

# MÄRCHENSTUNDE

EIN SOLOABENTHEUER  
FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN

VON ALEXANDER WOJCIECHOWSKI

BESONDERER DANKE GEHT AN SVEN ZUR-OVEN-KROCKHAUS, DEN WOHL  
PFLICHTBEWUSSTESTEN, GNADELOSESTEN, GEDULDIGSTEN,  
HARFPÄCKIGSTEN UND FLEISSIGSTEN LEKTOR,  
DEN MAN SICH WÜNSCHEN KANN

FÜR LARS

[www.heldenzeitalter.de](http://www.heldenzeitalter.de)

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma  
Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.  
Dieses Abenteuer ist nicht Teil des offiziellen Aventuriens, lehnt aber daran an. Verbreitung und Vervielfältigung  
sind nur für privaten, nichtkommerziellen Gebrauch erlaubt.  
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an [webmaster@heldenzeitalter.de](mailto:webmaster@heldenzeitalter.de)

# İNHALT

ZUM GELEIT .....	3
MÄRCHENSTUNDE .....	4
MÄRCHENSTUNDE ALS GRUPPENABENTÜFER.....	89
VORGESCHICHTE .....	89
DAS ABENTÜFER .....	89
Die Legende von MANDAJOR .....	91
PERSONEN .....	93
QUELLEN .....	95

## ZUM GELEIT

Das vorliegende Soloabenteuer kann mit einem Helden oder einer Heldin jeglicher Erfahrungsstufe gespielt werden. Schön wäre es, wenn die Figur bereits ein oder zwei Abenteuer erlebt hat. Doch auch für einen Anfänger ist dieses Abenteuer geeignet - genauso wie es noch genug Herausforderung für einen Fortgeschrittenen darstellt.

Zwei kleine Bedingungen sind allerdings bei der Auswahl von Heldentypus, und -rasse zu beachten: Zum einen sollte der Held des Garethi in Schrift und Sprache mächtig sein. Das heißt, er sollte in *Sprachen Kennen: Garethi* einen Talentwert von mindestens 6 aufweisen und in *Lesen/Schreiben: Kuslike Zeichen* wenigstens 5 Talentpunkte besitzen. Ist dies nicht der Fall, soll das Spielen dieses Abenteuers nicht an solch einer Kleinigkeit scheitern: Aktivieren Sie, wenn nötig, die entsprechenden Talente, und steigern Sie ihre Werte auf die jeweils angegebene Mindesthöhe. Zu diesem Zweck darf Ihr AP-Guthaben auch ausnahmsweise einen negativen Wert annehmen. Zum anderen sollte es möglich sein, in die Vorgeschichte und den Verwandtenkreis Ihres Helden eine Großtante namens Hiltrud einzufügen, die westlich von Joborn wohnt, und die Ihr Held genug schätzt, um ihr auch einmal eine größere Bitte zu erfüllen.

Aus diesen nötigen Anpassungen lassen sich auch schnell die geeigneten Heldenrassen ableiten: In erster Linie richtet sich das Abenteuer an menschliche oder auch halbelfische Helden. Wenn Sie die Verwandtschaftsbedingungen zum "Tantchen" ein wenig lockern, können Sie auch einen Elfen oder Zwergen spielen. Exotische Rassen wie Achaz, Goblins und Orks sind jedoch eindeutig ungeeignet.

Bezüglich des Typus eignet sich ein breites Spektrum von Helden für dieses Abenteuer - von der neugierigen

Gauklerin bis zum ehrenhaften Krieger. Magische und geweihte Professionen werden nicht explizit unterstützt. Jedoch spricht nichts dagegen, wenn Sie an logischen Stellen im Abenteuer beispielsweise einen Kampfzauber, eine heilende Liturgie oder einen Segen, der Eigenschaftswerte verbessert, sprechen. Eigenbrötlerische Waldhexen oder jeglichem Kampf abschwörende Tsa-Geweihte wären allerdings nur schwerlich rollengerecht zu spielen, da das Abenteuer einiges an Kommunikation und auch die ein oder andere handfeste Auseinandersetzung abverlangt.

Noch ein kurzes Wort zum Spielablauf: Manchmal werden Sie Abschnitte wiederholt erreichen, um dort eine erneute Auswahl zu treffen. Sofern nichts Gegenteiliges gesagt wird, ist damit eine Alternative gemeint, welche Sie zuvor noch nicht ausprobiert haben. Des Weiteren werden Sie ab und zu darauf hingewiesen, sich Abschnittsnummern zu notieren. Dies sollten Sie unbedingt tun, wenn Sie nicht plötzlich in einer Sackgasse enden wollen.

Auf der Internet-Seite [www.heldenzeitalter.de](http://www.heldenzeitalter.de) findet sich übrigens eine online spielbare Version des Abenteuers. Da die Abschnitte dort die gleiche Nummerierung besitzen, können Sie auch mitten im Spiel nach Belieben zwischen der digitalen und der Druckversion wechseln.

Bleibt noch zu sagen, dass sich am Ende dieses Bandes ein Kapitel befindet, das Ihnen Tipps dazu gibt, wie Sie diese Geschichte als Gruppenabenteuer spielen können. Selbstverständlich sollten Sie dieses Kapitel nicht lesen, bevor Sie das Soloabenteuer erfolgreich beendet haben. Doch nun viel Spaß beim Spielen von **Märchenstunde!** Lesen Sie zunächst die Einleitung, um sich anschließend bei Abschnitt 1 schon mitten im Abenteuer wiederzufinden!

