigen, damit entschieden werde, ob Sie einen Platz in den zwölfgöttlichen Paradiesen verdient haben oder die ewige Verdammnis. Es mag Sie etwas trösten, daß Sie eines nun wirklich im Überfluß haben, nämlich Zeit.

Ein Schatten winkt, und die Thorwalkrieger treten zügig aus der Reihe der Wartenden. Hier scheint es auch nicht gerechter zuzugehen. Es erstaunt Sie, als die hohle Stimme barsch befiehlt "Zurück in die Reihe, Geschmeiß!" und der schattige Zeigefinger eindeutig auf Sie deutet und zu folgen gebietet. Vorbei geht es an den Wartenden, vorbei auch an der Seelenwaage. "Will mich denn niemand wägen?" keuchen Sie, und wäre noch Blut in Ihren Adern, so würden Sie jetzt sicher so rot anlaufen, daß zu befürchten wäre, daß Sie gleich der Schlag trifft und hinwegrafft. Wie Sie wissen, haben Sie aus naheliegenden Gründen wenigstens das nicht mehr zu befürchten. Jedoch, haben Sie die Götter zu Lebzeiten wirklich so wenig geehrt, daß sich nun keiner für Sie zuständig fühlen will? Alle Ihre Sünden und Säumnisse werden Ihnen bewußt, während Sie sich immer weiter von der Seelenwaage entfernen.

Sie betreten Borons Schreibstube. Sie scheint unendlich groß und hinter Abertausenden von Pulten stehen die Seelen Verstorbener und bedecken schattenhafte Pergamente mit peniblen Schriftzeichen. Es riecht nach altem Papier und grauem Staub. Ein verständlicher, aber sehr götterlästerlicher Gedanke macht sich bemerkbar: Wenn dies Borons Hallen sind, dann möchten Sie nicht Rahjas Zelt kennenlernen! Boron ist nicht nur der Herr des Todes, sondern auch des Schlafes und des Vergessens. Jetzt ahnen Sie, was das wirklich bedeutet: Nach tausend Jahren Schreibstube wird jeder alles vergessen und verschlafen haben! So ist die Wahrheit in ihrer ganzen Erbärmlichkeit.

Eine Tür öffnet sich vor Ihnen und endlich stehen Sie dem Herrn der Schatten gegenüber. "Bitte setzen", sagt er hinter seinem Schreibtisch mit schläfriger Stimme, ohne aufzublicken. Boron läßt Sie warten. Götterfürchtig schweift Ihr Blick über sein Gemach, von den dunklen Holzwänden mit ihren komplizierten Intarsien, über die lastverbogenen Regale zu seinem Schreibtisch, auf dem eine Vase mit schwarzen Lilien steht, an denen sich am dünnen Faden eine winzige Spinne herabläßt. Die Rabenfeder, mit der er schreibt, kratzt. Er trägt Ärmelschoner.

Nachdem er Sie eine Weile hat warten lassen, blickt der Totengott auf. Seine Bernsteinaugen haben durchaus etwas beeindruckend Göttliches, doch dann reicht er Ihnen einen Pergament. Was finden Sie beklemmender? Die Tintenflecke auf seinen Fingern, die Schreibfehler oder daß es sich ein Formular handelt? Nun reicht es wirklich! "Alles Schwindel!" brüllen Sie, schlagen verzweifelt um sich, treten hilflos mit den Beinen, "alles Lüge und Schwindel!"

"Nein doch, Herr!" sagt Ihre Wirtin, "die Soldaten sind wirklich abgezogen." Erschöpft erwachen Sie aus dem schlimmen Alptraum, der Sie wieder einmal heimgesucht hat. Sie erinnern sich an den Tag, an dem er sie zum ersten Mal geplagt hat: Als sie erwachten, hatten Sie sich kaum rühren können. Jener Morgen liegt nun einige Zeit zurück. Die anderen Reisenden waren damals zu früher Stunde aufgebrochen, aber Ihnen steckte der schreckliche Traum in den Knochen: Sie fühlten sich nicht reisefähig. Gerio hatte Ihnen

eine Einladung hinterlassen - "Besucht mich einmal!" Sie aber mochten nicht aufbrechen. Der Alptraum ließ Sie noch wochenlang erzittern. Wer mag ihn Ihnen geschickt haben? Boron selbst in einem Anflug von Humor? Oder Los, der Unbegreifliche? Fragen über Fragen ...

Sie beschließen, daß es so nicht weitergehen kann, lange genug haben Sie sich nun hängen lassen wie eine Brabaker Bastmatte. Da kommt Ihnen Gerios Einladung in den Sinn. Kurz entschlossen brechen Sie auf. Ein paar Tage auf dem Lande, bei einem alten Freund, bei Räucherschinken und frisch gebrautem Bier - das wäre jetzt genau das Richtige für Sie. Ihre Tage der Entspannung und Erholung beginnen bei Abschnitt 1.

Das Abenteuer beruht auf den Regeln, wie sie in 'Mit Mantel, Schwert und Zauberstab' beschrieben sind. Sollten Sie noch keinen Helden parat haben, dann verwenden Sie den vorgewürfelten Bjarn-Fjodor Hjasenspaten oder seine Schwester Jelspeth:

Werte:

MU 12; KL 11; IN 11; CH 13; FF 13; GE 13; KK 14

AG 3; HA: 4; RA 2; TA 4; NG 6; GG 2; JZ 3

LE 50; MR 2; Stufe: 7

AT/PA 12/11 (Rufen), 14/12 (Schwerter), 10/9 (Hiebaffen stumpf)

Benötigte Talente:

Bekehren (KL/IN/CH), Etikette (KL/CH/GE), Gefahreninstinkt (KL/IN/IN), Geschichtswissen (KL/KL/IN), Götter und Kulte (KL/IN/CH), Heilkunde Gift (MU/KL/IN), Klettern (MU/GE/KK), Lügen (MU/IN/CH), Menschenkenntnis (KL/IN/CH), Pflanzenkunde (KL/IN/FF), Rechnen (KL/KL/IN), Schwimmen (MU/GE/KK), Selbstbeherrschung (MU/KK/KK), Sinnesschärfe (KL/IN/IN), Sprachen Kennen (KL/IN/CH), Tanzen (CH/GE/GE), Taschendiebstahl (MU/IN/FF), Töpfern (KL/FF/FF), Sich Verstecken (MU/IN/GE), Zeichnen (KL/IN/KK).

Die Talente haben zunächst alle den Wert -1, jedoch dürfen Sie zu Beginn des Abenteuers regelwidrig 70 Talentpunkte verteilen, aber kein Talentwert sollte höher als 6 werden. An Ausrüstung besitzen die Geschwister Hjasenspaten: normale Kleidung, Rucksack und Schwert (W6+4) sowie 2W6 Dukaten Vermögen.

Wenn Sie mit Ihrer eigenen Heldenfigur spielen und Ihnen Talentwerte fehlen, dann setzen Sie den fehlenden Wert auf W6-3. Hierscheint ein mahnendes Wort angebracht: Im Laufe zahlreicher Gruppenabenteuer haben Sie sicher einen hohen Wert in Ihrem persönlichen Talent 'Meisterkenntnis' erreicht. Sie wissen, wie es zu deuten ist, wenn Ihr Meister Augen wie Untertassen bekommt, seine Hand sich in der Chipstüte verkrallt und er die berichtigten Worte spricht: "Willst du das wirklich tun?" In einem Solo rollt niemand mit den Augen, es steht lapidar geschrieben: 'Weiter bei

999', was ebenso gut heißen könnte: Fahr zu Boron! Das wollen Sie Ihren Lieblingshelden, 'Amene, der Prächtigen', und 'Tronde, dem Schmächtigen', wohl nicht zumuten? Ausnahmsweise sei Ihnen daher erlaubt, Amene und Tronde im 'Ablebensfall' aus Borons Hallen zurückzuholen und das Abenteuer erneut mit ihnen zu beginnen, aber mit 100 Abenteuerpunkten weniger. Sollten der Held dabei eine Stufe absteigen, dann senken Sie eine gute Eigenschaft und erhöhen

Sie eine schlechte um jeweils einen Punkt und streichen Sie 10 Talentpunkte Ihrer Wahl. Übrigens ist an diesen Handel eine unbedeutende Bedingung geknüpft: Sie müßten lediglich künftig die Meinung vertreten, daß König Kasimir von Nostria ein überragender Monarch ist und Kendrar unbedingt wieder nostrisch werden muß. Aber daran werden Sie sich schnell gewöhnen.

Und nun los, Abschnitt 1 wartet!



Die Ballade

1

"Hier werde ich Euch an Land setzen" sagt der Kapitän des Flußkahn und steuert das nostrische Ingvalufer an. Sie nehmen Ihr Gepäck, springen in das knietiefe Wasser des Stroms und waten an Land. "Es kann nicht mehr weit sein!" ruft er Ihnen noch hinterher und legt schleunigst ab.

Der Kahn ist ein andergastisches Boot, und in Nostria ist man nicht gut auf den Nachbarn im Osten zu sprechen. Das 'Geschmeiß' war die übliche Bezeichnung Ihres Freundes Gerio. Nostria und Anergast haben in den fast 1900 Jahren ihrer gemeinsamen Existenz so viele Kriege gegeneinander geführt, daß selbst die Einheimischen nicht mehr ganz mithalten können, 15 nach nostrischer, 16 nach andergastischer Zählweise, den letzten im Jahre 16 Hal oder im Jahre 1863 der Unabhängigkeit nach der Zeitrechnung beider Länder, die sie in ungewohnter Eintracht teilen. Doch schon der Ursprung dieser Zeitrechnung wird auf unterschiedliche Ereignisse zurückgeführt: in Nostria auf den 'Schwur am Steine von Nosteria', geleistet nach der "vernichtenden Niederlage der Horasknechte", in Anergast auf die Feier nach der 'Vertreibung der kaiserlichen Flotte'. In beiden Fällen ist damit die Verjagung von Steuereintreibern des Alten Reiches durch einige Holzfäller gemeint.

Sie schultern Ihr Gepäck und wandern nach Norden, wie es Ihnen Ihr Freund beschrieben hat. Zur Linken sehen Sie einen der nostrischen Ahornwälder, zur Rechten den Ingval auf dem ein Holzfällerfloß vorbeitreibt. Der Weg führt vom Fluß weg und gabelt sich dreifach. Alle Abzweigungen weisen mehr oder weniger nach Norden. Sehr präzise war Ihr Freund bei seiner Angabe "vom Fluß aus gehst du nach Norden" nicht gerade. Wollen Sie lieber die linke (43), die mittlere (123) oder die rechte Abzweigung (372) einschlagen?

2

In dieser Nacht haben Sie einen Traum, einen anderen als den Alptraum, der Sie nun schon seit so langer Zeit plagt: Sie sitzen mit Ihren Gastgebern im Freien um ein Feuer. Helasia spielt auf einem fremdartigen, langhalsigen Saiteninstrument, von ferne hören Sie das Rauschen eines Wasserfalls. Das kleine Mädchen schaut Sie unschuldig aus Ihren graubraunen Augen an. Ein kalter Wind kommt auf, und Sie entdecken böse funkelnde Augen im Gebüsch. Sie wollen eine Warnung rufen und wissen sofort, daß kein Ton über Ihre Lippen kommen darf, denn sonst wird Es, was immer Es sein mag, aus dem Gebüsch hervorbrechen und ... Das Gesicht der kleinen Helasia verschrumpelt und verdorrt wie ein alter Apfel. Ein erschrockenes Röcheln kommt über Ihre trockenen Lippen. Sie hatten recht, ein Ton reichte, Es bricht laut aus dem Gebüsch! Weiter bei 44.

3

Das Redaktionshaus der 'Nostrischen Kriegsposaune' (ehemals 'Kriegstompete') befindet sich gleich neben der 'Kartoffel-druckerei Tommelstomp & Tochter' gegenüber dem Efferdtempel. Die neueste Ausgabe dieses Journals mit dem Untertitel 'Alles, was der Nostrianer wissen muß', wird gerade gefertigt.

Sie lesen: 'Transingvalisches Geschmeiß der Orkenkumpanei entlarvt! Wie von Oberst Haldoryn Hartzwicker, KD, SF, Freier von Hilda, vom MV zu erfahren war, steht die thorwalsche Hintermännerei beim Orkenkrieg nicht mehr in Frage! So der Oberst: (Weiter Seite 3)', 'Nostria jubelt! Freudentag im Königshaus! Wie man hörte, wird auch in dieses Jahr am Geburtstag Seiner Majestät, unseres Königs Kasimir, um den uns ganz Aventurien beneidet, Prinz Andarion Kasmyrin die Dankesansprache der Bevölkerung von Stadt und Land halten. Es heißt (Weiter Seite 7)', 'Windiger Wendolyn von Sorgen gepeinigt! Wiewohl andergastische Quellen stets verlogen und unzuverlässig sind, erreichte uns nun eine Meldung, deren lautere Wahrheit über jedem Zweifel steht: In dem massiven Eichenklotz, den der wollüstige Wurm Wendolyn von Anergast anstelle einer Krone auf seinem Weichschädel trägt, wurden Wurmlöcher gefunden! Seiner Majestät Sekretär Raulion Tommeldurt, GL., PF., mit einem entzückenden Scherz: "Vermutlich hat er sie selbst gebohrt!" (Fortsetzung Seite 2)'.

Vom Redakteur der Posaune erfahren Sie, daß Delusia Pernstein nach ihrer Heirat vor mehreren Jahren Nostria verlassen hat, anscheinend nicht ganz freiwillig, aber über die genaueren Umstände will er sich nicht auslassen. Er kann Ihnen ihre ehemalige Adresse geben, so daß Sie sich bei Ihren Nachbarn (48) erkundigen können. Waren Sie dort bereits, so blättern Sie zurück nach 301.

4

"Ich wußte es!" sagt die falsche Rovena. "Nun befreie mich, und ich werde dir helfen!" Das ist Ihnen zwar alles eine Spur zu selbstgefällig, aber Ihnen fällt nichts Besseres ein. Also tun Sie, was Sie tun müssen, bei 141.

5

"Was da, was da? Gehst du wohl aus dem Weg!" sagt der Büttel, als Sie sich ihm in jenen stellen, und will Sie roh zur Seite schubsen, was Sie nicht zulassen. Sie können sich nun mit ihm prügeln (46), ihm etwas vorlügen (85), eine List anwenden (340) oder 'tsaistische Geschichtsbetrachtung' betreiben (288), falls Sie etwas mit diesem Begriff anfangen können.

6

Am Hafen erfahren Sie, daß die Fahrt bis Kuslik etwa 10 Dukaten kostet und vier bis fünf Tage dauert. Momentan liegt allerdings kein geeignetes Schiff vor Anker. Kehren Sie also um nach 338.

7

"Wie kommt Ihr übrigens zu diesem Buch?" fragen Sie beim Hinausgehen.

"Ich habe es aus ihrem Nachlaß, ein Krämer hat ihre ganze Habe aufgekauft, als sie nach Kuslik zog."

"Nach Kuslik, seid Ihr Euch da sicher?" fragen Sie.

"Ja doch!" antwortet Elgeryn "Es mag fünf Jahre her sein." Blättern Sie noch dieses Jahr nach 385!

Sie betreten die Schreibstube, in der es arg muffig riecht und drei Schreiber an alten Pulten ihrem Handwerk nachgehen und keinerlei Notiz von Ihnen nehmen. Also heben Sie an: "Ich bringe eine Depesche für Graf Droderon von Ingvalsroden im Auftrage des Wojwoden von Eberwildern!"

"Momentan nicht da!" nuschelt einer der Schreiber so undeutlich, daß es genauso gut "Fahr zu Boron!" hätte heißen können. "Wann kommt denn der Graf?" insistieren Sie.

"Mag Stunden dauern!" antwortet derselbe, wobei es dieses Mal geradezu verdächtig nach "Ersauf in der Tommel!" klingt.

Wenn Sie ein andermal Ihr Glück versuchen wollen, dann begeben Sie sich nach 301, wollen Sie die Depesche für den Grafen in der Schreibstube lassen, so lesen Sie 45, wenn Sie auf den Grafen warten wollen, so blättern Sie in genau zwei Stunden nach 49, aber mogeln Sie nicht!

9

Sie gehen bis zum Ende des Ganges, öffnen hier und da Türen, hinter denen Sie leere Räume oder Schreibstuben finden. Nach Ihren einschlägigen Erfahrungen hüten Sie sich jedoch, sich in ein neues Scharmützel mit den nostrischen Sekretären zu stürzen. Endlich erreichen Sie das Treppenhaus. Sie können den Stufen nach oben (403) folgen, oder nach unten (50), bis Sie zu einer doppelflügeligen, polierten Steineichtür kommen. Sie ist unverschlossen und führt auf einen langen Gang.

10

Süffisant lächelnd, den Kopf leicht seinem Nachbarn zugeneigt, hören Sie einen der beiden sagen: "Habt Ihr schon gehört, daß SM jetzt ein Toupet trägt? Wegen der Gicht, wie es heißt."

"Wie kann man am Kopf Gicht bekommen, Fringlas?" murmelt der andere hinter vorgehaltener Hand.

"Nicht so laut!" zischt der erste, "SM verträgt keinen Spaß!" - "SM wird schon wissen, was er tut!" antwortet der Fringlas Genannte, "doch sagt, stimmt es, daß SM und die Sappenstiel ..." Man wird auf Sie aufmerksam und geht ein paar Schritte weiter. Gehen Sie deshalb nach 251!

11

Legen Sie bitte eine Selbstbeherrschungsprobe ab. Wenn Sie Ihnen gelingt, lesen Sie weiter bei 155, wenn nicht, lachen Sie laut los bei 52.

12

Sie erwachen durch das Geräusch schlurfender Schritte auf dem Gang. Leise steigen Sie aus Ihrem Bett, schleichen zur Tür und öffnen sie. Am Ende des Ganges sehen Sie - mit einer Lampe bewaffnet und im Nachrock - den nostrischen König. Eine Parfümwolke schwebt hinter ihm her. Wenn Sie meinen, daß er nur nachschaut, ob irgendwo vergessen wurde, das Licht zu löschen, und weiterschlafen wollen, dann träumen Sie gut bei 339. Interessiert es Sie, was der Herr wohl nachts im Schloß herumzuschleichen hat, dann folgen Sie ihm nach 53.

13

Mit einem geradezu dämonischen Lachen schließt der Büttel die Zellentür. Keine Stunde ist vergangen, als sie bereits wieder von Hilfsbüttel Jagoslas geöffnet wird. "Stimmt das mit den Kassadingsbums?" fragt er neugierig.

"Es ist überall bekannt, Freund," improvisieren Sie, "die Spatzen pfeifen es von den Dächern, in den Koschbergen werden damit

Vermögen gemacht! Aber schweigt darüber, es ist ein Geheimtip!"

Dankbar über diese vertrauliche Information entläßt Sie der Hilfsbüttel nach 338. Wenn Sie jetzt noch die Depesche Gerios vorzeigen können oder gar adlig sind, dann entläßt er Sie samt Ihrem Zellengenossen nach 366. Jener kennt nämlich einen Freund Delusia Pernsteins!

14

Das arme Opfer klatscht kreischend ins Wasser, aber damit ihm kein Leid geschehe, rufen Sie vorsichtshalber noch "Mann über Bord!" hinterher. Die Rettungsaktion sollten Sie aber seinen Kameraden überlassen, denn wer weiß, ob die wahren Umstände dieses kleinen Malheurs nicht Vorurteile gegen Sie wecken könnten! Eilen Sie Kasparbald hinterher nach 56!

15

Sie berühren das Bein, und ein grauenhafter Schmerz rast Ihren Arm hinauf bis zur Brust, Blasen breiten sich auf Ihrer Hand aus, als hätte man sie in siedendes Öl gestoßen! Schlimmer aber ist dieser ungeheure Selbstekel, den Sie bis in Ihre letzte Faser spüren. "Das solltest du nicht tun!" werden Sie belehrt. So ernten Sie außer 2W6 Schadenspunkten auch noch Spott! Wollen Sie Ihre Tätigkeit fortsetzen (141) oder abbrechen (221)?

16

Triefnaß stehen Sie am Rande des Hafenbeckens, aber immerhin, Ihr raffiniertes Vorgehen ist mit Erfolg belohnt worden, und Ihre nasse Kleidung wird bald trocknen. Einige Schritt weiter sehen Sie Kasparbald, mit dem Sie geschwind nach 56 eilen.

17

"Was glotzt Ihr?" herrschen Sie ihn an.

"Ihr seht aus, also wolltet Ihr etwas erleben", antwortet er. "Für die kleine Summe von 20 Talern könnte ich Euch Zutritt zu einem Maskenball verschaffen."

Wenn Sie Interesse haben, geben Sie ihm das Silber und lesen weiter bei 253. Andernfalls kehren Sie zurück nach 95.

18

Während der Prinz lustlos in seinem Bohneneintopf stochert, lauschen Sie den Worten einiger Frauen in kreischend bunter Gewandung mit kunstvoll geflochtenen Zöpfen: "Lieber füge ich mir fünf Tage Thorwalersagas oder Zwergengequitsche zu, als noch einmal einen Penningvossler! Ich sage, ist das Musik?" Sie beginnt parodierend zu singen: "'Eintritt der Held, ein stattlicher Recke, doch seine Zähne sind faul. Es ist wichtig, auf seine Zähne zu achten und regelmäßig zum Bader zu gehen, damit sie nicht faulen. Er trägt blaue Beinkleider und ein grünes Wams mit braunen Knöpfen, nicht vom Hirsch sondern vom Karen, die Farben harmonieren nicht, es fehlt ein Knopf, es macht einen schlechten Eindruck. Das Wams ist unsorgsam vernäht, es war wohl billig, aber ein Wams muß halten für ein Leben, man darf nicht sparen, wer will schon an seinem Leben sparen, wer will, daß es zerfällt wie ein billiges Wams? Schauet nach Gareth, auch dieses Reich ist billig vernäht, wie alte Fetzen, faul wie ein alter Zahn ...' Nein, nein, das sind doch keine Lieder!" Sie mischen sich in das Gespräch und unterhalten sich angeregt, auch wenn Sie vielleicht ein Lieberhaber der Schule des Penningvoss sind. Man gibt Ihnen den Rat, wenn Sie in Kuslik gute Musik hören wollen, zu einer Taverne namens 'Zum Comto' zu gehen (422). Vielleicht haben Sie ja auch noch etwas anderes vor (188) oder

wollen zum Nachbartisch (419) wechseln, wo vier junge Leute absonderliche Theorien äußern?

19

Sie steigen eine steile Treppe zu einem Keller mit Tonnengewölbe hinab. Es sind nur wenige Gäste hier. Sie sehen einige von langen, schmackhaft aussehenden Fleischspießen speisen, andere gemeinsam eine Wasserpfeife rauchen, wieder andere einsam vor sich hinstarren. Ein dicklicher Mann in einer Ecke scheint es darauf angelegt zu haben, eine Flöte zu Tode zu quälen, und den Tönen nach, die er ihr entlockt, kommt er damit recht gut voran. Ein süßlicher Geruch hängt in der Luft. Vielleicht kommt er Ihnen bekannt vor, vielleicht denken Sie nur, "Wie kann man bloß ein solch ordinäres Parfüm benutzen!"

Sie gehen zu der breit gebauten rothaarigen Wirtin und geben Ihre Bestellung ab. Sind Sie in Begleitung von Kasparbald (423) oder ohne ihn (344) ?

20

Nachdem Sie den Prinzen zu Bett gebracht haben, begeben Sie sich - ohne Rucksack, Panzerrüstungen, Zweihänderwaffen, Spieße oder anderem schweren Kriegsgerät, natürlich - zum Ball. Es ist eine sehr vornehme Gegend. Das Haus, eher ein Stadtpalast, macht auf den ersten Blick einen abweisenden Eindruck: Mauern aus dicken Steinquadern, kleine Fenster im Erdgeschoß, größere erst in der ersten und zweiten Etage.

An einem weiten Torbogen werden Sie von livrierten Pagen in Empfang genommen. Sie nennen Ihren Namen, der auf einer Liste abgeglichen wird. Dann entläßt man Sie in einen lichten Innenhof, auf dessen Innenseiten Sie Rundgänge auf den verschiedenen Stockwerken sehen. Sie folgen ihrem Gehör in einen großen, hellerleuchteten Ballsaal. Ein kleines Orchester spielt, tanzende Paare wiege sich im Takt der Musik. Die meisten Gäste sind maskiert, alle tragen teure Kleidung, niemand trägt ein lustiges Filzhütchen, mehrere dagegen bunte Gips- und Katzenmasken.

Falls Sie eine solche Maske tragen, könnten Sie sich jetzt fragen, ob Sie Ihr unhandliches Gebilde weiterhin aufbehalten wollen, wenn schon alle Welt damit unterwegs ist. Entscheiden Sie sich gegebenenfalls. Sie können jetzt die Gastgeberin suchen (57), wenn Sie von ihr eingeladen wurden, oder statt dessen die Gaumenfreuden des Hauses erkunden (61), im Hause herum-schlendern (22) oder sich dem Tanzvergnügen (190) hingeben.

21

Sie lassen also nicht locker und wollen alles über Delusia Pernstein wissen.

"Was weiß ich?" entgegnet Ihnen schließlich Quelina kühl und abweisend. "Was interessiert mich ein kleines Singmädchen, noch dazu ein farbloses Geschöpf aus einer hesindeverlassenen Gegend? Ein Bäcker mädchen! Wie Sie Gaftajian den Kopf verdrehen konnte, ist mir ein Rätsel." Brüsk verläßt Sie Ihre Gastgeberin. Seien Sie kein Trauerkloß, verwinden Sie den Rückschlag bei 241!

22

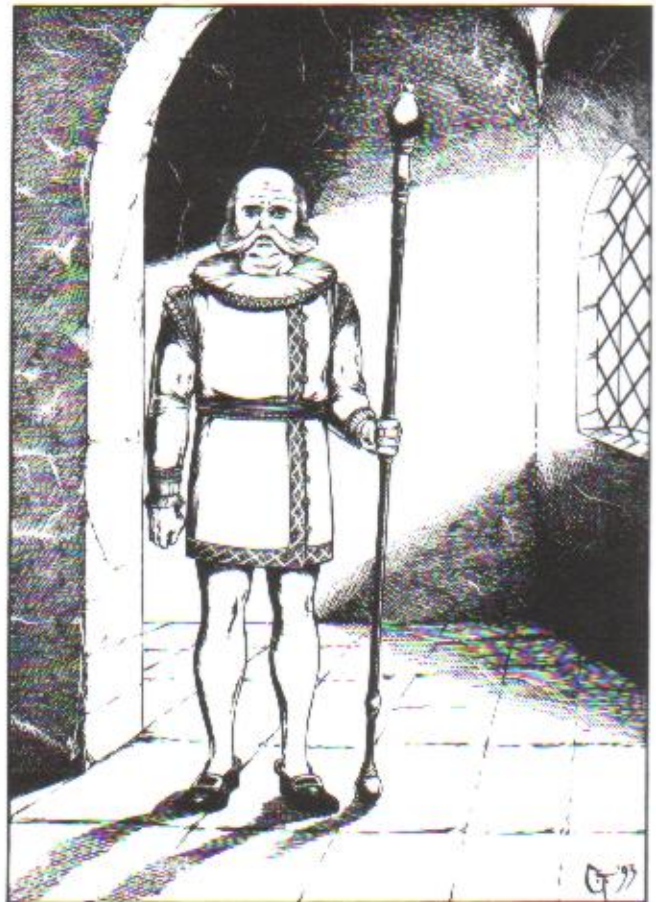
Sie verlassen den Ballsaal mit einem frisch gefüllten Weinglas, schlendern über den Innenhof, vorbei an ausgelassen Gästen, die sich über das Bardentreffen, welches derzeit vom Hesindetempel ausgerichtet wird, über das neueste Werk Paquamons oder die kommende Weinernte unterhalten. Man scherzt, lauscht oder

ist in stille und weniger stille Zweisamkeit vertieft. Sie gehen durch die nächste Tür, vorbei an einem Paar - zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um Sie wahrzunehmen -, einen Gang hinunter, vorbei an Türen, teilweise geöffnet, so daß Sie vereinzelte Gäste in den angrenzenden Räumen sehen. Schließlich sind Sie ganz alleine. Sie müssen nun leider eine Frage beantworten, die nicht sehr diskret ist. Blättern Sie deshalb verschämt nach 58!

23

Sie öffnen die Tür und gelangen in den Ballsaal. Das Orchester spielt gerade nicht, dafür schaut Sie der Kapellmeister an, ein beleibter Fünfinger in Kniebundhosen und Rüschenhemd, und spricht: "Jetzt kommt Zimperialrike", wobei er mit seinem großen Taktstock hart auf den Boden schlägt.

Wollen Sie beleidigt kehrt machen (58), dem Lämmel Manieren beibringen (59) oder abwarten, welche Nettigkeiten er sonst noch zu sagen hat (102)?



24

Sie gehen eine Treppe hinab, machen am nächsten Absatz kehrt und gehen Sie wieder hinauf, da Sie ja genau dieses im Sinne hatten. Sie folgen einigen Gängen und gelangen in ein beeindruckend schön ausgemaltes Zimmer. Über Stühle, die dort stehen, sind achtlos Umhänge geworfen, die Tür zu einem Nachbarraum ist angelehnt. Aus jenem benachbarten Zimmer dringt ein rötlicher Lichtschein. Sie hören lauter werdendes Murmeln mehrerer Stimmen und ein leises Wimmern. Blicken Sie durch die Tür nach 60!

25

Rondra scheint Sie wirklich ins Herz geschlossen zu haben, aber seien Sie nicht zu stolz darauf, denn ihre Lieblinge werden im allgemeinen nicht sehr alt. Wie Sie rasch feststellen, ist das Opfer im Pentagramm tot. So scheint es Ihnen hoffentlich vernünftig, den Ball schleunigst nach **244** zu verlassen!

26

Inbaro ist ein temperamentvoller Tänzer und sehr sympathisch. Nach dem siebten Tanz mit Ihnen fragt er unerwartet: "Wollen wir nicht einen Spaziergang zum Yaquirufer unternehmen?" Wenn Sie auf dem Ball bleiben wollen, dann lesen Sie **241**, wollen Sie Inbaro auf diesem Spaziergang begleiten, dann schlagen Sie **105** auf!

27

Es ist Nacht auf dem menschenvollen Efferdsplatz. Laternen und Fackeln spenden Licht. Sollten Sie hier jemanden finden wollen, dann können Sie es beruhigt vergessen. Auf einer Tribüne haben die Edlen und Wohlhabenden Kusliks Platz genommen. Man demonstriert Reichtum und Macht. Hohe Namen machen bei den Gemeinen die Runde. Für die Künstler wurde eine Bühne errichtet, so daß sie gut zu sehen und zu hören sind. Dorgando Paquamon betritt die Bühne, auf welcher ihn die Musiker bereits erwarten. Er trägt ein schlichtes blaues Gewand, spärliche weiße Haare fallen von seinem Haupt. Tief liegende Augen hinter einem Binokel, rotgeschminkte Wangen - er ist uralt. Er benötigt keinen Taktstock, sein Gehstock reicht dem Herrscher der Bühne als Szepter völlig aus. Die Musik beginnt. Wenn Sie sich für Zahlen (**63**) oder das Libretto (**106**) interessieren, dann blättern Sie, ohne zu rascheln, weiter. Haben Sie sich bereits informiert oder wollen Sie sich schlicht der Musik hingeben, dann schlagen Sie **388** auf.

28

Sie nehmen die Bücher aus Ihrem Gepäck und, während Kaspar bald selig schlummert, blättern Sie ein wenig in Delusia Pernsteins Liederbüchlein. Es enthält eine frühe Version von 'Hielt einst fest den Ingval', und neben den Zeilen 'So sprach die Maid: Und am Ende ist die Liebe, die du gibst, wie die Liebe, die du nimmst' finden Sie in der kleinen Handschrift der Bardin den Zusatz: 'Sie meinte nicht Euch, mein Prinz'. Nachdenklich legen Sie das Buch beiseite und schlafen ein. Blättern Sie weiter nach **64**.

29

"Länger als ein paar Tage könnt Ihr nicht bleiben, denn die 'Hand Borons' wird nicht ruhen, bis Sie Euch gefunden hat!" erklärt Ihnen Tarrad eindringlich. "Wo wollt Ihr hin?"

Wenn Sie das nur selbst wüßten! Sie erzählen vom Anlaß Ihrer Reise und wie Sie unversehens in diese Schwierigkeiten geraten sind.

"Wenn Ihr etwas von der Bardin besitzen würdet, ein Taschentuch oder dergleichen, dann könnte ich Euch weiterhelfen!" brummt Tarrad. Wenn Sie in Ihrem Gepäck etwas aufbewahren, was Delusia einst in Händen hielt, dann sollten Sie es erleichtert präsentieren (**66**), falls nicht, bleibt Ihnen nur ein trauriges Kopfschütteln (**108**).

30

Sie gehen Richtung Hafen, abermals sind Sie auf der Suche nach einem Schiff, das Sie zu neuen Ufern tragen soll. Auch wenn

Ihnen der 'Almanach der Wanderungen' nicht bekannt sein dürfte, den Robal der Reisende im Jahre 404 v.H. niederschrieb und der während der Magierkriege von verzauberten Tanzmäusen gefressen wurde, kommt Ihnen ein Problem in den Sinn, das Robal so trefflich benannte: "Drei Plagen peinigen den Reisenden: Dukaten, Dukaten, Dukaten." Wie teuer mag eine Passage bis zu Ihrem Ziel sein? Schauen Sie in Ihren Geldsäckel, aber zählen Sie nur die Dukaten. Wenn Sie meinen, daß er genügend enthält, dann lesen Sie weiter bei **300**. Ansonsten bleibt Ihnen der Weg zum Krämer Coljevan (**67**), dem Sie etwas verkaufen können (nicht den Prinzen!), oder eine etwas lichtscheue Art der Finanzierung (**109**).

31

Zum Glück ist der junge Prinz an Bord bekannt, und allgemeiner Jubel stellt sich ein. "Wir werden vor Brabak jämmerlich absaufen oder von Piraten überfallen werden", zeichnet der Kapitän ein frohes Zukunftsbild. "Meine Schwippmuhme ist schon um Brabak gesegelt!" hören Sie eine Stimme aus dem Hintergrund. "sie hieß ..." - "Wo liegt Kongido?" fragt eine andere. Das Schiff wird bei Flut auslaufen (**110**). Wenn Sie noch etwas in der Stadt erledigen wollen, dann lesen Sie weiter bei **68**. Aber halten Sie sich fern von dunklen Gassen!

32

Nach ungefähr sechs Wochen sehen Sie die Küste Maraskans. Die letzten Stunden verbringt die 'Flunder von Salza' in einem hoffnungslosen Wettrennen gegen eine Kusliker Schivone. "Sie ist mindestens eine Woche später als wir aufgebrochen", meint Ihr Kapitän mit einem neidischen Blick auf das schnelle Schiff, von dem Ihnen beim Vorbeisegeln zwei Passagiere freundlich zuwinken. Einige Stunden später erreichen Sie den Hafen von Tuzak. Beim Einlaufen singt die Mannschaft laut 'Am Steine von Nosteria'. Mit Verwunderung stellen Sie fest, daß Ihnen die Melodie nicht mehr ganz geläufig ist. Lesen Sie weiter bei **69**.

33

Vor einigen Jahren erzählte man am Heldenstammtisch einer gewissen Taverne folgende Begebenheit: Auf der Straße von Lafmih nach Thendar treffen sich ein H'ranga-, ein Tairach- und ein Kamaluqpriester. Den Rest dieser nicht ganz stubenreinen (aber schrecklich komischen) Geschichte können Sie im 'Dutzend Dotzen' erfahren. Das Problem ist, woran erkennen Sie einen Priester Rurs und Gors? Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Götter und Kulte' ab. Gelingt sie Ihnen, oder sind Sie ein Gläubiger der Zwillinge, dann lesen Sie weiter bei **112**. Wenn sie mißlingt, dann studieren Sie **70**.

34

Es dauert einen Augenblick, bis Sie sich an die Helligkeit gewöhnt haben. Zahllose Kerzen erleuchten einen dunkelrot lackierten Raum, in dem Sie neben Mobiliar aus kostbarem Holz mit Einlegearbeiten aus Elfenbein zuerst acht Bewaffnete sehen, deren Blick keine Ihrer Bewegungen entgeht.

Als nächstes sehen Sie auf einem thronartigen Gebilde, eingehüllt in Berge von Stoff, einen winzigen Menschen. Kleine, fast bis auf die Knochen abgemagerte Hände und Finger, der Kopf kaum noch von einem Totenschädel zu unterscheiden, wären nicht diese kalt glühenden Augen. Wie alt mag dieses Wesen sein, ist es ein Mann oder eine Frau? Seine Stimme, die Sie auffordert, zu sprechen, gibt Ihnen keinen Aufschluß. Wieder einmal erzählen Sie von Ihrer Reise, Ihrer Suche nach der Bardin

und wie es dazu kam, daß die 'Hand Borons' Ihnen nach dem Leben trachtete.

"Zwei Freunde der Schönheit!" kommentiert das Wesen, welches sich 'Zweiter Finger' nennt, Ihre Geschichte und verlangt dann: "Singt jetzt!" Äonen vergehen, ohne daß Ihnen auch nur eine einzige Note der Bardin einfiel. So rettet Kasparbald Ihr Leben, als er mit kleiner Stimme 'Der Ingval fließt ewig' singt. Glauben Sie es oder nicht, Tränen laufen Ihnen die Wangen hinab.

Das Wesen auf dem Thron gibt rassende Laute von sich, als wollte es sterben, aber es lacht. Rüste Hände zerren Sie weg. "Der Finger hat für Euch entschieden. Dafür schuldet Ihr ihm einen Gefallen." Wie zuvor gelangen Sie zurück. Wochen mögen vergehen, bis Sie wirklich glauben, daß die 'Hand Borons' nicht mehr nach Ihnen sucht. Was aus Ihren Abgesandten wurde, erfahren Sie vielleicht, wenn Gror den Diskus zurückwirft. Vielleicht. Lesen Sie nun 168 und ignorieren Sie alle weiteren Hinweise auf die 'Hand Borons'.

35

Die Armee des Einigen Maraskan holt Sie mühelos ein und ist sich auch einig, daß es kein schöner Zug von Ihnen war, ohne Abschiedsgruß zu gehen. Gold verrotzt die Sitten, belehrt man Sie, und befreit Sie vollständig davon. Auch von den Knöpfen Ihrer Jacke: diese scheinen für die Sitten besonders verderblich. "Rur gab uns nicht nur das Geben, sondern auch das Nehmen. Ist es nicht ein schöner Tag heute?" Mit diesen Worten verabschieden sich die Fünf, und Sie können Ihre Wanderung nun fortsetzen nach 257.

36

Es muß gegen Mittag sein, als der Pfad scharf abknickt. Jenseits des Knicks sehen Sie in 200 Schritt Entfernung sechs Bewaffnete, möglicherweise eine kaiserliche Patrouille, aber ganz sicher sind Sie sich nicht. Wollen Sie auf die Bewaffneten zugehen (73) oder vorsichtshalber einen Bogen um sie machen (285)?

37

Sie haben schon ein Bündel Brennholz gesammelt, als Sie ein frettchenartiges Tier sehen, das Beeren von einem Busch frißt. Urplötzlich kippt es zur Seite, streckt die Beinchen von sich und bleibt starr liegen.

Wollen Sie lieber zu den anderen zurückgehen (395) oder erforschen, was dem Tier den Garaus gemacht hat (74)?

38

Neun Bauern sammeln sich, um die Rechnung mit ihrem Herrn zu begleichen. Er war immer gut zu ihnen und sie haben nicht vor, Ihretwegen dieses günstige Verhältnis zu überdenken. Wenn Sie wollen, können Sie mit einer Gewandtheitsprobe+9 sofort nach 75 entkommen. Mißglückt Ihnen diese Probe, so müssen Sie sich den Weg dorthin freikämpfen. Bei aller Liebe zu ihrem Herrn, es sind nur Bauern, und je fünf Schadenspunkte reichen aus, einen dieser Bauern abzuschrecken. Es kämpfen jeweils drei gegen Sie und dies sind ihre Werte:

MU 11; LE 35; AT/PA 8/7 (Dreschflegel); TP W6+2; RS 1

39

"Ich möchte Euch nicht bekämpfen. Wie können wir zu einer Einigung kommen? Ich kann Euch zu einer reichen Person machen und sogar am Geheimnis des langen Lebens teilhaftig werden lassen? Entscheidet Euch!"

Wollen Sie das Angebot Gaftajians annehmen (76), fliehen (317) oder angreifen (80)?

40

"Es gibt diesen Unglücksbaum immer noch? Wahrscheinlich bleibe ich ebenfalls daran hängen, wenn ich ihn berühre! Das ist mir ein feiner Handel!" sagen Sie und treten einen Schritt zurück. "Es ist nur ein Schöbling und er wirkt nicht auf deinesgleichen!" antwortet Rovena. "Ich bin nicht die, für die du mich hältst. Ich bin eine Wiesennympe, und ich kann dir helfen."

"Wobei?" fragen Sie. "Bei deiner Suche nach der Bardin!" antwortet die Nympe. Haben Sie die Bardin bereits getroffen (77) oder nicht (122)?

41

"Die Augen verraten dich!" sagen Sie bestimmt.

"Augen, Schmaugen," antwortet Rovena, und ihre Augäpfel werden tiefschwarz, "als wäre es das einzige. Reiß lieber das Bäumchen heraus, dieses Kraut hält mich schon viel zu lange gefangen. Es ist dieser dämliche Schoggynbaum, er hat mich, nun, eben daher, woher ich komme, hierhergeholt, gerade als ich mir ausmalte, was ich mit Vätern machen wollte. Er ist es nicht wirklich, er war zufällig bei meiner Geburt dabei, einer von deiner Sorte, vermutlich der dümmste von euch - ekelig. Er hat mir diesen widerlichen Fluch verpaßt, dieses abartige Gelüst! Wahrscheinlich weißt du nicht, wovon ich rede, typisch! Ein Hinweis: der letzte, den ich zerrissen habe, faselte stets 'Musik ist ein eigener Dämon'. Ist es nicht ulkig? Jetzt weiß er es besser!"

Wollen Sie schreiend flüchten (221) oder haben Sie Sympathie für einen Dämon (78)?

42

Alles schien so einfach: Sie spazieren mit Ihrer dämonischen Meisterin in dieses Haus und setzen den alten Mieter vor die Tür. Aber jetzt kommen Sie sich bestimmt vor, wie in der Müllervariante einer Partie 'Hoppelpopp'? Vergessen Sie kurz, welche abscheulichen Dinge die siegreiche Seite später mit Ihnen anstellen wird, denken Sie ausschließlich daran, wie Sie den Zauberer ablenken könnten! Wollen Sie sich auf ihn stürzen (79), ihn mit Gesang verwirren (116) oder sich wieder einmal auf Ihr Talent 'Töpferei' verlassen (150)?