# MÄRCHENSTUNDE

*"Mandajor nennt sich das Land, von dem Eltern ihren Kindern erzählen. Ein Ort fern von Dere und doch von dieser Welt. Ein Ort, an den sich ein jeder sehnt.*

*Dem Reisenden ist Mandajor, als würde er heimkehren in die lang ersehnte heimische Stube. Dem Frierenden ist es eine warme Decke, dem Trübsinnigen ein heller Lichtstrahl und dem Einsamen ein Gefährte.*

*Und hungert es einen, so findet man dort die süßesten Äpfel, von denen man je kostete. Und lauscht man auf, so hört man Melodien, lieblicher als selbst die Elfen sie wirken.*

*Doch, ach, so ist Mandajor wohl nur ein Traum. Eine Mär, welche die Andergaster ersannen, um ihre Kinder und Kindeskinder auf den rechten Pfad zu führen. Denn, so sagt man, nur wer von reinem Herzen und frei von Zweifeln ist, mag den Weg dorthin finden."*

## I

"Verdammst, warum lasse ich mich nur immer wieder breitschlagen?" Eine Frage, die Sie sich in den letzten Tagen nicht zum ersten Mal stellen. Eine knappe Woche ist es nun her, seit Sie von Ihrer Großtante Hiltrud mit zuckersüßem Lächeln ein kleines Bündel in die Hand gedrückt bekamen, dessen Inhalt "schnellstmöglich zur Wendeline Eichinger in Andergast gebracht werden muss". Was sich in den vielfach verschnürten Tüchern befindet, darüber verlor Tantchen allerdings kein Wort, und Ihre Ehre verbot es Ihnen bislang, einen heimlichen Blick hineinzuwerfen.

Seit Joborn haben Sie keine größere Ansiedlung mehr gesehen, auch wenn Ihnen die Einwohner aus Kalleth und Eichhafen voll Stolz weismachen wollten, dass es sich bei "ihren Städten" um wichtige Handels- und Verkehrsknoten des andergastischen Landes handelt. Daraufhin haben Sie nur stumm gelächelt und sind besseren Wissens weiter gen Osten gezogen.

Und so marschieren Sie nun auch heute bereits den ganzen Tag am Ingval entlang, der durch den ständigen Nieselregen mittlerweile genauso angeschwollen ist wie Ihre Füße vom Wandern. Die Landschaft verfügt gewiss über ihre Reize: dichte Wälder, breite Flussauen und von Zeit zu Zeit gar einige von Mensch und Vieh beanspruchte Felder und Weiden. Leider ist Ihnen der Sinn für die Schönheit der Umgebung abhanden gekommen, seit Sie sich nicht mehr daran erinnern können, wann Sie das letzte Mal ein trockenes Stück Stoff am Leib trugen. Erschwerend kommt hinzu, dass es für den Monat Ingerimm ungewöhnlich kalt ist. Hoffentlich erreichen Sie wenigstens heute noch die Stadt.

Tatsächlich hebt sich Ihre Stimmung wieder ein wenig, als Sie im langsam schwindenden Licht der Praiosscheibe die Stadtmauern von Andergast ausmachen, das am jenseitigen Flussufer liegt. Die Hoffnung auf ein warmes Bett lässt Sie Ihre Schritte noch beschleunigen, und schon bald stehen Sie vor der eindrucksvollen Ingvalfeste, welche noch auf dieser Seite des Flusses liegt und durchquert werden will,

wenn man die Brücke über den Ingval und schließlich die direkt angrenzende Stadt erreichen möchte. Schon winkt Sie eine Wache am Eingang der Feste eilig weiter: "Marsch, marsch! Die Tore werden bei Sonnenuntergang geschlossen." Für die Durchsuchung Ihrer Habseligkeiten scheint sich der Wächter jedoch nicht zu interessieren. Erst als Sie im Laufschritt ein Tor mitten auf der Brücke durchquert haben und schließlich etwas außer Atem vor dem eigentlichen Stadttor angelangt sind, bedeutet Ihnen eine Gardistin, stehen zu bleiben. "Zwei Heller", spricht sie mit gelangweilter Miene und ausgestreckter Hand. Sie kommen der Bitte der freundlichen Dame nach und stellen dabei fest, dass von den ursprünglich 30 Silbertalern, welche Ihre Tante Ihnen für die Reise ausgehändigt hatte, dank Ihrer Sparsamkeit immer noch 26 übrig sind. "Das war ja gerade noch rechtzeitig", bemerkt die Gardistin knapp, während sie das Stadttor quietschend hinter Ihnen schließt. Weiter geht es bei Abschnitt **49**.

## 2

Jeden Tag eine gute Tat, denken Sie sich. Und so hätten Sie die heutige wenigstens bald erledigt. Beherzt stürzen Sie sich in die quiekende, grunzende und trampelnde Herde aus Schweinen. Es gelingt Ihnen auch, den ein oder anderen Kohlkopf vor den Tieren zu retten. Bisweilen werden Sie geschubst und können sich noch gerade auf den Beinen halten. Langsam wächst der Gemüestapel auf dem Karren wieder an. Dort auf der Straße liegt noch ein unangetaster Kohlkopf. Flink greifen Sie danach. Aber offensichtlich hatte sich ein Vierbeiner gerade diesen Happen ausgesucht. Legen Sie eine *Fingerfertigkeits*-Probe ab. Können Sie Ihre Hand schnell genug zurückziehen (**224**), oder geraten Ihre Finger zwischen die Beißen des Schweins (**358**)?

## 3

Würfeln Sie eine *Intuitions*-Probe. Ist das Glück auf Ihrer Seite (**125**), oder hat es Sie soeben verlassen (**176**)?

## 4

Neugierig schließen Sie Ihre Augen. Nach und nach verstummen alle Geräusche um Sie herum, und nichts ist mehr zu spüren. Eine Weile später hören Sie jedoch ein sanftes Rauschen. Ihre Haut wird angenehm gewärmt, und eine leichte Brise fährt Ihnen durch das Haar. Als Sie die Augen wieder öffnen, sehen Sie das Meer: In ruhigen Wellen wird das Wasser an einen weißen Sandstrand gespült und fließt langsam wieder zurück. Goldene Bänder scheinen sich auf dem glitzernden Wasser zu kräuseln. Die glutrote Praiosscheibe steht bereits so tief, als wollte sie in Efferds Fluten eintauchen. Landeinwärts wiegen sich große Palmen im Wind, und exotische Blütenpflanzen verströmen einen betörenden Duft.

Sie starren auf die See und fragen sich, wie all dies möglich sein kann. Ist es eine Illusion? Ein Traum? Aber Sie können es sehen und hören, ja sogar riechen und fühlen. Egal, woher es kommt - nun genießen Sie erst einmal den Sonnenuntergang. Sie legen sich auf den warmen Sand und strecken sich aus. Während die Sonne immer schneller versinkt, kommen allmählich die Sterne zum Vorschein. Gebannt schauen Sie in den Himmel. Aber war da nicht eben eine Bewegung in Ihren Augenwinkeln?

Sie springen auf, und sehen eine Gestalt auf sich zueilen, die nun nicht mehr weit von Ihnen entfernt ist. Das ist Dunkelstein! In den letzten Sonnenstrahlen erkennen Sie, wie er bisweilen unwillkürlich zusammenzuckt, als wäre er von einem Peitschenhieb getroffen worden. Blut tropft aus seiner Nase. Doch sein Blick kündet von loderndem Hass. Während Dunkelstein näher kommt, wird es um Sie fast vollkommen finster (**391**).

## 5

Genau, die Frau hieß Elwine! Schreiben Sie sich 10 AP für Ihren Spürsinn auf. Erlgard nickt, als Sie ihr von der Geschichte berichten: "Ja, ich kenne diese Erzählung von meiner seligen Großmutter. Die hat sie wiederum von ihrer eigenen Großmutter gehört. Echt bizarr, oder? Die Elwine wurde damals von Holzfällern gefunden. Die haben berichtet, dass sie aus dem Gebirge gekommen sein muss. Ich frage mich, was sie da wollte. Schließlich gibt es da nichts außer Holz und Erz. So was Bizarres! Aber man hat kein Wort aus ihr rausbekommen. Und ihre Schwester hat nur geschrien, als sie die Elwine gesehen hat. War völlig von Sinnen. Echt bizarr!"

Verwirrt von so viel Bizarrem verabschieden Sie sich schließlich von der Wirtin (**372**).

## 6

Ob die Zeichnung in der Asche wohl etwas zu bedeuten hatte? Sie können sich jedenfalls keinen Reim darauf

machen. Also bleibt Ihnen wohl nur, nach Mandajor zu fragen (**183**), falls Sie das nicht zuvor schon getan haben, eine Spende zu entrichten (**448**) oder den Tempel zu verlassen (**378**).

## 7

Sie erkundigen sich bei der Schankmaid, wo die Ulmengasse liegt. Glücklicherweise stellt sich heraus, dass sie nur ein paar Straßen entfernt ist. Trotzdem schauen Sie sich vorsichtig um, als Sie durch die dunklen Gassen der Stadt streifen. Schließlich stehen Sie vor dem "Silberkelch", der sich als ein freundliches Gasthaus entpuppt und sogar über Fensterscheiben verfügt. Was für ein Luxus! Hoffentlich kann man sich da überhaupt ein Getränk leisten.

Als Sie eintreten, bestätigt sich der gute Eindruck. Dick gepolsterte Stühle gruppieren sich um recht niedrige Tische, und ein würziger Geruch von verbrannten Kräutern liegt in der Luft. Man scheint hier eine geradezu tulamidische Atmosphäre erzeugen zu wollen. Nach kurzer Suche entdecken Sie Ihre Verabredung unter den Gästen: Der Magus Yann Timerlan sitzt an einem Tisch in einer gemütlichen Nische und hat die Nase in ein kleines Buch gesteckt. Als Sie an den Tisch treten, blickt er auf und lächelt verschmitzt: "Wie schön, dass Ihr gekommen seid. Bitte setzt Euch. Das nächste Getränk geht auf meine Rechnung."

Dieser Aufforderung kommen Sie doch gerne nach. Man gerät ein wenig ins Plaudern, und Sie erfahren, dass Yann bereits ein voll ausgebildeter Magier ist und sich entschieden hat, noch eine Weile in Andergast zu bleiben, um seine Künste an der Akademie weiter zu verfeinern. Im Gegenzug gibt er dafür einige Vorlesungen für die jüngeren Scholaren. Auch Sie plaudern aus dem Nähkästchen, und man einigt sich bald auf ein unkompliziertes "Du". Doch schließlich gelingt es Ihnen nicht mehr, Ihre gespannte Neugier zu verbergen. Als Yann dies bemerkte, entschuldigt er sich gleich: "Verzeih mir, du sitzt bestimmt schon auf heißen Kohlen und möchtest wissen, was meine Nachforschungen ergeben haben."

Bei Abschnitt **92** können Sie den Worten des Zauberkundigen lauschen.

## 8

Mit einem Sprung versuchen Sie, sich den nötigen Platz zu verschaffen. Doch die Blonde scheint das schon geahnt zu haben und folgt Ihrer Bewegung blitzschnell. Kehren Sie zu Abschnitt **124** zurück, um den Kampf fortzusetzen. Bis zum nächsten Fluchtversuch müssen Sie wieder drei Kampfrunden durchhalten.