43

Sie folgen dem Weg durch die Einsamkeit dieses dünnbesiedelten Landes. Er wird schmaler und schmaler, und plötzlich sehen Sie sich einem ziemlich breiten Herrn gegenüber. Seiner Kleidung nach ist er Jäger. "Wohin?" knurrt er ungeniert.

"Eberwildern!" antworten Sie etwas pikiert.

"Triffst sich gut, wollte ich auch", nuschelt er und geht zügig voran.

Das schweigsame Wandern wird Ihnen auf die Dauer langweilig, und Sie versuchen, Ihren mundfaulen Führer in ein Gespräch zu verwickeln: "Ich suche meinen Freund Ge..." setzen Sie an, werden aber sofort durch ein entschlossenes "Psst!" und einen mörderischen Blick zum Verstummen gebracht. Schließlich erreichen Sie eine Lichtung, der Jäger spannt seinen Bogen, legt einen Pfeil auf und bricht sein Schweigen: "Hier kommt er immer vorbei!"

"Wer, Gerio?" fragen Sie mit erschrockenem Blick auf den Bogen und befürchten, unversehens in einen Fall von Blutrache geraten zu sein.

"Gerio? Unfug! Der Eber, dieses andergastverfluchte Stinktief, das mir immer meinen Acker zertrampelt!"

Da geht Ihnen ein Licht auf: "Aber ich wollte nach Eberwildern, nicht Eber wildern!"

"Was ist das für ein Gebrabbel? Das versteht doch kein Schwein!"

"Eben", meinen Sie "nicht Schwein, sondern Dorf! Ich möchte nach Eberwildern, wo mein Freund wohnt, Gerio!"

"Gerio? Da seid Ihr etwas spät dran, der liegt seit letztem Frühjahr auf dem Boronsanger bei Eberwildern!"

Entsetzt lassen Sie sich den Weg erklären und während Sie wie von Sauen gehetzt nach 82 eilen, denken Sie wie ein erfahrener aventurischer Abenteurer: "Nur mit der Ruhe, Gerio, was immer dein Problem sein mag, ich werde dir heraushelfen!"

44

Am nächsten Tag fahren Sie erschreckt hoch: Irgend etwas war aus irgendeinem Gebüsch gebrochen, aber was? Ach, eigentlich sind Sie recht froh darüber, daß Sie sich nicht mehr so genau erinnern.

Gerio rüttelt Sie an der Schulter und schlägt vor, mit ihm ein Reh zu jagen. Auf dem Weg in den Wald sammeln Sie auch einige Pilze. 'Rehrücken mit Pilzen im Ahornblattkleid' hatte Ihnen die Mutter vorgeschwärmt. Sie pflücken gerade einige größere Exemplare, als unter lautem Getöse zwei stattliche Eber aus dem Unterholz hervorbrechen, mit der deutlichen Absicht, den Wojwoden von Eberwildern und Sie zu wildern.

Wenn Ihnen eine Probe auf 'Gefahreninstinkt' gelingt, haben Sie die erste Attacke, ansonsten die Eber. Der Kampf gegen diese Schweinebande dauert so lange, bis Ihr Eber tot ist, lesen Sie dann weiter bei 83, oder - im Ablebensfall - bei 429, herzliches Beileid!.

Die Werte des Ebers:

MU 15; AT/PA 11/5; LE 25; RS 3; TP 1W+3; MR -4

45

Auf dem Markt preisen Bauern und Fischer der Umgebung ihre Waren an. Sie sehen jonglierende Gaukler, bummelnde Büttel und einen Bänkelsänger, der versucht, mit einer Bürgerstochter anzubändeln. "Dieser Fisch hat Nostris zu dem gemacht, was es ist!" sagt ein Händler und hält Ihnen ein Stück geräucherte Salzarele entgegen.

Wenn Ihnen der Begriff 'Tsaistische Geschichtsbetrachtung' etwas sagt, so lesen Sie weiter bei 134, falls nicht, bei 84.

46

'Was ist schon ein nostrischer Büttel!' denken Sie und beginnen mitten auf dem Markt in Nostris eine herzhaft Schlägerei, die nach den üblichen Regeln für waffenlosen Kampf abläuft. Sollten Sie den Büttel besiegen, so verschwinden Sie schnell nach 355! Wenn nicht, betreten Sie zusammen mit ihrem sangesfreudigen Schützling ihre Zelle im Stadtgefängnis bei 331.

Die Werte des Büttels:

MU 12; LE 40; AT/PA 12/9 (Raufen); TP W6+2

47

Die 'Flinke Flunder' liegt in der Gegend der Garnison. Als Sie sie betreten, sind gerade noch an zwei Tischen Plätze frei. Am einen sitzt trinkend eine Soldatin der Nostrischen Wehr, kenntlich an ihrer blau-weiß-gestreiften Uniform, am andern speisend ein pausbäckiger Mann um die 50 mit schwarz-grau-gestreiften Haaren, jedenfalls wirkt es auf den ersten Blick so. Wenn Sie sich zu der Soldatin setzen wollen, lesen Sie weiter bei 86, wenn

Sie dem Pausbäckigen Gesellschaft leisten wollen, lassen Sie sich nieder bei 320.

48

Delusia Pernsteins ehemaliges Wohnhaus steht ist in der Nähe des Lyngwyner Tors. Auf Ihr Klopfen öffnet Ihnen eine Parfümwolke, in deren Mitte sich ein geckenhafter Herr befindet, der sich trotz seiner geringen Größe rechtschaffen bemüht, stolz auf Sie herabzublicken. Die Pernstein? Wenn interessiert schon die Pernstein! Einst war er, Toran vom Lichte, Herold des Königs! Aber in Zusammenhang mit der Entführung der Prinzessin Araloth fiel er in Unnade. SM ist sehr weise, nichts gegen SM, aber SM ist umgeben von eifersüchtigen Schranzen! Hat Toran damals nicht die Prinzessin mit seinem Leben verteidigt? Hat ihm dies nicht jene garstige Wunde eingebracht, wo war sie noch gleich? Doch dann kam diese Unperson, diese verleumderische Kreatur, dieser Anderorkengast, diese thorwaloide Albernierin, dieses Geschöpf, das sich in die Gunst von SM stahl! SM ist leicht zu beeinflussen, aber nichts gegen SM, SM ist weise, klug und tatkräftig, lang lebe SM!

Schließlich sehen Sie ein, daß der ehemalige Herold Ihnen nicht weiterhelfen kann, genauso wenig, wie die Bewohner des Nachbarhauses, zwei Kesselflicker und ein Rollkutscher im Ruhestand. Begeben Sie sich also geknickt nach 301!

49

Federkiele quietschen auf Pergament und hin und wieder wendet einer der Schreiber die Sanduhr. Nachdem Sie dies zweimal beobachtet haben, starrt Sie einer von ihnen an: "Was macht Ihr hier eigentlich?", aber es könnte ebenso "Verfaul endlich!" heißen.

"Ich warte auf den Grafen!" erinnern Sie ihn.

"Welcher Graf?" oder "ekliges Schaf" gibt er zurück.

"Graf Droderon von Ingvalsroden!" antworten Sie entgeistert.

"Dann seid Ihr hier falsch!" antwortet er kurz und trocken und entläßt Sie mit einem mahnendem "Ich reiße dir die Ohren ab und spuke auf dein Haupt!" nach 88, aber vielleicht hat er ja doch etwas anderes gesagt ...

50

An den stoffbedeckten Wänden des Ganges hängen Bilder unterschiedlichen Formats. Sie stellen Männer und Frauen als Brustbild oder in ihrer Gänze dar. Wie Sie unschwer erkennen, ist es die Ahnengalerie der nostrischen Herrscher, angefangen beim legendären Bürgermeister Fringlas von Nostris. Sie erkennen ihn an seiner majestätischen Haltung, wie er mit ausgestrecktem Arm und Zeigefinger eine Schar Soldaten des Alten Reiches des Landes verweist. Ein bewegendes Werk, denn die Soldaten der Horas-Kaiser wirken so niedergeschmettert, daß es statt Bürgermeister Fringlas auch Boron sein könnte, der sie in die Ewige Verdammnis schickt. Dieses Motiv scheint viele Künstler inspiriert zu haben, denn Sie finden andere Herrscher in ähnlicher Haltung, wobei die bosparanischen Soldaten gegen geknickte Thorwaler oder Andergastianer ausgetauscht sind. Aber auch wenn die nostrischen Majestäten gerade niemand des Landes verweisen, so haben sie eins gemeinsam: Sie wirken unerhört imposant! Die Tür am Ende des Ganges ist übrigens verschlossen. Wir verlassen nun wieder die zeigenden Monarchen Nostris. Sind Sie gerade auf der Suche nach Graf Droderon, so kehren Sie um nach 9, warten Sie auf Oberst Kasparbald, so gehen Sie zurück nach 251. Wenn Sie ketzerischen Ideen nachhängen, dann riskieren Sie Kopf und Kragen bei 89!

51

"Ich habe heute das Horoskop Seiner Majestät erstellt. Er wird eine Reise machen, wußtet Ihr das bereits Collega?" hören Sie den einen Gelehrten sagen.

"Mein guter Berd Notraster, Ihr irrt wie immer! Ich habe Seiner Majestät Horoskop ebenfalls erstellt: Ein Dämon wird ihn verschlingen!" erklärt ihm sein Kollege mit weinerlicher Stimme. "Und, was meint SM zu dieser famosen Deutung seines, ähem, anderen Astrologen? Er war sicher höchst erquickt?" erkundigt sich teilnehmend der erste.

"Die Sterne lügen nicht, Tor Strandeber!" erwidert der zweite noch weinerlicher.

"Die Sterne nicht, Berd, die Sterne nicht!" und die Stimme Strandebers wird dabei schon etwas laut. Verlassen Sie Seiner Majestät Astrologen, bevor Sie in einen Eklat verwickelt werden nach **251**!

52

Der Anblick ist einfach nur grotesk zu nennen, und vor Lachen geschüttelt, stehen Sie da, während es totenstill um Sie herum wird. Man könnte eine Salzrelegräte fallen hören! Während die wäßrigen Augen Kasimirs auf Ihnen ruhen, überlegen Sie schnell, wie Sie sich aus dieser Situation heraushelfen wollen! Wollen Sie Ihrem Scharfsinn vertrauen (**91**), verschwinden (**289**) oder sich auf Ihr Talent 'Töpfern' verlassen, bzw. gewissenlos lügen (**398**)?

53

Durch ein Gewirr von verwinkelten Treppentritten folgen Sie dem König. Schließlich kommen Sie zu einem Gangstück, von dem drei Türen abgehen. Der König ist nirgends zu sehen. Sie können sich wieder in Ihr Bett begeben und weiterschlafen (**272**), oder nachsehen, was sich hinter der linken (**92**), der rechten (**346**) oder der mittleren Tür (**354**) befindet.

54

Sie werden bereits an Bord erwartet. Sogar eine winzige Kabine wird für Sie bereitgehalten, die Sie mit niemandem zu teilen brauchen. Ein letzter Blick auf die Stadt, die vorbeiziehenden Ufer der Tommel, und Sie erreichen das offene Meer. Sie begeben sich wieder in Ihre Kajüte und legen sich in die Koje. Eine friedliche Schiffsreise erwartet Sie, deren Geruhsamkeit nur dann unterbrochen werden wird, wenn der Smutje seine Künste zum Besten gibt.

Der Deckel der Seetruhe in ihrer Kabine hebt sich langsam und knarrend. Eine kleine Gestalt entsteigt der Truhe und schaut Sie herausfordernd an. "Nein!" entfährt es Ihnen, als Sie das gepackte Bündel und das Schwert des Eindringlings sehen. Es ist nicht dieses Schwert, das Sie jetzt in Unruhe versetzt, denn - wie Sie wissen - ist es aus Ulmenholz. Es ist die Anwesenheit Prinz Kasparbalds! Weiter bei **93**.

55

"Mordio und Zetrio!" brüllt Ihr überraschtes Opfer "Man will mich über Bord werfen!" Und schon sind die Kameraden der armen Matrosin herbeigeeilt.

Wissen Sie was: Man schätzt es in keiner Handels- und keiner Kriegsmarine, wenn eine Landratte die Besatzung mir nichts, dir nichts, über Bord wirft. Und wissen Sie noch etwas? Man legt Sie in Ketten, und zwar so gründlich, daß Sie weiterhin nicht mehr an diesem Abenteuer teilnehmen können ...

56

Zusammen mit dem Prinzen verlassen Sie die Hafengegend und marschieren in das Gewimmel dieser menschenreichen Stadt. Bei einem kleinen Platz, wo ein Thorwaler Skalde frisch und tatendurstig eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt, finden Sie eine Herberge. Sie ist billig und sauber genug, daß Sie nicht allzu viele nächtliche Besucher erwarten müssen - einige vielleicht schon.

Sie können jetzt im Efferd-Tempel für Ihre friedvolle Seereise danken (**143**) oder zum Speisen in eine Taverne gehen (**394**), bevor Kasparbald zu quengeln beginnt, sich die Stadt ansehen, um vielleicht etwas Exotisches zu erwerben (**95**) oder Ihre Suche nach der Bardin aufnehmen (**421**).

57

Sie mustern angestrengt die maskierte Menge. Wenn die Gesuchte wenigstens eine Zwergin wäre, alles wäre wesentlich einfacher! Doch da meinen Sie, sie erspäht zu haben. Würfeln Sie nun mit dem W6! Bei 1-2 geht es weiter bei **379**, bei 3-4 bei **399**, bei 5-6 bei **99**.

58

Gehört es zu Ihren geheimen Leidenschaften und Vorlieben, Treppen aufwärts (**24**) oder abwärts (**129**) zu steigen, helle Flure bis zu ihrem Anfang (**101**) oder düstere bis zu Ihrem Ende (**217**) zu gehen, oder ziehen Sie ein stilles Vergnügen daraus, vertrackt-verwinkelten Gängen zu folgen (**254**)? Wenn Sie die Antwort verweigern wollen, dann bleibt Ihnen noch **241**.

59

Langsam und kalt schreiten Sie in Richtung Kapellmeister. *Zimperalrike* - ha! - mal sehen, wer hier gleich zimpert und alrikt! Das Orchester beginnt zu spielen, die Tanzfläche füllt sich und ein Strudel wild wirbelnder Paare zieht Sie unabwendbar zur Mitte.

'Poch, poch!' macht der Stab des Kapellmeisters mit einem Male, gleichzeitig ruft er wieder laut "Zimperalrike!" Die Musik setzt aus und alle Paare erstarren in der Bewegung. Sie versuchen es zumindest, denn einige kämpfen unter allgemeinem Gelächter um ihr Gleichgewicht, während andere ihre Bewegung zu Ende führen und unter den Protestrufen der Restlichen von der Tanzfläche verscheucht werden. Was geht hier vor (**102**)?

60

Sie sehen acht Gestalten in sonderbar verzierten Umhängen mit Schnabelmasken, die sie in diesem Flackerlicht wie hungrige Raubvögel erscheinen lassen. Von diesen kommt das Gemurmel. In der Mitte des Raumes, umgeben von rötlich brennenden Kerzen, liegt in einem Pentagramm ein gefesselter Mensch. Von diesem kommt ein schwaches Wimmern. Vermutlich brauchen Sie keine speziellen magischen Kenntnisse, um zu schließen, daß hier etwas immens Namenloses abgehalten wird. Sie können die Opferzeremonie unterbrechen und heldenhaft einschreiten (**103**) oder dieses verruchte Haus fluchtartig verlassen (**405**)!

61

Die Speisen sind in einem Nebenraum des Ballsaales angerichtet.

Es gibt Wild, Geflügel, Fisch, Nudelgerichte, kaum Gemüse, dafür Obst, ein süßes Gebäck namens 'Methumisa' und 'Eternenschnee', eine Weinschaumcreme. Dienstfertige Geister füllen Ihren Teller mit dem Gewünschten, sobald Sie darauf zeigen.

Es sieht alles recht schmackhaft aus. Überlegen Sie also, ob Sie diese Köstlichkeiten ausgiebig genießen wollen (130), ob Sie mit einem bescheidenen und maßvollen Häppchen zufrieden sind (145) oder ob Sie überhaupt nichts davon kosten wollen (104)?

62

Ugio ist ein leichtfüßiger Tänzer und sehr sympathisch. Nach dem achten Tanz mit Ihnen fragt er unerwartet: "Wollen wir nicht einen Spaziergang zum Yaquirufer unternehmen?" Wenn Sie auf dem Ball bleiben wollen, dann lesen Sie 241, wollen Sie Ugio auf diesem Spaziergang begleiten, dann blättern Sie nun nach 200.

63

Das Ensemble besteht aus einem leicht näselnden, erzählenden Barden, 8 weiteren Barden, die meistens zweistimmig singen, einem 24köpfigen Chor, 12 Harfnern, 5 Lautisten, 4 Posaunisten, 5 Paukisten, 16 Tänzern und 3 Illusionsmagiern. Es ist damit kleiner als das 'Bosparan'-Ensemble. Blättern Sie zurück nach 27.

64

In der Nacht erwachen Sie durch ein leichtes Geräusch. Die Tür, eben noch halb geöffnet, schließt sich wieder, und geräuschlos nähert sich ein Schatten Ihrem Lager. Ein langer spitzer Gegenstand in der Hand des Schattens, leicht schimmernd im Mondlicht, zeugt von der wenig friedlichen Absicht dieses späten Gastes! Ohne Nachzudenken greifen Sie nach dem ersten Ge-



genstand in Ihrer Nähe und werfen ihn. Bei 107 hören Sie einen dumpfen Aufprall.

65

Mit einem gelegentlichen Aufleuchten in den Augen erzählt Ihnen Ihr Gegenüber von Gaftajian: "Er war ein Nobler aus Maraskan. Sein Anwesen - Jerschoggyn, wie der Name sagt - liegt in der Gegend von Tuzak. Alter Adel, zweifellos. Charmant, weltgewandt, gebildet. Er kannte sich auf vielen Gebieten aus, Philosophie, Astrologie, Arkanes. Für eine Zeit gefiel er sich als Förderer der sieben Künste, dabei lernte er Eure Bekannte kennen. Niemand wußte von einer Romanze - Gaftajian war sehr diskret - bis die beiden vor zwei Jahren Kuslik verließen. Ich frage mich, wie sie es geschafft hat?"

Ausführlich wird Ihnen noch Gaftajians Äußeres beschrieben, anscheinend ist er eine Mischung aus dem 'Geliebten der Göttin', Shafir dem Prächtigen und ein oder zwei Halbgöttern. Abrupt bricht das Loblied ab und grau-grüne Augen schauen aus den Augenlöchern der Maske lang und tief in die Ihrigen, bevor Ihnen eine Stimme wie Seide vorschlägt, in einer etwas privaten Umgebung weiterzuplaudern.

Sie können sich auf diesen Vorschlag einlassen (100) oder höflich ablehnen und sich (241) zuwenden.

66

Möglicherweise ist es ganz gut, daß Kasparbald nicht anwesend ist, als Sie Ihren Schatz auspacken. "Fein," murmelt Tarrad und legt ihn neben eine Karte, auf der alle Regionen Deres eingezeichnet sind, einschließlich der unbekannten, deren Lage sich aus arcano-philosophischen Schlüssen über die Harmonie der Sphären ergibt, wie er Ihnen erläutert. Auf die Karte legt er ein Stück Kreide, dann murmelt er unbekannte Worte. Die Kreide bewegt sich. Sie huscht über das Gildenland hinweg zu den Pferdekopf-Inseln und dem 'Land der Tausend Tänzer', verharret kurz bei Tarradia und Laya, zwei Neu-Rohalien vorgelagerten Inseln, saust zielstrebig zum Lieblichen Feld zu, wo sie bei Kuslik zur Ruhe kommt. Schnell ist die Karte vom Tisch und ein grober Plan der Stadt darauf gezeichnet. Abermals zaubert Tarrad, und die Kreide findet wiederum ihr Ziel. "Hier ist es", sagt Tarrad zufrieden und deutet darauf.

Verbringen Sie den Abend noch bei 212 bevor Sie am nächsten Tag an die Stelle gehen, die Tarrad Ihnen gewiesen hat.

67

In der Vorstellung des Krämers Coljevan teilt sich die Welt in gut und schlecht verkäufliche Waren. Man nennt das *dualistisches Weltbild*. Er bezahlt für Ihre Habe den halben Listenpreis oder W20 Taler, falls Sie diesen nicht kennen. Selbiges gilt auch für Waren, die Sie vielleicht kürzlich bei ihm erworben haben. Für gewisse Silberlöffel und ähnliches erzielen Sie den vereinbarten Preis - Coljevan stellt keine Fragen.

Haben Sie Ihre Geschäfte erledigt, dann begeben Sie sich zurück nach 30.

68

Den Prinzen haben Sie an Bord gelassen, Sie selbst hasten eilig durch die Stadt. Verwenden Sie die übliche Preisliste für Ihre Einkäufe.

Wissen Sie eigentlich, welche Sprache man auf Maraskan spricht? Ist es Garethi, Tulamidisch, Maraskani oder Borani? Garethi sprechen Sie selbst, aber wie sieht es mit Ihren sonstigen Sprachkenntnissen aus? Ein freundliches Geschick führt Sie zum be-

kannten Krämer Coljevan, der Ihnen zum Preis eines Dukatens helfen könnte. Suchen Sie eine Einführung ins Tulamidische (arg zerfleddert), Borani (deutliche Wasserschäden) oder Maraskani (mit einem kleinen Schloß versehen, aber ohne Schlüssel)? Wählen Sie gegebenenfalls eines dieser Bücher aus und lesen Sie dann weiter bei **110**. Coljevan verkauft übrigens derzeit sehr günstig lustige Filzhütchen (3 Heller).

69

Der Kapitän vereinbart mit Ihnen, Sie in vier Wochen wieder aufzunehmen, da er wegen der hohen Hafengebühren nicht untätig in Tuzak vor Anker liegen will. Endlos scheinende Treppen führen zur Stadt hinauf, die auf einem Plateau etwa hundertfünfzig Schritt höher liegt. Es ist schwül und drückend an diesem Tag und der weiß-gelbe Felsen mit seinem Geflecht aus Rissen und Schründen, der sonst im Sonnenlicht aus Gold und Elfenbein erscheint, erinnert Sie heute nurmehr an vetrockneten Käse oder vermodernde Knochen. Schweißbäche laufen an Ihnen hinab, werden von der Kleidung aufgesaugt und wecken bei Ihnen verwandtschaftliche Gefühle zu einem viel zu lange benutzten Trockentuch. Zarte Andeutungen von Hoheit, daß er bald nicht mehr alleine gehen kann, überhören Sie geflissentlich keuchend. Schließlich erreichen Sie das Ende der Treppe und Tuzak, die Lilienhafte, liegt vor Ihnen. Turmartige Bauten mit weit ausladenden Dächern und Zwischendächern prägen das Stadtbild, doch Ihr Sinn ist momentan mehr auf eine Erfrischung gerichtet, während Kasparbald begehrt eine Frau anhebelt, die einen zusammengerollten gefüllten Fladen mit zufriedenen Lauten verschlingt.

Wollen Sie alleine eine Taverne suchen (**284**) oder Ihre Sprachkenntnisse in Borani (**111**), Maraskani (**266**) oder Tulamidisch (**119**) ausprobieren?

70

Nach einigem Suchen finden Sie jemanden, der ein Priester sein könnte. Er steht in einer Pfütze und schaut besorgt zur Decke. Sie machen sich mit einem Räuspern bemerkbar. "Kann man etwas Besseres an diesem Tag tun, als die Schönheit der Welt preisen?" nimmt er Sie lächelnd zur Kenntnis. Wahrscheinlich fiel Ihnen schon ein Gegenvorschlag ein, aber Sie fragen ihn nach dem Weg nach Jerschoggyn. Er ist zwar kein Priester, sondern ein maraskanischer Kesselpauker, aber er beschreibt Ihnen den Weg. Es sind fünf Tage bis zu diesem kleinen Dorf. Sie müssen durch den Dschungel und er rät davon ab, alleine zu reisen. Er kann Sie aber mit fünf Maraskanern bekannt machen, die auch dorthin wollen. Als Treffpunkt vereinbaren Sie die erste Stunde nach Sonnenaufgang auf dem Markt von Tuzak. Lesen Sie weiter bei **201**.

71

Sie suchen für die Nacht eine Unterkunft und gehen dann mit Kasparbald in eine Taverne. Der Abend ist kurz beschrieben: Kasparbald liebt Marasfladen, aber der Oberst der Husaren (ehrenhalber) weiß nicht, wann er genug hat. Hoheit zeigen sich sehr ungnädig, wenn ihm übel ist. Dutzende jaulender Marandolinen- und Darabukaspieler untermalen den Abend gekonnt und machen ihn zu einem unvergeßlichen Erlebnis. Hoffen Sie auf **168**!

72

Sie und Ihre Rechenkünste! Hieß es nicht 'vier Augenpaare' und waren Sie nicht mit fünf Maraskanern unterwegs? Wurde jemals erwähnt, daß zwei davon einäugig sind? Nein, wurde nicht! So

bricht Ihnen jetzt ein kleiner Additionsfehler das Genick. Oder ein maraskanischer Kampfdiskus, wenn Sie es prosaischer wollen.

73

Es sind tatsächlich kaiserliche Soldaten, obwohl es sicher keine normale Patrouille ist. Patrouillen schleppen keine schweren Kisten durch die Wildnis, sie sind keine Tattergeise, und ihr Weibel trägt niemals eine Bernsteinbrille. Auch schauen sie nie derartig ernst drein, daß der Großinquisitor des Reiches dagegen wie eine notorische Ulknudel wirkt. Niemals. Wollen Sie zügig weitergehen (**220**) oder sich nach dem Weg erkundigen (**113**)?

74

Vorsichtig gehen Sie näher. Möglicherweise enthalten die Beeren nur ein schnell wirkendes Gift, aber vielleicht lauert auch...? Sie bemerken, daß das tote Frettchen kaut. Sie stoßen es mit der Schuhspitze an. Es bewegt sich noch immer nicht, es beginnt aber so bestialisch zu stinken, als verweste es bereits seit Tagen! Doch es kaut heimlich weiter. Stinkfrettchen sind wahre Meister im Totstellen - die meisten jedenfalls.

Entfliehen Sie dem Gestank nach **395**, es sei denn, Sie wollten die Beeren probieren (**169**)!

75

Wütend rennt das halbe Dorf hinter Ihnen her. Sie schnappen sich Kasparbald und laufen, so schnell Sie können, weiter nach **114**. Vergessen Sie niemals: Viele Sandlöwen sind des Bidehockers Tod! (Altes Novadispruchwort.)

76

Drei Wochen später kehrt Ihre Erinnerung im Hafen von Al'Anfa zurück. Sie sind um 1000 Dukaten reicher und jeder Punkt, um den Sie Ihr Charisma senken, steigert Ihre Lebensenergie permanent um W6+2! Alle Ihre künstlerischen Talente sinken auf -10, obwohl es gelogen ist, daß böse Menschen keine Lieder kennen. Für dieses Ende erhalten Sie 100 Abenteuerpunkte.

Wenn Sie gleich noch im 'Dutzend Dotzen' einkerzen wollen, sollten Sie diese Geschichte allerdings nicht am Heldenstammisch erzählen.

77

"Bei der Suche mußt du mir nicht mehr helfen," sagen Sie niedergeschlagen und sehen abermals diesen schrecklichen Anblick vor sich, "ich habe sie bereits gefunden."

"Befreie mich! Ich kann mehr tun, als du denkst!" drängt Rovenä.

Wollen Sie Ihr glauben und sie befreien (**141**) oder ungläubig enteilen (**115**)?

78

Das Wesen fährt fort: "Reiß den Baum heraus, und ich helfe dir aus deinen Schwierigkeiten. Bilde dir aber nichts darauf ein, nur eine sentimentale Anwandlung - auch Väterchens Fluch. Oder wußtest du am Ende noch nicht, daß dieser lächerliche Mensch deine kleine Bardin in eine Harpyie verwandelt hat? Nicht Väterchen, Gaftajian!" Das Wesen schnalzt mit der Zunge: "Sie hat es mir selbst erzählt, bisweilen kommt Sie vorbeigeflogen. Humor hat er ja, zugegeben. Du auch? Soll ich dich zerreißen? (Sie lehnen ab.) Oder möchtest du die Pest? (Sie lehnen ab.) Oder soll ich dich von innen nach außen stülpen? (Sie lehnen ab.) Oder soll ich vielleicht... (Das ist jetzt wirklich zu widerlich und Sie lehnen ganz bestimmt ab!). Dann befreie mich jetzt! Du hättest

früher gehen sollen!" lacht das Wesen aus den Niederhöhlen. Und Sie tun es, denn Sie haben keinerlei Wahl! Lesen Sie weiter bei 374.

79

In einer Saga oder an einem gewissen Stammtisch in einer Stadt im Süden würde sich dies als Erzählung gut machen, aber hier doch nicht? Oder? Nicht wirklich! Selbst Ihre Begleitung zögert, den Magus zu zerreißen, was sonst ihr Steckenpferd ist! Um Ihnen den sicheren Tod zu ersparen, erhöht sie Ihren Jähzorn um zwei Punkte, worauf Sie schmollend und zornmichelnd nach 425 blättern!

80

"Salander Mutanderer", verstehen Sie noch, dann verändert sich Ihre Welt völlig. Futterbringer nimmt sie auf den Arm und trägt Sie ins Dorf zu Mammì. Sie ist nicht wirklich Ihre Mammì, aber sie ist auch fett und gefleckt. Es macht Spaß, mit ihr zu suhlen und mit den Geschwistern zu quieken. Alle freuen sich und sind nett zu Ihnen. Es ist schön, ein Ferkel zu sein. Warten Sie nur, wie sich die Bauern erst nächsten Herbst freuen! Aber mit etwas Glück entkommen Sie vielleicht dem Schlachter und stürzen den sich dann in die Abenteuer 'Der Frischling am Strand' oder 'Der Zorn des Läufers'?

81

Sie gelangen in einen engen, runden Gang, weißliche Fasern bedecken seine Wände und hängen von der Decke. Wollen Sie ihn dort wieder verlassen, wo Sie ihn betreten haben (411) oder an seinem Ende (117)?

82

Auf dem kleinen Boronsanger finden Sie sofort eine Grabtafel mit zerbrochenem Rad und der Inschrift '*Gerio ging Schweine jagen, nun tut ihn nichts mehr plagen. Gegangen zu Boron 1811 d.U.*'

Sie brauchen gar nicht lange zu rechnen, schon am Verwitterungsgrad der Tafel erkennen Sie, daß sie diesem Gerio ganz bestimmt nicht heraus helfen wollen! Er kann auch unmöglich Ihr Freund sein. Freunden Sie sich nun erleichtert mit 133 an.

83

Der Kampf ist entschieden, und Ihr Freund hat eine ordentliche Verwundung abbekommen. An eine weitere Jagd ist nicht mehr zu denken und Sie müssen ihn auf dem Heimweg stützen. Die Pilze können Sie mitnehmen, aber die Schweine sollten Sie dem Gesinde überlassen. So endet dieser Jagdausflug tragisch. Am Abend gibt es statt Rehrücken 'Schweinerücken im Ahornkleid' (seien Sie froh, daß Sie diesen Kampf überlebt haben, aber wir wollen Ihren Gastgebern nichts unterstellen). Sie langen kräftig zu.

Im Nachhinein mag es Ihnen ungerecht erscheinen, daß Ihnen das Schicksal nicht erlaubt hat, eine Probe auf 'Pflanzenkunde' abzulegen, doch nicht Sie essen den giftigen Pilz, sondern Gerio. Als dies kenntlich wird, läßt man aus dem Dorf den Heiler kommen, der Ihren Freund in einem Nachbarraum behandelt. Seine Meinung ist eindeutig: "Zwei Wochen strikte Bettruhe, damit ist nicht zu spaßen!" Ein überaus humorloses Gewächs, dieser Pilz, denken Sie sich und suchen Ihren geplagten Freund auf. Er ist mit Schröpfungsläsern und Egel n bedeckt, und aus einer Ader tropft Blut.

Legen Sie nun bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Heilkunde Gift' ab.

Bei Gelingen lesen Sie weiter bei 269, bei Mißlingen bei 287.

84

Wie ein harmloser Fisch für den Zustand eines ganzen Landstrichs verantwortlich sein kann, will Ihnen zwar nicht recht einleuchten, aber Sie beschließen, lieber kein Risiko einzugehen und schlagen sein Angebot ab. Ihnen soll diese dämonische Kreatur nicht dasselbe zufügen! Weiter bei 329.

85

"Gut, daß ich Euch finde, Euer Büttelenz! Der Hetmann ... äh ... Alrikulf Alriksdottirson ist im Hafen gelandet und wünscht Euch zu sprechen, aber pronto!"

Legen Sie eine Talentprobe auf 'Lügen' ab. Wenn sie gelingt verschwindet der Büttel mit einem 'Heilige Hetmannkacke!'. Lesen Sie dann weiter bei 355. Mißlingt sie, so verschwinden Sie mit ihrem Schützling in einer Zelle bei 238.

86

Der Wirt empfiehlt heute 'Trontsander Fischknödles'. Während Sie auf diese Fischsuppe warten, stellt sich Ihnen Ihre Tischgefährtin als Asmodenia vor. Sie merken schnell, daß sie nicht nur über einen sehr trockenen Humor verfügt, sondern auch eine begabte Zecherin ist, und wegen ihres jüngst ausbezahlten Soldes gern bereit, Ihnen Glas um Glas auszugeben. Sie gehört zum Posaunenchor Seiner Majestät Nostrischer Wehr und, wie Sie erfahren, ist Delusia Perstein auch ihre Lieblingsbardin. Halb im Scherz schlägt Sie Ihnen vor, in den Posaunenchor einzutreten. (Vermutlich werden Sie dies ablehnen, weil das Abenteuer für Sie dann zu Ende wäre. Dafür würden Sie aber Asmodenia im nächsten Phex heiraten und im Laufe der Jahre sieben lustige Racker heranwachsen sehen. Möglicherweise halten Sie das für unmöglich, tapfere Heldin? Nun ja, etwas männlich sieht Asmodenio schon aus. Aber Sie schlagen dieses Angebot ja ohnehin ab.)

Über diese lustige Gesellschaft vergessen Sie die Fischknödles völlig und sind schließlich ziemlich angeheitert. Wollen Sie Asmodenias Aufforderung ("Komm mit in die Kaserne!") nach 135 folgen oder sich von ihr verabschieden und morgen bei 301 einfinden?

87

Ein leichter Nieselregen hängt in der Luft, als Sie in Nostria ankommen. Die Stadt liegt an der Mündung der Tommel und besitzt einen Hafen. Sie gehen durch die kleinen und engen Straßen, vorbei an zweistöckigen Bürgerhäusern, kleinen Läden, manche mit zugenagelten Fensteröffnungen. Ihr Blick schweift zur Burg, die an einem Abhang liegt. Es ist ein sehr altes Gemäuer.

Sie könnten jetzt die Depesche Ihres Freundes abliefern (302), eine kleine Rast in der 'Flinken Flunder' (47) einlegen, an der Sie gerade vorbeikommen, oder einen Bummel über den Markt machen (45). Wenn Sie sich nach der Bardin erkundigen wollen, so können Sie sich zum Stadtarchiv (260) oder zum Redaktionsgebäude der hiesigen Zeitung (3) begeben.

88

In der nächsten Schreibstube sitzen vier Schreiberlinge, denen Sie Ihr Anliegen schildern. Einer von ihnen antwortet vergnügt: "Küß mich schnell, Blümchen, es sieht gerade keiner!" Völlig verdattert denken Sie sich: "Das kann er nicht wirklich gesagt haben!" Sie taumeln zum nächsten Stuhl und beschließen, daß

der Schreiber ganz bestimmt "Seine Hochwohlgeboren sind momentan abwesend!" meinte. Wieder vergeht Zeit. Sie können die Depesche für den Grafen abgeben und die Burg verlassen (301) oder eine Intuitionsprobe ablegen. Gelingt sie, so lesen Sie weiter bei (295, bei Mißlingen der Probe bei 136.

89

Sie betrachten sorgfältig Bild für Bild und bemerken, daß einige stark nachgebessert und übermalt sind. Beim Sinnieren, was einen nostrischen Fürsten dazu bewegen könnte, seine Ahnen nach seinem eigenen Bilde korrigieren zu lassen, fällt Ihnen etwas anderes auf: die Nasen. Sollten Sie Anhänger gewisser götterloser selemischer Gelehrter sein, deren Namen hier beileibe nicht erwähnt werden sollen, so können Sie die nostrische Ahnengalerie als unschätzbare Dokumentation der 'Evolution' der königlich-nostrischen Knubbelnase auffassen! Wenn Sie diesen namenlosen Lehren nicht anhängen, dann kennen Sie solche schmutzigen Wörter nicht! Pfui, pfui! Blättern Sie schamhaft nach 50!

90

Der eine Herr - er ist mittelgroß und hat eine Nase, mit der Sie ungern eine Fehde beginnen würden - redet hektisch auf die Frau ein. Sie ist gut einen Kopf größer als der Redende, und ihr langes schwarzes Haar hat an der Stirn eine auffällige weiße Strähne. Es ist zunächst das einzig Auffällige, denn ansonsten macht sie den Eindruck einer Buchhalterin. Sie schweigt und wirkt geradezu angeekelt vor Langeweile. Bisweilen schnippt sie mit den Fingern und der andere Goldbetreffte, anscheinend ihr Adjutant, schreibt eifrig Notizen in ein kleines, ledergebundenes Buch. Als Sie näher kommen, hören Sie sie mit einer überraschend tiefen Stimme sagen: "Dann werden wir die Dame eben über den Tisch ziehen, Ingvalsrohden."

Wenn Sie den Grafen von Ingvalsrohden noch nicht getroffen haben, dann wird die Erwähnung seines Namens Sie nicht erstaunen. Falls nicht, könnten Sie ihm nun die Depesche Gerios geben. So oder so werden Sie mit dem Grafen nicht viele Worte wechseln wollen, während Rondriane von Sappenstiel, die berühmte nostrische Feldherrin, Sie mit Ihren blassen Augen verschlingt, ohne anscheinend jemals die Lider zu bewegen. Begeben Sie sich erleichtert nach 251.

91

"Euer Majestät mögen entschuldigen, aber mir fiel just ein köstlicher Scherz ein!" beginnen Sie. Wenn Sie innerhalb einer Spielrunde (5 Minuten) einen spöttischen Vierzeiler über Tronde Torbensson oder Amene-Horas erfinden können, dann lesen Sie unter dem Applaus des Hofstaats weiter bei 185 (und erzählen Sie ihn möglichst oft in Ihrer Spielrunde). Gelingt es Ihnen nicht, etwa weil Sie diese Namen nicht kennen, blättern Sie nach 262.

92

Es ist das Arbeitszimmer des Grafen von Ingvalsrohden. In Regalen und Schränken finden Sie Papiere, Pergamentrollen und dickleibige Bücher: Reiseberichte und Notizen nostrischer Adliger und Kaufleute. Einige der Aufzeichnungen künden von Beobachtungen in Andergast - aber nicht alle. Manche sind naiv und belanglos, andere hätten Sie kaum in diesem unbedeutenden Königreich erwartet. Sie lesen sich teilweise so interessant, daß Sie darüber fast das Geräusch vor der Tür überhören. Wenn Ihnen ein Probe auf 'Verstecken' gelingt, dann lesen Sie

weiter bei 312. Gelingt Ihnen die Probe nicht, dann blicken Sie kurz nach 226.

93

"Was, bei Efferd, Bübchen, äh, Oberst, Hoheit ...! Wir müssen sofort umkehren!" sagen Sie.

"Ich fahre mit!" bestätigt der Prinz Ihre Befürchtungen.

"Kommt nicht in die Salzarele! Ich werde es dem Käpt'n sagen", enttäuschen Sie den blinden Passagier.

"Dann sage ich ihm, daß du mich entführt hast," gibt Kasparbald zu bedenken. "Er wird mir glauben, ich bin ein Oberst."

Das leuchtet Ihnen ein, zumal Sie dem Kielholen noch nie zugetan waren. "Gut, dann eben bis Kuslik," knurren Sie mit ernster Miene "aber dann ..."

"...kann ich immer noch sagen, du habest mich entführt!" strahlt Sie das liebe Kind an.

So schicken Sie sich in Ihr Schicksal, einen neuen Reisegefährten gewonnen zu haben. An Bord gewinnt man bald den Eindruck, daß Sie ein sehr guter Esser sind, wenn auch bisweilen etwas zimperlich. Sie schwören sich, der kleinen Hoheit diese kapriziösen Eßgewohnheiten abzugewöhnen. Auch wäre es schön, wenn er aufhörte, Sie wie seinen Kammerdiener oder seine Zofe zu behandeln. Schließlich erreichen Sie Kuslik (142).

94

Der Kapitän schaut Sie merkwürdig an, sehr merkwürdig, und bevor Sie sich auf eine Diskussion mit ihm einlassen, wie eine alte Seemannskiste im Hafen von Kuslik den Andergastschen zur Schmach gereichen könnte, noch dazu wo er dieses kleine Kistenproblem hat, das hier nicht näher ausgeführt werden soll (aber es ist verdammt peinlich), sollten Sie nach 142 zurückkehren und sich eine neue Möglichkeit aussuchen!

95

Eine Stadt wie Kuslik hat kauflüsternden Helden und Heldinnen viel zu bieten, deshalb hier nur eine kleine Auswahl in Form einer Hutmacherei (332), einer Kunsttischlerei (126), eines Zuckerbäckers (349) und eines Ladens mit Bekleidung und Kram (281). Ist Ihr Einkaufsbummel beendet ist, dann lesen Sie weiter bei (188).

96

Sie gelangen zu einem mehrstöckigen Backsteingebäude - den 'Hallen der Weisheit'. Zuversichtlich treten Sie ein und bedanken sich auch sofort - hoffentlich bei der richtigen Gottheit -, daß jenes faustgroße Backsteinstück, das hinter Ihnen von der zerbröckelnden Fassade fiel, Sie nicht getroffen hat. Ihr lautes Lobpreisen schon beim Betreten des Tempels läßt eine Geweihte auf Sie aufmerksam werden und herbeieilen, so daß Sie von ihrer Suche berichten können.

"Es sind viele Barden in der Stadt," erklärt Sie Ihnen, "da der Tempel abermals zum Bardentreffen geladen hat. Ihr mögt sie auf den Plätzen treffen, in den Tavernen, den Häusern der Vornehmen oder heute abend, wenn der Magister Paquamon auf dem Efferdsplatz seinen 'Sanin' aufführt. Die Göttin wird Euch leiten." Wenn Sie sich für diesen hilfreichen Rat bedankt haben, begeben Sie sich nach 188.

97

Sie teilen den Tisch mit vier stiernackigen Männern und Frauen, deren Kleidung Wohlstand ausdrückt. Ein weiterer, jünger und schlanker als die anderen, führt das Wort und erklärt mit einer

Stimme wie altes Laub: "Es ist der Wille der Götter, daß Bosparan neu entsteht! Aber es geht nicht nur um die abtrünnigen Siedlerstädte, die endlich wieder Gehorsam lernen müssen. Nein, ich spreche von Thorwal, Waskirien und Bodironien. Sie sind Teil des Bosparanischen Reiches! Und dieses elende Gebiet dazwischen, wo dieser Glatzkopf herrscht, wo die Irren wohnen, natürlich auch, Nostria, so heißt es. Da fällt mir aber ein Scherz ein ..."