## 9

Gelähmt von dem Netz und dem Gift der Spinne sehen Sie noch ein letztes Mal ihre Kiefer zuschnappen. Dann

schwinden Ihnen die Sinne. Nichts fühlen, nichts sehen. Nichts hören. Aber halt! Dringt da nicht ein Flügelschlagen an Ihre Ohren - weit, weit entfernt?  
ENDE

## I 0

"Ich werde schauen, was sich da machen lässt", teilt Ihnen der Angestellte mit und verschwindet für ein Weilchen. Als er zurückkommt, hält er lediglich ein kleines, eingestaubtes Büchlein in den Händen. "Das ist alles, was ich finden konnte", meint er achselzuckend und legt es vor Ihnen ab.

Das Buch mit dem Titel "Die Steineiche und ihre Verarbeitung" ist alles andere als unterhaltsam geschrieben. Es werden lediglich ein paar Fakten zum Schlagen des Holzes und zu seiner Lagerung geboten. Auch erfährt man etwas über seine Maserung und wie man sie am besten zur Geltung bringt. Viele weitere Fragen, die Ihnen stets unter den Nägeln brannten, finden hier ihre Antwort: Wie schütze ich das Holz vor der Verrottung? Wie baue ich aus zwei Baumscheiben ein praktisches Regal? Wie kann ich auch die Späne noch sinnvoll verwenden?

Bitte legen Sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ab. Haben Sie sich unter Kontrolle (**156**) oder nicht (**105**)?

## I I

Spann für Spann geht es in die Tiefe, dicht vorbei an dem nackten Fels. Sie schauen aufmerksam hinab, um nicht unvermutet auf eine Überraschung zu stoßen. Bisweilen knirscht und ächzt das Seil. Doch es hält. Nach etwa fünf Schritt verspüren Sie wieder festen Boden unter den Füßen (**219**).

## I 2

Keuchend setzen Sie den tödlichen Treffer. Ihr Gegner lässt den Degen fallen, schlägt gegen die Felswand und bricht schließlich zusammen. Doch Ihnen bleibt keine Zeit, diesen lang erwarteten Moment auszukosten. Statt dessen rennen Sie in die Höhle hinein (**428**).

## I 3

Sie werfen noch einen letzten Blick auf die Burg Andergast und die Magierakademie, bevor Sie durch das Andrator treten und die Stadt verlassen. Nach einigen Schritten spannt sich bereits eine recht schmale Brücke über die Andra. Bald haben Sie auch diese hinter sich gelassen und befinden sich schon auf der Wanderung Richtung Osten (**328**).

## I 4

Beschwingt laufen Sie auf die Tanzfläche, als der Reigen auch schon beginnt. Eine hübsche Frau im roten

Ballkleid und ein blonder Jüngling nehmen Sie in ihre Mitte, und schließlich werden Sie von dem munteren Treiben mitgerissen. Das eine Mal geht es in gemächlichen Schritten linksherum, dann plötzlich und in rasantem Tempo nach rechts. Die zwei Kreishälften nähern sich einander an, um sich daraufhin wieder rasch voneinander zu entfernen. In einem immer wiederkehrenden Teil des Reigens lassen sich die Tanzenden los, haken sich statt dessen paarweise unter und drehen sich umeinander. Einmal haben Sie gerade eine besonders wilde Tänzerin an Ihrem Arm, als Sie für einen Moment meinen, statt ihrer blonden Locken Dunkelsteins graubraunes Haar zu sehen. Als Sie erschrocken innehalten, können Sie jedoch nichts Verdächtiges erkennen und ernten nur die verwunderten Blicke Ihrer Tanzpartnerin. Da sammelt man sich auch schon wieder zum Kreis. Noch eine Weile tanzen Sie mit, bis schließlich ein langsamer Schreittanz gespielt wird und Sie eine Pause einlegen.

Nach der ganzen Anstrengung haben Sie sich erst einmal eine Erfrischung verdient. Tatsächlich kommt einen Augenblick später ein Diener mit einem Tablett voller Getränke herbei. Nachdem Sie Ihren Durst gestillt haben, fällt Ihnen auf, dass Sie auch schon lange keine Mahlzeit mehr zu sich genommen haben. Als hätte man Ihre Gedanken gelesen, steht auch schon ein zweiter Diener parat, welcher Sie nun an einen reich gedeckten Tisch führt, den Sie zuvor anscheinend nicht bemerkt haben. Etwas verwundert nehmen Sie Platz, lassen sich das Essen aber dennoch schmecken. Solche Gaumenfreuden erfährt man gewiss nicht alle Tage. Schließlich lehnen Sie sich satt und zufrieden zurück. Ein wenig Tischgesellschaft wäre jetzt schön. Als hätten Sie Ihren Wunsch laut ausgesprochen, kommen einige erschöpfte Gäste von der Tanzfläche und möchten sich zu Ihnen setzen. Nun werden Sie allerdings nachdenklich (**543**).

## I 5

Sie legen ein paar Münzen in die Opferschale und knien sich zum Gebet. Möge Rondra über Ihr Tun wachen und Ihnen im richtigen Moment Kraft und Stärke verleihen. Sie verharren noch einen Moment und betrachten die Göttinnenstatue, die Rondra als fauchende Löwin zeigt. Schließlich erheben Sie sich, um nun aus dem Tempel zu gehen (**78**) oder mit dem Geweihten zu sprechen (**207**).

## I 6

Als Sie dem jungen Mann erklären, dass es um Olrich Finkenbaum geht, verdunkelt sich seine Miene: "Ja, er war ein Gildenmitglied. Hat sich aber meistens um die Versammlungen gedrückt. Ihr habt sicher schon von dem Unglück gehört. Also, was treibt Euch hierher?" Was möchten Sie entgegnen?

"In der Tat. Deswegen bin ich hier. Ich arbeite verdeckt für die Stadtgarde und hätte gerne, dass Ihr mir einige Fragen beantwortet", sprechen Sie deutlich und selbstbewusst (404).

"Hört zu, ich habe die Greuelat mit eigenen Augen gesehen. Und ich bin gekommen, um alles über Olrich zu erfahren, damit ich ihn rächen kann. Denn der Mörder soll nicht länger frei umherlaufen", sagen Sie mit einem Beben in der Stimme (494).