Sie werden den Scherz nie erfahren, denn schneller, als Sie folgen können, hat Ihr kleiner Freund Kasparbald dem Redner seinen Bohneneintopf ins Gesicht geschüttet und ihm mit seinem Ulmenholzschild einen Schlag versetzt. Fast ebenso schnell hat dieser ihn gepackt und ihm zwei brutale Ohrfeigen versetzt. "Laßt ihn sofort los!" schreien Sie ihn an, die Hand am Griff Ihrer Waffe. Der Rüpel läßt den Prinzen los und lächelt Sie an: "So übernimmt Ihr die Verantwortung für dieses kleine Miststück? Ich denke, das ist satisfaktionswürdig. Ich treffe Euch kurz nach Sonnenaufgang vor dem Nordtor!" Damit verläßt der Bursche ungerührt - als hätte er Sie nicht gerade zu einem Duell auf Leben und Tod gefordert - das Lokal. Es ist ungewöhnlich still. Vermeiden Sie jedes Geräusch beim Blättern nach **216**!

98

Sie erreichen mit Ihrem Führer einen kleinen Platz, wo ein Thorwaler Skalde ungehemmt eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt. An einer Ecke befindet sich die Taverne 'Zum Comto', Ihr Ziel (**333**).

99

Sie eilen auf eine Maskierte zu und bemerken, fast angekommen, daß es doch nicht die Gastgeberin ist. Da Sie zu einem Ball und nicht zu einer Gastgebersuche eingeladen sind, brechen Sie die Suche ab und widmen Ihr ungeteiltes Interesse ihrem Gaumen (**61**), der Tanzfläche (**190**) oder den Räumlichkeiten des Hauses (**22**).

100

Sie folgen Ihrer charmanten Führung über den Innenhof in ein samtbespanntes Treppenhaus. Die Stiege ist etwas ausgetreten und sollte dringend erneuert werden. Bei spärlichem Licht könnte man leicht stürzen und sich sämtliche Knochen brechen! Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Gefahreninstinkt' ab. Gelingt sie Ihnen, dann zaudern Sie etwas bei **144**, mißlingt sie hingegen, dann steigen Sie achtlos die Treppen hinauf nach **323**.

101

Am Anfang eines hell erleuchteten Ganges kommen Sie an einer halb geöffneten Tür vorbei. Möglicherweise durch den sanften Druck Ihrer Hand, aber vermutlich doch eher durch einen zufälligen Windstoß, öffnet sie sich weiter. Sie schauen in einen blau-rot ausgemalten Raum in dessen Mitte ein gedeckter Tisch steht. Dreizehn Stühle stehen um ihn herum, dreizehn silberne Eßbestecke liegen säuberlich ausgerichtet auf dem Tisch. Anscheinend ist hier noch ein spätes Mahl im trauteren Kreis geplant. In diesem Raum gibt es nichts Interessantes für Sie, so können Sie also das Haus beruhigt bei **58** weitererkunden. Falls Sie dennoch meinen, hier etwas erledigen zu müssen, dann tun Sie's bei **404**!

102

Wie Sie herausfinden, ist die 'Zimperialrike' ein recht alberner Modetanz, der sich bei der feinen Gesellschaft derzeit großer Beliebtheit erfreut. Die teilnehmenden Paare tanzen nach einer

bäuerlichen Weise, die unvermittelt beim Ruf des Kapellmeisters "Zimperialrike!" abbricht. Es geht für die Tanzenden darum, sofort in der Bewegung zu erstarren. Wer den Ruf überhört, das Gleichgewicht verliert oder gar stürzt, hat verloren und muß unter lauten 'Zimperialrike'-Rufen die Tanzfläche verlassen. Man kann das sehr amüsant finden, besonders wenn man ein lustiges Filzhütchen trägt. Wollen Sie Ihre Erkundungen fortsetzen (**58**) oder selbst das Tanzbein schwingen (**190**)?

103

Mit gezogener Waffe - falls Sie keine besitzen, dann zerbrechen Sie den nächsten Stuhl und nehmen ein Bein als Knüttel - springen Sie in den Raum und greifen sofort an. So groß ist Ihr Zorn, denn schließlich würden Sie sich dasselbe wünschen, befänden Sie sich in der Mitte des Pentagramms! Ihr erster Angriff ist unparierbar, dann ziehen Ihre Gegner ihre Degen und dringen allesamt auf Sie ein. Lesen Sie weiter bei **417**.

104

Haben Sie schon einmal erwogen, zum Rastullahglauben zu konvertieren oder sind Sie bereits ein Gläubiger? Im ersten Fall sollten Sie es erwägen, im zweiten Fall sollten Sie bedenken, daß keines der 99 Gebote den Genuß von Hörnchen verbietet. Wenn Ihnen Ihr Glaube Gespräch und Tanz erlaubt, dann können Sie eventuell Ihre Gastgeberin suchen (**399**) - falls Sie noch nicht mit ihr gesprochen haben und überhaupt geladen sind -, sich auf die Tanzfläche begeben (**190**) oder andächtig nach Hause gehen (**265**).

105

Mit *Spaziergang* war tatsächlich ein Spaziergang gemeint, wie Sie feststellen. So wandeln Sie also plaudernd am Ufer des majestätischen Yaquir entlang und schütten Ihrer Begleitung Ihr Herz aus.

"Hast du es schon einmal im 'Comto' versucht?" fragt diese schließlich, "Es ist eine Taverne, in der oft Barden spielen!" Sie bedanken sich für diesen Rat und hören Ihre Begleitung weiterprechen: "Würde es dir etwas ausmachen, mir jetzt dein Geldsäckel zu geben?"

Sie können dieser Aufforderung folgen und sich unverzüglich auf den Weg zur Taverne 'Zum Comto' machen (**422**), oder mit Ihrer Begleitung eine Diskussion beginnen (**334**).

106

Das Libretto ist eine Gemeinschaftsarbeit von acht aldifreidanschen Barden. Es behandelt die Reisen Admiral Sanins d. Ä. in den Jahren 873 v.BF. bis 868 v.BF., seine erste Erkundung von Tommel und Ingval, die Zeit der Trollkriege, seine zweite Fahrt, die zum Kontakt mit den ersten Elfen führte, und seinen Tod. Es weist einige historische Mängel auf, wie Sie von Prinz Kasparbald erfahren, der ja aus dem Land zwischen Tommel und Ingval stammt. Etwa wird das erste Treffen auf Auelfen bereits bei der ersten Fahrt veranschlagt, so daß die folgenden Jahre künstlich als Zeit stiller Sehnsucht nach dem unbekannten Volk gedeutet werden können, und als Ort von Sanins Tod wird eine Siedlung der Firmelfen behauptet. Blättern Sie zurück nach **27**.

107

Der Besucher stürzt wie ein gefällter Ahorn, Sie springen aus dem Bett, entzünden ein Licht, der Prinz gesellt sich zu Ihnen. Ihr Wurfgeschloß, der 'Nostrische Adelsalmanach', hat diesen ungebetenen Gast voll erwischt und unverzüglich zu Boron

befördert! Niedergestreckt liegt er da, sozusagen erschlagen von der Macht des Nostrischen Adels. Lernen Sie daraus, wie nützlich das Studium von Titeln und richtiger Anrede sein kann. Weiter bei 167.

108

Nachdenklich kaut Tarrad auf seinem Bart und entnimmt einem Rosenholzkästchen einen gräulichen, fasrigen Klumpen, halb so groß wie Ihre Faust. "Es ist Cheriacha aus den Palastgärten von Unau. Schon der erste Kalif soll vom Kaktus, von dem dieses Stück ist, geraucht haben. Eßt es ganz auf, aber erleht zuvor den Schutz der Wesenheiten, denen Ihr huldigt. Es ist gefährlich in diesen Mengen und kann Euch verändern."

Wenn Sie Ihre Queste nicht vorzeitig beenden wollen, bleibt Ihnen keine Wahl, als den Nachmittag in Gebet und Andacht zu verbringen. Am Abend gehen Sie mit den anderen zu dem Ort, wo der 'Rollende Donner' spielt. Dort verspeisen Sie den bitterfaden schmeckenden Klumpen. Von dem Spektakel werden Sie nicht viel mitbekommen, denn Sie durchschreiten die Tore der Wahrnehmung bei 146.

109

Unter einem Vorwand - Sie werden ja wohl einen nostrischen Prinzen nicht zum Komplizen bei dieser Diebestour machen wollen! - verabschieden Sie sich von Kasparbald und drängen sich in die belebtesten Straßen Kusliks. Sie finden schnell ein geeignetes Opfer, das in Ihnen Gefühle weckt, vergleichbar denen eines Thorwalwiesels angesichts einer fetten Henne! Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Taschendiebstahl' ab. Gelingt sie, dann dürfen Sie sich so viele Dukaten gutschreiben, wie Ihnen Punkte zum Gelingen der Probe übrig geblieben sind. Sie können es so lange wiederholen (allerdings mit einem stetig steigenden Zuschlag auf die Probe: +1, +2, +3 usw.), bis Sie sich geneigt fühlen, nach 30 zurückzukehren. Mißlingt eine Probe, dann lesen Sie bitte 118!

110

Die letzten Lebensmittel werden an Bord gebracht, Kasparbald strahlt verschmitzt, Kapitän und Steuermann schütteln sorgenvoll die Köpfe, die Mannschaft tuschelt. Sie scheinen es nicht gewohnt, mit Hoheiten über die Meere zu segeln. Abermals beziehen Sie ihre Kabine und das Schiff läuft aus.

Das letzte, was Sie von Kuslik sehen, ist eine einsame Gestalt am Ufer. Es ist ein Thorwaler Skalde, der geradezu besessen eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt. Lesen Sie weiter bei 138.

111

Woher sollten Sie diese Kenntnisse wohl haben? Also begnügen Sie sich damit, vorbeieilenden Passanten mit einem herzlichen "Boron mit Euch!" den Tag zu verderben. Man versteht Sie sehr gut, wie Sie am verstörten Zusammenzucken Ihrer Opfer bemerken. Versuchen Sie es weiter bei 284.

112

Der Angesprochene ist ein Wanderpriester Rurs und Grors. Ist es Zufall oder Fügung, daß er vorhat, morgen nach Tarschoggyn, einem Nachbarort Jerschoggyns aufzubrechen? Die Reise dauert fünf Tage.

Wenn Sie wollen, können Sie sich morgen bei Sonnenaufgang vor dem Tempel mit ihm treffen. Lesen Sie bis dahin weiter bei 201.

113

Langsam, Silbe für Silbe abwägend, als erwarte er, daß Sie ihm jedequittieren, erklärt der Weibel mit knarrender Stimme: "Llinks! Nach Jerschoggyn! Rrechts! Nach Tarschoggyn! Gerade ausss! Nach Schoggyn!" Sie wünschen ihm einen schönen Tag und gehen nach 220.

114

Sie gelangen zu einer Kreuzung, deren Ränder mit kürbisgroßen, gelbrot gesprenkelten Pilzen bewachsen sind. Wollen Sie sich nach Jerschoggyn (202), Schoggyn (424), Tarschoggyn (148) wenden?

115

Sie machen kehrt, und ein erstaunlicher Reichtum an Schimpfwörtern prasselt auf sie herab. 'Grießkopfl' ist dabei noch das netteste, die wirklich schlimmen Wörter hören Sie erst, als Sie Kasparbald schon fast erreicht haben. Wie unter einem Peitschenhieb zucken Sie unter der letzten Schmähung zusammen. Etwas derartig Gemeines haben Sie wirklich noch nie gehört! Atmen Sie auf bei 221!

116

Auf der einen Seite steht ein Schweinedämon (das wissen Sie noch nicht), auf der andern ein Baumechsenmagier, dazwischen Sie und singen womöglich 'Höre, Hela, wir kommen!' Es muß ein Bild für Götter sein! Wollen Sie's ihnen zeigen? Vielleicht zuerst Boron? Da schweigen Sie doch lieber bis 425!

117

Es ist tiefste Nacht, und die Sterne am Himmel erscheinen Ihnen heute als kalte, stechende Augen. Sie stehen vor dem Haus am Hang. Wollen Sie heimlich durch ein Fenster einsteigen (376) oder zu Kasparbald zurückgehen (124)?

118

Betrachten wir nun die andere Seite: Angesichts des Wiesels brechen die Hennen in lautes Gackern aus. Diese Henne gackert nicht, sie schreit - vulgäre Wörter wie Diebstahl und Raub! Mit einer Gewandtheitsprobe-2 gelingt es Ihnen, diesen Unterstellungen zu entkommen (30). Verpatzen Sie die Probe, so erleben Sie die letzte Episode aus dem Leben eines Thorwalwiesels bei 147.

119

Sie lockern Ihre Halsmuskeln und beginnen in Ihrem besten Tulamidisch: "Seid begrüßt Vater der Auskunft und Mutter des Wegweisers an diesem sonnigen Tag, lieblich wie der erste Sproß der Zypresse, verheißungsvoll wie der Geruch von Wasser nach langer Wandschaft, erquickend wie Duft von süßem Tee, wohlklingend wie das Zusammenstoßen der Bierhumpen im 'Dutzend Dotzen', seid begrüßt, oh, kenntnisreiche Person dieser Stadt, kundig in den Straßen wie ein Mistkäfer auf, entschuldigt, wie ein Hecht im Karpfen..., ach, wie irgendwas irgendwo, wo kann man hier etwas trinken, Wasser, Bier, Wein, hä?" Heute scheinen nur Auswärtige in Tuzak zu sein, also versuchen Sie es auf Garethi, sehr zur Erleichterung der Einheimischen. Lesen Sie weiter bei 284.

120

In der bekannten 'Fabel vom pfliffigen Nostrianer' heißt es leicht abgewandelt: "Fünf Tage dauert diese Festbarkeit, und Tag und

Nacht bringt neue Lastbarkeit." Ihre Nächte sind erfüllt von kruden Alpträumen, an die Sie sich beim Erwachen nicht mehr erinnern, ihre Tage vom nie verstummenden Bariton des lächelnden Bruder Pergormijans. Sie erfahren wirklich alles über den Glauben an die Zwillinge. Vom Schöpfergott Rur, welcher den Weltendiskus als Geschenk an seinen Bruder Gror erschuf und ihn jenem vor langer Zeit zuwarf. Wie Gror diesen Diskus in Empfang nehmen und seine Schönheit preisen wird. Wie er ihn dann in veränderter Form zurückwerfen wird, so daß alles was verborgen ist, offenbar werden wird.

Mitunter müssen Sie noch Kasparbald beruhigen. "Das ist götterlästerlich," beschwert er sich heimlich, "jeder weiß, daß wir auf Sumus Leib leben und nicht auf einem Fladen. Los hat Sumu erschlagen, aber sie ganz bestimmt anschließend nicht durch die Gegend geworfen."

Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Bekehren' ab, gelingt sie Ihnen, so konvertieren Sie am Ende dieser fünf Tage zum schweigsamen Firun. Lesen Sie dann wortlos weiter bei 148. Wenn Sie meinen, daß eine Meuchlerbande Sie zum Schweigen bringen will, dann würfeln Sie mit dem W6. Eine Eins führt Sie nach 139. (Merken Sie sich die Abschnitt-Nummer 120, damit Sie anschließend hierher zurückkehren können.)

121

Das Haus am Hang hat zwei Etagen. Säulen mit Schnitzwerk säumen den bemalten Eingang, die Tür mit ihren aufwendigen Einlegearbeiten ist halb geöffnet. Beeindruckend sind die Fenster aus bunten, bleigefäßten Glasstückchen, die den Blick ins Innere verwehren. Trotz des weit überhängenden Daches erscheint Ihnen der Baustil nicht ganz in die Gegend zu passen. Wollen Sie höflichkeitshalber anklopfen (293), wutschnaubend eintreten (420), die Nacht abwarten und heimlich einsteigen (170) oder wieder gehen (193)?

122

"Woher weißt du von meiner Suche?" fragen Sie mißtrauisch. "Man kommt herum!" antwortet die Nymphe. "Wenn man an einem Baum klebt?" fragen Sie süffisant. "Was weißt du schon, Schaumshädel!" schleudert Ihnen die Nymphe entgegen, und es hört sich überhaupt nicht mehr melodisch an, eher nach dem Zersplittern von Glas. "Befreie mich, und ich begleite dich nach Jerschoggyn!" Sie verstummt abrupt.

Wollen Sie sich für diese Information bedanken und gehen (115) oder der Nymphe vertrauen und sie befreien (149)?

123

Nach wenigen Stunden erreichen Sie das Dorf Eberwildern. Sie sprechen eine Bäuerin an: "Wo finde ich Gerio?"

Sie hebt die Braue: "Bestimmt in der Schänke."

"So ist er also Wirt?" wundern Sie sich, das hatte er Ihnen verheimlicht.

"Iwo!" antwortet sie, "er wird wieder betrunken sein."

Also doch kein Wirt, sondern Säufer. Ein harter Schicksalschlag muß ihn in die Arme des Dämons Alkohol getrieben haben, doch Sie schwören sich, daß Sie ihm helfen wollen! Tatendurstig eilen Sie zur Schänke. Aha, er ist nicht nur Säufer geworden, sondern auch einen halben Schritt geschrumpft, und das Haar trägt er jetzt kahl, dafür die Nase doppelt lang. Welche Not kann einen Menschen dazu treiben?

"Das ist Dabbertio, Gerio findet Ihr auf der Gemeindewiese," hilft der Wirt, "er betrachtet so gern die Regenwürmer."

Nun ja, man kann sich vertun! Voll böser Vorahnungen spürten

Sie dorthin und rufen von weitem: "Keine Furcht, Freund, ich werde dir bei allem helfen!"

Gerio lächelt dankbar und verspeist unglücklich einen Regenwurm. "So fade heute!" murmelt er den Tränen nahe. Sie beschließen, Ihr Wort zu brechen und eilen zurück ins Dorf (427). Das ist nicht Ihr Freund!

124

Sie gehen den Abhang hinunter in Richtung Dorf. Der Weg scheint Ihnen länger, doch endlich sehen Sie die Häuser. Es sind mehr geworden, und sie entsprechen nicht Ihrer Erinnerung. Es knackt im Gesträuch, und drei Wesen treten auf den Weg, die Sie an aufrecht gehende Kaimane erinnern. Hieß es nicht, es gäbe keine Marus mehr? Zumindest heutzutage? Kann man kann sich so irren? Eine Gewandtheitsprobe+5 rettet Sie nach 408! Wenn sie mißlingt, müssen Sie sich den Weg nach 151 erkämpfen.

Die Werte der Marus:

MU 18; LE 30; AT/PA 12/10 (Zähne); TP 2W6+2; RS 5; MR 10



125

Es ist Ihnen klar, daß Sie ohne die Seemannskiste den Prinzen kaum von Bord bringen werden. Sie wissen aber auch schon wie, also sagen Sie zunächst zu Kasparbald: "Begebt Euch nun bitte in Eure Kiste, Hoheit", gehen anschließend zum Kapitän und sagen diesem: "Wie Er weiß, reise ich im Dienste von SM. Für die Erledigung meiner Aufgabe - zum Ruhme Nostris und den Andergastschen zur Schmach! - ist es unerlässlich, daß die Truhe in meiner Kabine sofort von Bord gebracht wird, aber pronto!" Legen Sie nun eine Probe auf Ihr Talent 'Lügen' ab. Wenn sie Ihnen gelingt, begeben Sie sich nach 239, ansonsten nach 94.

126

Sie finden hier einen Satz entzückender Inrah-Figuren für 28 Taler, ein lächerlicher Preis, wenn man bedenkt, daß die Figürchen nostrischen und andergastischen Kriegerern nachgebildet sind! Wenn Sie sich für oder gegen einen Kauf entschieden haben, dann kehren Sie nach 95 zurück.

Der Prinz hat bereits gewählt, er möchte von Ihnen ein kleines kopfartiges Gebilde (4 Taler), von dem Sie nicht einmal ahnen, zu welchem Lebewesen es gehören könnte.

Sollten Sie nicht genug Geld besitzen, ihm diesen Wunsch zu erfüllen, dann begeben Sie sich nach 263.

127

Es ist noch früh am Morgen, als Sie sich auf den Weg zu dieser Begegnung mit ungewissem Ausgang machen. Beim Überqueren eines kleinen Platzes, wo ein Thorwaler Skalde unentwegt eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes schmettert, überlegen Sie, ob Ihre Entscheidung richtig war. Sie haben noch keine Antwort gefunden, als Sie das Nordtor durchschreiten. Am vereinbarten Ort treffen Sie Ihren Herausforderer mit seinen Sekundanten, zweien seiner gestrigen Begleiter. Unter einem Baum in einigen Dutzend Schritt Entfernung sehen Sie einen kahlen Elfen in Begleitung eines ebenfalls kahlköpfigen Menschen. Sind Sie bereit für 357?

128

Unverzagt suchen Sie weiter. Wo kämen Sie denn hin, wenn Sie nicht einmal mehr eine einzelne Person auf einem Ball fänden? Würfeln Sie mit dem W6! Bei 1-2 geht es weiter bei 379, bei 3-4 bei 399, bei 5-6 bei 99.

129

Sie folgen einer engen Wendeltreppe abwärts und haben den Fuß der Treppe noch nicht erreicht, als sie ein fast ekstatisch zu nennendes lautes Ächzen, Stöhnen und Schnauben hören, das seinen Ursprung hinter einer geschlossenen und metallbewehrten Türe hat. Verweilen Sie einen Moment und beantworten Sie mit kühlem Kopf die Frage: Wollen Sie wirklich alle Geheimnisse dieses Hauses kennenlernen? Ist Ihre Antwort ein entschlossenes 'Nein!', dann kehren Sie zurück nach 58, ansonsten können Sie entweder an der Tür lauschen (358) oder sie ohne zu zögern öffnen (174).

130

So gut haben Sie nicht mehr gespeist seit dem Empfang an Kasimirs Hof! Besser noch, dieses Mal steht kein kleiner Oberst ehrenhalber hinter Ihrem Rücken und mahnt zur Eile! Sie nehmen hiervon ein Häppchen und davon und nützen die Chance, einmal nicht in einer schmierigen Kaschemme Eintopf essen zu müssen, weidlich aus. Ein wohligh-träges Gefühl stellt sich ein, fast erscheint es Ihnen, als hätten Sie etwas zu viel des Guten getan (überprüfen Sie dies mittels einer Gewandtheitsprobe, mißlingt Sie Ihnen, dann schnallen Sie Ihren Gürtel ein Loch weiter und senken Sie diese Eigenschaft für die Dauer des Festes um einen Punkt). Ein kleiner runder Moha mit straff gebundenen Zöpfen nickt Ihnen freundlich und fettverschmiert zu. Nicken Sie bei 380 zurück!

131

Sie sehen: Eine Hand hinter dem Sitz eines weißhaarigen Mannes erscheinend - einen Ring an dieser Hand mit dickem Stein - klappbar wie ein Deckel - da klappt er auch schon auf! - die Hand

über dem Pokal des Mannes - die Hand verschwindend - den Mann den Pokal leerend - den Mann zusammensackend. Die Besitzerin der Hand schaut in Ihre Richtung und erwidert Ihren Blick. Sie haben Ihren Namen vor Beginn der Aufführung gehört. Er ist sehr hochstehend. Lesen Sie weiter bei 264.

132

Noch in der Nacht besprechen Sie mit den anderen Ihre Vision. Ratlosigkeit, dann verfinstert sich Rhayads Blick, und er speit verächtlich aus: "Es muß Tuzak sein, Tuzak auf Maraskan!" Begeben Sie sich am Morgen zum Hafen von Kuslik (30).

133

Als nächstes erreichen Sie die Gemeindewiese, wo Sie einen weinenden Mann finden, der traurig einen halben Regenwurm betrachtet. "Ich suche Gerio" sagen Sie.

"Ich bin Gerio" antwortet er zwischen zwei Schluchzern.

"Aber nein!" belehren Sie ihn, denn er ähnelt nicht im Geringsten Ihrem Freund.

"Aber ja!" beharrt er stur.

"Nein, nein, nein!" bestehen Sie eisern auf Ihrer Meinung, worauf er Ihnen tief in die Augen schaut und mit blechter Stimme spricht: "Man hat ihn verhext und dann vertauscht!"

"Gerio?" hauchen Sie fassungslos.

"Nein, nicht mich, den Wurm, er war gestern noch viel salziger!"

Das ist Ihnen zu wirr und Sie gehen weiter zum Dorf (427). Wer immer hier jemanden verhext hat, nehmen Sie sich vor, Sie werden ihm die Suppe versalzen!

134

Sie kosten den Fisch. Er schmeckt köstlich. Aber hatten Sie etwas anderes erwartet? Bekanntlich hatte ja Kaiser Belen-Horas seinen Admiral Sanin nur zur Erforschung der Laichgründe der Salzarele nach Norden geschickt, bekanntlich hat das Alte Reich den Verlust dieser Laichgründe an das junge, erstarkende Nostria nur um knapp 870 Jahre überlebt! Lesen Sie wissend weiter bei 329.

135

Es ist schon Abend geworden und ziemlich dunkel, da dicke Wolken den Himmel verhängen. Die Kaserne ist von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben, und sollte Ihnen jetzt eine Kletterprobe+4 gelingen, so mag es Ihnen wohl möglich sein, die Mauer nach 311 zu überqueren, wenn nicht, erscheint sie Ihnen ebenso unerbittlich wie das Eherne Schwert, und Sie begeben sich nörgelnd bis zum nächsten Morgen nach 301.

136

"Wir machen jetzt Pause, Schätzchen, also heb deinen flotten Hintern ins Nachbarzimmer!" spricht möglicherweise einer der Schreiber, aber Sie nehmen natürlich an, daß er etwas völlig anderes zwischen seinen Zähnen hervorpreßte. Sie können nun ins Nachbarzimmer gehen (397), oder Ihren Jähzorn überprüfen. Gelingt Ihnen diese Probe, dann wüten Sie bei 206.

137

Tatsächliches gibt es etwas zu essen, doch nicht jetzt, denn der Koch - fett wie ein tulamidischer Bäckerjunge, wie Sie mit Genugtuung feststellen - wird nicht zulassen, daß Sie die Deckel seiner Töpfe und Pfannen lüften, gar den Finger in die Speisen tauchen und diesen abschlecken. Sie könnten ja dabei kleckern und er ist eine sehr fürsorgliche Natur. Aber er verrät Ihnen gern

die Speisenfolge des heutigen Abends:

Salat von Ahornknospen

Marinierte Salzarele

Salzarelensuppe nach Art Salza

Salzarelenrogen im Ahornsud

Junge Salzarele im Bierteig

Joborner Schweinsbeutel

Hasenstomp Salzerhaven

Ziegegehackertes, begleitet von roter Tunke

Rindsgeschlackertes a la Lätzli

Hühnergehackertes im Federnest

Spanschwein carbonniert

Ziegenkäse in einer Marinade von Knat

Nostrischer Steineichenkuchen

Holzerl in Heidelbeersauce.

Sie mögen sich fragen, zu welchem Anlaß ein derart opulentes Mahl gereicht werden könnte, doch leider hatten Sie nie Gelegenheit, zu fragen. Wenden Sie sich daher bei **251** anderen Themen zu.

138

Ihre Reise führt Sie vorbei am verbellten Belhanka, dem gar nicht so billigen Mengbilla, über das brackige Brabak zum käffrigen Khedu, der Heimat des trahelischen Baumkreischers, wo es fast zu einer Meuterei kommt. Der Grund ist in den Anweisungen des Prinzen zu sehen, die Bordverpflegung auf süße Hörnchen umzustellen. Inzwischen lechzt die Mannschaft nach Bohneneintopf, und die Hörnchen aus Kuslik haben die Konsistenz von Koschbasalt angenommen. So segelt die 'Flunder' den Astaröth hoch und löscht kurz vor Erreichen des Hafens von Khedu die ungeliebte Fracht im Fluß. Zum Glück sieht es niemand, so daß ein trahelisch-nostrischer Konflikt vermieden werden kann. Während der Smutje auf den Bazar eilt, um die Zutaten für einen guten, ehrlichen Eintopf zu erwerben, sehen Sie es als Ihre oberste Pflicht an, Kasparbald abzulenken. Sie haben gehört, daß getrocknete Eidechschwänze zu den Lieblichkeiten der trahelischen Küche gehören - und das wollen Sie niemandem antun!

Haben Sie in den letzten Tagen Tulamidisch (**219**), Borani (**353**) oder Maraskani (**256**) studiert, oder verbringen Sie Ihre Tage an Bord mit süßem Nichtstun (**32**)?

139

Die 'Hand Borons' hat kein Gesicht. Es kann ein Mann sein oder eine Frau, die Sie hier treffen, alt oder jung. Es ist auch ungewiß, womit dieses Wesen versuchen wird, Sie zu töten. Es kann alles sein, daher hier nur seine Werte. Sollten Sie den Kampf überleben, dann kehren Sie dorthin zurück, wo Sie hergekommen sind (nicht bis nach Nostria!) und fahren dort fort. Mehr als zwei Meuchler hat man übrigens nicht auf Sie angesetzt.

Die Werte eines Meuchlers:

MU 18; LE 50; AT/PA 13/13; TP W6+2; RS 1; MR 14

140

Hakensschlagend rennen Sie den Abhang hinab, der Hausherr schreit unverständliche Worte hinterher. Dann spüren Sie, wie es heiß wird. Legen Sie bitte 2 Intuitionsproben ab. Jede, die Ihnen gelingt, erspart Ihnen W20 Schadenspunkte. Wenn Sie überleben, sind Sie einstweilen bei **193** sicher.

141

Ein winziger Zweig hat sich um die Knöchel des einen Fußes

gewickelt. Wollen Sie den Zweig kappen (**374**) oder den Fuß vorsichtig aus der Umschlingung befreien (**15**)?

142

Kuslik ist die größte Stadt des Lieblichen Feldes, mehr Menschen leben hier als im gesamten Königreich Nostria - fürwahr, eine riesige Stadt! Die Zöllner und Hafenbeamten haben die 'Flunder von Salza' verlassen, und auch Sie könnten nun von Bord gehen - froh, endlich wieder festen Boden unter den Füßen zu spüren - gäbe es nicht jenes kleine Problem namens Kasparbald, Prinz von Nostria und außerdem blinder Passagier. Es mag Ihnen an diesem sonnigen Spätmittag im Hafen als gute Idee erscheinen, sich heimlich von Bord zu schleichen (**163**), um den kleinen Quälgeist loszuwerden, Sie können diese häßliche Idee aber auch verwerfen und der Stimme Ihres goldenen Herzens folgen, die da spricht:

Lüge (**125**), betrüge (**227**), stiehl (**296**) oder kneife (**186**)!

143

Nachdem Sie der Gottheit gehuldt haben, verlassen Sie den Tempel. Er steht am Efferdsplatz, den ein Springbrunnen und gegenwärtig auch ein hohes Podest und eine Tribüne zieren. "Was findet hier statt," fragen Sie den Nächsten, "eine Hinrichtung?"

"Ei, bewahre!" antwortet dieser erbleichend und zupft an seinem Ohr. Er hat nämlich nur eins, auch die Nase ist kupiert und einige Finger fehlen. "Es ist wegen des Bardentreffens, das der Hesindetempel veranstaltet. Heute abend gibt es hier ein Musikspektakel von diesem Alten, Pakkerlohn oder so ähnlich! Ist sicher langweilig, aber ich muß ja, ich arbeite hier. Ansonsten ging ich 'Zum Comto', das spielen sie wenigstens richtige Musik!"

Froh darüber, daß hier doch niemand zum Tode befördert werden soll, können Sie seinem Rat folgen (**422**), den Tag mit einem 'Musikspektakel' beschließen (**27**) oder sich anderweitig beschäftigen (**188**).

144

Ein bißchen seltsam fühlen Sie sich schon angesichts dieser steilen Treppe. Sie meinen, ein leichtes Flattern wie Schmetterlingsflügel zu hören. Aber eine Treppe? Was kann schon schlimm an einer Treppe sein? Wenn Sie wollen, dürfen Sie eine Mutprobe ablegen und bei deren Gelingen vorsichtig die Treppe nach **323** benutzen, wenn sie Ihnen mißlingt oder Sie diesem seltsamen Gefühl nachgeben wollen, dann lesen Sie weiter bei **199**.

145

Sie haben völlig recht, warum sollten Sie sich auch den Magen mit dem Schnickschnack der Schranzeria verderben? Hier kocht man auch nur mit Wasser und Schmalz, und zum Sättigen reichen auch Graupensuppe und Runkelrüben Eintopf. Bei diesem kleinen, dicken Moha, der Sie fettglänzend über den Rand eines maßlos überfüllten Tellers angrinst, können Sie derlei Ausschweifungen ja noch verstehen, wer hätte jemals gehört, daß im Regengebirge Graubenbäume oder Rübensträucher wachsen? Armes Volk, das! Wollen Sie jetzt diese Stätte der Völlerei wieder verlassen (**241**), Ihre Gastgeberin suchen (**57**), falls Sie sie noch nicht gefunden haben, oder dem schlemmenden Mohamoppel mahnend zunicken (**380**)?

146

Sie wachsen, Sie werden länger, bis Sie kaum noch Ihre Füße erkennen können, dann schrumpfen Sie ruckartig auf die Größe

einer Karotte. So geht es schwindelerregend hin und her. Delusia Pernstein erscheint mit einem weiß-braunen Kaninchen auf den Armen. Sie mißt zehn Schritt und Sie fragen: "Wo bist du?" Die Bardin lächelt Sie aus grau-gelben Augen an: "Komm mit!" Es ist nicht die Silberstimme, von der Sie gehört haben, es klingt wie das Kreischen des Windes, kurz bevor Dächer abgehoben werden und Masten brechen. Sie folgen ihr, können kaum Schritt halten, drei Fünftel einer Meile bei einem Lidschlag. Sie rennen bis zu einer Mauer, bestückt mit Wachtürmen, und betreten eine Stadt. Im Westen, wo das Meer ist, senkt sich die Sonne. Doch es sind keine Wachtürme, die ganze Stadt besteht aus Türmen und Lilien wachsen in den Straßen. Am Straßenrand stehen ein Thorwaler und eine Gauklerin. Zu ihrem Gefährten spricht sie: "Es muß einen Ausweg geben!" und zu Ihnen: "Trinke meinen Wein und verschütte ihn." und hält Ihnen einen Becher hin. Die Bardin ist weg!

"Kein Grund, sich aufzuregen," beruhigt Sie der Thorwaler freundlich, "es ist nur ein Scherz."

Als sich zwei Reiter nähern, übersteigen Sie die Stadtmauer, von ferne fauchen Raubkatzen. "Schnell!" drängt Sie Delusia, die wieder an Ihrer Seite ist, und der Wind heult auf!

Inmitten eines sterbenden Waldes finden Sie einen makellos gewachsenen Baum mit grüner Borke und grauen Blättern. Er zerbricht, und weißes Licht und weiße Hitze umspülen Sie, dann wird Ihnen schwarz vor Augen. Sie erwachen mit Kopfschmerzen bei 132. Legen Sie eine Klugheitsprobe ab. Mißlingt sie, dann verschieben Sie einen Klugheitspunkt nach Intuition.

147

Für gewöhnlich kommt dann der Bauer und erschlägt das Wiesel. Damit endet der Vergleich zum Glück. Ihre Strafe beträgt nur 3W6 Dukaten und 10 Stockhiebe oder W20 Tage Haft (und 10 Stockhiebe). Wenn Sie länger als 5 Tage inhaftiert sind, endet Ihr Abenteuer. Sollte eine Vereinigung namens 'Hand Borons' ein Interesse an Ihnen haben, dann würfeln Sie für jeden Hafttag mit dem W20. Bei 19 oder 20 enden auch Ihre Zukunftspläne - es gibt Gewürze, die nicht in einen Eintopf gehören. Sind Ihnen die Götter hold, dann dürfen Sie nach 30 zurückkehren und Hoheit von einer andergastianischen Verschwörung berichten, deren Opfer Sie wurden!

148

Ihre Ankunft in Tarschoggyn wird würdig angekündigt. Ein Einheimischer schlägt dazu mit einem Klöppel auf eine freihängende Metallstange. Der kleine Ort ist das derzeitige Hauptquartier der Rebellen des 'Freien Maraskan'. Sie können hier bleiben, so lange Sie wollen, vorausgesetzt, Sie sind bereit, den Befreiungskampf jeden Tag mit W20 Talern zu fördern. Anscheinend hält man Sie für die regionale Niederlassung der Nordlandbank. Wenn Sie einige Gerüchte erfahren wollen, dann lesen Sie weiter bei 361, suchen Sie Hilfe, dann können Sie 267 aufsuchen. Wenn Sie Tarschoggyn verlassen wollen, dann verlesen Sie laut 114.

149

"So sei es denn!" sagen Sie und beugen sich zu dem Bäumchen hinab, um es genauer in Augenschein zu nehmen. "Bisweilen kommt sie vorbeigeflogen. Es gefällt mir, wenn sie singt. Dafür werde ich Väterchen eines Tages zerreißen. Aber wahrscheinlich weißt du nicht, daß sie jetzt eine Harpyie ist?" flüstert Ihnen die falsche Rovena zu.

Ihr Herz setzt einen Schlag aus und Sie starren die feixende Nympe wie gelähmt an. Dann erzählt sie Ihnen haarklein die

Geschichte einer nostrischen Bardin, welche einem Herrn, der sich bisweilen Gaftajan nennt, nach Maraskan folgte. Es war keine gute Idee von ihr, denn er erwies sich als recht skrupelloser Magier. Halten Sie es immer noch für eine gute Idee, die Nympe zu befreien (141) oder wollen Sie lieber gehen (115)?

150

Sie sehen eine Vase, die gut und gern fünf Stein wiegt, schweres Unauer Porzellan, mindestens 40 Dukaten wert! Sie könnten sie dem Magus an den Kopf werfen, aber es wäre eine Verschwendung! Und wie Sie es noch bereuen würden, 'Die Tränen Mutter Nostrias um Kendrar' wären ein Jubellied dagegen! Warten Sie doch auf 425!

151

Es ist tiefste Nacht, und die Sterne am Himmel erscheinen Ihnen heute als kalte, stechende Augen. Sie stehen vor dem Haus am Hang. Wollen Sie heimlich durch ein Fenster einsteigen (426) oder zu Kasparbald zurückgehen (170)?

152

Richtig, sieben - und nur sechs saßen um das Lagerfeuer! Es hat sich also doch gelohnt, dieses Talent zu steigern. Der siebte steht hinter Ihnen, aber das spielt auch keine Rolle mehr, denn alle sieben verwandeln sich plötzlich in siebenfach gehörnte Dämonen und zerreißen Sie! So schnell geht das. Vermutlich ist es sinnlos, Sie aufzufordern, noch rasch Abschnitt 429 durchzulesen?

153

"Dabei gibt es gar keinen Wasserfall in der Gegend. Ich weiß nicht, was sie damit darstellen wollte. Jedenfalls wohnt sie jetzt in Kuslik. Sie hat es mir vor drei oder vier Jahren geschrieben." Er zeigt Ihnen einen vergilbten, mehrfach gefalteten Bogen Papier, der mit den kleinen, fröhlichen Zeichen einer sauberen Handschrift bedeckt ist.

Falls Sie Jerganion das Bild abkaufen wollen, verlangt er dafür 4 Dukaten, falls Sie den Brief haben wollen, entscheidet eine Charismaprobe, ob der Krämer Ihnen das Blatt überläßt. Lesen Sie weiter bei 385.

154

Der Graf ist ein mittelgroßer Herr mit bedrohlicher Knüppelnase. Während er die Depesche aufmerksam studiert, hoffen Sie, daß er mit ihrem Inhalt zufrieden ist und nicht auf die Idee kommt, Sie mit diesem einschüchternden Zinken windelweich zu prügeln. Schließlich faltet er das Schreiben befriedigt zusammen. Wenn Sie zufrieden damit sind, Ihren Auftrag erledigt zu haben, lesen Sie weiter bei 301. Sie können aber auch den Grafen nach der Bardin Pernstein fragen (386).

155

Sie atmen kurz durch, beschließen, den König nicht allzu genau zu betrachten und statt dessen lieber Ihre Schuhspitzen einer längeren Prüfung zu unterziehen. Lesen Sie dann weiter bei 185.

156

"Ich muß mich nun von Euch verabschieden, Thorwalsche!", hören Sie Kasparbald sagen, als Sie näher kommen. Die Angesprochene scheint über das ungewohnte 'Euch' so verwirrt, daß sie sich umdreht, um zu sehen, wer die anderen Angesprochenen sein könnten. Sie nutzen die Gunst des Augenblicks und zerren

den Prinzen eiligst weg. "Sie heißt Swafnild" plappert Kasparbald so munter, als wäre es Ihnen nicht gerade erspart geblieben, von ihr oder ihren Dottirsons kräftig vermöbelt zu werden! "Sie hat fünf Delphine und wenn Sie mit den Armen drückt, dann kreisen sie", hören Sie ihn begeistert berichten.

"Was?" holen Sie weitere Information ein und erfahren von Swafnilds Hautbildern, auch wo diese sind und wo sie kreisen. Da Ihnen unklar ist, was dieser frühreife Bengel sich für derlei Hautbilder zu interessieren hat, erwägen Sie, ihm vorsichtshalber eins hinter die Ohren zu geben, lassen diesen Plan aber fallen. "Man mag gar nicht glauben, daß sie zu einem Volk von Dieben und Piraten gehört", hören Sie ihn noch kurz vor 335 sagen.

157

Sie schauen sich um, sehen keinen Geweihten, nur eine junge Adeptin, acht oder neun Jahre alt. Sie gehen zu ihr, um nach den obersten Geweihten zu fragen. "Wir haben derzeit keine Hochgeschwister, Bruderschwester. Zwar ist mir dieses Amt bestimmt, wenn mein Bruder Frumojai hier eintrifft, doch mag es noch Wochen dauern, da er einen weiten Weg hat und die Last vieler Jahre zu tragen. Es wäre ein unheilvolles Zeichen, wollte der Tempel nur von einem Geschwister geleitet werden. Wie Ihr wißt, ist uns das Paarfache heilig. Aber vielleicht kann Euch auch diese junge Schwester helfen? Rur schuf nicht nur das Alter." Dabei zeigt sie auf sich. Folgen Sie ihr in ihr Gemach nach 350 und überlegen Sie, wie Sie sie anreden könnten. 'Ehrwürdige Mutter' erscheint Ihnen nicht ganz passend.

158

Sie springen auf und brüllen, daß es die Toten wecken könnte! Zum Glück tut es das nicht. Für Kasparbald reicht es jedoch, und sofort befinden Sie sich in einem Schrei- und Brüllwettbewerb mit ihm. Was immer im Gebüsch lauerte - oder auch in einer Meile Umkreis - es ist weg! Lesen Sie hellwach weiter bei 36!

159

Er setzt das Glas ab, unbefangen weiterplaudernd: "Was meint Ihr, stimmt es, daß Los Sumu erschlug und wir auf dem Leib der Erdriesin leben, oder haben die Maraskaner darin recht, daß Rur den Weltendiskus Gror zuwarf? Ich denke, es stimmt beides: Rur ist Los und er erschlug seinen Bruder Gror. Es gibt niemanden, der den Diskus zurückwirft, er fliegt von alleine zurück - tut es bereits, es ist offenkundig - und das große Geheimnis heißt: Alles kehrt wieder und die einstigen Herrscher werden erneut gebieten!" Kurzfristig verändert sich seine Hand und zeigt Echsen-schuppen.

Wollen Sie erstarrt warten (39) oder entsetzt flüchten (140) - als Gläubigem der Zwölfe oder der Zwillinge müßte Ihnen dazu eine Mutprobe gelingen, erschwert um Ihren Aberglauben, es sei denn, die 'tsaistische Geschichtsbetrachtung' bietet Ihnen Trost (382).

160

"Viel hast du mir nicht zu bieten!" sagen Sie und kämpfen gleichzeitig gegen eine aufkommende Übelkeit an. "Sieh es so," antwortet sie mit einschmeichelnder Stimme, "wer könnte dir sonst helfen? Wer könnte sonst dem Vögelchen die Flügel nehmen? Ich habe die Macht dazu, also befreie mich endlich oder bereue es dein Lebtag! Es ist ein ehrlicher Handel, entscheide!"

Wollen Sie auf diesen Handel eingehen (141) oder davonrennen (221)?

161

Dämonen lügen. Sie sind launisch, unberechenbar und grausam. Das wußten Sie! Daß sich dieser spezielle Bewohner der Sphären nur für die Vogelhälfte der Harpyie interessieren würde, hätten Sie nicht gedacht, wie? Aber vielleicht war es nur ein Scherz von ihm, geboren aus einer Laune? Vielleicht? Sie können noch einmal ins Haus zurückkehren (309) oder sofort den 'Ausklang' lesen.

162

Sie nehmen sich ausreichend Zeit und vollenden dann Ihr Werk mit einem einzigen Hieb. Im Tode verändert sich die Gestalt des Schläfers, er ist ein Mischling von Echse und Mensch. Und nun beginnen die Probleme erst richtig!

Stellen Sie sich vor, Sie kommen eines Tages in den 'Dutzend Dotzen' und erzählen am Heldenstammtisch, wie Sie ohne Zaudern ein magisches Labyrinth durchquerten, das mit einem längst gefällten Baum zusammenhing, jeder Gefahr trotzte und schließlich einen Erzmagier, wohl vierhundert Jahre alt, fast im Vorübergehen ins Jenseits beförderten. Auch wenn Ihnen Karilja, die Kusine des Wirts, beim Erzählen keine Hagebutten-schnipsel in den Kragen stopft, werden Sie Mühe haben, die Versammelten vom Ernst Ihrer Geschichte zu überzeugen. Vor allem, wenn Sie dann fortfahren: "Bis dahin war alles völlig normal, aber jetzt paßt auf, was dann geschah!" Und Sie erzählen es etwa so, wie Sie es bei 215 nachlesen können...

163

Gedacht, getan, gehandelt! Schon sind Sie auf dieser bedenklich schwankenden Planke, die Schiff und Land verbindet, als Ihnen die argwöhnische Idee kommt, daß es so einfach nun auch nicht sein könnte. Hervorragend! Legen Sie bitte je eine Probe auf Ihre Talente 'Schleichen', 'Gefahreninstinkt', 'Schwimmen', 'Klettern' und 'Töpfern' ab und begeben Sie sich dann nach 171.

164

Elbrecht, Movert und Pagol sind ehemalige aldfreidanische Barden - "Jugendsünden!" - die seit einigen Jahren als Musikantengruppe unter dem Namen 'Gelangweilte Knappen' - "wegen des Protests, Schwester" - zusammen musizieren, seitdem sie sich in Khunchom getroffen haben.

"War eine wilde Zeit damals," erzählt Ihnen Movert, "du weißt, wie es ist, Schwester, Dattelschnaps und Rauschkraut, ich war völlig auf dem Hund, bevor die beiden kamen. Seither gibt's nur noch Wasser!" (Wenn Sie keine Schwester sind, stören Sie sich nicht daran.)

"Ch'walla, Schwester, ch'walla" beruhigt ihn Elbrecht "wir waren alle so."

"Magst du Hal, Schwester?" wechselt Pagol überraschend das Thema "Wir konnten ihn immer gut leiden, wir haben etliche Lieder auf ihn gemacht." Er zupft einige Töne auf der Zitar und singt: "Er war ein Freund von mir und schluckte gern ein Bier! ... Wirklich ch'walla, der alte Kaiser Hal. Wie du weißt, haben sie ihn umgebracht, Answin hieß es. Ach was, Schwester, es war dieser Charakter aus Festum und seine Kokotte!"

"Nö, nö, Hal lebt!" meint Movert, "Wir hatten noch ein anderes Lied auf ihn: 'Die Götter segnen Hal und einen jeden Vasall' ... aber seitdem er verschwunden ist ... außerdem war uns dann die KGIA wegen Majestätsbeleidigung auf den Fersen."

"Weil du statt 'einen jeden Vasall' stets 'der alte Knacker hat 'nen Knall' reimen mußt!" erinnert ihn Elbrecht. "Heute singen wir es auf Amene: 'Die Götter segnen Amene, unsere

Kaiserin, die Kleene, es gibt keine Zukunft für Bosparan!" Aber Hal war besser."

"Wenn ihr nicht aufpaßt," werfen Sie ein, "ist auch bald das DBA hinter Euch her!"

Wenn Sie Birklaus von Zweyeychen noch nicht getroffen haben, dann lesen Sie weiter bei 230. Oder haben Sie gute Gründe, Schwester, warum Sie etwas über Gaftajian von Jerschoggyn (255), Pettar Sjepengurken (393) oder Dorgando Paquamom (348) erfahren möchten?

165

Ihr Blick fällt auf eine vielfarbige, metallisch schimmernde kleine Vase. Ein Meisterwerk tulamidischer Töpferkunst, erkennen Sie sogleich, gut und gerne acht Dukaten wert und klein genug, Platz in ihrem Gewand zu finden - falls sie derlei finstere Pläne verfolgen. Nun, Sie Held, niemand bestraft Sie, wenn Sie hier nicht plündern! Überlegen Sie gut, was Sie tun, bevor Sie die Bücher (189) inspizieren oder den Raum wieder verlassen (58).

166

Am nächsten Morgen wird Ihnen ein üppiges Frühstück serviert. Eine Zeitlang hatten Sie Ihre Suche vergessen, nun denken Sie wieder daran.

"Moment!" sagt Ihre nette Gesellschaft, verläßt Sie kurz und kommt mit einem Buch mit handschriftlichen Aufzeichnungen zurück: "Delusia Pernstein, Ankunft in Kuslik mit Gespons Birklaus von Zweyeychen im Peraine achtzehnhundertetwas ... diese undurchschaubare nostrische Zeitrechnung! ... oft zu finden in Taverne 'Zum Comto' ... ach, da habe ich es: hat Kuslik vor zwei Jahren mit Gaftajian von Jerschoggyn nach Tuzak verlassen. Ein zwielichtiger Bursche, hiesiger Salonlöwe, aber irgendwie seltsam und aalglatt." Das Buch klappt zu. "Ich sollte dich derlei Dinge nicht wissen lassen, schweig darüber. Es ist mein Geschäft, und es gab jemanden am nostrischen Hof, der diese Informationen kaufen wollte. Er hat aber nie bezahlt." Wenn Sie noch innerhalb der Mauern Kusliks sind, dann können Sie Kasparbald in der Herberge abhohlen, um mit ihm zu Birklaus von Zweyeychen (341) zu gehen oder zum 'Comto' (422). Sie können sich auch zum Hafen begeben (30), wenn Sie meinen, genug zu wissen. Tun Sie dies auf jeden Fall, wenn Sie sich momentan außerhalb Kusliks befinden!

167

Zusammen mit Kasparbald durchsuchen Sie die Leiche, ohne neue Erkenntnisse zu gewinnen. Eines ist gewiß: Auf Ihr Hab und Gut hatte man es wohl nicht abgesehen, und möglicherweise wissen Sie sogar, was dieser nächtliche Besuch zu bedeuten hatte?

Ihre Unterkunft erscheint Ihnen kein Ort der Ruhe und Sicherheit mehr. Sie verlassen mit dem Prinzen das Haus, streifen ziellos durch das schlafende Kuslik und finden schließlich einen Hinterhof, wo Sie sich zur Ruhe legen.

Lesen Sie weiter bei 299.

168

Auch der nächste Tag beginnt mit dumpfer Schwüle. Wollen Sie auf eigene Faust reisen (389), oder sind Sie vor dem Tempel (381) oder auf dem Markt (418) verabredet?

Wenn Sie meinen, daß Ihnen eine Meuchlerbande auf den Fersen ist, dann würfeln Sie mit dem W6. Bei 1-4 lesen Sie 139. (Bitte die Abschnitt-Nummer 168 notieren, damit Sie später hierher zurückkehren können).

169

Wie beschreibt man dieses kulinarische Erlebnis? Die Beeren schmecken etwa so, wie das Frettchen riecht. Kurzum, ekelig und abscheulich! Nicht einmal ein Hetmann ..., aber lassen wir das. Senken Sie jetzt Ihr Charisma für die nächsten W20 Abschnitte um W6 Punkte, aber erhöhen Sie gleichzeitig Ihre Intuition um diesen Wert. Gehen Sie dann ahnungsvoll nach 395.

170

Es ist tiefste Nacht, und die Sterne am Himmel erscheinen Ihnen heute als kalte, stechende Augen. Sie stehen vor dem Haus am Hang. Wollen Sie heimlich durch ein Fenster einsteigen (286) oder zu Kasparbald zurückgehen (221)?

171

Sie probieren noch hin und her, als Sie jene Stimme hören "Ihr habt Eure Kiste vergessen!" Man bringt sie Ihnen auch bereitwillig an Land. Es scheint, als hätten Sie zu lang gezögert, doch um ehrlich zu sein, man hat Ihnen ganz übel mitgespielt!

Blättern Sie talentiert nach 56 und stürzen Sie sich mit Ihrem Schützling in das Getümmel der Stadt.

172

Ton- und Holzschalen mit Essensresten türmen sich auf einem rohen Holztisch, Mehlhäufchen bedecken den Boden, Teigreste kleben auf dem Rest des spärlichen Mobiliars. Zu besseren Zeiten muß es hier einmal schmutzig gewesen sein, doch diese sind lange vorbei. Aus einem Krug schenkt Ihnen Birklaus von Zweyeychen, so ist der Name des Bäckers, in ein klebriges Erwas, möglicherweise ein Becher, einen Trank ein, der allenfalls ein verstoßener Bastard von 'Vater Premier' ist. Der Bäcker kennt Delusia Pernstein, genannt, "das Luder", sehr genau, schließlich hat er bis vor etwa zwei Jahren Tisch und Bett mit ihr geteilt. Erfahren Sie nun ein paar deftige Geschichten bei 187.

173

Geldarion ist nicht alleine hier, sondern in Begleitung eines ebenfalls kahlköpfigen Tulamiden namens Rhayad. Beide sind auffallend muskulös.

"Was seid Ihr denn für Burschen?" fragen Sie.

"Wir sind Musiker." antwortet Geldarion.

"Und Euer Instrument ist der Amboß?" fahren Sie mit einem Blick auf Rhayads riesige Hände fort.

"Laßt das bloß nicht Torbar hören." kichert jener und reibt seine Wange, die eine nicht sehr alte Schnittwunde aufweist. "Ein kleiner künstlerischer Disput mit einem Fatzke aus Neetha." erklärt er Ihnen. "Ging das Ferkel doch gleich mit dem Messer auf mich los, einfach mit dem Messer, das ist doch kein Instrument!" Seine geballte Rechte donnert mit Vehemenz in seine geöffnete Linke, daß Sie sich nicht mehr auszumalen brauchen, wie der Disput endete.

Daß die beiden Musiker sind, gefällt Ihnen. Es könnte Ihrer Suche weiterhelfen. Weiter bei 283.

174

Quietschend und quiekend öffnet sich die Tür. Finden Sie das gemein (275)? In einem Raum mit Küchengerätschaften sehen Sie an einem Tisch - man möchte fast sagen: auf einem Tisch - einen drallen Pagen und eine breitschuldrige Blondine mit hochgeröteten Gesichtern und in etwas derangierter Kleidung. Bei Ihrem Eintreten sehen sie sehr schuldbewußt aus!

Weiter bei 210!

175

Mangels besserer Gelegenheit verstecken Sie sich unter dem Tisch. Sie sehen die Beine zweier Neuankömmlinge, hören das Rascheln von Stoff, als diese ihre Umhänge ablegen und schließlich Schritte, die sich zur Tür des Nachbarraums entfernen. Sie warten nicht länger als nötig und verlassen dann schleunigst diesen Raum nach 242.

176

Vermutlich waren Sie einer der wenigen in diesem lärmenden Menschengedänge nach dem Ende 'Sanins', der den schwachen Ausruf von der Tribüne verstand: "Er ist tot!" Vielleicht haben Sie den Drang, zum Efferdsplatz zurückkehren? Aber bedenken Sie, was haben Sie denn gesehen? Eine Hand über einem Becher, die möglicherweise - wenn Sie das schlechte Licht nicht getäuscht hat - einer Dame mit hochkarätigem Namen gehörte, einem Namen, den Sie den Gesprächen der Umstehenden entnommen haben. Sie sahen anschließend den Besitzer des Bechers zusammenbrechen, das Pulver, das in diesen Becher vielleicht appliziert wurde, sahen Sie nicht. Sie können zu den Behörden gehen und Anklage erheben, aber wer sind Sie denn? Die Königin von Trahelien? Wem wird man wohl glauben? Und selbst wenn Sie Peri III wären, es ist ein langer Weg von der Anschuldigung bis zum Richterspruch und vieles kann geschehen. Begeben Sie sich also nach 244.

177

Zahlreiche Frauen und Männer befinden sich in diesem Raum. Sie sprechen leise, die Frauen sind meist sichtbar schwanger. Sie hören hier künftige Eltern mit ihren noch ungeborenen Kindern sprechen, andere gar mit noch ungezeugten. Der Wunsch nach Kindern, treibt sie dazu. Wenn Sie ähnliche Pläne schmieden, können Sie hier einige Zeit verbringen, bis Sie nach 201 zurückkehren.

178

Wenn Gyor den Diskus zurückwirft, wird alles offenbar werden, auch daß dann in Nostria das Jahr 5224 d.U. geschrieben wird - eines der kleineren Geheimnisse. Wenn Ihnen das zu lange dauert, könnten Sie sich zwischenzeitlich mit einem Dörfner unterhalten (407), das Dorf einige Zeit beobachten (325) oder zu jenem Haus gehen (373), Kasparbald wartet so lange auf Sie. Sie können auch den Weg zurückgehen (114).

179

Auch diese öde Stätte ist nicht völlig unbelebt. Bei jedem Schritt knackt es schaurig unter Ihren Füßen. Es sind die zerplatzenden Gehäuse von Schnecken, die allgegenwärtig über den Boden kriechen und ein schnelles Ende unter Ihrem Tritt finden, so sehr Sie es auch zu vermeiden suchen. *Knack, knack, knack*, tönt dieses grausige Lied, *knack, knack, knack* ... Sind Sie zum ersten Mal hier (234) oder nicht (4)?

180

Auf kräftigen Schwingen braust die Harpyie kreischend heran. Wieder, vielleicht auch zum ersten Mal, legt sich das enge Band um ihre Brust, als Sie das Gesicht Delusia Pernsteins erkennen, die grauen Augen irre glänzend im Wahn, und das Band schnürt sich fester, als Sie das immerwährende Leid dieses Geschöpfes spüren, verschmolzen mit einem Vogelleib in einem grausigen Ritual. Ihr Zorn zersprengt das Band beim Erkennen der Niedertracht des Magiers (?): Die Harpyie wird den Dämonen angreifen

und dabei vergehen wie ein Schmetterling in der Flamme, denn was er berührt und was ihn berührt, verdorrt, so ist seine Natur. Sie ahnen, daß er eher den Kampf aufgeben wird, auch wenn Sie nicht verstehen, warum. Aber Sie wissen, was er von Ihnen will, fangen Sie sie!

Die Harpyie beginnt den Kampf. In jeder Kampfunde haben Sie Gelegenheit, sie zu fassen. Es müssen Ihnen hierzu eine Probe auf Gewandtheit und eine auf Körperkraft gelingen. Mißlingt eine der beiden Proben, dann ist sie wieder frei. Wenn Sie die Harpyie gefangen haben, lesen Sie weiter bei 235.

Die Werte der Harpyie:

MU 15; AT/PA 15/10; TP W6+4; MR 10



181

Sie gelangen in eine engen, runden Gang, weißliche Fasern bedecken seine Wände und hängen von der Decke. Wollen Sie ihn dort wieder verlassen, wo Sie ihn betreten haben (286) oder an seinem Ende (396)?

182

Es ist der achte Abend, und es hat den ganzen Tag geregnet. Sie sitzen mit Ihren Gastgebern im Wohnraum. Die Knechte haben ein Kohlebecken aufgestellt, weil es ungewöhnlich kühl für die Jahreszeit geworden ist. Während Gerio und Sie dem Knat, dem berühmten nostrischen Gemüsebiere, zusprechen und gelegentlich vom Ziegenkäse knabbern, der in diesem Bier mariniert wurde, Brinio und Andariane mit Holzfigürchen den Hügel von Half erobern und Helasia vor sich hinsummt, strickt ihre Mutter. Das Summen der kleinen Helasia geht in leisen Gesang über, und gerührt merken Sie auf. Es ist eine hübsche kleine Melodie, welche eine Erinnerung in Ihnen anklingen läßt, die Sie nicht greifen können. "Was ist das?" fragen Sie neugierig. "Irgend etwas von der Pernstein, unserer großen Bardin," antwortet Gerio.

"Delusia Pernstein" ergänzt Andariane. Man erklärt Ihnen, daß jene Bardin Schöpferin vieler beliebter nostrischer Weisen ist, angefangen vom patriotischen 'Am Steine von Nosteria' über das ausgelassene 'Es springt die Flunder keck vor Übermut' bis zu 'Hielt einst fest den Ingal', einem Liebeslied, in dem es um

eine Bauerntochter geht, die ihren Liebsten davon abhalten will, mit der nostrischen Wehr gegen Joborn zu ziehen, aber er ist wie der ewig fließende Ingval und sie kann ihn ebenso wenig festhalten, wie jemand diesen Strom, so daß ihr schließlich nur nasse Hände bleiben. Helasia mag lieber ihre Kinderlieder. Sie brauchen gar nicht zu drängen, denn die Familie ist gern bereit, Ihnen einige Lieder vorzusingen und vorzuspielen. So lauschen Sie an diesem Abend einem Schatz schlichter, aber ergreifender Melodien, die Sie in Ihrem Innersten berühren und verzaubern. "Ich muß in den nächsten Tagen in die Hauptstadt. Sie wohnt dort, glaube ich. Wenn du willst, kannst du mich begleiten", beendet Gerio den Abend.

Es sei Ihnen verraten, daß es nicht dazu kommen wird, da ein grimmes Schicksal dies verhindert, aber da Sie das noch nicht wissen, begeben Sie sich, das pathetische 'Die Tränen Mutter Nostrias um Kendrar' summend zur Ruhe, obwohl Sie den Text möglicherweise nicht sonderlich schätzen. Eine angenehme Nachtruhe bei 2!

183

Sie blättern durch die Seiten des Folianten und finden alle Titel, die jemals in Nostria seit den Zeiten des legendären Bürgermeisters Fringlas vergeben wurden: Komture, Kavaliers, Komptanos, Marquesos, Bojarios, Wojwoden, Freie, Franke, Frankfreie! Man mag kaum glauben, daß überhaupt so viele Leute in Nostria wohnen sollen, es hat gar den Anschein, als habe jemand diese vielen Adelstitel für schlechte Zeiten gebunkert! Befriedigt über diese nützliche Anschaffung begeben Sie sich nach 7.

184

Eine der beiden Damen flüstert: "Ich hätte in Joborn bleiben sollen ... Was sag ich denn zu unserm König?" - "Bleib bei Majestät, das ist unverfänglich." rät ihr die andere. "Das ist gut, so mach ich's! Aber wie heißt er denn nun wirklich momentan, Kasimir oder Wendolyn?" wendet Sie sich Ihnen zu. Sagen Sie's ihr und begeben Sie sich zurück nach 251!

185

Der König nimmt auf dem Thron Platz, und Prinz Andarion Kasmyrin hält die Dankesansprache der Bevölkerung Nostrias an den Monarchen. Etliche der Umstehenden bewegen die Lippen mit, sie hören die Rede offensichtlich nicht zum ersten Mal. Schließlich ist sie zu Ende und das Menü beginnt. Es ist für den bekannt sparsamen nostrischen Hof sehr reichhaltig. Anschließend wird zum Tanze aufgespielt.

Vielleicht würden Sie ja gern nostrische Tänze kennenlernen, doch Ihr Freund Kasparbald bedrängt Sie schon sehr ungeduldig: "Ich wollte dir doch das Bild zeigen!", und Sie folgen ihm durch Gänge und Gemächer, bis Sie schließlich am Ziel sind. Das Gemälde ist nicht sehr groß - anderthalb Spann im Geviert - und ein Selbstbildnis. Vor einem Fenster sitzend, das den Blick auf Nostria freigibt, sehen Sie Delusia Pernstein. Sie trägt ein langes Kleid mit Spitzenbesatz, gerafft unter der Büste. Sie scheint nicht sehr groß zu sein. Ihr Haar ist kurz und brünett. Achtlos hält sie in der einen Hand eine Laute, ihre Augen sind träumerisch geschlossen. Das Bild ist bestimmt kein Meisterwerk, aber es strahlt eine ungewisse Sehnsucht aus.

"Ich halte mein Wort", reißt Sie Kasparbald aus Ihren Gedanken. "Morgen fährt eine Kogge nach Kuslik. Papa erlaubt, daß du mitkommst. Sie wohnt dort." Damit drückt er Ihnen ein Pergament in die Hand. Es trägt das Siegel Nostrias.

Sie werden die Nacht vor Ihrer Reise in einem Gästezimmer des Schlosses verbringen. Wenn Sie einen guten Schlaf haben, so lesen Sie weiter bei 339. Erwachen Sie beim kleinsten Geräusch, dann weckt Sie 12 mitten in der Nacht!

186

Da stehen Sie nun mit Ihrem ganzen Gepäck und schauen dem kleinen Kasparbald tief in seine vertrauensseligen Augen. "Mir fällt auch nicht ein, wie du von Bord kommen könntest. Hoheit", sagen Sie mit einem Kloß im Halse. Wie schwächig und zart er auf einmal wirkt, wie klein, hilflos und zerbrechlich, wie schutzlos ausgeliefert diesen rohen Matrosen, diesem rauen Mächten, die Aventurien bestimmen!

"Macht nichts, halt ich's eben so, wie ich an Bord kam", meint das unschuldige Knäblein. Aber ist da nicht ein verzweifelter Zittern in seiner Stimme? Klären Sie die Ungewißheit bei 273.

187

Bereitwillig schüttet er Ihnen sein Herz aus. Es ist die alte 'Junge-trifft-Mädchen'-Schmonzette, wie Sie sie schon oft gehört haben. Sie handelt von einem Bäckergehilfen - Sohn eines verarmten Rollkutschers - auf Wanderschaft, der die berühmte nostrische Bardin, genannt "mein Hefeklumpchen", beim Turnier trifft, sich stürmisch in sie verliebt und trotz der Standesunterschiede um ihre Hand anhält. Sie willigt ein, aber einige "Kreaturen" aus dem nostrischen Generalstab spinnen ihre Intrigen, also fliehen die beiden nach Kuslik. Ein neuer Anfang, ein kurzes Glück, dann ist das Geld zu Ende. Er findet keine Arbeit, und die paar Taler, die Delusia in einer Taverne namens 'Zum Comto' verdient, reichen vorne und hinten nicht. Der Schuldturn droht, doch dann rettet Birklaus einen almadanischen Kesselflicker vor dem Überfahrenwerden durch eine Rollkutsche. Der Gerettete ist schwerreich, ein Drache hat ihm einen heißen Tip gegeben, wie man beim 'Hoppelpopp' stets gewinnt und er gibt Birklaus zum Dank ein paar Dukaten, genug um die Bäckerei zu kaufen. Das Glück scheint perfekt, als ein gewisser Gaftajian von Jerschoggyn, genannt "der Difarfrend", - nach der Beschreibung des Bäckers eine Mischung aus Oger, Ork, Answin Rabenmund und Borbarad selbst - auftaucht und "Hefebällchen, die schtörische Gansch verhekscht, gansch gewisch" und mit ihr nach "Tuschak, auf diescher blöden, blöden Inschel" verschwindet. Die übliche Geschichte eben, dutzendmal gehört, und er läßt wirklich kein Klischee aus, wie er so mit rotgeäderten Augen hastig auf Sie einredet und einspuckt und immer wieder versucht, Sie mit elternmörderischen Verwandten von 'Mutter Valposella' bekannt zu machen (Lassen sich bloß nicht darauf ein!). Sie können jetzt die Taverne 'Zum Comto' aufsuchen (422), um vielleicht mehr zu erfahren, oder in Ihre Herberge zurückkehren, um am nächsten Tag zum Hafen (30) zu gehen. Sind Sie hier wegen eines Stück Kreides, dann gehen Sie sofort dorthin!

188

Auf einem Platz, wo ein Thorwaler Skalde unerbittlich eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt, verharren Sie und überlegen: Sollen Sie im Efferd-Tempel für Ihre glückliche Seereise zu danken (143), zum Speisen in eine Taverne gehen (394), damit Kasparbald Ruhe gibt, sich die Stadt ansehen, um vielleicht etwas Exotisches zu erwerben (95) oder Ihre Suche nach der Bardin fortsetzen (421)? Wenn Sie am Abend immer noch hier herumirren, dann bringen Sie Kasparbald zu Bett und bummeln zum Efferdsplatz (27) oder betrinken Sie sich bei 19.

Einige der Bücher sind kaum handgroß, für andere bräuchten Sie beide Hände, um sie anzuheben. Sie finden einen Folianten mit dem Titel 'Cartografisches Compendium von Cuslik und Umzu', das 'Brevier für den Hesindegläubigen', 'Die Zwölfgöttlichen Paradiese' Alriks von Angbar, Anif Al'Remarques lesenswertes 'Die Wahrheit über die Thorwaler', 'Drum parlier der Noble nicht wie ein Rustikal!' des Barons Danilo von Cres, diverse Werke der eher romantischen Literatur und Liebeslyrik. Wenn Sie in einem dieser Bücher blättern wollen, dann schlagen sie sie bei 347 auf. Aber vielleicht wollen Sie ja die Vasen (229) betrachten oder Ihren Inspektionsgang der Räumlichkeiten fortsetzen (58)?

190

Das Orchester spielt vor allem beliebte Tänze wie Valsarella und Kuslikana, dazwischen aber auch einen Tanz, der mit dem 'Joborner Hussa' vergleichbar ist. Es juckt Ihnen mächtig in den Füßen! Stürzen Sie sich also ins Getümmel und fordern Sie Dilga (400), Xaida (243), Inbaro (26) oder Ugio (62) zum Tanz auf!

191

"Es ist meins, ich habe es bei der Leiche gefunden", antwortet der Prinz beleidigt und öffnet seine kleine Hand, in der eine noch wesentlich kleinere aus Obsidian liegt. Geldarion stößt rasselnd die Luft aus, und bevor Sie es verhindern können, hat Kasparbald schon die halbe Geschichte des nächtlichen Besuchs ausgeplappert. Seine Hoheit scheint heute morgen überhaupt sehr geschwätzig zu sein, denn er läßt es nicht bei dieser Geschichte, sondern erzählt alles, was Sie bisher mit ihm erlebt haben, läßt auch keine Details aus, von denen Sie meinen, daß sie Ihre kahlköpfige und spitzohrige Morgenbekanntschaft nun wirklich nicht wissen bräuchte. Wenn Sie etwas weniger Sorgen hätten, so würden Sie wohl als billige Revanche einen längeren Vortrag über die Eßgewohnheiten Seiner Prinzlichen Hoheit halten, so aber überlassen Sie Geldarion das Wort: "Der Stein ist das Zeichen der 'Hand Borons', man hätte ihn neben Eurer Leiche finden sollen. Jemand hat Euren Tod beschlossen und die 'Hand' damit beauftragt. Die 'Hand' wird es abermals versuchen. Ihr müßt sofort aus Kuslik verschwinden!"

Wenn Sie meinen, genug erfahren zu haben, dann setzen Sie seinen Rat um bei 30. Wenn Sie noch kein Ziel haben, dann nehmen Sie die Einladung Geldarions an, für einige Zeit bei Freunden von ihm Unterschlupf zu finden (173).

192

Es ist gespenstisch, wie das Gespräch trotz Ihrer Anwesenheit ungerührt fortgesetzt wird. Man schätzt Sie als nicht betroffenen Auswärtigen ein, und dies ist ein Geschäft unter Maraskanern. Die Stimmen werden zwar leiser, aber Sie bekommen Gesprächsfetzen wie 'Bruderschaft', 'Geld' oder 'der zweite Finger duldet es nicht' gut mit. Schließlich entfernt sich einer der drei. Wollen Sie nicht lieber diesen Raum ebenfalls verlassen (201), oder könnte Ihnen vielleicht eine 'Hand' gute Gründe geliefert haben, die Dienste der 'Bruderschaft vom zweiten Finger Tsas' in Anspruch zu nehmen (406)? Es könnte allerdings teuer werden.

193

So hatten Sie sich diese Begegnung wohl kaum vorgestellt? Was wollen Sie jetzt tun, was können Sie überhaupt noch tun? Denken Sie gut nach! Wollen Sie zum Haus am Berge gehen

(121), zu Kasparbald zurückkehren und über diese Begegnung schweigen (178) oder die Dorfbewohner um Hilfe bitten (351)?

194

Wahrscheinlich werden Sie sich einst wundern, wie Sie dieses augenfällige Detail übersehen konnten, trösten Sie sich dann mit einer Geschichte, wie sie immer noch gern am Heldenstammtisch des 'Dutzend Dotzen' erzählt wird. Eines Abends betrat Fjodor Goldbart die Taverne, gezeichnet von frischen Narben. Er war im Sewerischen unter die Räuber gefallen und ausgeplündert worden. Die Batzen hätte er verschmerzen können, aber man hatte ihn ungeheuer gedemütigt! Womit, erwähnte er nicht. Wie er eben ist, hatte er seine Peiniger die ganze Westküste herab bis Al'Anfa verfolgt und jeden einzelnen von ihnen gestellt und gestraft. Als er seine Geschichte beendet hatte, wartete man darauf, daß er endlich sage, was ihm die Schurken angetan hätten. Er schwieg darüber, und niemand wollte fragen, denn er war in einer seiner Stimmungen und wenn Sie ihn kennen, wissen Sie was das bedeutet. Schließlich kam Jeschtan, der Wirt, an den Tisch, stützte kurz und sprach: "Das tut dir aber gut stehen, daß du jetzt den albernsten Rauschebart nicht mehr hast!" So endete ein vielversprechender Abend recht unerquicklich. Das soll nicht heißen, daß Rovena früher bärtig gewesen wäre. Lesen Sie weiter bei 247.

195

Es ist noch nicht der achte Tag, und Sie plaudern mit Brinio. "Wenn ich groß bin, werde ich höflich", versichert er Ihnen. Das ist sehr lobenswert, meinen Sie, aber kaum eine ausfüllende Tätigkeit.

"Er meint, 'Höflich'", wirft Andariane ein, "seitdem Gerio Wojwod ist, hat er es sich in den Kopf gesetzt. Dabei sind am Hof nur Ränkeschmiede, sagt unser Bruder. Ich gehe bald zur Kriegerakademie, wie Rondriane von Sappenstiel, und dann erobere ich Kendrar zurück oder Joborn!" spricht sie ernst.

"Und du?" fragen Sie Helasia. "Bardin!" strahlt sie. "Ich will aber auch Baderin werden." weint Brinio. Kehren Sie zurück nach 203.

196

Bedrohlich nähert sich ein gewichtiger Marktbüttel, dem gar nicht gefällt, was hier gesungen wird. Sie können nun mit ansehen, wie der Barde vom Markt geführt wird (330), oder sich zwischen ihn und den Büttel drängen, um ihm ein Entkommen zu ermöglichen (5).

197

Sie wagen gar nicht, daran zu denken, wie es gewesen wäre, wenn Sie ohne Vorwarnung mit diesem ... DING ... konfrontiert worden wären. Während ein Kobold Ihre Nasenspitze kitzelt, studieren Sie eifrig die Fugen des Bodens. Atmen Sie wieder auf bei 185.

198

Neigen Sie zu Schwermut, Trunksucht oder Verzweiflung? Es ist nicht von Bedeutung, aber tun Sie's denn? Machen Sie sich reiflich Gedanken darüber, bevor Sie sich nach 341 begeben!

199

Sie machen auf der Stelle kehrt, lassen Ihre Gesellschaft verduzt auf der Treppe stehen und verlassen den Ball. Auf dem Weg zu Ihrer Herberge fällt Ihnen ein, daß es wohl doch nicht die Treppe

war, die Ihnen diese Angst eingeflößte. Eine Treppe, ach was, wen schert schon eine Treppe! Und doch, wer weiß, wie der Abend geendet hätte? Vielleicht hätte dieser kleine Ausflug eifersüchtige Konkurrenz zu törichten Handlungen verleitet? Und sagte nicht Ihre Mutter immer, Sie sollten nicht mit Fremden gehen? Auf dem Weg nach 27 fällt Ihnen sicher noch mehr ein.

200

Spaziergang scheint sich an diesem Abend anders zu schreiben, als Sie bisher dachten, wie Sie vor einem kleinen Stadthaus feststellen, das nicht einmal in der Nähe des Yaquirufers liegt. Sie können sich dieser besonderen Schreibweise anschließen (166) oder empört auf den Ball zurückkehren (241).

201

Sie sind in der Haupthalle des Tempels. Wollen Sie ihn verlassen (71) oder sich die Nachbarräume zur Linken (177) und Rechten (401) anschauen, während Kasparbald die Götterstatuen betrachtet?

202

Sie gelangen zu einem Dorf mit vielleicht zwei Dutzend Häusern. Kleine, luftige Holzhäuschen mit bespannten Schieberahmen oder Vorhängen, wie sie im Binnenland vorherrschen. Zu einer Seite steigt das Gelände an, und auf halber Höhe eines Abhangs sehen Sie ein großes, zweistöckiges Holzhaus. Lesen Sie weiter bei 178.

203

Gerio, der junge Wojwod von Eberwildern, wohnt auf dem Gehöft zusammen mit seiner Mutter, seinen beiden Schwestern Andariane und Helasia, die fünfzehn und neun Jahre alt sind, dem sechsjährigen Brinio und acht Knechten und Mägden. In den nächsten sieben Tagen widmet er Ihnen einen Großteil seiner Zeit, wenn ihn nicht gerade seine Pflichten als Landesherr (das Dorf scheint fast seine gesamten Untertanen zu beherbergen) davon abhalten.

Da Sie vermutlich nicht immer am warmen Herd sitzen wollen, können Sie in diesen Tagen die Wahrheit über nostrischen Erfindergeist (391), das Klima (364) oder die Landschaft (268) erfahren, Sie können Wissenswertes hören über die Tränen Brinios um seine Zukunft (195), von Los über Sumu (383) oder von Gerios Mutter über ein Hemd (248). Sie können herumkommen (375) oder sogar umkommen (236). Wählen Sie drei Punkte aus und lesen Sie anschließend weiter bei 182.

204

Bevor der Sänger noch weiß, wie ihm geschieht, haben Sie zugeschlagen. Da er nicht damit gerechnet hat, trifft Ihre erste Attacke. Begeben Sie sich nun mit ihm in einen waffenlosen Kampf nach den üblichen Regeln. Wenn Sie das Handgemenge gewinnen, so lesen Sie weiter bei 270, sollte der Sänger einen besseren Rhythmus vorlegen als Sie, so lesen Sie weiter bei 279. *Die Werte des lästerlichen Sängers sind:*

MU 11; AT/PA 10/10 (Raufen); TP W6; LE 35

205

Mit einer kleinen, eleganten Verneigung bedankt sich der Musikant für Ihre Großzügigkeit und fragt, ob er Ihnen einen Wunsch erfüllen kann. "Kennt Ihr etwas von Delusia Pernstein?" fragen Sie rasch, und der Spielmann schlägt einige Töne auf seinem Instrument an und antwortet Ihnen singend:

"Habt mir reichlich meinen Hut gefüllt,
und so bin ich nun auch gern gewüllt,
von der Dame wohlbekannt,
die vor Jahren hier verschwand,
Euch ein Liedlein vorzutragen,
doch, verflucht, ich kann's nicht wagen,
denn ich seh' gerade einen Herrn,
der mich gar nicht mag sehr gern...
Entschuldigt, aber ich bin etwas in Eile, da kommt ein Gläubiger
von mir. Wenn Ihr wollt, kann ich Euch aber zu einem Freunde
Delusia führen, doch macht rasch!"
Folgen Sie ihm nach 366 (aber nicht zu lasch)!

206

Eine heiße Flut steigt Ihnen vom Bauch in den Kopf, der schnell die Farbe eines schmackhaften Radieschens annimmt. So geht man wirklich nicht mit gestandenen Helden und Reckinnen um! Sie können nun ungehemmt lostoben (412) oder mit dem Elan eines bornischen Schlittenführers in den nächsten Raum stürmen (271).

207

Der Marschall beugt sich zu Kasparbald hinab. Der kleine Prinz redet aufgeregt auf ihn ein. Der Marschall antwortet. Er richtet sich auf, schaut Sie an und nickt Ihnen kurz zu. Dann wandert sein Blick weiter, hält inne, als dieser den Blick der Dame mit der weißen Strähne kreuzt. Ein kurzes Nicken ... Es scheint nicht gerade die innigste Freundschaft zwischen den Beiden zu herrschen. Aber das Ränkespiel des nostrischen Adels muß Sie nicht weiter interessieren, zumal Sie gerade dem Getuschel hinter sich entnehmen, auf welcher Versammlung Sie sich befinden: Es ist keine Audienz, es ist der offizielle Geburtstagsempfang Seiner Majestät König Kasimirs von Nostris. Bevor Sie bei 378 weiterlesen, überlegen Sie, ob Sie sich für würdig halten, die Ankunft Seiner Majestät hautnah mizuerleben, oder ob Sie einen der hinteren Plätze in der Menge für angebrachter halten. Haben Sie gewählt?

208

Mit einem lässigen "Person über Bord!" hüpfen Sie auf der Seeseite des Schiffes in das brackige Hafenwasser und platschen zwischen tote Fische und allerlei dahintreibende Abfälle. Ist Ihr Talentwert 'Schwimmen' größer 0, dann paddeln Sie hurtig nach 16. Ansonsten begeben Sie sich nach 316.

209

Die Nachricht von Ihrem Sieg breitet sich schnell aus. Sie werden an diesem Tag noch einige nette Dinge erleben, Freunde ehemaliger Opfer Xandersteens werden Sie zu Speise, Trank oder mehr einladen. Ihrer Meinung nach könnte es immer so weitergehen. Allein, Boron will es anders, genauer gesagt, Borons Hand. Grübeln Sie darüber nach, wie diese Sie eine Stunde vor Mitternacht zu den Gestaden des Nirgendmeers geführt haben könnte!

210

Die Beiden haben auch allen Grund dazu, wie Sie mißbilligend feststellen, denn statt sich um das Wohl der Gäste zu kümmern, üben sie sich in der Kunst des Armdrückens. Also so etwas! Die Zweie sind ungefähr gleichwertig, und sie hätten den ganzen Abend mit ihrer sinnlosen Tätigkeit verplempert. Ihr Eintreten

mahnt die Hausangestellten an ihre Obliegenheiten und sie eilen geschwind nach 58. Folgen Sie in ihrem Schlepptau!

211

"Ein Eindringling!" zischt einer der beiden Neuankömmlinge scharf, so daß die acht im Nachbarraum nun ebenfalls ihre götterlose Tätigkeit unterbrechen und hereinkommen. Wollen Sie um Ihr Leben kämpfen und diesen Strauß ausfechten (417) oder aufgeben (298)?

212

Kurz vor Sonnenuntergang ziehen die Bewohner des Gehöftes zu einem Feld, wo die neun Musiker vom 'Rollenden Donner' eine Vielzahl von Pauken, Trommeln und Gongs aufgestellt haben.

Sie wirken angespannt. Als der Sonnenrand den Horizont berührt, hören Sie vereinzelte metallische Regentropfen, die zu einem leisen Rauschen anschwellen. Es ist Rhayad, der seinem Gong diese Töne entlockt. Geldarion folgt mit einem gleichmäßigen Schlagen seiner Pauke, die andern nach und nach. Alles schwillt zu einem gewaltigen Dröhnen an, geht über in ein wildes Gedresche, verstummt nach einem lauten Schrei Torbars und beginnt von neuem. Der Zwerg wirkt keineswegs mehr abwesend, mit funkelnden Augen und wehendem Bart springt er zwischen drei Schlaginstrumenten hin und her, dirigiert mit kehligen Schreien und fast tierischen Lauten die Rhythmusteppiche seiner Trommler, die bisweilen gegeneinander wüten, manchmal im Gleichklang zusammenfinden. So muß es klingen, wenn Rahja und Ingerimm tanzen! Als die ersten Sterne erscheinen endet das Spektakel. Die Musiker sind völlig erschöpft, Torbar lächelt verträumt und scheint sich an einem Ort zu befinden, den kein Sterblicher mit ihm teilt.

Wenn Ihr Schatten Rahjan heißt, dann begeben Sie sich zur Ruhe bei 166. Ansonsten verlassen Sie Tarrads Familie am nächsten Morgen nach 198, wenn Ihnen ein Stück Kreide einen Hinweis gab, oder nach 30, falls nicht.

213

Ihr goldenes Herz wird Sie noch ins Armenhaus bringen! Aber Sie können einfach nicht widerstehen, Sie müssen diesen aufrechten Krieger des Einigen Maraskan helfen, also entrichten Sie Ihr Scherf für die Befreiung der Insel. Man klopf Ihnen kumpelhaft auf Rücken und Leib und stellt zufrieden fest, daß Sie wirklich kein Knauser sind und heimlich auf den Dukaten sitzen, während Freunde darben. Weiter bei 395, Bruderschwestern!

214

Der Augen des Hausherrn weiten sich überrascht, als sich ihm das Wesen dieser fremden Präsenz offenbart, und er läßt die illusionären Schleier fallen. Das Trugbild eines gepflegten Landedelmannes mit dunkler Lockenpracht verschwindet und weicht seinem wahren Äußeren: Er ist ein Mensch-Echsen-Mischling, graugrüne Schuppen bedecken den menschlichen Leib und ein Kamm läuft über das haarlose Haupt. Ruhig und gelassen murmelt er uralte Formeln der Beschwörung und Beherrschung, der Blick seiner wimpernlosen Augen ist sicher. Gebälk knackt, und eine Scheibe verwandelt sich in einen gläsernen Sprühregen.