"Olrich war mein Vater. Ich bin hier, um den Nachlass zu regeln", erklären Sie gewieft (168).

## I 7

Die hübsche Mirnhild bietet in ihrem kleinen Lädchen Waren zu recht niedrigen, aber nicht weiter verhandelbaren Preisen an. Folgendes könnte Sie an dem überschaubaren Sortiment interessieren:

- Proviant für 4 Heller pro Tagesration
- eine (leicht von Motten angefressene) Decke für 2 Silbertaler
- eine Laterne für 4 Silbertaler
- ein Beil für 7 Silbertaler

Nachdem Sie alles Nötige gekauft haben, machen Sie sich auf den Weg (23).

## I 8

Die Wache mustert Sie von oben bis unten: "Tut mir leid, ich kann nur eingeschriebene Arbeiter durchlassen. Und Euch habe ich hier gewiss noch nicht gesehen." Sie können jetzt gehen (381) oder den Mann weiter befragen (505).

## I 9

Zunächst schauen Sie sich nach einem schnellen Versteck für das Buch um und finden schließlich einen ausreichend tiefen und unauffälligen Spalt in einer nahen Mauer, den Sie zusätzlich noch mit einem Stein verschließen, nachdem Sie das Buch vorsichtig hineingelegt haben. Anschließend machen Sie sich auf die Suche nach Gardisten.

Nach etwa zwei Minuten werden Sie fündig: Eine kleine Patrouille von zwei Stadtwachen kreuzt Ihren Weg, bestehend aus einem sehr jung wirkenden Mann mit fast kindlichen Gesichtszügen und einem deutlich betagteren und wohl auch erfahreneren Kameraden. Mit möglichst knappen Worten berichten Sie ihnen von den Ereignissen. Die beiden schauen sich kurz an, und der Ältere gibt Ihnen die Anweisung, sie zur Tatstelle zu führen. Dort angekommen, bietet sich noch immer das gleiche Bild. Während der Jüngere leichenblass wird, ergreift der andere wieder das Wort: "Holla, was für eine Schweinerei! Alrich, du bleibst hier, bis Verstärkung kommt! Schaffst du das?"

"Ich, ich denke schon", stammelt der Angesprochene.

"Gut. Und Ihr", dreht sich der Wortführer um, "begleitet mich mit zur Garde. Dort werden Euch dann einige Fragen gestellt."

Ein wenig mulmig ist Ihnen jetzt schon bei dem Gedanken an eine Befragung. Hoffentlich sperrt man Sie nicht gar ein. Aber letztlich hat man Ihnen ja nichts vorzuwerfen. Deshalb begleiten Sie den Gardisten zur Stadtwache, die zum Glück nur einige Straßen entfernt liegt, so dass sich für Außenstehende kaum eine Gelegenheit bietet, Sie neugierig zu beobachten (189).

## 20

Mit erhobener Waffe und lauthals schreiend stürmen Sie auf den Meuchler zu. Aus den Augenwinkeln können Sie den anderen, edel gekleideten, aber anscheinend unbewaffneten Mann sehen. Nun richten Sie jedoch alle Aufmerksamkeit auf Ihren Gegner, der dank des Überraschungsangriffs Ihre erste Attacke nicht parieren kann (409).

## 21

Nach einigen Schritt in den recht niedrigen Stollen hinein stehen Sie in beinahe völliger Finsternis. Ein Weitergehen ist nur sinnvoll mit einer Lichtquelle. Andernfalls wäre es purer Selbstmord. Verfügen Sie über eine Fackel, eine Laterne oder ein ähnliches Licht? Dann können Sie Ihren Weg fortsetzen (533). Ansonsten müssen Sie damit vorlieb nehmen, umzukehren und den Pfad weiterzugehen (320) oder die Hütten zu inspizieren (373).

## 22

Gerade noch rechtzeitig können Sie trotz der Enge der Gasse einem im Mondlicht blitzenden Dolch ausweichen, der nun klirrend an einer Hauswand abprallt. Sie starren noch einmal angestrengt auf den Schemen: Tatsächlich, es ist der Maskierte! Mit gezücktem Degen kommt er auf Sie zu. Stellen Sie sich Ihrem Gegner (498), oder ziehen Sie es vor, durch die Gasse zurück zu fliehen (209)?

## 23

Heute ist das Wetter deutlich freundlicher. Die Wolken haben sich verzogen, und die Praiosscheibe sendet ihre wärmenden Strahlen herab. Auch wenn Ihre Wanderlust dadurch beflügelt wird, kommen Sie allerdings nicht viel schneller vorwärts als gestern. Zum einen ist der Pfad hinter Andrafall schlechter gangbar als zuvor, zum anderen ist der Weg immer noch aufgeweicht. Sie kommen jetzt durch häufig großflächig gerodete Gebiete. Gutshöfe oder gar Weiler suchen Sie vergebens. Lediglich vereinzelte Holzfäller- oder Köhlerhütten liegen abseits des Pfades. Bisweilen entdecken Sie auch einige Arbeiter im nahen Wald. Die

Andra nimmt nach Norden hin immer weiter ab, behält aber trotzdem eine eindrucksvolle Breite. Allmählich nähern Sie sich nun den Ausläufern des Gebirges.

Gegen Mittag gelangen Sie an ein recht steil ansteigendes Wegstück, das trotz anhaltenden Sonnenscheins noch sehr matschig ist. Bleiben Sie dennoch auf dem Pfad (164)? Oder nehmen Sie einen kleinen Umweg in Kauf und weichen in den Waldrand aus (238)?