Ihre Haare richten sich auf.

Wenn Sie meinen, daß Sie etwas unternehmen sollten, dann stürzen Sie sich auf 42, ansonsten erwarten Sie verängstigt 425!

215

"Plötzlich fiel mir siedendheiß ein: Sapperlott noch mal, wer soll die Harpyie jetzt zurückverwandeln, wo der Magier tot ist? Da hörte ich ein Geräusch vor der Tür. Ich ging hinaus und sah sechs Kaiserliche, aber uralte! Und der Weibel, ich sag Euch, ein Gesicht wie Saucrampfer und Augen wie Rinderbremsen! Sie bauten gerade einen Klapp Tisch auf, ich fragte, wer sie seien, und der Anführer antwortete: "Man nennt mich den Zahlmeister!" Hättet Ihr auch nicht geglaubt? Aber ich sag's euch, ich habe ihn mit eigenen Augen gesehen! Es gibt den Ewigen Zahlmeister wirklich und seit über zweitausend Jahren weigert er sich, zu Boron zu gehen, weil seine Bücher nicht aufgehen! "Euer Sold", sagte er und schob mir eine schwere Geldkatze zu, die ich einsteckte. Dann klappte er ein Buch auf seinem Tisch auf und machte einen Vermerk. "Aber was ist mit der Bardin?" meinte ich. Er riß eine Seite heraus und antwortete: "Das Konto ist ausgeglichen." Und ich sag's euch, sie kam um die Ecke, etwas benommen, aber kerngesund! Anschließend haben sie das Haus abgebrannt, und jetzt hört endlich auf zu lachen!" Es gibt Tage, da weiß man nicht, warum man eine Heldensperson wurde. Doch genauso hat es sich zugetragen.

Die Geldkatze enthält 5555 Kreuzer und die nächsten vier Stufen bleibt Ihnen eine Erinnerung an diese Begegnung: sollte es sich ergeben, daß Sie Büttel oder Soldaten treffen, dann verlangen Sie Einblick in die Soldbücher. Sollte man Ihnen diesen verweigern, dann legen Sie bitte eine Probe auf 'Jähzorn' ab und bestehen gegebenenfalls auf Ihrem Recht! Lesen Sie jetzt den 'Ausklang' des Abenteuers.

216

Langsam wird es wieder lauter. "Er hat meinen Opapa beleidigt." hören Sie Kasparbald leise und schuldbewußt murmeln. "Aber du schaffst das schon!" fügt er voll Vertrauen hinzu. Sie mögen Ihre Zweifel haben, denn Ihr Herausforderer erschien Ihrem geübten Auge recht flink. Ein kahlköpfiger Elf setzt sich zu Ihnen: "Ihr habt Euch im Netz dieser Spinne verfangen. Es bereitet ihm Vergnügen, sich zu duellieren. Ich werde Euch Rundohren nie verstehen. Ihr solltet die Stadt verlassen. Ich habe Freunde, die Euch Gastfreundschaft schenken würden!" Sie können das Angebot des Elfen Geldarion Sturmkind annehmen und sofort Kuslik verlassen (173) oder sich gefaßt nach 274 begeben.

217

Dieser Gang ist so düster, daß Sie nach einiger Zeit nicht mehr wissen, ob Sie zu seinem Anfang oder seinem Ende gehen. Durch eine halboffene Tür fällt Licht. Sie gehen bis zur Tür und erkennen, daß es Licht aus dem Innenhof ist, das durch ein Fenster hereindringt. Den Boden des Raumes bedeckt ein Teppich, dessen Farbenpracht Sie im Halbdunkel nur erahnen können. An einer Feuerstelle steht ein bequemer Sessel, auf einem Beistelltischchen sehen Sie ein Spielbrett mit Inrah-Steinen, eine Seite des Raumes ist von einem Bücherregal verdeckt, das mindestens drei Dutzend Bücher und etliche Vasen mit oder ohne Blumen enthält.

Wollen Sie den Raum wieder verlassen (58), die Bücher in Augenschein nehmen (189) oder die Vasen begutachten (291)?

218

Sie ziehen die Decke über die Ohren und rutschen in einen Traum.

Auf einem mondbeschiedenen Platz, umsäumt von Kolonaden,

sehen Sie neben einem Brunnen Delusia Pernstein. Das Wasser plätschert fröhlich, die Bardin spielt auf einer Hand-Harfe und singt ein Tanzlied. Neben ihr sehen Sie eine Person, die in einen Kapuzenumhang gehüllt ist, so daß Sie nur deren dirigierende Linke erkennen können, die einen Stab schwingt. Unter den Kolonaden treten eine bunt gekleidete Frau und zwei gerüstete Krieger hervor, die sich in schäkerndem Geplauder treffen. Die Musik wird schneller, verzweifelt versucht die Bardin das Tempo, das der Kapuzenträger vorgibt, mitzuhalten. Das Wasser des Brunnens tritt über den Rand, fließt auf den Platz und steigt. Es ist kniehoch, hüfthoch, niemand scheint es zu bemerken, es steigt weiter. Unter den Kolonaden erscheinen gelbe, leuchtende Augen unkenntlicher Zuschauer. Eine Saite reißt. Sie sehen Delusias weitgeöffnete Augen. Sie sind weiß und der Dirigentenstab ihres Gefährten ist ein blutiger Dolch. Lesen Sie weiter bei **315**.

219

Das Buch ist schwer und mühselig zu lesen und trotz genauer Beschreibung, wie gewisse Wörter auszusprechen seien ("Preßt fest Eure Zungenspitze gegen die oberen Schneidezähne und sprecht: Jott!"), ist es eine Tortur, den Anweisungen zu folgen. Sie erkennen, daß Tulamidisch die Tochter einer unheiligen Verbindung von Rachenbeschwerden und Heiserkeit sein muß, und daß das Lernen einer Sprache aus Büchern keine Zukunft hat! Trotzdem haben Sie nach diesen Wochen einen Steigerungsversuch auf Ihr Talent 'Sprachen Kennen' (Tulamidisch) frei! Lesen Sie weiter bei **32**.

220

Der umgeknickte Stamm einer Maraskanzeder versperrt den Weg. Sie umgehen ihn vorsichtig, da Ihnen der unterarmlange Tausendfüßler und das Dutzend fingerlanger, graugrüner Käfer, die Sie zwischen den verdorrten Nadeln sehen, wenig sympathisch sind. Dann gelangen Sie zu einer Kreuzung. Wollen Sie nach links (**202**), nach rechts (**148**) oder geradeaus (**424**) gehen?

221

Sie halten nicht inne, sondern nehmen den Prinzen an der Hand und eilen schleunigst mit ihm nach **114**!

222

Als bald stoßen Sie auf drei massige Steingebäude aus groben Felsblöcken mit kleinen Fensteröffnungen. Obwohl das Hauptgebäude zwei Etagen hat, wirken die Häuser wegen ihrer globigen Bauweise wie in die Landschaft hineingeduckt. Sie sind von einer Mauer umgeben, die vor nicht allzu langer Zeit ausgebaut wurde. Alles erinnert sehr an einen Wehrhof. Sie betreten ihn durch ein Tor aus dicken Holzbohlen, erkennen nun auch, daß eins der Gebäude Stallungen enthält - im andern mag das Gesinde wohnen - und sehen Ihren Freund, der gerade das Hauptgebäude verläßt. Er sieht stattlich aus in seiner blauen, rot-weiß bestickten Bauerntracht.

"Du scheinst hier ja der reichste Bauer im Ort zu sein!" begrüßen Sie ihn.

"Das will ich hoffen," antwortet er, "schließlich gehört mir das Dorf und die ganze Gegend, soweit dein Auge reicht."

Sie beschließen das nicht ganz wörtlich zu nehmen, denn die drei Schritt hohe Mauer engt den Blick etwas ein. "Dann bist du gar so etwas wie ein Junker oder Baron?" rufen Sie überrascht aus. "Wojwod sagen wir hier. In Nostria legt man Wert auf klangvolle Titel, auf richtige!" erklärt er Ihnen, "Aber ich trage ihn noch

nicht lange, erst seit dem Tod meines Herrn Papa. Er starb '63, während der thorwalschen Besatzung. Die Würmer mögen sie fressen!" - "Vermutlich als er das Dorf verteidigte?" haken Sie mitfühlend nach.

"Das weniger", antwortet Gerio bitter, "sie haben sein Lieblingspferd vor seinen Augen geschlachtet und verwurstet. Er hat sich nie von diesem Schock erholt, aber tritt ein, sei mein Gast." Treten Sie ein nach **203**.

223

Verstimmt über die mangelhafte Freigiebigkeit seines Publikums, schlägt der Sänger nun andere Töne an. Es sind die garstigen Töne eines sehr gehässigen Spottliedes, aber es will niemanden beeindrucken. Wenn Sie diesem impertinenten Lämmel eins hinter die Ohren geben wollen, dann lesen Sie **204**. Sie können aber auch auf die Büttel warten, die zweifellos bald erscheinen werden (**196**).

224

Am nächsten Morgen erwachen Sie verkatert und ohne Erinnerung an die angekündigten Dummheiten. "Aufstehen, Rekrut!" hören Sie die liebliche Asmodenia brüllen (zumindest kommt es Ihnen so vor). "Nicht so laut, Modi!" flehen Sie weinerlich. "Korporal für dich, Rekrut!" antwortet sie barsch und hält Ihnen ein Papier mit Ihrem Hal-Alrik vor die Nase, in welchem Sie Ihren lebenslänglichen Beitritt zur Nostrischen Wehr bestätigen. Dies war also die versprochene Dummheit, und wenn Sie zufällig über 40 Dukaten oder einen Adelstitel verfügen, wird es Ihnen gelingen, dieser gerissenen Werberin nochmals nach **301** von der Schippe zu springen. Wenn nicht, absolvieren Sie Ihre Grundausbildung und werden anschließend an den Thurensee versetzt. Glauben Sie bloß nicht, daß es jetzt noch etwas mit der Heirat wird! Mit den sieben Rackern allerdings schon, denn so heißt Ihr Weibel, Rondrian Siebenrackern, ein wahrer Basilisk von einem Schleifer!

225

Der Zeremonienmeister fragt nach Ihrem Namen und verkündet ihn dann, nachdem er sich, laut mit einem Stab auf den Boden stampfend, Gehör verschafft hat. Dann hören Sie bereits die nächste Ankündigung: "Hört, hört! Seine Wojwodschaft Franio von Vardall!"

Ein Bettler eilt auf Sie zu, und Sie überlegen noch, ob es angebracht ist, am Hofe König Kasimirs Almosen zu verteilen, als er auch schon an Ihnen vorbei ist und den Wojwoden von Vardall begrüßt, der nicht weniger ärmlich wirkt: "Ich hatte nicht expektiert, Euch hier zu rekontrieren, Franio, ging doch das Ondit, Ihr wäret malad und indisponiert?" - "Man faseliert viel, Basilio, wenn der Winter lang ist am Ingval! Doch wie ich hörte, habt Ihr das Voyagieren abandonniert und Eure Heritage angetreten? Es muß ein großes Changement für Euch sein?" - "Man akkoustomiert sich im Courant der Zeit!" respondiert Basilio. Ist Ihr Etikettewert größer als 5, dann schreiten Sie leichtfüßig nach **367**, ansonsten titubieren Sie decouragiert nach **321**, aber flottement!

226

Sie werden entdeckt! Was denken Sie, geschieht mit einem mutmaßlichen Spion Andergasts, denn dafür muß man Sie halten? Wird man Sie erst befragen und dann verurteilen? Rondriane von Sappenstiel hat ihre eigenen Vorstellungen, Sie erkennen es nicht etwa an ihren regungslosen, blassen Augen,

die keine Tiefe haben, Sie erkennen es an dem Dolch, mit dem sie Sie, ohne zu blinzeln, ersticht.
Weiter bei 429

227

„Wie kommt Oberst Kasparbald ungesehen von Bord?“ formulieren Sie präzise Ihr Problem und folgern mit zwingender Logik: Indem ihn niemand sieht! Aber wie sieht ihn niemand beim Verlassen des Schiffes? Nun, indem niemand hinsieht! Und schon haben Sie die Idee für ein Ablenkungsmanöver, denn, wie Sie wissen, reagiert jeder Seefahrer auf den Ruf „Mann über Bord!“

Nachdem Sie dem Prinzen alles genau erklärt haben, setzen Sie ihren schlaun Plan in Szene: Sie können selbst in die trüben Wasser des Hafenbeckens springen (208) oder ein ahnungsloses Opfer hineinschubsen (252), auch wenn diese Tat vielleicht ein bißchen unmoralisch ist.

228

Die Göttin war Ihnen also hold? Kasparbald ist sehr stolz auf Sie! Beim Verlassen der Kampfstätte kommen die beiden Kahlköpfigen auf Sie zu. Geldarion Sturmkind kennen Sie ja bereits, seinen Begleiter, einen muskulösen Tulamiden namens Rhayad ibn Tuliman, noch nicht. Mit starkem Akzent warnt er Sie: „Ihr hättet gleich Geldarions Rat folgen sollen. Es ist noch nicht ausgestanden. Jergan Xandersteen hat mächtige Freunde in Kuslik, und wenn sie Euer Leben wollen, bekommen sie es.“ Sie können die Warnung beherzigen und den beiden folgen (173) oder in die Stadt zurückkehren (209).

229

Ihr Blick wird geradezu magisch angezogen von einer hüfthohen Vase, deren Fuß zwei Vogelkrallen nachempfunden ist. Der Vasenkörper ist mit sauber herausgearbeiteten Weintrauben bedeckt, während die beiden Henkel aus den Oberkörpern zweier Wassermänner bestehen, die aus dem Traubenmeer keck herauslugen. Ein unvergleichlich schönes und geschmackvolles Stück, zum Glück wiegt es sicher vierzig bis fünfzig Stein, so daß Sie gar nicht erst in schwerwiegende Versuchungen geraten. Wollen Sie sich seufzend den Büchern zuwenden (189) oder den Raum wieder verlassen (58)?

230

„Jetzt zu Delusia, Schwester,“ fährt Pagol fort, „die Kleine war wirklich ch'walla. Gute Musik, Stimme wie Silber. Sie kam mit Ihrem Bäcker hierher und tingelte öfter im 'Comto'. Schien ganz glücklich mit ihrem Birklaus, sie wollte sogar Stunden beim alten Paquamon nehmen. Glaube mir, Schwester, das hatte sie wirklich nicht nötig! Ich habe es ihr oft genug gesagt: Schwester, was willst du bei dieser alten Mutter? Aber dann ist sie ja mit diesem Gaftajian von Jerschoggyn nach Tuzak verschwunden! Und ihr Bäcker? Du weißt, wie es ist, Schwester, Rauschkraut und Dattelschnaps!“

Wollen Sie mehr von den Knappen erfahren (164), Birklaus von Zweyeychen (198) kennenlernen oder zum Hafen (30)?

231

Am Rande eines Ausbruchs von Thorwalschem Leiden brüllen Sie „Kasparbald!“ über den Hafen. Er macht eine kurze Vorbeugung und kommt dann zu Ihnen. So einfach ist das. „Dieses Schiff nehmen wir ganz bestimmt nicht!“ knurren Sie sanft wie ein beim Winterschlaf gestörter Bär und bugsieren ihn nach 335.

232

Als Sie Ihre Geschichte beendet haben, meint einer Ihrer Begleiter: „Solch eine Reise muß sehr viel Gold kosten?“ Eben setzen Sie an, ihn zu berichtigen, als er fortfährt: „Dann wird es Euch doch nichts ausmachen, den Befreiungskampf der Krieger des Einigen Maraskan mit der Hälfte Eurer Barschaft zu unterstützen?“ Vier Augenpaare starren Sie gespannt an. Stimmen Sie ihrem Vorredner zu (213), wollen Sie Ihre Habe verteidigen (72) oder lieber weglaufen? Hierfür legen Sie bitte eine Gewandtheitsprobe+5 ab. Mißlingt sie, dann finden nicht nur Sie sich bei 35, ansonsten lesen Sie weiter bei 257.

233

Schluchzend beendet die Harpyie Ihr Lied. Eine unbändige Wut überschwemmt die grauen Augen und laut 'Gaftajianratchetot' kreischend, greift sie an.

Bestimmt haben Sie nicht vor, die Harpyie zu erschlagen? Also bleibt Ihnen nur, sich so lange zu verteidigen, bis die Wut dieses armseligen Geschöpfes nachläßt. Legen Sie für die Harpyie in jeder Kampfrunde eine Mutprobe ab, mißlingt diese, dann flattert sie davon. Lesen Sie dann weiter bei 193 - wenn möglich.

Die Werte der Harpyie:

MU 15; AT/PA 15/10; TP W6+4; MR 10

234

Verdutzt bleiben Sie stehen, als Sie erkennen, wer Ihnen zugewinkt hat: eine sitzende, bunt gekleidete Frau. Sie hat sich nicht verändert seit Ihrer letzten Begegnung mit ihr, trägt sogar noch genau dieselbe Kleidung wie damals im Greifenfurtschen im Jahre 18 Hal.



Nur ihre Stimme ist nicht mehr dieselbe. „So treffen wir uns wieder“, spricht die Gauklerin Rovena, und es klingt nicht mehr nach einer schlecht geöhlten Winde, es klingt melodisch! Legen Sie eine Probe auf 'Sinnesschärfe' ab. Mißlingt sie Ihnen, lesen Sie weiter bei 194, gelingt sie, dann schauen Sie 337 ins Auge.

235

Der Kampf im Haus endet mit plötzlicher Stille. Wenig später tritt Ihre Begleiterin wieder als Gauklerin heraus. Die Harpyie

liegt flach atmend im Gras, niedergerungen in Ihrem festen Griff. Aber ist es wirklich nur Ihr Griff? Kaum. Sie erschläft. "Im Haus ist ein Gefäß. Es enthält Haare und Federn. Hole es!", wird Ihnen befohlen. Es dauert etwas, bis Sie es gefunden haben, denn oft wenden Sie Ihren Blick ab vor dem, was Sie sehen. Schließlich bringen Sie das Gewünschte und verteilen seinen Inhalt so, wie Sie es gewiesen werden. Der Dämon spricht ein einziges Wort, das Sie nicht hören, aber gut fühlen, und die Harpyiengestalt verschwimmt, verschwindet, teilt sich entzwei: in eine Frau, die gelbgesprenkelten grauen Augen dumpf ins Leere starrend, und einem großen watschelnden Vogel, häßlich in seiner Gestalt, pickend nach Würmern und gurrende Laute von sich gebend. "Wunderbar!" flüstert der Dämon. "Ich werde sie jetzt mit mir nehmen und dich doch hier lassen!"

"Was, Verfluchter?" stöhnen Sie maßlos enttäuscht.

"He," flüstert der Dämon leise und seine Augen kommen Ihnen erschreckend nah, "du beherrscht mich nicht, vergiß das nicht!" Dann verschwindet er mit ihr. Lesen Sie weiter bei 161.

236

Wenn's denn sein soll...

Eines Tages gehen Sie allein im Wald spazieren, als Sie den Geruch von Rauch wahrnehmen. Sie folgen diesem (das Schicksal meint es böse mit Ihnen, denn der Bär übersieht Sie, die Wölfe haben gerade Brunft und andere Interessen, auf die beiden Orks, die Sie mir nichts, dir nichts in Borons Hallen hätten befördern können, fällt ein morscher Ahorn, der auch ganz gut für Sie geeignet gewesen wäre, und die hochgiftige Schlange treten Sie versehentlich selbst tot) und kommen an ein Lagerfeuer, um das vier Männer und eine Frau sitzen, die einer weiteren Frau beim Brummscheidspiel lauschen. Die Musikantin schaut Sie aus Ihren blaugrünen Augen unergründlich an. Sie wissen zwar, daß dies Ihr Ende ist, aber noch nicht warum. Vermutlich Räuber, mögen Sie denken, oder andergastianische Eindringlinge, was durchaus möglich wäre, schließlich ist die Grenze nicht weit, aber keiner der sieben trägt die grün-grau-gestreifte andergastische Uniform. Legen Sie nun eine Probe Ihr Talent 'Rechnen' ab. Wenn sie gelingt, dann folgen Sie Ihrem Schicksal nach 152, wenn nicht, dann bekommen Sie leider nicht mehr mit, was Ihr Ableben verursacht (429).

237

Elgeryn wohnt in einem zweistöckigen Bürgerhaus und besitzt eine große Bibliothek - mindestens ein Dutzend Bücher! Das erwähnte Büchlein - eher ein Merkbuch - enthält zwölf Lieder der Bardin, festgehalten in den fröhlichen, runden Zeichen ihrer Handschrift und versehen mit den Notenglyphen des bethanischen Komponisten Paquamon, ein wahrer Schatz! Aus zunächst unerfindlichen Gründen versucht er, Sie für seine anderen Bücher zu interessieren und drückt Ihnen einen gewichtigen Wälzer, betitelt 'Nostrischer Adelsalmanach', in die Hand. Das Rätsel klärt sich: Elgeryn ist in einer finanziellen Zwangslage und möchte Ihnen das Liederbüchlein für zwei und den Almanach für einen Dukaten verkaufen. Wenn Ihnen das zu teuer ist, so begeben Sie sich nach 301. Wollen Sie beide Bücher, dann blättern Sie weiter nach 183, interessiert Sie nur das Liederbüchlein, so wenden Sie sich 7 zu.

238

"Ich bin kein humorloser Mensch," erklärt der Büttel "aber diese ewigen Dottironscherze sind ein Anschlag auf Recht und Ordnung!"

Sollten Sie noch die Depesche Gerios besitzen - eines nostrischen Feudalherren immerhin - oder 15 Taler, so können Sie mit dem Büttel erneut über Recht und Ordnung verhandeln und samt dem Barden, der Ihnen etwas vorausseilt, den ungastlichen Ort nach 355 verlassen. Falls nicht, dann denken Sie sich in den nächsten drei Wochen einige Dottironscherze aus und vermeiden Sie - wegen der Übung - künftig keine Gelegenheit, sie zu erzählen. Es mag sehr nützlich für Ihren nächsten Helden sein.

239

Ihr schlauer kleiner Plan ist von Erfolg gekrönt. Kaum haben Sie zu Ende gesprochen, steht die Kiste auch schon an Land und heraus steigt Ihr blaublütiger Komplize, dem Sie nach 56 folgen.

240

Dorgando Paquamon! Es ist wohl unnötig, Sie zu fragen, ob Sie diesen Namen kennen, wenn Sie nicht gerade aus dem finsternen Winkel Aventuriens stammen! Der Name dieses greisen Komponistengenies, Schöpfer solcher Großwerke wie 'Der Kalif von Unau' oder 'Bosparan' ist schließlich nicht nur Eingeweihten bekannt. Wie Sie an diesem Tisch erfahren, wird der Meister höchstselbst anlässlich des gerade stattfindenden Bardentreffens zu Kuslik auf dem Efferd-Platz sein neuestes Werk 'Sanin' aufführen! Sein neuestes? Oh ja! Sie wissen natürlich, daß er seit mehr als zwanzig Jahren angeblich nichts mehr komponiert hat, es hieß, der Meister sei ausgebrannt. Möglicherweise dachten Sie sogar, er sei schon lange tot? Doch von wegen, Paquamon lebt!

Diesen Kunstgenuß sollten Sie sich nicht entgehen lassen (27)! Aber vielleicht wollen Sie auch zum Nachbartisch (419), wo heftig über die Sphärentheorie diskutiert wird, oder etwas anderes (188) unternehmen?

241

Es ist ein rauschendes Fest, überhaupt nicht vergleichbar mit der fünfzigsten Geburtstagsfeier des Großinquisitors in Gareth (Sie haben nichts versäumt, wenn Sie damals nicht zu den Nemrods eingeladen waren). Ja, die feine Gesellschaft Kusliks weiß zu feiern! Vergnügen Sie sich und winken Sie einen Bediensteten herbei, damit er Ihr Glas aus einem Zinnkrug mit Wein, oder aus einer Flasche mit schäumendem Bosparanjer füllt! Anschließend legen Sie eine Probe auf 'Zechen' ab, sollte Ihnen diese mißlingen, so ist jede Ihrer weiteren Talentproben an diesem Abend um einen Punkt erschwert. Tun Sie dies immer, wenn Sie hierher kommen.

Wollen Sie jetzt Ihre Gastgeberin (399) suchen, um Sie zu begrüßen (falls sie Sie eingeladen hat), schauen, was es zu Essen (61) gibt, die Tanzfläche (190) heimsuchen oder ein wenig durch's Haus bummeln (22). Es hindert Sie auch niemand daran, nach Hause zu gehen (265).

242

Vorsichtig schleichen Sie auf den Gang, die Treppe hinab zum Innenhof. Haben Sie hier noch etwas vor? Denken Sie nicht einmal daran! Verlassen Sie dieses Haus sofort nach 244! Sie ahnen ja gar nicht, was das Schicksal sonst noch für Sie in petto hätte! Sind Sie übrigens wirklich sicher, daß Sie niemand bemerkt hat?

243

Xaida ist eine anmutige Tänzerin und sehr sympathisch. Nach dem sechsten Tanz mit Ihnen fragt sie unerwartet: "Wollen wir

nicht einen Spaziergang zum Yaquirufer unternehmen?" Wenn Sie auf dem Ball bleiben wollen, dann lesen Sie **241**, wollen Sie Xaida auf diesem Spaziergang begleiten, dann blättern Sie nun nach **200**.

244

Sie überqueren einen kleinen Platz, wo ein Thorwaler Skalde eifrig eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt und erreichen Ihre Unterkunft. Wenn Sie den Prinzen zu Bett gebracht haben, beantworten Sie bitte die Frage: Besitzen Sie zwei Bücher, die Sie im Krämerladen Jerganion Franmiryns erworben haben? Dann lesen Sie weiter bei **28**. Ansonsten blättern Sie nach **218**.

245

Sie spüren den Klob in Ihrem Hals, den Schweiß auf Ihrer Stirn. Wieder deutet die Klaue herrisch auf das blutige Schaf, und ein neues Fauchen ist zu hören. Sie haben den Eindruck, daß es sich beim letzten Mal noch vergleichsweise kameradschaftlich anhöre, etwa so, wie Sie Ihren Lieblingstruthahn begrüßen würden. Wollen Sie zurückfauchen (**365**) oder sich darauf einstellen, daß Sie dieses Wesen mit den schrecklich vielen - hören Sie doch auf zu zählen! - Zähnen gleich anfallen wird (**277**)?

246

Ein Schwarm Motten flattert aus dem Gebüsch. Sie sind nicht braun, sondern gelb mit schwarzen Punkten und sie tanzen mit dem Funkenflug ums Feuer. Eine Laune des Zufalls läßt den taumelnden Schwarm kurzfristig die vage Silhouette eines Menschen gegen den Nachthimmel zeichnen. Dann hören Sie einen Chor zirpender Stimmchen: "Das Blümchen wird verwelken, wir sollten noch von ihm naschen," und sehr traurig, "aber wir dürfen es nicht!" Die Silhouette wird eindeutig männlich: "Es wird verbrennen!" Und - husch! - flattert der ganze Schwarm steil zum Himmel, kehrt zurück, die Silhouette ähnelt nun einer Frau. "Es wird verdorren!" zirpt es. Der Schwarm bildet einen dichten Klumpen, einige Schmetterlinge fallen ins Feuer. Wieder entsteht eine diffuse Gestalt. "Es wird zerhackt werden!" zirpt es und der Schwarm zerteilt sich! Noch einmal kehrt er zurück: "Wir wollen nicht von ihnen naschen, sie schmecken beide nicht gut, aber sie mögen, wenn es singt!" Der Motten verschwinden und von ferne hören Sie das Fauchen eines Pardes. Lesen Sie nun **36**, Sie Blümchen, Sie!

247

"Du? Du?" stammeln Sie perplex und korrigieren diese gekonnte Imitation der Begrüßungsworte zweier Schwarzzoger zu einem etwas Wortreicheren: "Was machst du hier?" "Eine lange Geschichte, aber wenn du mir vielleicht erst hier heraus helfen könntest?" antwortet Ihre Bekannte mit gesenktem Blick und Sie sehen, daß ihr schmaler Fuß in den Zweigen eines hüft hohen Bäumchens verfangen scheint. Eigentlich müßte sie nur aufstehen, und das sagen Sie ihr auch. "Ich kann nicht, es hält mich fest!" antwortet Rovena mit leiser Stimme. "Es ist ein Schöbling des Baums von Schoggyn." Wenn Ihnen hierzu etwas einfällt, dann lesen Sie weiter bei **40**. Wenn nicht, erfahren Sie bestimmt mehr bei **363**.

248

Es ist noch nicht der achte Tag, und Gerios Mutter ist mit Stopfereien beschäftigt. "Welch Schande, daß du und deine Freunde immer in diesen abgewetzten Gewändern herumlaufen,

noch dazu am Hofe!" seufzt sie und hält anklagend ein Hemd in die Höhe, das von solcher Schabigheit ist, daß selbst ein Grangorer Bettler versucht sein könnte, dem Träger seinen Tagesverdienst als Almosen zu geben.

"Nur am Hof, Mutter!" verteidigt sich Gerio. "Ich habe es Euch erklärt, es ist wegen der Abgaben. Man geht dort seit Jahren davon aus, daß hier am nördlichen Ingval eine Überschwemmung der nächsten Mißernte folgt. Und wir wollen unseren Lehnsherrn ja nicht auf falsche Gedanken bringen." Dann fügt er zu Ihnen gewandt hinzu: "Es gibt hier ein geheimes Sprichwort: Der Ingvaler hat drei Feinde, die Thorwaler, die Anergasten und den Kämmerer seines Königs."

Kehren Sie zurück nach **203**.

249

Begeistert schwatzt Alrikas-Retionion auf Sie ein und Sie erfahren Dinge, die Sie nicht für möglich gehalten hätten. Von der Entdeckung des Güldenlandes durch nostrische Fischer, vom Sturz der Priesterkaiser durch den Salzarenverkäufer Rohalyon-Tommelias aus Trontsand, von der Ogerschlacht (geführt nach Plänen aus dem dritten nostrisch-andergastischen Krieg), von den unzähligen Niederlagen des 'andergastischen und thorwalschen Geschmeißes' und so fort.

Darüber wird es Abend, so daß Sie erst am nächsten Tag die Nachbarn bei **48** aufsuchen oder nach **301** zurückkehren können, wenn Sie dort schon waren. Zuvor legen Sie bitte eine Klugheitsprobe ab. Sollte sie mißlingen, so begeben Sie sich nach **310**.

250

Am Eingang zur Burg erklären Sie den sieben Wachen Ihr Anliegen.

"Der Oberst hat uns informiert", antwortet eine von ihnen, ohne mit der Wimper zu zucken, und führt Sie vorbei an äußeren und inneren Torwachen in den Burghof. Während Sie die Hofwachen passieren und besorgt zu den Wachen auf den Wehrgängen hinaufschließen, fragen Sie Ihre Führerin, ob mit einem Angriff gerechnet werde, denn die halbe nostrische Wehr scheint hier versammelt.

"Nein, nein," beschwichtigt sie, "SM legt nur Wert auf Sicherheit." Zufriedengestellt schlendern Sie an einigen Wachen ohne ersichtliche Aufgabe vorbei zum Hauptgebäude der Burg, wo Sie den Türwachen freundlich zunicken. "Ihr wartet hier!" befiehlt die Wachsoldatin und verläßt Sie.

Sie sind nun im Thronsaal der nostrischen Könige. Es sind viele Leute anwesend. Weiter bei **225**.

251

Wenn Ihr Etikettewert größer als 5 ist, dann dürfen Sie sich mit zweien der folgenden Punkte beschäftigen: Sie können sich zu zwei hochnäsigen Männern in pompösen Roben (**51**) gesellen oder zwei schüchternen Frauen in eher schlichter Kleidung (**184**) oder zwei tuschelnden Hofschranzen (**10**) oder einem goldbetreßten Herrn (**90**), der auf einen weiteren Goldbetreßten und eine Dame mit weißer Stirnlocke einredet, und dessen Knüppelnase Ihnen möglicherweise bekannt ist. Sie können in die Küche gehen, um zu sehen, ob es etwas zu essen gibt (**137**), oder in einen Gang mit Bildern an den Wänden (**50**), den man durch eine halboffene, polierte Ahorntür sieht.

Ist Ihr Etikettewert 5 oder kleiner, dann reicht die Zeit nur für Gang (**50**) oder Küche (**137**).

Wollen Sie nichts mehr unternehmen, dann lesen Sie weiter bei **280**.

252

Still und schattengleich wie der Schlitzer von Selem nähern Sie sich Ihrem arg- und ahnungslosen Opfer! Ein kurzer Stoß und ... eine Körperkraftprobe entscheidet, ob Ihre Ruchlosigkeit Erfolg hatte (14) oder nicht (55).

253

Für einen Maskenball benötigt man eine Maske. Möglicherweise besitzen Sie schon eine aus Gründen, die hier nicht nachgefragt werden sollen, aber vielleicht finden Sie eine hübschere? Einen geeigneten Laden entdecken Sie auch bald, und Sie können dort unter mehreren Modellen wählen. Es gibt Masken, die gerade die Augen bedecken, aus Stoff (1 Taler), Leder (6 Taler) und Seide (1 Dukaten) in den Farben 'natur', blau oder rot, schwarze Stoffmasken, die das ganze Gesicht verhüllen (15 Taler), kunstvolle Gebilde aus Stoff, Fell und Fischbein, die Katzengesichter imitieren (3 Dukaten), und bunte Gipsmasken mit langen Nasen wie Vogelschnäbel (2 Dukaten). Sie können auch unmaskiert bleiben oder sich ein lustiges kleines Filzhütchen für 6 Heller kaufen. Wenn Sie sich entschieden haben, dann lesen Sie weiter bei 20.

254

Sie folgen mehreren verwinkelten Gängen, die Sie kreuz und quer durch das Gebäude führen. Nach einem langen Weg gelangen Sie zu einer großen, doppelflügeligen Tür, hinter der Sie zahlreiche Stimmen hören. Wollen Sie die Tür öffnen und den Raum betreten (23) oder Ihre Exkursion fortsetzen (58)?

255

Elbrecht erklärt: "Der Charakter spazierte eines Tages ins 'Comto' und machte sich sofort an die Mutter ran. Verdammt schlechte Minne, Schranzeria-Charakter, völlig unch'walla. Angeblich Maraskaner, daß ich nicht lache, die Mutter kannte nicht einmal das Jergan-Lied! Schlechte Aura, Schwester, schlechte Aura! Irgendwie hat er es geschafft, unser kleines Singvögelchen nach Maraskan zu locken. Ich frage mich, was sie in diesem Jerschogyn will? Khunchom, das ist ch'walla, Schwester!" Wollen Sie mehr von den Knappen erfahren (164) oder zum Hafen gehen(30)?

256

Es kommt Ihnen wie ein Frevel vor, als Sie das kleine Meisterwerk von einem Schloß, welches das Buch verschließt, zerbrechen. In gespannter Erwartung blättern Sie durch seine Seiten. Die ersten sind leer, damit Sie Ihren Namen hinschreiben können. Die nächsten ebenfalls, der Verfasser scheint auch an Leser mit langem Namen gedacht zu haben. Sie blättern weiter. So lange kann kein Name sein! Schließlich erreichen Sie die letzte Seite und legen das Buch weg. Maraskani ist entweder eine sehr wortkarge Sprache oder Coljevan ein sehr geschwätziger Halunke! Sie greifen abermals nach dem Buch. Sie finden es nicht. Nirgends. Wieviel mag Coljevan an diesem Buch schon verdient haben? Notieren Sie Ihre Vermutung und lesen Sie dann 277 (falls vorhanden!).

257

Es ist Ihr vierter Abend im schwülfeuchten Urwald Maraskans. Sie sitzen am Lagerfeuer, Kasparbald bewegt sich unruhig im Schlaf. Sie sind beide von Insekten zerstoßen. Sie denken darüber nach, wann die Musik in Ihrem Kopf verschwand, und Ihre Gedanken wandern weiter bis zu jenem Traum im Jahre 18

Hal. Aus dem Gebüsch starren Sie gelbe Augen an, nicht nur zwei, viele! Wollen Sie laut schreien und nach Ihrer Waffe greifen (158) oder unbeweglich sitzen bleiben (246)?

258

"Schwatz nicht, Faselrübe!" herrschen Sie ihn gemäß Ihrem Naturell entweder zornbebend oder mit Grabesstimme an, "Ich weiß alles, ich habe sie gesehen!"

"Und, was soll ich jetzt tun?" fragt Gaftajian und betrachtet seine Fingernägel. "Ich wüßte nicht einmal, wie man sie zurückverwandelt, ich habe auch kein Interesse daran, es sind zwar nur Bardengesänge, aber ich mag es, Ihre Stimme ist seither auch viel besser, also was wollt Ihr? Ein Schluck Likör? Trinkt ihn unbesorgt, wollte ich Euch etwas antun, dann wärt Ihr bereits tot." Er schenkt Ihnen ein Glas ein und fährt fort: "Es muß das Alter sein, es macht mich sanftmütig. Ich wurde geboren, als Vinsalt erbaut wurde. In Selem, als Bastard. Ihr werdet nicht wissen, was es bedeutet? Es ist ein schlechtes Vorzeichen, Ihr büßt Eure Abstammung, bevor Ihr krabbeln könnt und Eure Ammen heißen Unglück und Sorge. Keine Akademie hätte jemanden wie mich jemals aufgenommen, aber ich fand einen Meister, der mich lehrte, als der Magierkrieg vorbei war." Er nimmt einen Schluck.

Wollen Sie angreifen (362), fliehen (140) oder gebannt lauschen (159)?

259

Das Wesen spricht seinen Namen. Er hat sieben Silben. Bei der ersten Silbe seufzt das Tal, bei der zweiten fällt ein Vogel tot vom Himmel, bei der dritten füllen Tränen Ihre Augen und kniend preisen Sie seine schmerzliche Schönheit, bei der vierten kauern Sie wimmernd im Gras und erbrechen sich in Krämpfen. "Ich brauche dich noch, komm!" sagt die grausame Stimme. So erfahren Sie den Rest des Namens nicht, aber Sie kennen seine Kurzform: Dämon. Legen Sie nun bitte eine Mutprobe, erschwert um Ihren Aberglauben, ab. Mißlingt sie, dann multiplizieren Sie die Differenz zum Gelingen mit fünf. Sie erhalten damit den Prozentsatz Ihrer spontan ergrauten Haare. Lesen Sie jetzt 278.

260

Das Stadtarchiv ist ein protzig wirkendes Gebäude mit verwitterter Säulenfassade, über dessen doppelflügeliger Eingangstür "Fürstlich Nostrisches Archiv" in den Stein gemeißelt ist. Sie öffnen das Tor und schauen auf eine verwilderte Grünfläche, auf der ein reetgedecktes Backsteinhaus steht. Allem Anschein nach ist die Fassade das einzige, was jemals an diesem Gebäude fertiggestellt wurde, und auch das muß schon sehr lange her sein. Sie betreten das Backsteinhäuschen, wo Sie den Archivar Alrikas-Retonion treffen. Es ist ein junger Bursche mit Knubbelnase und dicker Bernsteinbrille.

Zu Recht oder Unrecht hat er Sie sofort als Dame erkannt: "Wo die Pernstein wohnt, will sie wissen? Kann ich ihr nicht sagen, jedenfalls nicht mehr in Nostris. Schon seit Jahren nicht mehr. Aber ich kann ihr sagen, wo sie wohnte. Ich interessiere mich nicht für die vergängliche Musica, mein Feld ist die Historie, das Bleibende."

Sie können sich nun zu der Adresse (48) begeben, die Ihnen Alrikas-Retonion nennt, um vielleicht von Delusia Pernsteins ehemaligen Nachbarn mehr zu erfahren oder sich mit ihm über nostrische Geschichte unterhalten (249). Kennen Sie die Nachbarn bereits, so begeben Sie sich nach 301.

261

Huldvoll bedankt sich der Knabe für Ihr entschlossenes Eingreifen: "... auch wenn es natürlich nicht nötig gewesen wäre. Seht mich trotzdem in Eurer Schuld." Er absolviert dies mit einer derartigen Grandezza, daß es sicher tief beeindruckend wirken würde, wäre er bereits zwölf. Da er dies noch nicht ist, wirkt es eher komisch.

"Wie heißt du denn, kleine Rotznase?" fragen Sie und bedauern sofort den Ausdruck, denn trotz seines zarten Alters läßt das Näschen des Bübchens Großes erwarten. "Oberst Kasparbald von Nostria", antwortet er und erinnert Sie nasebohrnd an Ihren etikettären Fauxpas, "aber du brauchst nicht Oberst zu mir zu sagen."

"So, so, Bengelchen," entgegnen Sie und lassen sich auf dieses kleine Spiel ein, "von welcher Truppe bist du denn der Oberst?" "Von den Husaren, weil ich doch gesungen habe, wir nostrischen Husaren singen immer, bevor wir fechten!" erklärt er Ihnen etwas beleidigt. "Und wer bist du?"

Sie sagen es ihm und, da er nicht locker läßt, erzählen Sie ihm auch von Ihrer Suche nach Delusia Pernstein.

"Mein Papa hat ein Bild von ihr, das kannst du heute Abend angucken, ich darf nämlich länger aufbleiben." Dann verabschiedet er sich von Ihnen mit der altklugen Bemerkung: "Du kannst so kommen, wie du bist."

"Aber wo wohnst du denn, Bubi?" rufen Sie ihm nach. "Im Schloß natürlich, gleich über der Küche!" hören Sie ihn noch, bevor er entschwindet. Da Sie an diesem Tag nichts besseres vorhaben, könnten Sie seiner Einladung folgen, nicht? Am Ende ist Kasparbald ja der Sohn des Küchenmeisters und es gibt etwas Leckeres zu essen! Finden Sie es heraus bei 250.

262

Sie setzen an, sich herauszureden, aber dieses wiederkehrende Losprusten "dieses unsägliche Dings auf seinem Kopf!" ist Ihrem Vorhaben wenig dienlich. Endlich werden Sie von den Wachen weggeführt. Diese alte Burg hat einige sehr alte Räume, die selten jemand betritt. Man kann in diesen Räumen leicht vergessen werden. Man wird es zumeist. Ihre allerletzte Chance, Hungertod oder Wahnsinn zu entgehen, ist eine Charismaprobe+7. Gelingt Sie, so lesen Sie weiter bei 368. Wenn nicht, endet das Abenteuer bei 429.

263

"Warum geht Ihr auch Einkaufen, wenn Ihr keine Dukaten habt?" meinen Seine Prinzliche Hoheit ungnädig und geruhen Sie deftig gegen das Schienbein zu treten. Ihre Argumente überzeugen ihn aber spätestens bei 95.

264

Lauter Jubel bricht auf dem Efferdsplatz aus, als die letzten Töne von 'Sanin' verklingen. Ein Geschiebe und Gedränge setzt ein, so daß Sie Mühe haben, sich auf den Beinen zu halten. An ein Stehenbleiben ist nicht zu denken, es gibt nur einen Weg für Sie: mit der Menge, die Sie vom Platz drängt. Endlich läßt der Druck nach, folgen Sie also auf ein Wort unter vier Augen nach 176.

265

Auf dem Heimweg kommen Sie über einen kleinen Platz, wo ein Thorwaler Skalde verzweifelt eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt. Er hält inne und tritt nach einem Körper, der schnarchend vor ihm liegt: "Mein Kumpel Birklaus, er hat einen Schwips." Wenn Sie wissen, wo Sie morgen hinwollen, so

lesen Sie 30, sonst biegen Sie links ab nach 27. Ist Ihnen der Name Birklaus von Zweyeychen geläufig, dann wecken Sie ihn bei 187.

266

"Ihr seid nicht von dort, aber Eure Aussprache ist exzellent!" antwortet der Angesprochene "Man trifft selten jemanden, der so akzentfrei Zelemja spricht."

"Zelemja?" antworten Sie in der Sprache, die Sie bisher für Maraskani hielten, "spricht man hier Zelemja?"

"Warum sollte man?" hören Sie. "Die Maraskaner nennen Ihre Sprache gern Maraskani, aber es ist nur ein Garethischer Dialekt mit einigen tulamidischen Lehnwörtern." Korrigieren Sie Ihr Dokument und lesen Sie dann weiter bei 284. Sollten Sie Zelemja bereits beherrscht haben, dann schlendern Sie nach 360.

267

Man führt Sie zum Anführer der Rebellen. Er ist ein Veteran der Schlacht von Jergan, die den Untergang des maraskanischen Königreichs besiegelte, und seither hat er sich weder Haupthaar noch Bart gestutzt. Beides trägt er zu einem einzigen lohweißen Zopf verflochten. Zusammen mit den rasierten Augenbrauen und dem Hartholzarmisch, den er trägt, vermittelt er den Eindruck, als entstamme er einer anderen Zeit. Schweigsam verfolgt er Ihre Geschichte, sieht man von einigen Grunzlauten ab. Als Sie geendet haben, donnert seine Faust auf den Tisch: "Ich kann Euch nicht helfen!"

Begutachten Sie noch kurz die Abdrücke seiner Fingerknöchel in der Tischplatte, bevor Sie nach 148 zurückkehren!

268

Es gibt kein Land, das so unter seinen Nachbarn leidet wie Nostria: im Süden leben die Albernier, sie stehlen den Fisch. Im Osten wohnen die Anergasten, sie stehlen das Holz. Im Norden hausen die Thorwaler, sie nehmen, was übrig bleibt. Im Westen ist das Meer. Jenseits davon sollen die Gildenländer leben. Nach den bisherigen Erfahrungen mit Nachbarn ist wohl kaum Gutes von ihnen zu erwarten. Kehren Sie zurück nach 203.

269

Sie sehen auf einen Blick, daß der Heiler ein Fachmann ist, vertraut mit den modernsten Methoden zur Bekämpfung von Vergiftungen. Bekanntlich gibt es nichts Besseres als Aderlaß und Schröpfen, wenn die sechs Säfte des Körpers außer Gleichgewicht sind! Zuversichtlich, daß Ihr Freund nach allen Regeln der Kunst behandelt wird, gehen Sie schlafen und träumen in dieser Nacht von Delusia Pernstein.

Erwachen Sie munter bei 294.

270

Befriedigt klatschen Sie den Staub von Ihrer Kleidung. Dem haben Sie die Flötentöne ganz gut beigebracht, denken Sie sich. Eine Frau in der blau-weiß-gestreiften Kleidung der nostrischen Kriegerinnen klopft Ihnen anerkennend auf die Schulter: "Gut gemacht, Kamerad, sehr flüssig und taktvoll!" und läßt Sie auf etwas Flüssiges in die 'Flinke Flunder' ein (86).

271

Sie glauben doch wohl nicht im Ernst, Schätzchen, (oh, Pardon!), daß es irgendwo Bürokraten geben könnte, die mitansehen, wie Sie ohne Erlaubnis durch irgendwelche Türen stürmen? Nichts reizt Bürokraten mehr, es verwandelt sie sprichwörtlich in

Vorzimmerdrachen, und Sie befinden sich im Nu in einem Handgemenge! Wickeln Sie dieses Gemenge trotz einer kleinen Unfairneß der Schreiber nach den üblichen Regeln für waffenlosen Kampf ab. Die Schreiber kämpfen zwar nicht bis zum letzten Tintentropfen, aber immerhin bis zur Hälfte ihrer Lebensenergie. Sollten Sie den Kampf gewinnen, so begeben Sie sich zu Graf Droderon nach **154**. Wenn nicht, scheitern Sie kurz vor Erreichen Ihres Ziels und finden sich ohne Gerios Brief bei **301** wieder.

Die Werte der vier Schreiber :

MU 16; LE 30; RS 0; AT/PA 7/8 (Lineale und Siegelwachsstangen); **TP W6+1**

272

Die 'Flunder von Salza' wird am frühen Nachmittag in südlicher Richtung auslaufen, und das königliche Siegel garantiert Ihnen eine kostenlose Passage.

Sollten Sie noch Einkäufe erledigen wollen, so haben Sie genügend Zeit. Sie werden in Nostria alle landesüblichen Gegenstände erwerben können. Verwenden Sie dazu die normalen Preislisen, aber vergessen Sie darüber nicht, rechtzeitig bei **54** an Bord zu gehen.

273

Sie eilen raschen Schrittes von Bord und rennen dabei fast einen kleinen Jungen über den Haufen. Es ist Kasparbald. Wie mag er es geschafft haben, ungesehen von Bord zu verschwinden? Hexerei? Dämonologie? Dexiographie? Es ist schon etwas unheimlich, deswegen sollten Sie jetzt eine Probe auf Aberglauben ablegen. Gelingt sie Ihnen, dann dürfen Sie Ihren Wert permanent um einen Punkt erhöhen. Aber unter uns: Wie mag er es nun wirklich geschafft haben? Sie wissen ja, er ist Oberst der nostrischen Husaren, wenn auch ehrenhalber, und in den fast 1900 Jahren kriegsrischer nostrischer Geschichte haben die Husaren genug Übung im Verschwinden erlangt, wenn es brenzlich wird. Sie haben es oft genug bewiesen. Allerdings ist es nach wie vor unbekannt, wie sie es machen. Hexapodie womöglich. Grübeln Sie darüber bis **56**.

274

Heute haben Sie nichts mehr vor, Sie wollen schließlich ausgeruht dem nächsten Tag begegnen. Hoffen Sie bei **127** darauf, daß die ersten sechs Wörter dieses Abschnittes morgen nicht mehr gelten!

275

"Sapperlot!" schimpfen Sie spontan bei diesem schrecklichen Quieken, jenem verhaßten Geräusch. Sie schließen die Tür wieder, öffnen sie abermals, es quickt immer noch. Beim nächsten Versuch sind Sie behutsamer, aber sie quickt und quäkt und quietscht dennoch. Sie probieren es abermals und abermals und abermals.

Kopfschüttelnd verschwinden unterdessen Page und Blondine. "Die Gäste der Comtessa werden immer exzentrischer!" hören Sie noch, aber das beeindruckt Sie nicht, denn, wie Sie aus langer Erfahrung wissen, gibt es nichts Gemeineres auf Deres Antlitz als quietschende Türen! Natürlich fehlen wie immer Fett und Öl! Sie finden beides nach langem Suchen und beseitigen das Übel gründlich.

Wenigstens eine Tür in Aventurien, die ganz bestimmt nicht mehr quietschen wird - merken Sie sich, wo sie ist! Geräuschlos schließen Sie die Tür und begeben sich nach **58**.

276

Der alte Herr ist schweißdurchnäßt, die Schminke auf seinen Wangen ist zerlaufen, die wenigen Haare kleben am Kopf. Ein Wunder, daß er sich noch auf den Beinen halten kann! Als Sie Ihre Frage stellen, starrt er Sie an, als hätten Sie ihm eben eine unterbezahlte Stelle als Eunuchenanwärter in Mherwed angeboten. Dann explodiert er: "Was? Eine Schülerin von mir? Ich kenne diese Person nicht! Ich kann mich nicht an jeden dieser Gehörlosen erinnern, mit denen mich die Götter peinigen! Weg! Weg!"

Sie trauen dem Arm, der mit dem Gehstock in der Luft fuchtelte, zwar nicht viel Kraft zu, bewegen sich aber trotzdem nach **244**.

277

Vielleicht ist es nur ein Traum. Sie sitzen auf einem unbequemen Stuhl in einem Raum, dessen Wände und Boden aus gelbem Sandstein sind, Draperien aus lehmfarbenem Stoff sind wahllos an den Wänden angebracht. Vor Ihnen steht ein Pult, auf dem ein Apfel, ein Kaktus und ein frisch gerissenes Schaf liegen. Hinter dem Pult steht sprungbereit ein purpurnes Echsenwesen mit neun Schwänzen und böseartig funkelnden Augen. Eine Klaue fährt vor und deutet auf das blutige Schaf. Der Rachen der Echse öffnet sich - zählen Sie gar nicht erst nach! - und ein zorniger Zischlaut ist zu hören. Wollen Sie zurückzischen (**365**) oder lieber abwarten (**245**)?

278

Ihre Führerin kümmern keine Pfade, was ihr in die Quere kommt, verwandelt sich unter ihrer Berührung in dürres Laub und sprödes Astwerk. Und wie an einem körperlosen Band trotten Sie ihr auf ihrer staubbraunen Spur hinterher. Schritt für Schritt wird Ihnen mehr zur Gewißheit, wie lange Sie ihr folgen werden: bis es Ihre Führerin langweilt! Was dann? Und trotzdem, trotzdem plagt Sie noch jene Neugier, die Sie einst trieb, dieses rastlose Leben zu wählen. Das Wesen muß einen Grund haben! Was will es von Ihnen?

"Sein Haus besteht aus dem Holz des Baums, es gibt ihm Macht," beginnt die wandelbare Stimme wie Wispern in den schwärzesten Stunden der Nacht, schraubt sich kreischend zu Sturmgeheul, "aber er überschätzt sie, und er unterschätzt den Baum", und endet in tonloser Heißekeit: "Du darfst mir assistieren. Machst du es gut, nehme ich dich anschließend mit!" Mit dieser Verheißung erreichen Sie das Ziel. Es ist ein Haus an einem Berghang über einem Dorf, das in wenigen Augenblicken menschenleer ist. Betreten Sie es bei **214**.

279

Ächzend erheben Sie sich aus dem Staube auf und sehen sich zwei Marktbütteln gegenüber. "Stell dich nicht an wie eine albernische Jungfer", meint der eine, "und mach dich gefälligst aus dem Staub, solche Anfälle von Thorwalschem Leiden sehen wir hier überhaupt nicht gern!" Geknickt verlassen Sie den Markt nach **338**.

280

Wieder und wieder stampft der Zeremonienmeister mit seinem Stab auf den Boden und verkündet die Ankunft hoher Würdenträger, gar Mitglieder der königlichen Familie. Wo mag Kasparbald bleiben? Vermutlich wird man bald merken, daß Sie hier fehl am Platze sind! Sie hören: "Hört, hört, Araloth, Prinzessin von Nostria. Hört, hört, Andarion Kasmyrin, 4. Prinz Nostrias und Marschall des Reiches. Hört, hört, Ingvalion Kasparbald,

Prinz von Nostria und Ehren-Obrist Seiner Majestät Husaren. Hört, hört..."

Doch vermutlich hören Sie momentan gar nichts mehr, denn es ist tatsächlich der kleine Kasparbald, der in der Uniform eines nostrischen Husaren den Saal betritt und zu Prinz Andarion Kasmyrin geht. Man merkt ihm an, daß ihm eingeschärft wurde, nicht zu rennen.

Wenn Sie zu den hartgesotteneren Gemütern gehören, dann dürfen Sie sich jetzt darüber freuen, eine solch hochstehende Bekanntschaft gemacht zu haben. Sie könnten allerdings auch im Geiste nachzählen, während *Prinz Kasparbald Prinz Andarion* am Ärmel zupft und Sie das Wort 'Papa' hören, wie oft Sie den *Prinzen Kasparbald* wohl 'Rotznase', 'Bengelchen' oder 'Bubi' genannt haben mögen? Sie könnten sich des weiteren fragen, ob dies bereits als Majestätsbeleidigung ausgelegt werden könnte? Schließlich könnten Sie sich noch fragen, wie dieses Delikt in Nostria geahndet wird? Kann man dafür etwa gehenkt werden? Vielleicht wissen Sie es nicht, aber in Nostria kennt man den Henkersknoten nicht. Man stranguliert. Es ist nicht gut für die Stimme, sie verwandelt sich in ein klägliches 'chrrg, chrrg', während das rauhe Tau immer enger und enger und enger... Traditionalisten sind mehr für das Verschicken. Man bindet den Delinquenten an einen Baum und wirft diesen in den nächsten Fluß. Für gewöhnlich rollt der Stamm sofort über das Opfer. Es ersäuft dann. Eine außerordentlich mutige und geschickte Heldenperson könnte vielleicht mit viel Glück und Balance eine Zeitlang das unausweichliche Geschick... Aber selbst Alrigio würde man dies nicht zutrauen.

Wenn Sie wissen möchten, wer jener Alrigio ist, dann lesen Sie weiter bei **356**. Sollte Ihnen das momentan schnurzegal sein, dann schwingen Sie sich am nächsten Seil nach **207**, auch wenn Ihnen dieser kleine Scherz derzeit etwas geschmacklos erscheint.

281

Der Krämer Coljevan verkauft außer Kram auch ausgefallene Kleidung: Jacken und Kleider mit langen Ärmelzipfeln, Zaddeln oder Halskrausen, Pelzleibchen, mehrfarbige Beinkleider, Kniehosen, Mäntel mit weitgebauchten Ärmeln, Schuhe aus blauem Wildleder mit langen Spitzen - hochgebogen oder eingerollt -, mit hohen Sohlen und Absätzen, welche die Träger fast einen Spann erhöhen. (Coljevan verlangt dafür je W6 Dukaten. Wenn Sie etwas verkaufen wollen, bezahlt er den halben Listenpreis oder W20 Taler, falls Sie den Preis nicht kennen.) "Wer kauft so etwas?" fragen Sie.

"Vornehme Leute, Künstler, jeder der etwas hermachen will!" antwortet er.

"Künstler? Auch Bardinnen?" fragen Sie hellhörig. "Wo trifft man dieses bunte Volk?"

"In Tavernen, wo sonst!" antwortet er. "Aber wollt Ihr nicht endlich etwas kaufen?"

Tun Sie's oder lassen Sie's, aber verpassen Sie nicht **304**.

282

"Ich fürchte, ich kann Euch nicht weiterhelfen", entschuldigt sich Jerge und verliert urplötzlich das Interesse an Ihnen. "Gastgeberpflichten", erklärt er achselzuckend und geht zu einer langhaarigen Blonden mit hellblauer Halbmaske, die den Saal betritt. Vielleicht bedauern Sie dieses plötzliche Gesprächsende etwas, wenn Sie sich nun **241** hingeben, vielleicht nicht.

283

Nach einigen Stunden Fußmarsch kommen Sie zum Hof von Geldarions und Rhayads Freunden. Sämtliche Bewohner des Gehöfts sitzen beim Essen um einen langen Tisch, etwa dreißig Erwachsene und Kinder.

"Die sehen alle aus wie mein Opapa", urteilt der Prinz und rümpft die Nase, da es Fisch gibt, den er neuerdings haßt.

Er hat nicht ganz unrecht: Zwar treffen Sie hier nicht den dreißigfachen Kasimir, aber alle sind kahlgeschoren, selbst die drei Zwerge.

"Ich weiß nicht mehr, wer damit angefangen hat", erklärt Ihnen hierzu Rhayad, "wir vom 'Donner' oder Tarrads Familie."

Tarrad, der Hofherr, trägt seinen Bart in Zöpfen geflochten. Er ist ganz sicher kein Bauer, und Rhayad bestätigt dies: "Er war ein Meistermagier, jetzt ist er ein miserabler Bauer. Die andern sind später dazugekommen, Tarrads Familie. Wir vom 'Donner' sind gelegentlich hier, Torbar ist ein alter Freund von ihm." Er zeigt auf einen der Zwerge, der abwesend eine Suppe löffelt, während seine freie Hand, ein Eigenleben führend, komplizierte Rhythmen auf den Tisch klopft.

"Welcher Donner?" fragt der Prinz mit vollem Mund.

"Der Rollende Donner", antwortet Rhayad. Er meint damit jene Trommlergruppe, deren Gongspieler er ist.

Lesen Sie weiter bei **307**.

284

Ihre Suche nach einer Erfrischung findet unerwartet ein Ende, da Efferd, Herr über Wind und Wasser, beschließt, Tuzak ins Meer zu spülen.

Zumindest erscheint es Ihnen so, als ein jäher Sturzregen über der Stadt niedergeht, ihre Türme hinter dicken Regenvorhängen verhüllt und aus der Straße unter Ihren Füßen einen anschwellenden Bach macht. Was kreucht und fleucht, flüchtet unter die Dächer oder in die nächsten Gebäude.

Sie folgen einer Schar kreichender und lachender Einheimischer, die durch ein weitgeöffnetes Portal in eine der Turmbauten rennt und in einem kleinen Vorraum, an den sich eine große Halle anschließt, zur Ruhe kommt. So gelangen Sie in den Rur- und Gror-Tempel von Tuzak (**414**).

285

Sie kämpfen sich leise durch den dichten Busch nach **220**.

Wenn Sie meinen, daß eine Meuchlerbande aus Kuslik Ihnen nach dem Leben trachtet, dann würfeln Sie mit dem W6. Eine Eins führt Sie nach **139**. (Bitte die Abschnitt-Nummer 285 notieren, damit Sie anschließend hierher zurückkommen können.)

286

Es ist dunkel, dann wird es unmerklich heller, bis schließlich grünliches Licht den Raum überflutet und an sonnige Tage unter dem Schatten von Bäumen erinnert. Der Raum ist völlig aus Holz und eckenlos. Klebriges Harz bedeckt den Boden, und sein Geruch raubt Ihnen fast die Sinne. Lange werden Sie hier nicht bei Bewußtsein bleiben! Sie können den Raum entweder durch eine Tür am anderen Ende (**318**) oder ein geöffnetes Fenster wieder verlassen (**408**).

So oder so müssen Ihnen wegen des Harzes zwei Körperkraftproben in Folge gelingen. Jede, die Ihnen mißlingt, senkt Ihre Klugheit bis Tagesanbruch um einen Punkt.

"Bei Peraine!" brüllen Sie zornig. "Dieser Kurpfuscher will dich wohl eigenhändig in Borons Hallen befördern! Erst das Schwein, dann der Schwamm und jetzt dieser Schwachsinnige!" Bevor Sie jemand hindern kann, haben Sie schon die Gläser und Egel abgerissen, was Ihrem Freund nur geringe Linderung zu bringen scheint. Dann stürzen Sie sich auf den Heiler, um nun diesen zur Ader zu lassen, bekanntlich gibt es nichts Besseres, wenn die sechs Bahnen des Geistes durcheinander sind! Bevor Sie allerdings Ihr Werk zu Ende bringen können, gelingt es diesem verschwörerischen Schwippschwager von Schweinen und Schwämmen schweratmend und schwitzend zu entschwinden. Einige Schwellungen trägt er allerdings davon. Schweigsam schwingen Sie sich auf Ihr Nachtlager und träumen von Delusia Perstein. Erwachen Sie mißmutig bei 294.

288

Sie erklären dem Büttel in einfachen Worten den Sachverhalt aus Ihrer Sicht. Und indem Sie ihn den furchtbaren schwarzhistorischen Kräften von 1900 Jahren Geschichtsfälscherkunst aussetzen, zerbröckeln auch für Sie die plumpen Pfeiler des Realen und Sie erkennen, daß der chaotische Los ein Pedant ist, daß das Motto der Welt 'Wahr war!' heißt. Ihr Redeschwall endet erst an dem Punkt, als Sie erwägen, den Büttel zu verhaften, als dieser erwägt, sich zu stellen. Begeben Sie sich nun gewogen nach 355.

289

Sie haben Glück. Nach einer lustlos geführten Verfolgungsjagd durch die Wachen gelingt es Ihnen, jenen zu entkommen - allerdings auch dem weiteren Verlauf dieses Abenteuers. Seien Sie froh. Sie haben wenigstens Ihr Leben gerettet. Vorerst.

290

So stehen Sie also am Ufer des Nirgendmeers und warten auf Golgari. Springen Sie aber um Borons Willen jetzt nicht schon wieder ins Wasser, wer weiß, wie Sie aus diesem Schlamassel sonst wieder herauskommen wollen!

291

Sie sehen große, kleine und bunte Vasen, aus Metall, Ton, Terracotta und feineren Erden. Legen Sie nun bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Töpfern' ab. Gelingt Ihnen die Probe, so lesen Sie weiter bei 165, mißlingt sie, dann blättern Sie nach 229.

292

Kasparbald hat inzwischen mit einem Einheimischen ein Gespräch begonnen. Beim Nähertreten hören Sie: "Nein doch, Bruderschwester, es ist nicht die 'Halle für Leibesertüchtigung', sondern der Tempel von Rur und Gror. Rur steht dort drüben..." "Der, welcher den Fladen wegschmeißt", wirft Kasparbald sachkundig (und schluckend) ein. "Nein, nein, es ist der Weltendiskus", korrigiert ihn der andere, ebenfalls schluckend, "wir leben auf ihm!" Hastig unterbrechen Sie das Gespräch und eilen nach 201.

293

"Tretet ein", sagt eine angenehme Stimme aus dem Haus, und Sie betreten eine großen Raum, von dem zwei Türen abgehen. Glasvitrinen stehen an den Wänden, Vasen aus feinstem Porzellan in den Ecken, ein Seident Teppich bedeckt den Boden. Die Wände und die Kassettendecke sind bemalt. An einem niedrigen Tisch, auf dem eine Karaffe und Gläser stehen, sitzt ein Mann

Mitte der Dreißig, seine dunklen Locken reichen bis zur Hüfte. Die Augen sind schwarz umrandet, und als er Sie näherwinkt, sehen Sie, daß seine Fingernägel lackiert sind. Gekleidet ist er im 'ländlichen' Stil beziehungsweise dem, was man in der sehr feinen Gesellschaft so nennen würde.

Sie verlangen den Hausherrn zu sprechen. Er ist der Hausherr, er heißt Gaftajian. Wollen Sie sich nach Delusia erkundigen und Ihr Wissen verheimlichen (390), ihn zur Rede stellen (258) oder sich sofort auf ihn stürzen (362)?

294

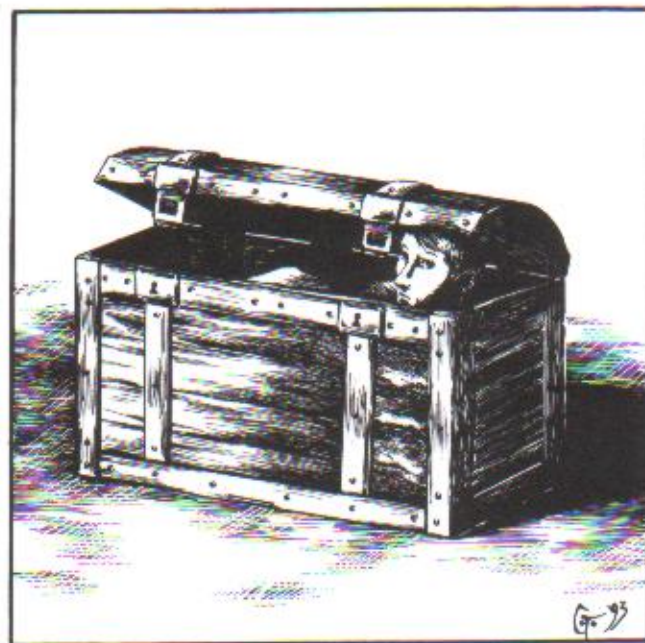
Am nächsten Tag geht es Gerio nur wenig besser. Er wirkt blaß und fiebrig. "Ich muß dich um einen Dienst bitten", beginnt er mit schwächlicher Stimme, "es ist eine Depesche nach Nostria zu bringen, und ich weiß nicht, wer es statt meiner tun sollte." "Ich schon", antworten Sie spontan, "natürlich ich, mein Freund!" Einen Tag später brechen Sie mit einem dicken, versiegelten Umschlag und einer kleinen Börse für die anfallenden Unkosten (5W20 Taler) nach Nostria auf, der gleichnamigen Hauptstadt des Königreichs. Sie sind guter Stimmung, denn Sie wollen Ihren Aufenthalt in der Stadt auch dazu nutzen, der Schöpferin jener eingehenden Melodien, die Sie inzwischen fast ununterbrochen vor sich hinsummen, Ihre Aufwartung zu machen. Die Reise dauert einige Tage, verläuft aber ereignislos. Weiter bei 87.

295

Wie Schuppen fällt es Ihnen von den Augen, und eine alte norbardische Händlerweisheit kommt Ihnen in den Sinn: 'Das Karen rennt schneller im Silberlicht des Madamals, wenn es gut getränkt ist!' Ihre Hand tastet zu Ihrem Geldsäckel. Finden Sie darin 17 Taler, dann tätigen Sie eine kleine Investition und begeben sich völlig problemlos nach 154. Ansonsten bleibt Ihnen 136.

296

'Die Seemannstruhe!' denken Sie unentwegt. 'Ein famoses Mittel den Prinzen ungesehen von Bord zu bringen!' Allerdings



ist sie schwer, und jemand müßte Ihnen beim Tragen helfen. Abgesehen davon gehört Sie Ihnen nicht, aber wer wird schon eine alte Truhe vermissen? Sie bitten Kasparbald, sich für eine Weile in der Truhe zu verlustieren und gehen zu jenem Matrosen, den Sie immer für den Dümmden an Bord hielten: "Trag Er mir meine Truhe aus meiner Kabine an mein, äh, das Land. Aber Vorsicht, sie enthält zerbrechliche Gerätschaften, unbedingt wichtig für die, äh, Befreiung Kendrars und den Thorwalschen zur Schmach!"

Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Menschenkenntnis' ab. Wenn sie Ihnen gelingt, dann lesen Sie weiter bei 239, wenn nicht, dann eben bei 322.

297

Fast haben Sie Ihre Gastgeberin erreicht, als ein riesiges Wesen in Bärenverkleidung sie packt und jauchzend zur Tanzfläche schleppt. Nach fünf Kuslikanas und Valsarellas entläßt es Sie wieder, ohne daß Sie jemals herausbekommen hätten, mit wem Sie es zu tun hatten! Doch da sehen Sie endlich Ihre Gastgeberin (379)!

Legen Sie bitte jedesmal, wenn Sie hier sind, eine Körperkraftprobe ab. Mißlingt Sie Ihnen, dann senken Sie bis Sonnenaufgang Ihre Körperkraft erschöpft um einen Punkt!

298

Man entwapfnet Sie, bindet Sie und schlägt Sie bewußtlos, was hatten Sie auch anderes erwartet? Lesen Sie weiter bei 369.

299

Frühmorgens weckt Sie Kasparbald. Er steht kurz vor dem Hungertod, wie Sie im Halbschlaf erfahren. Sie erheben sich, überqueren einen kleinen Platz, wo ein Thorwaler Skalde inbrünstig eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt, und betreten eine Garküche. Nach kurzem Herumstochern in seiner Holzschale verliert der Prinz das Interesse am Frühstück und spielt mit einem Steinchen. Auch Ihnen will es heute morgen nicht schmecken, was nicht an dem Skalden liegt. Sie merken, daß Sie vom benachbarten Stehtisch aus beobachtet werden. Kein Mensch, ein kahlköpfiger Elf! Herausfordernd starren Sie zurück, doch der Elf versteht dies als Einladung und kommt an Ihren Tisch.

Geldarion Sturmkind ist sein Name und er scheint fest entschlossen, Sie in seinem Redefluß zu ertränken. Bisweilen könnte es Ihnen fast gelingen, diesen verbalen Sturzbach ungehört an sich vorbeiplätschern zu lassen, wären da nicht diese kurzen Momente, in denen er verstummt und Sie stirnrunzelnd fixiert. Plötzlich schießt seine Hand vor und umklammert Kasparbalds Handgelenk: "Was hast du da, Kind?"

Auch Sie können es bei 191 erfahren.

300

Zahlreiche Schiffe liegen im Hafen, die meisten zielt die goldblaue Flagge des Liebliehen Felds, aber auch die albernischen Kronen, der Stoerrebrandtsche Silberfalke und eine einsame brabakische Harpyie sind auszumachen. Sie könnten zwar bei jedem Schiff einzeln nach seinem Bestimmungshafen fragen, aber es ist einfacher, derlei im turmhohen Gebäude der Hafenmeisterei zu erfahren. Also bitten Sie den Prinzen kurz zu warten und betreten die Reisestube im Erdgeschoß. Die Auskunft ist nicht sehr ermutigend. Es gibt Schiffe in den Süden, aber keines bis Tuzak. Am ehesten wäre noch der Brabaker geeignet, doch Kapitän Polaion besteht auf 15 Dukaten pro Person. Auch

scheint Ihnen der Blick, mit dem er Sie taxiert, als wären Sie ein schlachtreifes Schwein, wenig vertrauenserweckend. Sie verlassen die Hafenmeisterei nach 328 und wünschen sich sofort woanders hin!

301

Immer noch hängt ein leichter Nieselregen in der Luft. Der wolkenverhangene Himmel scheint zwar von einem bald zu erwartenden Wolkenbruch zu künden, aber auf Grund Ihrer bisherigen Erfahrungen halten Sie das nicht für sehr wahrscheinlich. Sie schlendern durch verwinkelte Gassen, vorbei an zweistöckigen Bürgerhäusern und kleinen Handwerksbetrieben und stellen zufrieden fest, daß die Burg immer noch am Abhang liegt. Sie können jetzt die Depesche Ihres Freundes abliefern (302), das Stadtarchiv (260), das Redaktionsgebäude der hiesigen Zeitung (3) oder den Markt (45) aufsuchen, oder in der 'Flinken Flunder' (47) rasten, an der Sie schon wieder vorbeikommen. Sollten Sie vorhaben, etwas zu tun, was Sie bereits getan haben, dann blättern Sie so schnell wie möglich nach 409!

302

Wie Sie wissen, sollen Sie die Depesche im 'Hauptkomturalfiz für Nostrische Belange' bei einem Graf Droderon von Ingvalsroden IB, NM, abgeben. Sie fragen den ersten weiß-blau-uniformierten Gardisten nach dem Weg und erfahren, daß sich das Uffiz in der Burg befindet.

Vor dem Burgtor lümmeln einige Gardisten, die Sie erwartungsvoll anschauen. "Woher?" fragt einer mit großen Augen und wenn Sie nicht gerade aus Andergast sind, werden Sie wohl die Wahrheit sagen, ansonsten lügen Sie gefälligst.

"Gewonnen!" meint ein anderer und streicht von seinem Kame raden 3 Heller ein.

Das Interesse an Ihrer Person scheint schlagartig verschwunden, aber mit einigem Zureden gelingt es Ihnen, eine der Wachen zu bewegen, Ihnen den Weg zu erklären.

So passieren Sie die äußere Torwache, die innere Torwache, die gerade ein Würfelspiel betreibt, die Hofwache, welche mit einer Partie 'Hoppelpopp' beschäftigt ist, die Stallwache, die um Kreuzer fuchst, einige Wachen, die anscheinend wetten, wer bei welcher Wache als nächster gewinnen wird, und gelangen zu einer Tür, die von zwei Wachen bewacht wird, die - wie Sie hören - gerade ihre Wettgewinne vertrinken.

Man läßt Sie anstandslos nach 8 passieren.

303

"Könnt Ihr denn nicht endlich schweigen?" tadeln Sie den Nächsten. "Wie soll man sich dieser würdigen Zeremonie hingeben können, wenn Ihr dauernd alberne Späße treibt? Eure Majestät mögen das Benehmen dieser ungehobelten Person entschuldigen!"

Während die 'ungehobelte Person' ungeahnte Anstrengungen unternimmt, im Boden zu versinken, und Kasimir Ihnen freundlich zunickt, bedecken Sie einige Hofschranzen mit feindseligen und eifersüchtigen Blicken!

Lesen Sie weiter bei 185.

304

Sie verlassen den Laden. Gegenüber sehen Sie einen livrierten Pagen, der Sie beobachtet.

Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Menschenkenntnis' ab. Gelingt sie, dann lesen Sie weiter bei 17, mißlingt sie Ihnen, dann werfen Sie ihm drei Kreuzer zu und kehren zurück nach 95.

305

"Entschuldigt mich", meint sie zu den Umstehenden mit einer kleinen, koketten Handbewegung, die diese veranlaßt, sich zu entfernen. Sie möchte sich offenbar mit Ihnen alleine unterhalten. Während eines leicht geführten Geplauders, daß sich meistens um Sie dreht und bisweilen bedenklich den Rand der Vieldeutigkeit erreicht, kommt das Gespräch auch auf den Grund Ihrer Anwesenheit in Kuslik. "Das Musikantenliebchen Gaftajians von Jerschoggyn!" entwischt es ihr. "Oh, entschuldigt, es tut mir leid, aber niemand verstand, was er an ihr fand, daß er sie damals mit nach Tuzak nehmen mußte!"

Wenn Sie mehr über Delusia Pernstein wissen wollen, dann stellen Sie Fragen bei **21**. Interessiert Sie Gaftajian von Jerschoggyn, dann sammeln Sie Wissen bei **65**.

306

Sie erzählen Tronde-Tapam-Wahske vom Grund Ihrer Reise. Es scheint ihn köstlich zu amüsieren, auch wenn ihm Delusia Pernstein unbekannt ist. Mit einem Male wird er nachdenklich: "Aber da war etwas mit diesem Tuzaker Robbenschänder Gaftajian aus Jerschoggyn, ein richtiger Segelpuper, wenn du wissen willst, was ich von ihm halte. Jerge und Quelina müßten mehr wissen, aber sprich auf keinen Fall von deiner Bardin. Quelina kann sie nicht ausstehen, und Jerge denkt immer das gleiche wie sie."

Wenn Sie noch nicht mit Gastgeberin Quelina oder ihrem Bruder Jerge gesprochen haben, dann können Sie sich jetzt zu Jerge (**416**) oder Quelina (**305**) führen lassen. Falls Sie nicht geladen sind, werden sie es kaum bemerken. Hatten Sie bereits mit einem der beiden eine Unterhaltung, dann begeben Sie sich nach **241**.

307

Nach dem Essen erklärt Geldarion, wer Sie sind und wie er Sie getroffen hat. Nach einem Augenblick des Schweigens erhebt sich Tarrad und umarmt Sie und den Prinzen: "Es sind schlimme Zeiten, ich sah üblere kommen. Seid unsere Gäste."

Sie werden noch an diese Bemerkung denken, doch nicht jetzt, da Sie einer nach dem andern grüßend umarmt. Kasparbald kichert etwas, als Torbar dabei einen leichten Trommelwirbel auf seinen Rücken klopft.

Wenn Sie die nächste Station Ihrer Reise kennen, dann wandern Sie nach **212**. Kennen Sie diese nicht und haben gerade eine Vereinbarung zu einem Kampf ausgeschlagen, dann schlagen Sie **359** auf. Wenn Sie sich heute morgen duelliert haben, dann machen Sie jetzt einen kleinen Abstecher nach **370**.

Wollte man letzteres die Nacht zuvor mit Ihnen tun, dann legen Sie Hand an **29**.

308

Zielsicher stellen Sie die richtigen Fragen und erfahren, daß Gaftajian das Haus alleine bewohnt. Nein, Besuch hat er nicht, er bekommt selten welchen, abgesehen von den Dorfbewohnern, die ihn mit Lebensmitteln versorgen.

Gaftajian sorgt zum Ausgleich dafür, daß das Dorf nicht von Räubern geplagt wird. "Ich weiß noch, wie damals der Wilde Perjin kam. Fünf Kerle wie Baumstämme und meine Mutter sagte, geh Bub, hohl den Herrn!" beginnt einer von ihnen eine pointenlose Geschichte, die sich bald in anderen Erinnerungen verliert.

Wenn Sie zu Gaftajians Haus gehen wollen, so weißt Ihnen **373** den Weg. Oder gibt es noch etwas zu bedenken (**178**)?

309

Im Haus gab es etliche teure Vasen, die meisten sind wie vieles andere zerstört. Es ist bestimmt kein kuscheliger Aufenthaltsort mehr! Legen Sie eine Probe auf Ihr nützliches Talent 'Töpfern' ab. Gelingt sie, dann finden Sie eine Vase im Werte von 44 Dukaten. Lesen Sie dann den 'Ausklang' des Abenteuers!

310

In Nostria (und auch in Andergast) vermufft Geschichte nicht in modrigen Gewölben wie anderswo. Sie ist im wahrsten Sinne des Wortes lebendig. Sie wächst, treibt Blüten, entsteht immer wieder neu. An diesem Nachmittag haben Sie etwas gelernt, was man feinsinnig als 'tsaistische Geschichtsbetrachtung' oder etwas unfeiner als 'Geschichtsfälschung in Vollendung' bezeichnen könnte.

Da Sie künftig etwas Schwierigkeiten haben dürften, Wahrheit und Geschichten auseinanderzuhalten, addieren Sie bitte Ihre Talentwerte 'Lügen' und 'Geschichtswissen' und teilen Sie die Summe durch zwei. Wenn Sie das Ergebnis abrunden, kennen Sie ihre neuen Werte in diesen Talenten.

Begeben Sie sich am nächsten Tag zu **48**.

311

Asmodenia bewohnt in der Kaserne ein Doppelzimmer. Sie scheint dort Spirituosen in größeren Mengen zu horten, die sie gerne mit Ihnen teilt.

Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Zechen' ab. Wenn sie Ihnen gelingt, können Sie - wenn Sie wollen - beschließen, brav die Kaserne zu verlassen und am nächsten Morgen zum Appell pünktlich bei **301** wieder anzutreten. Mißlingt Ihnen die Probe, dann geht es mit dem Amüsement jetzt erst richtig los und Sie machen in dieser Nacht etliche Dummheiten mit Asmodenia, olala! Erfahren Sie mehr bei **224**!

312

Sie hören sanfte Schritte, aber können die zugehörige Person nicht sehen, genauso wenig wie diese Sie. Die Schritte verlassen den Raum, und Sie hören das Schließen der Tür. Warten Sie noch kurz und begeben Sie sich dann wieder zur Nachtruhe nach **272**.

313

Am nächsten Tag machen Sie kehrt. Sie halten sich genau an die Anweisungen Ihrer gestrigen Bekanntschaft und erreichen schließlich das Dorf Eberwildern, wo man Ihnen den Weg zum Haus Ihres Freundes erklärt. Auf dem kurzen Marsch stellen Sie fest, daß Gerio dieses Jahr mit einer sehr guten Ernte rechnen kann. Lesen Sie weiter bei **222**.

314

Die letzten Töne sind verklungen und nachdem die Musikanten ihren Lohn eingesammelt haben, gehen sie zur Theke, wo Sie sie ansprechen. "Die kleine Pernstein? Da bist du etwas spät dran. Die ist nicht mehr hier", antwortet Ihnen der Zitarspieler. Sie geben Ihrer Enttäuschung Ausdruck und erwähnen, wie lange Sie ihr schon hinterherreisen. "Von Nostria?" meint der Marandolinenspieler erstaunt, "Schwester, Schwester, du bist mir ja wirklich ein Bruder! Laßt uns zu uns gehen und dort reden." Sie verlassen mit den Musikern das 'Comto', gehen um das Haus herum und betreten es wieder durch den Hintereingang. Dabei passieren Sie einen Thorwaler Skalden, der begeistert eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt. Weiter bei **164**.

315

Sie erwachen und erkennen im Halbdunkel eine Gestalt mit gezücktem Dolch, die sich ihrem Bett nähert. Sofort springen Sie auf und greifen zu einer Waffe, die Sie hoffentlich besitzen. Es folgt nun ein Kampf auf Leben und Tod. Sollten Sie ihn gewinnen, dann lesen Sie weiter bei 167!

Die Werte Ihres unbekannten Gegners sind:

MU 18; LE 40; AT/PA 13/9 (Dolch); TP W6+1; RS 1; MR 16

316

Ein kühner Plan, mutig ausgeführt, aber als Sie in die toten Augen eines vorbeitreibenden Fischkopfes schauen, offenbart sich Ihnen ein kleines Versäumnis. Sollte Ihnen eine Probe auf 'Gefahreninstinkt' gelingen, dann haben Sie Ihrem "Person über Bord!" noch rechtzeitig "und sie kann nicht schwimmen!" hinzugefügt, so daß man Sie bei 16 aus dem Wasser ziehen kann. Gelingt die Probe nicht, dann versenken Sie sich in 290.

317

Sie laufen um Ihr Leben. Hinter Ihnen brüllt der Unhold furchtbare Worte, dann wird es heiß und hell! Legen Sie bitte 3 Gewandtheitsproben ab. Jede gelungene erspart Ihnen W20 Schadenspunkte. Wenn Sie überleben, sind Sie einstweilen sicher bei 193.

318

Fahles Licht füllt diesen Raum, und Holzmehl bedeckt den Boden. Sie hören ein Plumpsen und vor Ihnen fällt von der Decke ein dicker, gelber Wurm. Er wäre der ideale Köder für jede Seeschlange, wie er sich so in seiner ganzen Würmlichkeit von drei Spann Durchmesser und vier Schritt Länge windet. Eine Seeschlange würde er auch nicht angreifen. Sie aber schon. Wenn es Ihnen gelingt, den Wurm zu besiegen, dann können Sie den Raum dort wieder verlassen, wo Sie ihn betreten haben (81) oder durch eine Tür am gegenüberliegenden Ende (411).

Die Werte des Wurmes:

MU 18; LE 40; AT/PA 13/8; TP W6+3 (+Gift); RS 3; MR 15

Das Gift wirkt bis zum nächsten Tag. Legen Sie jedesmal, wenn Ihnen der Wurm Schaden zufügt, eine Gewandtheitsprobe ab. Wenn sie mißlingt, so sinkt Ihr Wert um einen Punkt.

319

Als es dunkelt, haben Sie immer noch nicht Eberwildern erreicht. Sie beschließen, in einer verlassenen Hütte abseits des Weges zu nächtigen. Trotz der Unordnung erkennen Sie, daß es die einstige Werkstatt eines Wagners sein muß. Sie finden einen Nabenbohrer, ein Reifmesser, einen Speichenzieher und eine Speichenklaue. An der Wand hängt schief in seinem Rahmen ein Stich. Er zeigt einen kahlköpfigen älteren Mann mit Lorbeerkrantz, der Sie mißbilligend beobachtet, vermutlich ein Porträt Kasimirs von Nostria. Wenn Sie die Speichenklaue auf eine Idee gebracht hat, dann notieren Sie, was Sie benötigen, und lesen Sie morgen früh weiter bei 313.