## 24

"Wir behandeln hier die verschiedensten Krankheiten und Verletzungen. Der Bandagierte, den Ihr erblickt habt, ist Alchimist und hat Verbrennungen erlitten. Die Frau leidet unter der Blauen Keuche. Aber beide sind auf dem Weg der Besserung. Auch den anderen Patienten geht es den Umständen entsprechend gut. Doch wenn Euch ihr Wohl am Herzen liegt, würden wir uns über eine Spende sehr freuen, denn der Tempel hat immer hohe Ausgaben für Heilmittel und andere Dinge."

Schön, wenn man sich so um die Leute kümmert, denken Sie und kommen der Spendenaufforderung gleich nach (362). Natürlich können Sie sich auch weiter mit der Priesterin unterhalten (529) oder den Tempel nun verlassen (431).

## 25

Der Pfad läuft immer an der Andra entlang. Die Straße ist zwar nicht die beste, doch aufgrund der momentan trockenen Witterung gut gangbar. Und so kommen Sie mit einem munteren Pfeifen auf den Lippen gut vorwärts. Die Landschaft ist stellenweise weitläufig gerodet. Neben den zahlreichen Köhlerhütten können Sie des Öfteren größere Gehöfte entdecken, die inmitten bestellter Felder liegen. Einige Reisende kommen Ihnen entgegen, darunter Handwerker und häufig Bauern mit ihren Waren.

Nach mehr als zehn Meilen überqueren Sie eine kleine Brücke, welche über die Andra führt. Sie mag gerade breit und stabil genug sein, um einen größeren Wagen hinaufzulassen. Anschließend setzt sich der Weg in einem dichten Wald auf der rechten Flusseite weiter fort (354).

## 26

Jetzt ist es an der Zeit, das Kraftelixier zu verwenden. Sie öffnen das Fläschchen und trinken seinen Inhalt in einem Zug. Schon bald spüren Sie unbändige Stärke Ihren Körper durchströmen. Tatsächlich scheinen all Ihre Muskeln anzuschwellen. Für die nächsten 25 Abschnitte erhöht sich Ihre *Körperkraft* um 3 Punkte.

## 27

"Ein Maskierter? Ja, sicher. Der ist hier vorbeigekommen", presst Ihr Gegenüber zwischen seinen Zähnen hindurch, während er sich misstrauisch umblickt. "Ich soll dir auch was von ihm ausrichten: Entweder du lässt deine Habe ganz schnell rüberwachsen, oder es ist aus mit dir!"

Gehen Sie auf diese mit Nachdruck vorgetragene Bitte ein (275)? Oder lassen Sie Ihre Waffe sprechen (438)?

## 28

"Wenn Ihr bitte einen Augenblick Geduld habt?", fragt die Bedienstete. Den haben Sie. Und nachdem Sie ein paar Minuten vor der Tür gewartet haben, kehrt die Frau zurück, um Sie durch einen schmalen Flur ins Schreibzimmer von Herrn Dunkelstein zu geleiten. Dort wartet der Herr des Hauses bereits auf Sie und bittet Sie, Platz zu nehmen. Er muss wirklich ein belesener Mann sein, denn in den Regalen stapeln sich Bücher und Schriftrollen. Sein Schreibtisch quillt vor Pergamenten schier über. Ludewich Dunkelstein selbst macht einen weitaus besser geordneten Eindruck: Seine Kleidung ist recht edel und sitzt hervorragend. Für einen Gelehrten ist der Mann Ende vierzig ausgesprochen kräftig gebaut. Seine dunkelbraunen Haare sind von grauen Strähnen durchzogen, und die schmalen Lippen und stechenden Augen verleihen seinem Gesicht einen entschlossenen Ausdruck. Man stellt sich kurz gegenseitig vor. Dann fragt Sie der Gelehrte: "Die andergastische Geschichte ist in der Tat ein weites Feld. Was interessiert Euch denn besonders an ihr?"

"Ich hoffe vor allem, etwas über den Aufstieg der Stadt von der Holzfällersiedlung bis zu dem, was sie heute ist, zu erfahren", antworten Sie (81).

"Ich interessiere mich speziell für den Teil in der Geschichte, an dem ein alter Mann Sie um Informationen zu Mandajor bittet", sprechen Sie kühn (558).

"Besonders tangieren mich die Erzählungen, welche der Volksmund kundtut", säuseln Sie leicht blasiert (233).

## 29

Sie suchen sich in dem verbleibenden Licht einen Schlafplatz an einer leichten Steigung. Trotzdem ist Ihnen nicht sehr wohl bei dem Gedanken, hier die Nacht zu verbringen. Das dichte Laub der Bäume lässt nur wenig Mondlicht hindurch. Und so fallen Sie in einen äußerst unruhigen Schlaf, in dem Sie sich ständig hin und her wälzen. Sie wissen nicht, ob der düstere Singsang, welcher Sie immer wieder aufschrecken lässt, nur ein Traumgespinst ist oder Wirklichkeit. Erst als Sie sehr unsanft geweckt werden, sind Sie sicher, nicht mehr zu träumen (143).

## 30

Dieser Kampf kennt kein Wenn und Aber. Es geht um Leben oder Tod.

### Meuchler

**Degen:** INI 12+W6    **AT** 13    **PA** 11    **TP** 1W+3  
**DK N**    **LeP** 32    **AuP** 35    **RS** 1    **KO** 13    **MR** 5

Sind Sie siegreich (12)? Oder hat Ihr letztes Stündlein geschlagen (510)?