320

Der Wirt empfiehlt heute 'Kendrarer Gebeutertes'. Während Sie noch rätseln, ob es sich bei diesem Gericht um eine Fischsuppe handelt, stellt sich Ihnen Ihr Tischgefährte als Danilion Elgeryn vor, Privatgelehrter. Er ist viel gereist und weiß eine schier unerschöpfliche Menge von Anekdoten von vielen fremden Stätten zu erzählen. Endlich bringt Ihnen der Wirt eine Brühe, in der einige Klöße schwimmen. Das haben Sie zwar nicht bestellt,

aber vom Hunger gebeutelt, verschlingen Sie die Fischsuppe, während Ihnen Elgeryn in allen Einzelheiten erzählt, was Sie noch nie über die Bardenschule der Aldifreidianer wissen wollten.

Nach dem letzten Löffel, wagen Sie einen überraschenden Ausfall: "Kennt Ihr Delusia Pernstein?" Und ob er sie kennt, keine Frage! Elgeryn besitzt sogar ein handschriftliches Liederbüchlein von ihr und wohnt ganz in der Nähe. Begleiten Sie ihn gesättigt nach 237!

321

Sie haben sicher nicht erwartet, daß man am Nostrischen Hofe wie auf dem Fischmarkt schwatzen tut? Aber taten Sie denken, daß es so schlimm ist? Nein, das haben Sie nicht getut! Deshalb tun Sie sich jetzt auch nicht zu den Exzellensens und Hochgeborens dazu stellen tun, sondern tun aufpassen, daß Sie denen da aus dem Weg gehen (251)!

322

Der Seemann glotzt Sie wie von Rondra gestreichelt an und krächzt: "Was, die Truhe meiner Großmutter Godohilda, mit der sie schon um Kap Brabak gesegelt ist? Oder war's mein Großvater Godofredio? Nein, mein Onkel Godotodio! Ach was, es war Muhme Godo ... nein, nein Ohm Go ..."

Vielleicht war's ja auch Ihre Tante Golotorpedio? Treffen Sie rasch eine andere Wahl bei 142 bevor das Schiff wieder ablegt!

323

Eine Treppe, lachhaft! Sollen Sie Ihren Kumpeln am Heldenstammtisch des 'Dutzend Dotzen' einst erzählen, wie Sie in Kuslik angesichts einer Treppe die Flucht vor einem galanten Abenteuer ergriffen? Das wollen Sie nicht, schon wegen dieser blöden Frage mit dem Rollkutscher aus Andrafall! Sie folgen also die Treppe hinauf durch vornehm ausgestaltete Flure in ein exquisit eingerichtetes Zimmer und nehmen auf einem battistbepanzen Kanapee Platz. Der Hauch eines verwirrenden Parfüms hängt in der Luft.

"Wein?" sagt die Stimme und drückt Ihnen bereits ein Glas Bosparanjer in die Hand. Er riecht und schmeckt verlockend, das Kristall des Glases funkelt im Kerzenlicht, die Stimme verspricht Leidenschaft. Ihr Herz klopft heftig und Ihnen ist etwas schwindelig, man könnte fast sagen, daß Ihnen die Sinne schwinden!

Blättern Sie nun berauscht nach 369!

324

Eine Dame schaut von der Tribüne in Ihre Richtung. Sie hat eine schwache Ähnlichkeit mit Rondriane von Sappenstiel. Sie erwidern fest ihren Blick und richten ihre Aufmerksamkeit wieder auf die Musik.

Ein gewaltigen Schlußchorus beendet die Aufführung. Alle Sänger wiederholen unentwegt die letzten Worte 'Nun kommen neue Zeiten'. Selbst der eben zu Boron gegangene Sanin erhebt sich wieder und stimmt mit ein. Aber vermutlich hat dies keine symbolische Bedeutung - hoffen Sie jedenfalls. Beifall brandet auf und juchzende Rufe der Begeisterung. Dann setzt sich die Menge in Bewegung.

Haben Sie etwas mit dem Meister zu besprechen? Wenn Ihnen je eine Probe+5 auf 'Körperkraft' und 'Gewandtheit' gelingt, dann könnten Sie die Bühne bei 276 erreichen.

Gelingen sie Ihnen nicht, oder wissen Sie gar nicht, was Sie mit Paquamon zu besprechen hätten, dann lesen Sie weiter bei 244.

325

Die Bauern gehen Ihrem Tagwerk nach, alte Leute schwatzen vor den Häusern, Kinder spielen, eine gefleckte Sau wälzt sich im Dreck, Hühner gackern. Zwischendurch regnet es kurz. Es ist wie überall sonst. Lesen Sie weiter bei 178.

326

"Ein erstaunliches Zusammentreffen, äh ...?" antworten Sie und tun so, als wäre Ihnen der Name entfallen. Sie blickt Sie kurz an: "Rovena. Hast du es vergessen?"

"Richtig!" werfen Sie ein "Es ist lange her, daß wir uns in Schrotstein..."

"Greifenfurt!" korrigiert sie.

"... zum Hunderennen getroffen haben", fahren Sie fort.

"Befreie mich!" fordert sie, und Sie sehen, daß ihr Fuß von den Zweigen eines kurzen Bäumchens umfassen ist, viel zu klein, sie wirklich festzuhalten. "Kannst du es nicht selbst?" fragen Sie lauernd.

"Tu es, und ich werde dir helfen!" klingt Ihre Stimme wie zerbrechendes Dachgebälk. "Ich weiß, warum du hier bist! Und ich weiß, wo du die Bardin findest!"

Haben Sie die Delusia bereits getroffen (160) oder weiß diese Rovena wirklich mehr als Sie (402)?

327

Kaum haben Sie die Tür durchschritten, wird es blendend hell, und modriger Geruch steigt in Ihre Nase. In der schattenlosen Grotte des Raumes, der keinen weiteren Ausgang kennt, sehen Sie eine Gestalt - halb Echse, halb Mensch -, den Mund leicht geöffnet, so daß eine violette Zunge sichtbar ist. Das Wesen greift sofort an. Falls Sie den Kampf überleben, so wird es schlagartig dunkel. Lesen Sie dann weiter bei 286.

Die Werte Ihres Gegners:

MU 20; LE 30; AT/PA 14/13 (Stab); TP W6+2; RS 4; MR 30

328

Am Landungssteg eines Thorwaler Drachen sehen Sie Kasparbald im Disput mit einem Mitglied der Besatzung. Schon fuchtelte er mit seinem Ulmenholzspeer in der Luft, es riecht sehr nach Ärger! Wollen Sie Kasparbald energisch rufen (231) oder sich den Gefahren einer Prügelei aussetzen (156)?

329

Der Bänkelsänger hat das Anbändeln mit der Bürgerstochter aufgegeben und singt ein Lied mit dem etwas seltsamen Titel 'Drei Kesselflicker auf Eberhatz'. Als er es beendet hat, zerstreut sich seine Zuhörerschaft, ohne daß auch nur ein Kreuzer in seinen Hut gefallen wäre. Anscheinend haben die Einheimischen kein Geld übrig. Wenn Sie diese Knauserigkeit durch eine großzügige Spende von 3 Talern wettmachen wollen, so lesen Sie weiter bei 205. Falls auch Sie am Salzarelenetz nagen, lesen Sie weiter bei 223.

330

Rüde führt der Büttel den Barden vom Markt, einem ungewissen Schicksal entgegen. Sie selbst können sich in diesem Augenblick überlegen, ob es nicht ein schwerer Fehler war, in Untätigkeit zu erstarren. Ein Bild mag in Ihrem Kopf entstehen aus ferner Zukunft: Krumm, grau und gichtgeplagt sitzen Sie mit einigen Gefährten am Heldenstammtisch des 'Dutzend Dotzen' und lauschen deren großen Taten. Man spricht von Haell, die der Wurm fraß, vom Panther, der den Fisch verschlang, was werden

Sie dann antworten im kalten Licht der Peinlichkeit auf die Frage: 'Warum bist du eigentlich nicht Rollkutschlerin in Andrafall geworden?' Verlassen Sie, froh darüber, daß kein Penningvasser in der Nähe ist, den Markt nach 338!

331

"Dafür brummst du bis ans Ende deiner Tage!" prophezeit Ihnen der Büttel, als er die Zelle abschließt. Es wird sich zeigen, daß er sich irrt. Besitzen Sie noch die Depesche Ihres Freundes, so können Sie ihn durch ihre Vertrautheit mit einem nostrischen Noblen beeindrucken und nach 338 entlassen werden. Besitzen Sie diese nicht, so entläßt er Sie nach Ablauf eines Mondes, leider etwas zu spät für dieses Abenteuer!

332

Sie finden hier breitkrempige Hüte für den Herrn von Welt mit bunten Federn (25 Taler) und ohne (15 Taler), kegelförmige Hennins für das edle Fräulein, mit Schleier an der Spitze (45 Taler) und ohne (43 Taler), elegante Pelzkappen (12 Taler) und lustige Filzhütchen (8 Heller). Wenn Sie sich zu einem Kauf oder dagegen entschlossen haben, dann kehren Sie nach 95 zurück. Der Prinz hat bereits gewählt, er möchte von Ihnen ein topfartiges Gebilde (8 Taler). Sollten Sie nicht genug Geld besitzen, ihm diesen Wunsch zu erfüllen, dann begeben Sie sich nach 263.

333

Das 'Comto' entpuppt sich als eine einfache Kneipe in heruntergekommenen Umgebung. Sie ist voll, das Publikum gemischt. Sie sehen Gäste in schlichter und schlichtweg teurer Kleidung. Man trinkt hier ein bitter-saures Bier. Drei Musiker stehen mit ernststen Mienen um einen Tisch. Einer spielt die Zitar, der zweite eine kleine Trommel, der dritte ein zweisaitiges, langhalsiges Instrument. Es klingt ein bißchen tulamidisch, aber es sind ganz bestimmt mittelländische Melodien. "Sie singen nicht. Wenn sie nicht singen ist es kein Lied, dann kriegen sie keinen Kreuzer!" hören Sie jemanden sagen. "Sie singen schon die ganze Zeit nicht", antwortet ein anderer, "sie protestieren." - "Wenn sie Maulaffen feilhalten?" - "Das machen die 'Knappen' immer so. Ich weiß auch nicht, wogegen heute, aber einen Grund werden sie haben."

Der Musiker mit dem langhalsigen Instrument - eine maraskanische Marandoline, wie Sie erfahren - stimmt mit sirrenden Tönen eine neue Melodie an. Es klingt fremdartig und ungewohnt in dieser Instrumentierung, ist aber unverkennbar Perstein. Wenn die Musiker ihr nächstes Stück beendet haben, dürfen Sie mit ihnen reden (314). Wippen Sie solange etwas mit.

334

Dies ist beileibe kein Kampf bis zum Tod, und Sie können ihn jederzeit, zu einem gewissen Preis allerdings, abbrechen. Ihr Gegenüber beendet den kleinen Disput nach 20 Schadenspunkten. Seine Werte sind:

MU 14; LE 40; AT/PA 11/13 (Dolch); TP W6+2; RS 1; MR 4

Nach Beendigung des Kampfes können Sie die Taverne 'Zum Comto' aufsuchen (422) oder zum Ball zurückkehren (241).

335

Sie erklären Kasparbald den Stand der Dinge.

"Wir nehmen die Flunder. Sie liegt noch im Hafen!" schlägt er vor. "Aber sie fährt nicht nach Tuzak", wenden Sie ein. "Wenn ich es befehle, schon!" entgegnet Kasparbald. "Wie gibt ein blinder Passagier Befehle?" geben Sie zu bedenken. "Ich reise

diese Mal nicht inkongido. Sie wissen ja nicht, wie ich hierher gekommen bin. Du hast mich hier einfach abgeholt und du warst auch inkongido."

Sie mögen sich zwar fragen, ob die Anreise nicht einfacher hätte verlaufen können, folgen aber Kasparbald nach **31**.

336

Sie treten zur Opferschale, werfen einige Münzen hinein und bitten um einen glücklichen Verlauf Ihrer weiteren Reise. Sie sind vielleicht kein Gläubiger der Zwillinge, aber Sie richten sich nach dem bornischen Sprichwort: "Verlange keine Dotzen, wenn es nur Dickbalken gibt!".

"Hörte ich richtig, Bruderschwester, Ihr wollt nach Schoggyn?" spricht Sie ein Gläubiger mit zitternder Unterlippe an. "Der Ort gilt als verflucht seit altersher!"

"Wenn Ihr es genau wissen wollt, ich sagte ...", heben Sie etwas unwirsch an.

"Tarschoggyn? Welch Unglück, Ihr werdet in die Hände jener bruderlosen Gesellen vom 'Königreich Westmaraskan' fallen. Es sind finstere Banditen!" sprudelt die neugierige Person weiter.

"Auch wenn es Euch nichts angeht: Jerschoggyn!" stellen Sie klar.

"Preisest die Schönheit! Der Weg wimmelt vor Taranteln!" muntert er Sie auf.

"Faselalrik! Habt Ihr sonst noch eine gute Nachricht?" platzen Sie heraus.

"Nun, die Vögel singen dort!" antwortet er unbeeindruckt. Als täten sie das nicht überall! Wenigstens erklärt er Ihnen noch den Weg. Die drei Ortschaften liegen anscheinend dicht beisammen. Lesen Sie weiter bei **292**.

337

Rovena schaut Sie an. Über ihre Stimme hatten Sie sich bereits gewundert, nun bemerken Sie noch etwas, das überhaupt nicht stimmt. Es sind ihre Augen. Sie sind gelb, eine etwas ungebräuchliche Farbe, wie Sie meinen. Wollen Sie diesen Umstand ignorieren (**326**) oder Rovena darauf ansprechen (**41**)?

338

Wenig später kommen Sie an einem Durchgang zwischen zwei Häusern vorbei und hören eine piepsige Kinderstimme atemlos ein Lied singen, das sich sehr pernsteinig anhört. Eine innere Stimme drängt Sie, nachzuschauen. Was wollen Sie schon anderes tun, Sie folgen der Stimme und treffen auf vier hochgeschossene Mädchen und einen kleinen Jungen. Die Mädchen sind ärmlich angezogen, der Bub ist als nostrischer Soldat verkleidet und singt, was merkwürdig wirkt, denn die Mädchen verhauen ihn eben. Der Knabe scheint dies in Verkennung der Tatsachen anders herum zu sehen, wie könnte er sonst im sicheren Griff des 'Doppelten Grätenbrechers' diese finstere Drohung ausstoßen: "Ich beiße gleich, wenn du nicht aufgibst!" Räuspernd machen Sie sich bemerkbar.

Legen Sie eine Charismaprobe ab und erschweren Sie sie um 4, wenn Sie kürzlich selbst an einer Prügelei teilnahmen. Gelingt sie, so lassen Sie Ihre erzieherischen Fähigkeiten bei **345** walten, wenn nicht, sprechen Sie ein beschwichtigendes Wort bei **415**.

339

Die Schwärze der Nacht gebiert einen Traum für Sie. Sie schreiten durch einen lichten Wald, auf dessen rötlichem Boden lange grüne Nadeln liegen. Von ferne hören Sie Klänge einer Kantele.

Es sind Tonkaskaden wie fallende Sterne, und als Sie näher kommen, sehen Sie zwischen den Bäumen die Spielerin, die Augen geschlossen, langsam öffnend, auf Sie gerichtet. Sie sind blaßblau. Ein Schmetterling läßt sich auf der Musikantin nieder. Er ist gelb mit schwarzen Flecken, wie Augen. Niemals haben Sie eine schönere Melodie gehört, und überschwenglich rufen Sie: "Singe, Delusia!" Sie lächelt, öffnet den Mund, doch dann zerfällt ihr Gesicht in Schmerz. Kein Ton kommt über ihre Lippen, sie ist stumm! Leicht ändert sich das Kandelenspiel, es sind nunmehr die Töne gefallener Sterne. Sie erwachen bei **272**.

340

"Euer Hochgebüttelt, ich erlebe Eure Hilfe! Ich bin den weiten Weg von Ragath gekommen, um eine echte Kasimira zu erwerben. Wo finde ich sie?"

"Wat?" erkundigt sich der Büttel höflich.

"Eine Kasimira, bekannte nostrianische Keramik, weit über die Grenzen Aventuriens berühmt", klären Sie ihn auf und beginnen einen längeren Vortrag über das Töpfern im Speziellen und Keramik im Allgemeinen. Sollte Ihnen eine Talentprobe auf 'Töpfern' gelingen, so klingt das alles sehr kundig, und Sie können befriedigt nach **355** weiterblättern. Sollte Ihnen die Probe mißlingen, so begeben Sie sich zum Scherbenzählen nach **13**.

341

Sie biegen in ein düsteres Gäßchen ein. Nur ein schmaler Streifen Himmel ist noch zwischen den Häuserzeilen mit ihren überhängenden Stockwerken zu erahnen. Leinen, auf denen nasse Wäsche hängt, verbinden die gegenüberliegenden Seiten. Aus einer Bäckerei hören Sie schwermütigen Gesang. Die Melodie erinnert an den Neersander Söldnermarsch, der Text nicht: "Ging itzo zum Hafen, da fleht mich ein Bettler an; Oh, edler Herr, ich hab kein Haus, ich hab kein Brot, mein Liebchen ist jetzt auch noch auf davon. Ich sagte zu ihm: Da bleibt dir nur eins, da bleibt dir nur Mutter Valposella und Vater Premer!" Sie treten ein, um sich nach dem Haus der Bardin zu erkundigen, und fragen den Bäcker, einen kleinen Mickerling mit schütterem blonden Haar.

"Wen geht das wohl was an?" gibt er gereizt zurück.

"Nehm Er sich zusammen, Burschel!" antwortet der Prinz Ihrerstatt in einem Ton, dem man seine lange Ahnenreihe anhört. Mag es hieran liegen oder an Ihrem Auftreten, der Bäcker führt Sie in ein schmieriges Hinterzimmer nach **172**.

342

Was sollten Sie auch Ihre Zeit verträdeln, schließlich befinden Sie sich nicht in der Einsamkeit der bornländischen Sümpfe, umgeben von lauter Rantzen. Also fragen Sie jemanden und bekommen Ihre Gastgeberin gezeigt. Würfeln Sie mit dem W6! Bei 1-3 geht es weiter bei **399**, bei 4-5 bei **297**, bei einer 6 bei **99**.

343

Sie werfen sich einen Umhang über, begrüßen die beiden Eintretenden mit Kopfnicken und einem undeutlichen Nuscheln und gehen zur Tür. Eine bescheidene Frage: Tragen Sie zufällig eine Gipsmaske mit einer Nase, die an einen Vogelschnabel erinnert? Falls ja, lesen Sie weiter bei **242**, wenn nicht, bei **211**.

344

Lange sitzen Sie nicht alleine an diesem Tisch. Bald schon haben Sie einen Trinkgefährten, der Ihnen teilnahmsvoll zuhört. "Was

saufen wir hier eigentlich alleine? Bei der Comtessa ist es umsonst!" Und bevor Sie noch wissen, wie Ihnen geschieht, hat er Sie schon auf einen Kostümball geschleift (241).

345

Ein mißbilligendes Anheben Ihrer linken Augenbraue reicht völlig aus, den Knaben aus dem 'Grätenbrecher' zu befreien. Er entschuldigt sich bei den Mädchen für gefallene harsche Worte wie 'Zimperialrike' und 'Heulrondriane', worauf diese ihm ein kleines Schwert aus Ulmenholz zurückgeben. Anschließend verabreden die Kinder, am nächsten Tag weiterzuspielen. Blättern Sie nun friedlich nach 261.

346

Die Wände sind bedeckt mit Karten, die mit vielen durchgestrichenen Bemerkungen und Zeichen versehen sind. Es sind Dutzenende von Handschriften, die diese Karten von Joborn, Salza, Kendrar und dem Thuram-See schmücken, und einige scheinen bereits sehr, sehr alt zu sein, wie man der eigentümlichen Schreibweise einiger Ortschaften entnehmen kann. Es ist wohl doch kein Gerücht, daß die Nostrianer immer noch nach Plänen aus dem 3. nostrisch-andergastischen Krieg ihre Schlachten führen. Sie finden das so rührend, daß Sie darüber fast das Geräusch vor der Tür überhören.

Gelingt Ihnen eine Probe auf 'Sich Verstecken', dann lesen Sie weiter bei 312. Mißlingt die Probe, dann schauen Sie kurz nach 226.

347

Sie nehmen ein Buch aus dem Regal und haben hoffentlich etwas Erbauliches gewählt. Da es hier sehr düster ist, ziehen Sie den Sessel von der Feuerstelle weg und schieben ihn zum Fenster. Ein ächzendes Quitschen ist die Folge und eine bisher verborgene Tür öffnet sich gegenüber des Bücherregals. Dahinter ist ein Kämmerchen, das weitere Bücher enthält. Wollen Sie auch diese Bücher noch betrachten (410) oder Ihren Rundgang fortsetzen (58)?

348

"Paquamon?" spricht Mover, "Schwester, der ist keine Mutter mehr, der ist schon eine Großmutter. Als ich noch Aldifreidaner war, konnte ich ihn recht gut leiden, allein wegen 'Hexentanz', wirklich ch'walla Schwester. Aber dann kam 'Bosparan' und dann nichts mehr. Zur Zeit dirigiert er allabendlich 'Sanin' auf dem Efferdsplatz. Delusia wollte ja bei ihm Stunden nehmen, aber ich weiß nicht, ob etwas daraus geworden ist, Schwester." Wollen Sie mehr von den Knappen wissen (164) oder 'Sanin' ansehen (27)?

349

Sie finden hier buntes Naschwerk, kleine Hörnchen und trockene Kuchen. Wenn Sie sich zu einem Kauf entschlossen haben, können Sie sich einige Handvoll davon geben lassen (2 Taler) und nach 95 zurückkehren oder darauf verzichten (387). So oder so, der Prinz hat bereits gewählt, er möchte von Ihnen ein großes, zopfiges Gebilde (5 Taler). Sollten Sie nicht genug Geld besitzen, seinen Wunsch zu erfüllen, dann begeben Sie sich nach 263.

350

Mit einem eigenartigen Gefühl erzählen Sie Milhibejida Ihre Vision. Sie lauscht gebannt, stellt ab und an Fragen, und käme

die helle Stimme nicht aus dem Körper eines Kindes, so würden Sie sie für wesentlich älter halten. "Es gehört zu den Rätseln, die Gror uns einst enthüllen wird, warum es auf der Welt, die zweifellos schön geschaffen wurde, verfluchte Orte geben kann. Eure Vision zeigte Euch Schoggyn. Einst wuchs dort ein Baum, wie man keinen anderen je sah. Seine Wurzeln zogen Wasser aus dem, was war und sein Laub berührte das, was sein wird. Man hielt ihn für ein weiteres süßes Geschenk Rurs und erbaute dort das Dorf Schoggyn. Aber er war ein Einzelstück, also berührte er das Gleichgewicht der Welt und brachte Unglück. Schoggyn existiert nicht mehr. Ich werde Euch nicht mehr darüber sagen, denn viel Leid trug sich dort zu, damals vor vierhundert Jahren. Euer Weg weist dorthin oder in die Nähe. Vergeßt nicht, Bruderschwester, es ist ein schöner Tag heute."

Nachdem Sie Ihnen den Weg erklärt hat, steigen Sie nachdenklich die Treppe hinab nach 201.

351

Sie eilen ins Dorf und rufen seine Bewohner barsch zusammen. Kurz und knapp erzählen Sie ihnen die Wahrheit über Ihren feinen Herrn - oder das, was Sie dafür halten.

"Er war immer ein guter Herr." hören Sie eine Frau bedauernd sagen. Dann holen die Bauern ihre Dreschflügel und Sensen. Lassen Sie sich jetzt nach 38 führen!

352

Sie halten nicht inne, sondern nehmen den Prinzen an der Hand und eilen schleunigst mit ihm nach 384!

353

Wie Sie nach den ersten Seiten herausbekommen, heißt das Buch keineswegs 'Einführung in das Borani', wie Sie vermutet hatten, sondern 'Einführung für den Boroni'. Diese Wasserflecken! Man sollte Bücher wirklich sorgsamer behandeln! Wenn Sie das Buch jetzt erbost über Bord werfen wollen, dann lesen Sie weiter bei 32. Wollen Sie sich dem Studium des Boronglaubens hingeben, dann lesen Sie sorgfältig 428.

354

Es ist der Raum, wo das Bildnis der Bardin hängt. Wenn der Refrain eines Gassenhauers, der im elften Andergastisch-Nostrischen Krieg auf beiden Seiten beliebt war, 'Klemmen und Stemmen ist mein Pläsier' Ihrer Gemütslage entspricht, dann nehmen Sie es mit, wenn nicht, dann lassen Sie die Finger davon! Anschließend können Sie sich in den linken (92) oder rechten Raum (346) begeben oder zum Schlaf der Gerechten (339).

355

Am Ende des Marktes treffen Sie den Musikanten wieder, der übrigens ein Wanderbarde namens Tsaian der Hauer ("weil ich die Saiten immer so hart anschlage") aus Eslamsgrund ist. Dankbar lädt er Sie zu einem Krug Wein in die 'Rohrdommel' ein, wo er gelegentlich musiziert.

Rasch kommt das Gespräch auf Musik. Er selbst ist zwar ein überzeugter Vertreter der Schule Torbenias, aber als Sie die Rede auf Delusia Pernstein bringen, spitzt er den Mund in nachdenklichem Schweigen, um kurz darauf fortzufahren: "Die Pernstein, scheußliche Texte, wenn Ihr mich fragt, aber göttergesegnete Melodien. Eigentlich schon eine eigene Schule. Sie lebt ja leider nicht mehr hier, aber ich kenne einen alten Freund von ihr."

Lernen Sie diesen Freund bei 366 ebenfalls kennen!

Alrigio, Sohn des Alrigio, ist ein Held der nostrischen Mythen und Sagen und fast so populär wie die Gestalt des Ewigen Zahlmeisters bei den Soldaten des Kaiserreiches. Es heißt, er sei so mutig gewesen, daß Basilisken flohen, wenn er die Zähne fletschte, so klug, daß er jeden Drachen beim 'Hoppelpopp' schlug, so charismatisch, daß einmal 5 Ogermännchen und -weibchen um seine Hand anhielten und sich fast selbst entleibten, als er sie ihnen abschlug, hätte er nicht mit seiner außerordentlichen Intuition vermocht, sie derart aufzuheitern, daß sie hernach als beste Freunde nach Ysilia zogen. Es erübrigt sich, seine Gewandtheit, Fingerfertigkeit und Kraft zu rühmen. Er soll aber auch schlechte Eigenschaften besessen haben: Angeblich reichte es aus, ihm einen Guten Morgen zu wünschen, um einen Anfall seines berüchtigten Jähzorn zu provozieren, angeblich hat niemals ein Wirt versucht, seine Zeche einzutreiben, weil schon die Erwähnung der Wörter 'Zahl', 'Summe' oder 'Rechen' seine Goldgier weckte. Es gibt die Geschichte des Hetmanns Ulf, der ihn einst im Zechen übertreffen wollte, nicht ahnend, daß Alrigio, Sohn des Alrigio, täglich sein gesamtes Körpergewicht in schierem Alkohol trank... Es gibt viele Geschichten, aber wahrscheinlich haben Sie heute noch etwas vor? Seit dem letzten Krieg erzählt man die Hetmannsgeschichten sowieso nicht mehr oft. Außerdem hat Alrigio im Gegensatz zum Ewigen Zahlmeister vermutlich ohnehin nie gelebt, aber wer weiß es schon genau? Denken Sie darüber nach, wenn Sie nun mit 207 konfrontiert werden!

357

Der Kampf geht so lange, bis Sie oder Ihr Gegner tot im taubedeckten Gras liegen. Sollten Sie das Duell gewinnen, so lesen Sie weiter bei 228. Da Ihr Gegner keine Rüstung außer seiner Kleidung trägt, sollten Sie auch keine andere anbehalten. Seine Werte:

MU 17; LE 50; AT/PA 12/12 (Degen); TP W6+3; RS 1; MR 6

358

Sie pressen Ihr Ohr gegen die Tür, was eigentlich unnötig ist, denn die Geräusche sind laut und deutlich zu vernehmen, es klingeln nach 'Uurrgh!', 'Aarrgh!', 'Schnuurrgh!' und 'Schnauffgh!'. Wollen Sie diskret nach 58 wandeln oder sich Klarheit über Ihre etwaigen Vermutungen verschaffen und die Tür öffnen (174)?

359

"Bleibt, so lange Ihr wollt!" sagt Tarrad herzlich, aber Sie verneinen. "Wo wollt Ihr hin?" Eine gute Frage! Sie erzählen ihm vom Grund Ihrer Reise. "Wenn Ihr etwas von dieser Bardin besitzen würdet, ein Schnupftuch oder dergleichen, dann könnte ich Euch weiterhelfen!" bietet Ihnen Tarrad zögernd an. Wenn Sie in Ihrem Gepäck etwas aufbewahren, was Delusia einst in Händen hielt, dann sollten Sie es jetzt erleichtert präsentieren (66), falls nicht, dann bleibt Ihnen nur ein trauriges Kopfschütteln (108).

360

"Ihr haltet mich wohl für einen Gimpel? Zelemja kenne ich!" fauchen Sie Ihr Gegenüber an.
"Tja, der typische Humor der Puka-Puka fehlt Euch noch, aber Ihr werdet ihn schon noch lernen!" belehrt Sie jener.
"Was bei allen Zwölfen ist Puka-Puka?" haken Sie beunruhigt nach, da es Sie arg an Pusteln und Warzen erinnert.
"Ihr seid eine seltsame Person, daß Ihr nicht einmal wißt, welche

Sprache Ihr sprecht!" staunt die Gegenseite. "Sie leben in einem götterverlassenen Tal auf Setokan, am Pürzel der Welt. Nie kommt jemand dorthin, deshalb hat es mich ja gewundert!"
"Und wo habt Ihr es gelernt, wenn dort angeblich niemand hinkommt?" insistieren Sie mißtrauisch.

"Ich kannte einen Kesselflicker, der dort jahrelang lebte. Er ist jetzt Rollkutscher in Andrafall, wenn Ihr wißt, wo das ist", erhalten Sie zur Antwort.

Korrigieren Sie bitte Ihr Dokument. Puka-Puka mag Ihnen noch sehr nützlich sein, da es auf dem Weg zur Modesprache ist. Puka-tama hakka (284), bi-baba-luba, ho-ho!

361

Schoggyn gilt als übler Ort. Es heißt, es habe dort einen Baum gegeben, dessen Wurzeln bis in die Vergangenheit und dessen Blätter bis in die Zukunft reichten. Schnickschnack, denken Sie, was soll das heißen? Trotzdem wohnt dort seit 400 Jahren niemand mehr. Jerschoggyn ist unheimlich. Die Vögel singen dort. Sicher, das tun sie überall, aber auch mit Text? Zurück nach 148!

362

"Wie unfein!" hören Sie noch, dann trifft Sie etwas ganz gewaltig in die Brust, schleudert Sie den Abhang hinab, wo Sie zur Ruhe kommen. Sie erleiden hierdurch 2W20 Schadenspunkte. Rappeln Sie sich auf nach 193 oder grüßen Sie Boron bei 429, aber denken Sie nicht daran, dieses Haus nochmals offen zu betreten!

363

"Ja und?" deuten Sie Ihre Unkenntnis an und nehmen vorsichtshalber etwas Abstand.

"Es ist nur ein Schöbling, völlig ungefährlich für dich," spricht Rovena beruhigend auf Sie ein. "Der ursprüngliche Baum existiert schon lange nicht mehr. Er war auch nur gefährlich für Gauklerinnen. Nicht für alle, nur solche, die an den namenlosen Tagen geboren wurden, wie ich Unglückselige. Er wird dir ganz bestimmt nichts tun."

"Hältst du mich für einen Dickspecht?" knirschen Sie mit den Zähnen. "Ganz sicher bleibe ich ebenfalls hängen, wenn ich das Bäumchen berühre! Oder ich nehme deinen Platz ein, Lügenbödin!"

"Verzeiht," antwortet Rovena beschämt, "ich habe dich unterschätzt. Es ist wirklich ungefährlich für Deinesgleichen! Nur ich bin nicht die, für die du mich hältst, ich bin eine Waldnymphe. Erschrick nicht, hilf mir jetzt, und ich helfe dir später."

"Wobei?" fragen Sie zögernd.

"Bei deiner Suche nach der Bardin!" antwortet die Nymphe. Haben Sie die Bardin bereits getroffen (77) oder nicht (122)?

364

Vergleicht man das Klima in Nostria und Andergast, so kann man mit Fug und Recht behaupten, daß das Wetter in Nostria wesentlich schlechter ist als in Andergast. Nicht einmal das können Sie! Kehren Sie zurück nach 203.

365

Das Wesen nickt zufrieden. Dann korrigiert es Ihre Aussprache. So lernen Sie Ihr erstes Wort Maraskani. Nach etwas Gewöhnung kommt Ihnen die Sprache sogar vage vertraut vor. Wenn Sie in den letzten Wochen sowieso schon von Träumen heimgesucht wurden, dann sind Sie für den Rest Ihrer Reise gut

beschäftigt, denn ein buntes Programm aus Alpträumen mit Delusia Pernstein und Lehrträumen mit Ihrem wohlbezahnten Sprachlehrer wiederholt sich nun Nacht für Nacht, bis Sie Tuzak erreichen und fehlerlos 'Bernsteinkiefer' aussprechen können. Als Folge Ihrer Mühe erhalten Sie sechs freie Steigerungsversuche auf Ihr Talent 'Sprachen Kennen' (Maraskani). Lesen Sie weiter bei 32.

366

Delusias Freund, Jerganion Franmiryn, hat einen kleinen Kramladen am 'Platz von Half'. Als Sie ihm Ihr großes Interesse für die Bardin schildern, geht er in ein Hinterzimmer und kommt mit einem Gemälde auf Holz zurück, das in Tuch eingeschlagen ist. Er wickelt es aus, und Sie sehen vor einem Wasserfall um mehrere Lagerfeuer etwa zwanzig Musikanten mit unterschiedlichen Instrumenten sitzen. "Sie hat es selbst gemalt, ich denke es stellt das Bardentreffen in Ysilia dar."

Legen Sie bitte eine Aberglaubenprobe ab. Wenn sie mißlingt, lesen Sie weiter bei 153, gelingt sie Ihnen, so verlassen Sie den Laden mit pochendem Herzen nach 377.

367

Was in den Ohren des einfachen Volks unverständliches Kauderwelsch sein mag, ist für Sie die leicht verständliche Sprache des Nostrischen Hofes. Verlassen Sie die Beiden bei ihrem kleinen Klatsch über "Dani, der ja jetzt bei den Reichschen Karriere macht", und entscheiden Sie, wie Sie die Zeit bis zur Ankunft Ihres kleinen Freundes verbringen wollen (251).

368

Wenige Stunden sind vergangen, als Ihre Zellentür geöffnet wird.

Eine Person mit überraschend tiefer Stimme sagt Ihnen: "Ihr müßt sofort das Land verlassen. Eine Kogge läuft morgen nach Kuslik aus. Es ist alles arrangiert." Begeben Sie sich ohne zu fragen nach 54. Glauben Sie aber nicht, daß dies umsonst war!

369

Als nächstes hören Sie das monotone Murmeln dumpfer Stimmen. Sie wenden den Kopf und sehen verschwommene Schat-



ten. Ihre Augen und Ohren scheinen Sie im Stich zu lassen. Sie nehmen Bewegungen wahr - sie sind langsam, als hätten Sie einen Beschleunigungstrunk zu sich genommen. Es fällt Ihnen schwer, sich zu orientieren und Ihre Gedanken beisammen zu halten.

Nach einer Ewigkeit gelingt es Ihnen und Sie erkennen, daß Sie gefesselt auf dem Rücken liegen. Die Kerzen um Sie herum scheinen einem Muster zu gehorchen, Sie entdecken Striche auf dem Boden. Es dauert sehr, sehr lange, bis Sie sich einen Reim darauf machen können. Es muß wohl ein Pentagramm zu sein, in dem Sie liegen. Just im Augenblick der Erkenntnis nehmen Sie eine neue und machtvolle Anwesenheit wahr.

Wußten Sie übrigens, daß es selbst unter den größten Meistern der magischen Künste umstritten ist, ob Sie jemals Borons Hallen erreichen werden? Wußten Sie, daß einige Theoretiker der Meinung sind, daß ein Lebewesen, welches einem Dämon bei einer Beschwörung geopfert wurde, für immer in dessen Sphäre verbleibt?

Ein Praiosgeweihter würde dies als Blasphemie abtun, aber Sie stimmen doch zu, daß es eine interessante Frage ist? Vergessen Sie bei Ihrem nächsten Helden niemals, was Mutter sagte!

370

"Ihr tatet gut, den Lumpen zu erschlagen. Er war der Mörder meiner Schwester", lobt Sie Rahjan, ein kleiner Mann mit feinen Manieren, der auch zu den Gästen Tarrads gehört. Wiewohl er eher gewohnt scheint, Anweisungen zu geben, hat er sich vorgenommen, Ihr ständiger Begleiter zu sein und Ihnen jeden Wunsch von den Augen abzulesen.

Sie hätten es schlechter treffen können, denn er ist wirklich sehr nett. Lesen Sie weiter bei 212.

371

Die ersten drei Tage Ihrer Reise verlaufen ereignislos, abgesehen von gelegentlichen Lektionen in maraskanischer Tier- und Pflanzenkunde, die stets durch ein hysterisches "Nicht anfassen!" oder ein geflüstertes "Ganz ruhig, bewegt Euch nicht!" eingeleitet werden.

Kasparbald erinnert das sehr an seine nostrische Gouvernante, Sie wahrscheinlich nicht, oder hatten Sie eine? Am Abend dieses Tages sitzen Sie ums Feuer und erzählen sich Geschichten. Kasparbald trällert eine kleine Melodie, im Busch glühen Leuchtwürmchen. Sie wären nun an der Reihe mit einer Geschichte, aber das Feuerholz ist fast aufgebraucht. Wollen Sie welches besorgen gehen (37) oder lieber von Ihrer Reise erzählen (232) und das Sammeln einem Ihrer Begleiter überlassen?

372

Nach zwei Stunden erreichen Sie das Ingvalufer, wo Sie einen Angler treffen. Hier sind Sie wohl falsch, und der Angler bestätigt es: "Hier seid Ihr wohl falsch." Als ob Sie das nicht endlich wüßten. Vertraulich weicht er Sie in ein Geheimnis ein: "Ich muß es wissen, ich bin hier auch falsch, aber auf dieser Seite des Flusses beißen die Fische besser! Es liegt an den Würmern! Ich habe ihm ein paar gestohlen, der wird gucken!"

"Wer?" fragen Sie höflichkeitshalber.

"Nun, Geriol!" lacht er schallend los. Eigentlich sollten Sie nicht zulassen, daß jemand Ihren Freund bestiehlt, aber wer wird schon groß Aufhebens wegen einiger Würmer machen, also fragen Sie diesen andergastischen Würmerdieb nach dem Weg, und er hebt an: "Ihr geht nach Westen bis zur Wegkreuzung, dann links, dann nach Süden, nein, nach Osten bis zur Kreuzbu-

che, dann kommt ein kleiner Bach, nein, das ist falsch, von der Kreuzung geht Ihr nach Norden über den Bach, dann den dritten Abzweig nach Westen, aha, jetzt habe ich es, Ihr geht immer am Bach entlang bis Ihr zu einem Kreuzdornstrauch kommt! Von dort geht Ihr zweihundert Schritt wieder zurück, dann seid Ihr da!" Wollen Sie dieser exakten Wegbeschreibung folgen (123) oder lieber Ihren eigenen Weg suchen (319)?

373

Auf dem Weg zum Haus hören Sie ein Rascheln über sich, blicken nach oben und sehen einen großen Vogel. Er hüpft zu einem Ast direkt über Ihnen und singt. Sie haben nie ein traurigeres Lied gehört, aber es ist nicht die Melodie, welche Ihnen fast das Herz bricht, noch sind es die großen grauen Augen mit den kleinen, bernsteinfarbenen Flecken, die Sie schwermütig anschauen. Es sind auch nicht die Worte des Liedes, die vom fernen Ingval künden, es ist das Gesicht des Wesens - Sie kennen es von einem Bild - und sein Körper: halb Vogel, halb Frau. Es ist eine Harpyie namens Delusia Pernstein. Blättern Sie weiter nach 233.

374

Befreit erhebt sich ihr Schützling. Dafür, daß die Dame eigentlich in Ihrer Schuld steht, benimmt sie sich arg arrogant und triumphierend! Ihre leuchtgelben Augen funkeln, bisweilen schwimmen rote Schlieren darin. "Verbrenne das Gewächs!" herrscht sie Sie an. "Verbrenne es!" Es ist die schrecklichste Stimme, die Sie jemals hörten, es klingt wie ein Chor Verdammter und Gemarterter! Diese Stimme duldet keinen Widerspruch, also gehorchen Sie! "Nun komm, es gefällt mir, mein Wort zu halten!"

Wollen Sie vielleicht fragen, wem Sie da folgen sollen (259) oder wollen Sie es lieber nicht wissen (278)?

375

Es ist noch nicht der achte Tag, und Sie besuchen mit Gerio einen seiner Freunde. Man schimpft über das "thorwalsche und ander-gastsche Geschmeiß", die "wankelmütigen Jorborner und Orni-ber", die "Krämerseelen in Salza", die "Wirrköpfe in Thura-men", die "tranigen Fischnasen im Seenland" und endet schließlich bei den "intriganten Schranzen an Kasimirs Hof." - "Was dieses Land wirklich braucht..." beginnt der Freund, wechselt dann aber das Thema: "Ich denke, mich wird dieses Jahr ein Schweinedämon plagen." - "Ich dachte, du hättest Überschwemmung?" unterbricht ihn Gerio. "Das haben sie schon auf der anderen Flußseite, ich denke, wir sollten uns von ihnen unterscheiden", erklärt der Freund.

Beim Gehen fragen Sie Gerio, was ein Schweinedämon sei. "Keine Ahnung", antwortet er, "aber am Hof wird man's auch nicht wissen." Kehren Sie unverständig zurück nach 203

376

Zuerst ist es dunkel, dann wird es zaghaft heller bis ein kränkliches Schummerlicht den Raum mehr abdunkelt als beleuchtet. Auch er ist leer, und seine Holzwände sind durchzogen von Rissen, durchbohrt von kleinen Löchern.

Das Holz knackt, und trostlose Gedanken überfluten Ihre Seele. Wie häßlich Sie sind! Wie sinnlos alles ist, was Sie treiben. Und wie beliebig! Wen schert es schon? Nicht einmal die Götter. Welche überhaupt?

Sie können den Raum durch ein Fenster (170) oder eine gegenüberliegende Tür (327) wieder verlassen. Zuerst müßten Sie sich aber durch eine Mutprobe+2 aus seiner deprimierenden Stim-

mung losreißen. Jede mißlungene Probe senkt Ihre Intuition bis morgen um einen Punkt.