## 31

Nach dem Aufstehen gönnen Sie sich nur eine kurze Katzenwäsche, bevor Sie sich zum Frühstück in den Speiseraum begeben. Während des Essens denken Sie noch einmal an die turbulenten Ereignisse des gestrigen Tages zurück: diese schreckliche Greueltat, der Brief, ihre Versuche, etwas Licht in die Angelegenheit zu bringen ... Während Sie auf einer Scheibe Brot kauen, überlegen Sie sich, was Sie heute tun werden:

Jetzt stecken Sie schon so tief in dieser Sache drin, dass Sie sie zu einem Ende bringen wollen. Das heißt zwar, dass Sie von nun an noch vorsichtiger sein müssen. Aber jemand muss das Ganze ja aufklären. Deshalb werden Sie sich auch heute in Andergast umschauen (75). Andererseits ist der Brief nichts anderes als eine Morddrohung gewesen. Und warum sollten Sie Ihr Leben für jemanden riskieren, den Sie nicht einmal gekannt haben? Noch heute Morgen verlassen Sie diese verflixte Stadt, um nichts mehr mit dieser Angelegenheit zu tun zu haben (108).

## 32

Wütend stapfen Sie aus dem Wagen. Das ist ja Wucher! Jetzt haben Sie 1 ZE völlig umsonst verloren (100)!

## 33

Mit einigen Schnitten und Handgriffen haben Sie den Fisch schnell zum Braten zubereitet. Sie suchen sich ein schönes Plätzchen am Waldrand und entzünden ein Feuer. Tatsächlich stellt sich Ihr Fang als sehr schmackhaft heraus. Mit einem zufriedenen Grummeln im Magen blicken Sie in der einsetzenden Dunkelheit noch ein wenig auf den malerischen See, dann sind Sie auch schon eingenickt (266).

## 34

Sie begeben sich zum Haus der Göttin des Herdfeuers und der Gastwirtschaft, welches sich zwischen dem Südtor und dem Flusshafen befindet. Es ist umgeben von einem großzügigen und liebevoll gepflegten Garten, in dem vor allem verschiedenste Obstbäume gedeihen. Aber auch Rüben und andere Gemüsesorten werden hier gezogen. Es herrscht ein emsiges Treiben, da auch das hier errichtete Armenhaus vom Tempel betreut wird und

ein jeder, der auf die Mildtätigkeit der Geweihten angewiesen ist, sich hier Kost und Logis verdienen darf. Durch eine doppelflügelige Tür treten Sie in den Hauptaum des Tempels, welcher sehr schlicht gehalten ist. Lediglich eine große Holzstatue hinter dem Altar, die Travia als junge Frau mit einer Wildgans in den Armen darstellt, und einige kleinere Travia- und Heiligschnitzereien dienen dem Raum als Schmuckwerk. In einer Seitennische befindet sich eine Opferschale, in die Sie einige Münzen legen können (69). Hinter Ihnen hat gerade eine Geweihte der Göttin den Tempel betreten, mit der Sie vielleicht reden möchten (181). Natürlich können Sie den Tempel auch wieder verlassen (120).

## 35

Sie legen noch einen Zahn zu, um sich mit voller Wucht gegen die Frau zu werfen. Legen Sie bitte eine *Körperkraft*-Probe -3 ab. Geht Ihre Rechnung auf (429), oder haben Sie sich verschätzt (77)?

## 36

Heute ist der Himmel herrlich klar und lädt zum Reisen ein. Das Bett der Andra ist seit Andrafall zunehmend schmäler und steiniger geworden. Dafür fließt sie hier oben deutlich wilder als zuvor. Immer wieder einmal rauscht sie steinige Klippen herab und verläuft oft in starken Windungen. Nach einigen weiteren Meilen, welche Sie am Oberlauf des Flusses zurücklegen, gelangen Sie an seine Quelle. Etwa zwei Dutzend Schritt abseits des Pfades plätschert ein bereits erstaunlich breiter Strom aus einer nahezu runden Öffnung im Fels hervor und fließt über einen felsigen Untergrund bergab. Sie erfrischen sich kurz an dem klaren und eiskalten Wasser, halten sich aber nicht länger hier auf, da Sie noch keine Rast benötigen. Dann verabschieden Sie sich von der Andra und setzen ihren Weg nun ohne ihre Begleitung fort (241).

## 37

Leider haben die Handwerker hier ganze Arbeit geleistet. Auch ein zweiter und ein dritter Tritt ändern daran nichts. Der Schurke hatte nun bestimmt genug Zeit zur Flucht. Somit widmen Sie sich lieber dem Verletzten (178).

## 38

Die Gänge, welche nach links abzweigen, sind zum Teil auch untereinander verbunden, so dass es Ihnen gelegentlich schwerfällt zu sagen, welche Sie zuvor schon betreten haben, oder wann Sie sogar im Kreis gelaufen sind. Ab und zu glänzen Wand und Boden feucht. Der Untergrund besteht bisweilen nicht aus massivem Fels, sondern aus grobem Schutt. Bitte

würfeln Sie eine Probe auf *Sinnenschärfe* +3. Ist sie gegückt (**109**) oder misslungen (**450**)?

## 39

"Ja, vielleicht könnt Ihr mir wirklich helfen", antworten Sie dem Magier. Nachdem Sie sich gegenseitig vorgestellt haben - bei Ihrem Gesprächspartner handelt es sich um Adeptus Yann Timerlan -, setzen Sie sich gemeinsam an einen der Tische. Dort berichten Sie dem Magus von einigen Entdeckungen und Vermutungen bezüglich Mandajor. Sie machen auch deutlich, dass bereits jemand sein Leben lassen musste, versuchen jedoch, keine entscheidenden Details oder gar Namen zu nennen.

Yann hört interessiert zu. Er scheint Ihnen jedes Wort zu glauben und ist teilweise ehrlich bestürzt über Ihren Bericht. Als Sie zu einem Ende gekommen sind, holt auch er zunächst einmal tief Luft. Dann erzählt er: "Von Mandajor hat hier bestimmt jedes Kind schon gehört. Sogar, wenn man seine Jugend hinter Akademiemauern verbracht hat. Ich kann mir vorstellen, dass in den andergastischen Wäldern und Bergen noch so manche Geheimnisse auf ihre Entdeckung warten. Also warum sollte es nicht auch Mandajor geben?" Mit dieser Überzeugung hatten Sie nicht gerechnet. Sie hatten gedacht, dass außer dem alten Mann niemand an Mandajor glauben würde. "Ich kenne mich mit diesen Legenden nicht so sehr aus. Unsere Ausbildung war ziemlich praktisch und ..."