377

Ein intensives Gefühl von Tod und Gefahr überflutet Sie und Sie rennen bis zur nächsten Straße, wo Sie sich keuchend gegen eine Wand lehnen. Seit die Oger die 5000 Ysilianer aufgefressen haben, gibt es keine Bardentreffen in Ysilia mehr. Wahrscheinlich war es diese Erinnerung, die Sie erschreckte?

Wenn Ihnen daran liegt, können Sie in den Laden zurückgehen und das Bild für 4 Dukaten erwerben. Anschließend gehen Sie langsam nach 338.

378

"Hört, hört, Seine Majestät Kasimir von Nostria, König aller Nostrianer!" Und schon schreitet er herein in seiner majestätischen Größe von einem Schritt, drei Spann und einem Finger. Sein Haupt ist umspielt von einer Fülle weißbrauner Locken. Bei allen Zwölfen, was ist das! Es sieht aus, als trüge er ein Schafsfell auf dem Haupt!

Wenn Sie weiter hinten stehen, dann lesen Sie Abschnitt 155. Wenn Sie von dem Toupet erfahren haben, geht es weiter bei 197.

Wenn Sie das witzig finden, erfreuen Sie sich an 11.

Wenn Sie sich nichts dabei denken, lesen Sie weiter bei 185.

379

Auf halbem Weg zu Ihrer vermeintlichen Gastgeberin geraten Sie in ein Gedränge ausgelassener Gäste. Als Sie sich daraus befreit haben, ist sie nicht mehr zu sehen. Sie können jemanden nach Ihr fragen (342) oder die Suche alleine fortsetzen (128).

380

Er sieht Ihr Nicken als Einladung und eröffnet das Gespräch: "Man erzählt viel Unfug über uns Thorwaler! Manchen gefällt es, uns als muskelbepackte Barbaren zu sehen, die tagein, tagaus das Jurga-Lied singen. Ich sammle zum Beispiel Porzellan. Findest du das kulturlos?"

Ihnen wird bei diesen Worten etwas schwarz vor Augen, denn dunkelhäutig, -haarig und -äugig erscheint er Ihnen wenig thorwalsch - Zöpfe hin oder her - und Tronde-Tapam-Wahske Mini-watuson halten Sie eher für einen Zungenbrecher als einen typischen Namen der Nordleute.

Ihren gelinden Unglauben bemerkend, erklärt er: "Bei Swafnir und Kamalug, glotz nicht so, meine Großeltern waren natürlich noch keine Thorwaler. Sie wurden von einem Sklavenhalter-schiff befreit und nach Olport gebracht! Ich selbst habe vor ein paar Jahren das heimische Kendrar verlassen und wohne jetzt hier. Ein Stück zurück zu den Wurzeln, ha, ha! Bist du wegen des Bardentreffens hier? Einer unserer großen Skalden nimmt daran teil!"

Ein bißchen erscheint Ihnen die Welt aus den Fugen geraten, überlegen Sie daher genau, ob Sie weiter mit diesem Mohathorwaler reden (306) oder sicheren Grund bei 241 zurückgewinnen wollen!

381

Ihr Reisegefährte wartet schon ungeduldig. Sein Gepäck besteht aus zwei voluminösen Tragekörben. Ahnen Sie, für wen einer der beiden bestimmt ist? Die Antwort 'Kasparbald' wäre hier falsch. Unter Bruderschwestern nimmt man für einen derartigen Korb 400 Unzen. Erlaubt dies Ihre Tragkraft (50 x KK in Unzen)

oder müssen Sie etwas ablegen? (Verwenden Sie gegebenenfalls die Preisliste, man bezahlt Ihnen zwei Drittel.) Entscheiden Sie sich dann, ob Sie mit dem Priester wandern wollen (120) oder nicht (168).

382

Sollen die alten Zeiten eben zurückkommen, wenigstens wird Kendrar dann wieder nostrisch. Und wenn diese Echsenholzfäler unbedingt darauf bestehen, bitte, dann wird der Zuckerbäcker Rasthulsimir Ornibian aus Harmlyn mit seiner Töchtern den Drachenkaiser eben abermals die Sitten und die Mores lehren! Aber vermutlich plagt diesen Selemgasten eh nur die Andergast-sche Krankheit (und sein Haar ist in Wirklichkeit rotblond)! Wollen Sie eine kleine Finte aus dem 10. nostrisch-andergast-schen Krieg anwenden und verschwinden (140) oder besserwis-send lächeln (39)?

383

Im 'Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung' heißt es: 'Los, der Urgott, streifte durch die Endlosigkeit und sah Sumu. Sumu, die Erdriesin, war eben aus sich selbst entstanden und ruhte aus. Ihr Anblick erzürnte Los über alle Maßen, denn neben Los sollte in der Endlosigkeit nichts sein. Also beschloß Los, Sumu zu erschlagen.' Diese Entstehungsgeschichte der Welt öffnet Fragen. Allerdings scheint es zum jetzigen Zeitpunkt der Geschicht verfrüht zu folgern, Los habe das Thorwalsche Leiden geplagt. Aber merkwürdig ist es schon. Kehren Sie zurück nach 203.

384

Dann geschieht etwas völlig Unerwartetes: Ihr kleiner Freund greift Sie mit seinem Ulmenholzschild an. Es ist sein Ernst, und Sie dürfen zu recht schließen, daß hier etwas völlig falsch ist. Lesen Sie nach Ende des Kampfes dringend 408!

Die Werte Ihres Gegners:

MU 20; LE 20; AT/PA 11/9 (Knüppel); TP W6+3; RS 3; MR 20

385

So scheint es Ihnen nicht vergönnt zu sein, die Bekanntschaft Delusia Pernsteins zu machen, denn es ist weit bis Kuslik. Jemand anderes würde jetzt mit der unbeantworteten Frage nach Hause gehen: Was mag aus ihr geworden sein?

Aber da Sie nicht das Leben eines Rollkutschers gewählt haben, sondern das einer erfahrenen Reckin oder eines entschlossenen Kämpfers, schlendern Sie zum Hafen und schauen nach, ob ein Schiff nach Kuslik vor Anker liegt (6).

386

Mißtrauisch beläugt Sie der Graf: "Ihr heißt nicht zufällig Bir-klaus von Zweyeychen?" (Sollten Sie die Götter mit diesem Namen gestraft haben, so ist das Abenteuer für Sie zu Ende, weil der Graf Sie noch am selben Tag auf der Tommel verschicken wird, auch wenn es eine bedauerliche Verwechslung ist.)

"Nein doch!" antworten Sie und lassen den Grafen weiterspre-chen. "Dummes Persönchen, mußte sich in diesen Zweyeychen vergucken. Andergaster, wie sich herausstellte, noch dazu blond! Die Gelehrten sind sich einig, daß dies auf Trunksucht und Gewalttätigkeit schließen läßt - das Thorwalsche Leiden - auch wenn man aus seiner Herkunft eher die Andergastsche Krank-heit erwarten würde. Diese Mesalliance machte sie am Hofe untragbar. Verließ Nostria mit ihrem Gespons, Jahre her, Kuslik, wie ich hörte. Schlimme Geschichte, das. Was für eine Ver-schwendung! War gerade erst dabei, ihr Talent zu entwickeln!

"Träumt einst am Herde wundersam, von Amber, Batist und Lein..." beginnt er leise zu singen, nicht sehr schön, aber die Melodie ist kenntlich genug, Ihnen einen Stich im Herzen zu ver-setzen.

Erschüttert verlassen Sie den in Erinnerungen versunkenen Grafen nach 385.

387

"Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung" murmeln Sie, aber der Prinz möchte immer noch seinen Zopf. Verweigern Sie diesen Wunsch (263) oder erfüllen Sie ihn für 5 Taler und gehen nach 95?

388

Es ist offensichtlich, daß es Paquamon bei seinem 'Sanin' um elfische Musik geht, deshalb die zweistimmig besetzten Ge-sangsrollen, der vier-, gar achtstimmige Harmoniegesang und das deutliche Übergewicht an Saiteninstrumenten. Die trommel-bestimmten, furchterregenden Passagen der Trollkriege und die eher komischen, fast grotesken Bläsesätze, welche die ersten Ansiedlungen an Ingval und Tommel tragen, geraten dagegen deutlich in den Hintergrund. Es ist nicht Elfenmusik, die der Meister komponiert hat, sondern eine Art 'elfischer Musik, für den Hofgebrauch'. Die Geschichte scheint Ihrem Ende zuzuei-len, und der näselnde Barde beginnt die Ballade 'Nun ändern sich die Zeiten'. Wie Sie hören, sieht ein Teil des Publikums ihren Text als doppeldeutig und gegenwartsbezogen. Trotz der beeindruckenden illusionären Gebilde der drei Magier wandert Ihr Blick zur Tribüne der Reichen.

Legen Sie nun bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Sinnesschärfe' ab. Gelingt Sie Ihnen, so lesen Sie weiter bei 131, mißlingt Sie, dann tauschen Sie verzückt 324.

389

Die bekannteste Vetreterin der maraskanischen Tier- und Pflan-zenwelt ist sicher die giftige Maraskantarantel. Daneben gibt es noch andere, nicht zu verschmähende Vertreter, wie die (giftige) Maraskanfeder, den (giftigen) Maraskanfüßler, den (giftigen) Maraskanegel, die (giftige) Maraskanotter, den (giftigen) Ma-raskantausendblütler, das (giftige) Maraskandoppelveilchen, die (schlingende) Maraskanwurzel, das (harmlose) Stinkfrettchen oder die einfach nur (lästigen) Maraskankackerlaken und (ekli-gen) Maraskanbaumschleimer, um nur einige aufzuzählen. Lesen Sie jetzt gespannt 257. Wenn Sie meinen, daß Ihnen eine Meuchlerbande auf den Fersen ist, dann würfeln Sie mit dem W6. Bei 1-2 lesen Sie bitte zuvor 139 (bitte die Abschnitt-Nr. 389 notieren).

390

In wohl überlegten Worten erzählen Sie, daß Sie auf der Suche nach der Bardin Pernstein sind. Gaftajian schweigt kurz, als müsse er sich erst mühsam erinnern und erzählt dann, daß sie nie nach Tuzak gekommen sei, sondern das Schiff bereits in Al'Anfa verlassen habe. "Es ist ihr doch hoffentlich nichts passiert? Ich würde mir meiner Lebtag Vorwürfe machen!" schließt er.

Wollen Sie Enttäuschung mimem und das Haus wieder verlas-sen (121), Ihr Wissen preisgeben (258) oder handgreiflich wer-den (362)?

391

Vieles wurde ursprünglich in Nostria erfunden, etwa das Astro-labium, das nach dem Willen seines Schöpfers eigentlich No-

stralabium hätte heißen sollen. Allerdings wurde es sogleich von drei andergastianischen Kesselflickern entwendet und als 'Gastrolabium' an Thorwalpiraten verkauft, die es gegen drei Faß Premier an tulamidische Sterndeuter verschachtelten. Ähnlich verhält es sich mit Gastronomie und Gastralgie. Kehren Sie zurück nach 203.

392

Sie beginnen mit großer Beredsamkeit einen Vortrag über die Töpferkunst, was in diesem Rahmen etwas befremdlich wirkt. Seine Majestät scheint aus dem Konzept gebracht, aber da er es wohl für ein Bittgesuch hält, gibt er Ihnen huldvoll ein Zeichen zu schweigen. "Später. Später. Wir werden uns später damit befassen!" Ihnen fällt auf, daß einige der Anwesenden, darunter auch die Dame mit der weißen Strähne, Sie unverhohlen angrinsen, bevor Sie sich erleichtert nach 185 begeben.

393

Nun gut, er ist der Baron von Gradnochsjepeurken, aber was, bei Peraine, wollen Sie von ihm? Sie haben nicht einmal schlechte, geschweige denn, gute Gründe, etwas über ihn erfahren zu wollen. Somit geschieht es Ihnen völlig recht, daß hier nicht steht, wohin Sie blättern sollen!

394

"Ich habe so viel Hunger, daß ich einen ganzen Eber aufessen könnte!" beteuert Kasparbald. Sie nehmen das zwar nicht wörtlich, da Sie erst gestern von ihm erfahren haben, daß er Schweinefleisch nicht mag, schauen sich aber nach einer geeigneten Lokalität um. Ins Auge springen Ihnen eine Kneipe, die sich in einem Kellergewölbe befindet (19), und eine Taverne, vor der vollbesetzte Tische stehen, an denen lautstark disputiert wird (413).

395

Am nächsten Tag geleitet man Sie sicher weiter. Dann sind Ihre Kameraden plötzlich verschwunden. Sie sehen: 36!

396

Am Ende des Ganges klettern Sie durch ein Fenster und stehen vor dem Haus. Es ist verfallen! Sternenlicht spiegelt sich in einer schier endlosen Wasserfläche. Es herrscht eine Atmosphäre endgültiger Einsamkeit und Verzweiflung. Aber es herrscht auch Zeit! Dunkle Flecken bilden sich auf Ihren Händen, also steigen Sie rasch zurück (286), bevor der Alterungsprozeß permanent wird! Legen Sie eine Probe+3 auf Ihre niedrigste Eigenschaft ab, wenn sie mißlingt, dann senken Sie Ihre höchste bis Sonnenaufgang um einen Punkt!

397

Die Schreibstube ist völlig leer. Dicker Staub liegt auf den Pulten. Auf einem finden Sie einen angefangenen Brief vom 11. Rahja 987 d.U. "Myne allerliebste Frouwelyn, wye ofte musz ich an Dych tünken, seytemal ich Dych zu Joborn liesze! Doch sprekkke wohl, warumb Tu schrybest von der Kriege syben, sintemalen Onsre Fyrsten doch fyr sechsmal erst die Kling gekreyzet hawwen? Vermisz Dych abber sehr in Dyne ferne Andergasth syther"

Sie erkennen, daß es in ganz Aventurien keinen sichereren Ort als diese Schreibstube geben kann, die offenkundig seit der Joborner Verbrüderung von keiner lebenden Seele mehr betreten wurde. Sollten Sie etwas zu verstecken haben, so tun sie es hier,

und vergessen Sie nicht, der Geheimtip lautet 'Schreibstube 5'! Verlassen Sie dann diesen Raum und beginnen Sie diese neue Queste ihres Heldenlebens: 'Auf der Suche nach Graf Droderon'! Aber seien Sie weise, wenn Sie sich nach 9 begeben, damit dieses Abenteuer nicht als 'Verschollen in den Schreibstuben von Nostria' endet.

398

Legen Sie eine Probe auf das gewählte Talent ab. Wenn Sie Ihnen gelingt, dann lesen Sie bei 'Töpfern' weiter bei 392, bei 'Lügen' weiter bei 303. Gelingt sie nicht, erwartet Sie 262.

399

Sie entdecken Ihre Gastgeberin, umringt von vier jungen Männern. Dreie davon könnten ihre Begleiter aus der Taverne sein, was sich auch als richtig erweist. Sie erkennt Sie sofort, und stellt Ihnen den vierten als ihren Bruder Jerge vor, einen Mann von ansprechendem Äußeren, soweit Sie es erkennen können, da er auch maskiert ist. Sie selbst hört auf den Namen Quelina. Sie können es bei dieser höflichen Vorstellung belassen und sich kopfüber in den Ball stürzen (241), sich weiter mit Quelina unterhalten (305) oder Jerge in ein Gespräch verwickeln (416).

400

Dilga ist eine herrliche Tänzerin und sehr sympathisch. Nach dem fünften Tanz mit Ihnen fragt sie unerwartet: "Wollen wir nicht einen Spaziergang zum Yaquirufer unternehmen?" Wenn Sie auf dem Ball bleiben wollen, dann lesen Sie 241, wollen Sie Dilga auf diesem Spaziergang begleiten, dann blättern Sie nun nach 105.

401

Die Maraskaner kennen Boron als einen der Diener Rurs, nicht aber das zerbrochene Rad. Es ist ein Geschenk, die Schönheit der Welt abermals erleben zu dürfen. So strahlt dieser Raum nicht den Ernst eines Borontempels aus, obwohl Sie sofort erkennen, daß er das Pendant dazu ist. Leben und Tod sind für die Gläubigen Rurs und Gors Teil eines geschlossenen Kreises. Momentan ist der Raum fast leer, so daß Sie das Gespräch der drei einzigen Anwesenden mühelos mithören können. Sie planen einen Mord. Wollen Sie weiter lauschen (192) oder die 'Halle des vollzogenen Endes' im Rur-und-Gror-Tempel zu Tuzak schnellstens verlassen (201)?

402

"Ich glaube dir nicht!" sagen Sie zu Ihrem Gegenüber, wer oder was immer es auch sein mag. "Sieh selbst!" lächelt Rovena Sie an, "Sie ist in einem der Dörfer hier. Vielleicht findest du das richtige, vielleicht erreichst du es sogar lebend, vielleicht auch nicht. Du wirst zurückkehren, dann machen wir unseren Handel. Wer sollte dir sonst helfen, ihr die wahre Gestalt zurückzugeben?"

"Wahre Gestalt?" keuchen Sie.

"Aber ja!" kichert Rovena "Sieh selbst!" Ein galliger Geschmack füllt Ihren Mund und Sie taumeln nach 221.

403

Sie folgen einer verwinkelten Treppenflucht, die auf ein kurzes Gangstück führt, von dem drei Türen abgehen, eine links und eine rechts, eine am Ende des Ganges. Noch während Sie überlegen, ob Sie bei einer dieser Türen Ihr Glück versuchen sollen, öffnet sich bereits die linke und ein älterer Herr in feiner

Kleidung mustert Sie argwöhnisch: "Was sucht Ihr hier?" Da er wenig Ähnlichkeit mit einem Sekretär hat, antworten Sie wahrheitsgemäß: "Graf Droderon von Ingvalsrohen!" - "Der bin ich", antwortet der Graf und winkt Sie herein nach 154.

404

Sie betreten den Raum, um die Wandbemalung besser betrachten zu können. Außer dem Tafelsilber fällt Ihnen noch ein lustiges Filzhütchen auf, das achtlos auf einen Stuhl geworfen wurde. Es ist unvorsichtig, bei diesen zahlreichen Gästen, das Familiensilber so unbewacht herumliegen zu lassen. Wie leicht könnte eine Person mit unlauteren Absichten den Raum betreten! Vermutlich hätte sie keinen Rucksack dabei und würde nicht das gesamte Tafelsilber mitnehmen können - immerhin 65 Einzelteile! -, sie könnte sich allerdings überlegen, die kleinen Silberlöffelchen in ihrem Gewand zu verstecken, die im Laufe des nächsten Tages schnell für 13 Dukaten abermals den Besitzer wechseln würden, obwohl sie wahrscheinlich woanders das Dreifache wert sind. Wenn sie ganz dreist wäre, würde diese Person auch noch das lustige Hütchen mitnehmen, hervorragend geeignet für einen Maskenball.

Nach geraumer Zeit verlassen Sie den Raum nach 58.

405

'Das Karen erkennt sein Futter' lautet eine alte nivesische Weisheit. Doch gerade als Sie den Vorraum zu diesem grauenvollen Ort verlassen wollen, hören Sie Schritte vom Gang. An eine heimliche Flucht ist wohl nicht mehr zu denken. Sie können versuchen, sich in diesem winzigen Raum zu verstecken oder sich auf Ihre Lügenkünste verlassen. In beiden Fällen ist eine Talentprobe erforderlich, gelingt sie Ihnen, dann lesen Sie bei 'Lügen' weiter bei 343, haben Sie 'Verstecken' gewählt, weiter bei 175. Mißlingt die Probe, dann bleibt Ihnen nur noch 211.

406

Vorsichtig sprechen Sie die Zurückgeliebenen an und schildern Ihnen Ihre Sorgen.

"Der Zweite Finger entscheidet über Euer Gesuch", belehrt man Sie und vereinbart für den Abend einen Treffpunkt. Dann verlassen die beiden mit der gelassenen Arroganz großer Spinnen den Raum. Sie folgen kurz darauf, zerren Kasparbald von Rur weg und quartieren sich in einer Herberge ein. Nach dem Essen - Marasfladell scheinen dem Prinzen zu munden - gehen Sie mit ihm zum ausgemachten Treffpunkt. Es war Ihnen unmöglich, ihn zum Zurückbleiben zu überreden. An der bezeichneten Stelle werden Sie abgeholt. Man führt Sie aus Tuzak hinaus, verbindet Ihnen die Augen.

Viel Zeit vergeht, bis man Ihnen bei 34 die Binde wieder abnimmt. Hoffentlich haben Sie keinen Fehler begangen.

407

Sie gehen ins Dorf zu einer Gruppe alter Männer, die Sie neugierig beäugt. Wie Sie erfahren, heißt das Dorf Jerschoggyn. Oben am Berg wohnt der Herr Gaftajian. Er war immer ein guter Herr. Falls Ihnen der Name bekannt ist, dürfen Sie bei 308 weiterfragen, wenn Sie wollen. Ansonsten kehren Sie bitte zurück nach 178.

408

Es ist tiefste Nacht, und die Sterne am Himmel erscheinen Ihnen heute als kalte, stechende Augen. Sie stehen vor dem Haus am Hang.

Wollen Sie heimlich durch ein Fenster einsteigen (376) oder zu Kasparbald zurückgehen (352)?

409

Als bald finden Sie sich an einem der interessantesten Orte Aventuriens wieder: Sie treffen sämtliche Kaiser des Neuen und Alten Reiches, einige Kalifen, Emire, Sultaninen und Hetmänner natürlich, sowie etliche Borbarads, die regelmäßig gegen die 5 Rohals 'Imman und weiße Kamele' spielen.

Wenn Sie die nächsten Jahre hier bleiben wollen, dann bringen Ihnen Civio und Olivera vom Orden der Heiligen Noiona regelmäßig ein schmackhaftes Süppchen. Wenn nicht, dann begeben Sie sich rasch nach 301 und verheimlichen den peinlichen Abstecher!

410

Offenbar huldigen die Bewohner des Hauses interessanten Lesegewohnheiten. Sie finden ein Buch über Anatomie mit herausklappbaren Bildern, über Astrologie mit sauberen Zeichnungen, theoretische Betrachtungen über die Sphären, praktische über das Herbeizitiern und Befragen von Dämonen, und Bücher mit Schriftzeichen, die Ihnen völlig unbekannt sind. Entscheiden Sie rasch, während ein kühler Wind über Ihren Nacken streicht: Wollen Sie Ihre Begehung des Hauses fortsetzen (58) oder abbrechen (241)?

411

Der Raum, den Sie betreten, ist leer, und es herrscht die Düsternis eines nächtlichen Forsts. Sie hören das Rascheln toten Laubs im Winde, flüsternd von Vergehen und Dahinwelken und stetig lauter werdend, so daß Sie bald keinen klaren Gedanken mehr fassen können. Um den Raum durch ein Fenster (408) oder die Tür (181) wieder verlassen zu können, sollte Ihnen eine Klugheitsprobe+2 gelingen. Jede mißlungene Probe senkt Ihren Mut bis zum Morgengrauen um einen Punkt!

412

Ist's das grummelnde Grollen eines Erdbebens? Ist's das drängende Dräuen von Rondras Donnersturm? Nein! Sie sind es, der diese Geräusche von sich gibt! Eine Tür öffnet sich und ein Herr in feiner Kleidung blitzt Sie bösartig an. Sie sehen und hören, wie er mit einem schnappenden Geräusch ein Radieschen zwischen seinen Zähnen zermalmt! "Euer Hochwohlgeboren sind zurück? Diese Person wünscht Euch zu sprechen!" hören Sie einen der Schreiberlinge sagen.

Während Sie den Grafen nach 154 begleiten, kommt es Ihnen in den Sinn, daß es auch "Ein Dämon soll dich haschen, Herzchen!" hätte heißen können.

413

Nachdem Sie, den Wünschen des Prinzen entsprechend, Bohneneintopf bestellt haben - ein Gericht, wegen dessen es auf der 'Flunder' zu häßlichen Szenen gekommen war - suchen Sie einen freien Platz an einem Tisch. Lassen Sie sich hierbei von den Tischgesprächen leiten und wählen Sie unter den Themen 'Konsequenzen der Sphärentheorie' (419), 'Penningvoss - ein Irrweg' (18), 'Annäherungen an Sanin' (240), 'Die Rückkehr des Goldenen Zeitalters' (97).

414

Sie stehen in der Haupthalle des Tempels. Der Mosaikboden ist mit Lilien verziert, die Holzwände sind teilweise lackiert, teil-

weise mit Seidenteppichen oder Aberhunderten kleiner Holzplättchen bedeckt. Stoffbespannte Schiebetüren trennen Nachbarräume ab. An beiden Enden der Halle stehen überlebensgroße Alabasterstatuen. Eine dieser Figuren wirft einen Diskus, die andere steht bereit, ihn aufzufangen. Ein interessantes Detail fällt Ihnen auf: Der Bildhauer konnte sich scheinbar nicht entscheiden, ob seine Figuren Männer oder Frauen darstellen sollten.

Kurzes Nachdenken ergibt: die Zwillingsgötter Rur und Gror sind nicht nur Brüder, sondern auch gleichzeitig Schwestern. Wenn Sie wissen, wohin Sie gehen wollen, dann fragen Sie doch einen Priester nach dem Weg (33) oder spenden Sie ein Almosen für die Armen (336). Hat Sie eine Vision nach Tuzak geführt, dann könnten Sie jetzt die Hochgeschwister des Tempels um eine Deutung bitten (157).

415

Mit einem nachsichtigen Lächeln erklären Sie den Rangen, daß es sehr ungezogen ist, sich an einem derart herrlichen Tag zu zanken und in Zwist und Hader zu leben. Durch einen eigentümlichen Zufall wählen Sie dabei exakt die selben Worte, mit denen Malzan Barlian zu Waldstein, genannt 'der Schmunzler', Oberster Befrager des Priesterkaisers Aldec, in der Konversation mit Hexen das Vorzeigen der Instrumente einzuleiten pflegte. Die Mädchen nehmen sich Ihre gütigen Worte sogleich zu Herzen und die Beine in die Hand. Studieren Sie nun 261.

416

Jerge führt Sie am Arm zur Seite. Anscheinend wünscht er Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit. Er ist ein humorvoller Gesprächspartner und hat großes Interesse an Ihnen. Sie merken es deutlich während dieses leicht geführten, bisweilen frivolen Geplauders, das unweigerlich zu Ihrer Person als Thema zurückkehrt. Schließlich kommen Sie auch auf Ihre Reise zu sprechen.

"Ach, Gaftajian von Jerschoggyns kleine Freundin!" lächelt er. "Meine Schwester konnte sie nicht ausstehen, mir sagte sie wenig, und ich habe nie verstanden, warum er sie damals mit nach Tuzak nahm! Aber sie scheint wohl eine anerkannte Bardin in Nostria gewesen zu sein?"

Wenn Sie mehr über Delusia Pernstein wissen wollen, dann stellen Sie Fragen bei 282. Interessiert Sie Gaftajian von Jerschoggyn, dann sammeln Sie Wissen bei 65.

417

Für Sie gibt es in diesem Kampf keine Alternative zum Sieg. Rondra stehe Ihnen bei! Sollten Sie den Kampf gewinnen, dann lesen Sie weiter bei 25, wenn nicht, dann studieren Sie Abschlitt 429!

Die Werte Ihrer Gegner:

MU 15; LE 45; TP W6+3 (Degen); RS 1; MR 10; AT/PA*

* Die Attacke- und Paradowerte Ihrer Gegner sind je einen Punkt höher als Ihre Werte in der Waffe, die Sie gerade benutzen, jedoch mindestens 10 und höchstens 18. Im Gegensatz zu Ihnen kämpfen sie nicht bis zum Tod, so lange es nicht der Ihrige ist, sondern fliehen, sobald sie mehr als 10 Schadenspunkte erleiden mußten.

418

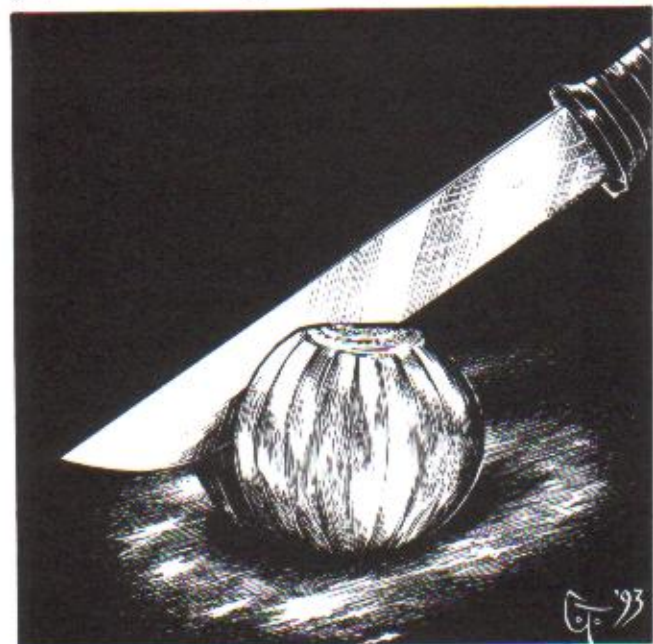
Der frühe Morgen ist eine der Hauptzeiten auf dem Markt von Tuzak. Es riecht nach salzigem Fisch, saftigen Früchten und exotischen Gewürzen. Die fünf Maraskaner, mit denen Sie

reisen wollen, haben Sie aber schnell gefunden. Es sind drei Männer und zwei Frauen. Sie tragen leichtes Gepäck, sind gut bewaffnet - Schwert, Dolch und Diskus - und machen den Eindruck, als würden sie notfalls nicht lange fackeln.

Sie mögen daraus schließen, daß Ihre Reise besonders sicher sein wird, oder daß die Fünf das genaue Gegenteil erwarten. Wollen Sie sofort mit Ihnen aufbrechen (371), oder haben Sie es sich anders überlegt (168)?

419

"Was ist das?" fragt Sie einer der drei extravagant gekleideten jungen Männer und knallt vor Ihnen eine Zwiebel auf den Tisch, kaum, daß Sie sich gesetzt haben. Vier Augenpaare starren Sie gespannt an. Das vierte gehört einer parfümumwobenen jungen



Frau in geschmackvoller Kleidung.

"Eine Zwiebel, ich mag keine Zwiebel!" unterbricht der Prinz die Spannung. "Richtig, junger Herr, aber nur auf den ersten Blick!" entgegnet der Zwiebelknaller.

"Nein, ich mag sie überhaupt nicht. Ich mag auch keine Bohnen!" beharrt der Prinz. "Es ist nicht einfach eine Zwiebel, es ist meine neueste Theorie", werden Sie aufgeklärt. "Stellen wir uns Dere als Scheibe vor, darüber das Himmelszelt, so erhalten wir ein halbkugelartiges Gebilde. Nun paßt auf!" wobei er die Zwiebel mit einem Dolch in zwei Teile zerhackt. "Hier in der Mitte ist Dere, drumherum die Sphären. Ihr werdet augenblicklich einsehen, warum Dämonen nie fröhlich sind. Es liegt an der Gestalt der Sphären! Entweder haben ihre Bewohner den flachen Boden Deres über sich, was bedrückend sein muß, oder sie rutschen von der Außenseite des Himmelszeltes. Eine entzückendes kleines Argument gegen die Kugeltheorie, wie ich meine!"

Die letzten Worte gehen allerdings bereits in lautem Gelächter der anderen unter. Es ist nicht die letzte obskure und etwas frivole Theorie, die Sie während des Essens kennenlernen. Da man Ihre Kommentare als geistreich und anregend ansieht, werden Sie für diesen Abend zu einem Maskenball eingeladen! Sie können zusagen (253), hoffend, auf dem Ball hilfreiche Bekanntschaften zu machen, oder freundlich ablehnen und sich nach 188 begeben.

420

Im Halbdunkel sehen einen aufgeputzten Kerl Mitte dreißig, der an einem Likörglas stüffelt. Offensichtlich der Hausherr! Wollen Sie sofort mit ihm abrechnen (362) oder ihn wenigstens seinen Satz zu Ende sprechen lassen (258)? Er beginnt mit: "Erlaubt mir wenigstens, mich vorzustellen, ich bin ein Herr von Wohlstand und Geschmack..."

421

Doch wo wollen Sie Ihre Suche beginnen? Wenn Sie meinen, daß Bardinnen in Tavernen zu finden sind, dann könnten Sie gleich in die nächste gehen (413), vor der viele voll besetzte Tische stehen. Vielleicht kann man Ihnen auch in dem Lädchen mit buntem Schnickschnack (281) weiterhelfen oder im Hesindetempel (96), schließlich gebietet die Göttin auch den Künsten.

422

Sie überqueren einen kleinen Platz, wo ein Thorwaler Skalde unermüdlich eine Ihnen unbekannte Strophe des Jurga-Liedes singt. In der Nähe befindet sich die Taverne 'Zum Comto' (333)!

423

Binnen kurzem bringt die Wirtin drei große Fleischspieße. Es irritiert sie leicht, daß zwei davon für Ihren Begleiter sind, aber Sie hatten von Anfang an nicht vor, mit Hoheit über seine Eßgewohnheiten zu streiten. Das Essen ist dämonisch scharf und wenn Sie keine tulamidische Großmutter haben, treten Ihnen die Tränen in die Augen. Der Prinz vertraut Ihnen an, daß er satt sei und schiebt sein fast unberührtes Essen von sich. Das Quäken der Flöte verstummt, und ihr Folterknecht kommt an Ihren Tisch. Ob er die Reste haben könnte? Was sollten Sie auch damit machen, also erlauben Sie es ihm, und sehen ihn heißhungrig die Spieße verschlingen. Woher Sie kommen, will er wissen, was Sie in Kuslik machen? Sie erzählen es ihm. "Die kleine Brünette? Aber natürlich kenne ich sie. Sie hing immer mit den Knappen im Comto zusammen, ist aber lang' her!" Dies ist Ihr Stichwort, und Sie folgen dem Flötenschänder zu den Knappen des Comto, wer immer das sein mag (98).

424

Sie folgen einem verwucherten Trampelpfad, der Sie zu einem Tal führt, an dessen Ende ein kleiner Wasserfall einen dürftigen See speist. Hier muß früher ein Dorf gewesen sein. Deutlich sind Reste von Grundmauern und die Ruine eines Gebäudes mit Bogengängen auszumachen, deren Überbleibsel wie die abgenagten Rippen eines großen Tieres wirken. Der einstige Brunnen in der Dorfmitte ist gerade noch zu erahnen. Struppiges, gelbes Gras bedeckt den Boden, zu spärlich den Kadaver dieser Ortschaft zu verhüllen, rarer werdend zum Zentrum, von wo Ihnen eine bunt gekleidete Gestalt zuwinkt. Wollen Sie Kasparbald hier warten lassen und dem Winken folgen (179) oder umkehren (114)?

425

Nach einer Ewigkeit und einem Lidschlag folgt Rovenä dem Vorbild des Magiers. Tatsächlich ist sie weniger bezaubernd als sie vorgab, ihre echte Gestalt ist die eines grünschwarz gefleckten Ebers mit Pusteln und Höckern. Flocken gelben Schaums tropfen von den Flanken, erreichen zischend den Boden und zeichnen Furchen. Gaftajans Augen füllt Panik, nicht wegen der Verwandlung seiner Gegnerin, sondern wegen der, die ihm

widerfährt, denn graue Blätter sprießen aus seinen Gliedern und bedecken ihn wie Efeu. Der Dämon hatte recht, er hat die Macht des Baums unterschätzt! Von draußen hören Sie zorniges Kreischen und Triumph blitzt in seinen (?) Augen. "Halte die Harpyie auf, bevor ich sie töte." befiehlt Rovenä (?) donnergrollend, und Sie fühlen sich, wie nach fünf Jahren Suhle in einem Schweinekoben, als Sie nach 180 eilen!

426

Sie betreten einen Raum, dessen Dunkelheit Sie an ein feuchtes Loch gemahnt, hören leise Atemzüge und sehen auf einer Pritsche einen Schlafenden. Möglicherweise derjenige, dem Sie die Wanderung durch dieses Labyrinth zu verdanken haben? Wenn er es ist, muß er ein sehr mächtiger Magier sein! Sie können den Raum durch das Fenster (170) oder eine Tür (327) wieder verlassen, den Schlafenden wecken (362) oder ihn angreifen (162), wozu Ihnen eine Probe auf 'Schleichen' gelingen müßte. Mißlingt die Probe oder ist Ihre Klugheit kleiner als 8, dann lesen Sie weiter bei 80.

427

"Der depperte Gerio hat Besuch bekommen." hören Sie eine Bäuerin zur andern sagen. "Ach," antwortet diese, "einen Mann oder eine Frau?"

Bevor der Sachverhalt geklärt werden kann, sind Sie auch schon da. "Da ist er ja!" sagt sie und deutet auf Sie, "Sieht eigentlich ganz vernünftig aus." Dem stimmen Sie zu und beschreiben ihnen Ihren Freund. "Ja, Gerio heißt doch hier jeder Dritte," meint die Zweite, "Ihr hättet ja gleich sagen können, daß Ihr den jungen Herrn Gerio sucht!"

Sie lassen sich von den Bäuerinnen den Weg zum Haus Ihres Freundes erklären und folgen ihm durch kornschwere Getreidefelder nach 222!

428

Sie lernen in der nächsten Zeit viel über den Glauben an Boron. Nicht nur, wie Sie sich die Gestade des Nirgendmeers vorzustellen haben oder Borons Hallen, sondern auch über die verschiedenen Riten und die Gnade von Schlaf und Vergessen. So gefestigt, haben Sie am Ende Ihrer Lektüre einen freien Steigerungsversuch auf Ihr Talent 'Götter und Kulte'.

Legen Sie zusätzlich noch eine Probe auf Ihr Talent 'Bekehren' ab. Gelingt Sie Ihnen, dann hat es Ihnen der Boronglaube so angetan, daß Sie auf der Stelle zu ihm konvertieren! Lesen Sie verträumt weiter bei 32.

429

Ja, ja, 'mit der Zwölfe unberechenbaren Mächten kann der Soloheld kein Bündnis flechten', lautet eine alte nostrische Weisheit. So nimmt denn Ihre hoffnungsvolle Abenteurerkarriere an diese Stelle ein jähes Ende. Das ist schon schade und tut uns auch aufrichtig leid, aber Sie müssen den Fall auch einmal aus einer anderen Perspektive betrachten: Wenn Ihr Held in diesem Abenteuer nicht hin und wieder - na sagen wir - 'auf den Bauch fallen' würde, dann wären Sie ja in einer halben Stunde mit der Lektüre am Ende und hätten das Gefühl, den Anschaffungspreis für dieses Buch nicht wieder 'reingeholt zu haben. Das wäre höchst fatal und Autor sowie Verlag entsetzlich peinlich! Nun gut, nach diesem kleinen Einblick in die 'Ökonomie der Solitärabenteuer' sollten Sie nicht länger schmollen und die Geschichte unverdrossen bei Abschnitt 1 von vorn beginnen.

Ausklang

Tage später erreichen Sie mit dem Prinzen und der Bardin Tuzak. Es ist ein Segen, daß sie sich nicht an ihre Verzauberung erinnert. Drei von Musik beherrschte Wochen verbringen Sie hier, Sie reden viel, Sie lauschen Delusias wunderschöner Stimme und beobachten das kundige Gleiten ihrer Finger über die Saiten eines billig erworbenen Instruments. Sie erleben mit, wie sie den neunteiligen Liederzyklus 'Von Schwalbe und Rabe' komponiert und ein Lied, das Ihnen besonders gefällt: Es handelt von Ihnen. Sie freuen sich schon darauf, mit Freunden ums Feuer zu sitzen, Geschichten zu erzählen und, wenn dann einer sagt, "laßt uns doch etwas singen!", vorzuschlagen: "Fein, warum nicht das Lied über mich?"

Auch der Prinz ist in dieser Zeit sehr umgänglich, es mag aber eher an den fünf Stein liegen, um die sich sein Gewicht vermehrt hat, als an den Liedern. Der Traum gerät etwas ins Wanken, als Sie vom Klatsch in der Stadt erfahren. Seltsame Vorfälle, wie man hört. Aber beruhigen Sie sich, es gibt sie überall, bisweilen. Nach drei Wochen läuft die 'Flunder von Salza' verspätet im Hafen ein und nimmt Sie auf.

Der Kapitän hat in den vergangenen Wochen gute, wenn auch merkwürdige Geschäfte gemacht. Es ist Ihnen gleichgültig. Ihr erster Hafen ist Khunchom, wo Delusia Pernstein das Schiff

verläßt. Sie hat viel gehört über diese Stadt und will ihre Musik erlernen. Sie winken ein letztes Mal, bevor ihre kleine Gestalt in den Gassen der Stadt verschwindet, die niemals schläft. Vielleicht werden Sie sie einst wiedertreffen auf den Straßen, die niemals enden, oder eines Tages eine Taverne betreten, wo man eines ihrer Lieder singt, möglicherweise sogar das über Sie? Und wenn diese Taverne gar der 'Dutzend Dotzen' sein sollte, dann grüßen Sie Jeschtan und Karilja, bevor Sie verdienstermaßen am Heldenstammtisch Ihren Platz einnehmen!

Irgendwann kommt die Verabschiedung von Kasparbald. Das mag in Nostria geschehen oder einem Hafen auf der Route, falls Sie Gründe haben, dieses Land nicht so bald wieder aufzusuchen. Ein leichtes Aufblitzen ist bei seinen letzten Worten in seinen Augen zu sehen: "Besucht mich einmal!"

Für dieses Ende des Abenteuers erhalten Sie 444 Abenteurpunkte sowie 5 außerordentliche Steigerungsversuche, die Sie wahlweise für Ihre Talente 'Musizieren' oder 'Singen' verwenden dürfen. Sollten Sie während des Abenteuers die Hilfe Rondrianes von Sappenstiel oder der 'Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas' in Anspruch genommen haben, dann besprechen Sie sich mit Ihrem Meister, denn beide erwarten, daß Sie sich revanchieren!

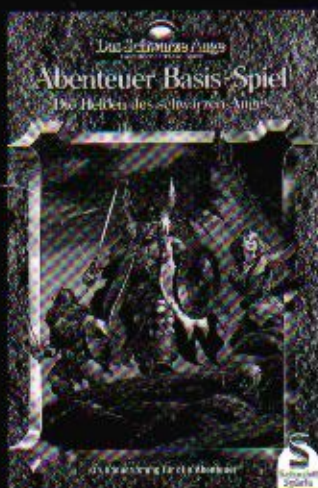
Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeisende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Straßenballade«

Es gibt viele Sänger und Barden auf Aventuriens Straßen und an den Höfen der Edlen, aber nur wenige können sich mit der schönen Dalusia messen. Wenn eine solche Meisterin der Sanges- und Reimkunst auf mysteriöse Weise verschwindet, sollte das für Ihren Helden Grund genug sein, sich auf eine Suche durch halb Aventurien zu begeben und dabei so mancher Gefahr ins Auge zu blicken. Ja, Heldenmut ist in diesem Abenteuer vor allem gefordert, Mut und ein hohes Maß an Selbstbeherrschung, denn sonst könnte es in einigen Situationen passieren, daß Ihr Held vor Lachen in seinen wertvollen Schwertknauf beißt ...

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01793

© 1994, Schmidt 85386 Eching.
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 017936