Von der anderen Ecke des Raumes ist nun deutlich das Räuspern von Meister Eulrich zu vernehmen, der tadelnd zu Ihnen beiden blickt. Der Magus flüstert nun weiter: "Ich kann mich mal etwas umschauen. Vielleicht werde ich ja fündig. Spätabends bin ich regelmäßig in der Gaststätte 'Silberkelch' in der Ulmengasse 7. Dort könnt Ihr dann ja bei Gelegenheit vorbeischauen. Ich würde mich jedenfalls freuen, wenn wir uns wiedersehen." Bei der letzten Bemerkung streicht er wie zufällig über Ihre Hand.

Sie verabschieden sich nun eilig, da Magister Eulrich anscheinend endgültig genug von der Ruhestörung hat und sich gerade aus seinem Stuhl bequemen will. Doch noch bevor er zu Ihnen gelangen kann, sind Sie aus der Bibliothek gehuscht und verlassen nun die Akademie. Sollten Sie dem Torwächter Ihre Waffen übergeben haben, bekommen Sie sie nun zurück. 2 ZE hat der Besuch der Magierschule in Anspruch genommen (**100**).

## 40

Während der Flucht schauen Sie sich um. Ihr Blick fällt schließlich auf eine geradezu geniale Versteckmöglichkeit: Zwei kleine Häuser mit spitzen Dächern grenzen hier direkt aneinander. Ein Fensterbrett ermöglicht den idealen Aufstieg. Nachdem Sie sich vergewissert haben, dass Sie niemand gesehen

hat, klettern Sie zügig hinauf und legen sich flach in die Rinne zwischen den beiden Dächern. Sie trauen sich nicht, auf die Gasse zu spähen, als Sie die Schritte Ihrer Verfolger hören. Und so warten Sie eine ganze Weile, bis Sie sicher sind, dass die Luft rein ist. Dann lassen Sie sich wieder auf die Straße hinab (**154**).

## 41

Nanana, geschummelt wird nicht! Und schon gar nicht gegenüber einem Geweihten. Ziehen Sie sich sofort 10 AP ab! Da werden Sie wohl eine andere Frage stellen müssen (**207**). Sie können sich auch entscheiden, mit einer Spende etwas Buße zu tun (**15**) oder den Tempel nun zu verlassen (**78**).

## 42

Sie wissen mit Sicherheit noch die Hausnummer, welche Ihnen von Ihrer Verabredung genannt wurde. Diese gibt den entsprechenden Abschnitt an, den Sie aufschlagen müssen, um zu dem Treffpunkt zu gelangen. Vorher sollten Sie sich noch gut lesbar die - von der Hausnummer unabhängige - Zahl **194** aufschreiben und sie doppelt unterstreichen. Falls Ihnen ganz urplötzlich auffällt, dass Sie ja gar keine derartige Verabredung getroffen haben, geht es schuldbewusst zurück zu Abschnitt **138**.

## 43

Den Rest des Tages führt Sie der Pfad weiterhin durch den Wald. Der Regen hat allmählich nachgelassen und schließlich ganz aufgehört. Trotzdem trifft Ihnen das Wasser noch immer vom Blätterdach auf Kopf und Kleidung und rinnt Ihnen den Nacken herab. Somit sind Sie froh, als der Wald vom Pfad zurückweicht und nun den Blick auf ein imposantes Naturschauspiel freigibt: Aus mehreren Dutzend Schritt Höhe stürzen die Wassermassen der Andra von einem aufragenden Massiv in die Tiefe und ergießen sich in ein Becken, bevor sie weiter gen Süden fließen. Schon von Weitem haben Sie das Rauschen vernommen. Nun wird es immer ohrenbetäubender, je mehr Sie sich nähern. Der Pfad führt etwas abseits des Wasserfalls in größeren Windungen die Steigung hinauf. Für Wagen oder gar Kutschen muss dies ein arges Hindernis sein - besonders bei anhaltendem Regen. Während Sie den Weg hinaufgehen, betrachten Sie staunend das einmalige Bild, das sich Ihnen bietet. Viele Schritt hoch stiebt die Gischt, wo das Wasser mit all seiner Kraft auftrifft. Ein beeindruckendes Zeugnis von Efferts Macht.

Schließlich haben Sie den Anstieg hinter sich gebracht und schauen noch einmal zurück. Von hier oben hat man einen hervorragenden Blick auf die nahen Wälder. Hin und wieder sieht man auch die Andra zwischen dem Grün der Bäume verlaufen. Sie wenden sich wieder zum Gehen und können bereits den Ort Andrafall erblicken,

der nicht mehr weit entfernt ist. Vereinzelte Häuser sind nur eine Minute Fußmarsch vom Kopf des Wasserfalls entfernt. Sie sind sicher, dass Sie bei besserem Wetter weitaus schneller vorangekommen wären. Aber dafür werden Sie ein Abendessen und ein gemütliches Bett in einem örtlichen Gasthaus bestimmt entschädigen (256).

## 44

Zügig machen Sie sich auf den Heimweg, bevor noch jemand falschen Verdacht schöpfen kann. Schauen Sie nun nach der eingekreisten Zahl, welche Sie zuvor notiert haben, und schlagen Sie den entsprechenden Abschnitt auf.

## 45

Herr Praios scheint bestens gelaunt zu zu sein. Die Sonnenstrahlen haben auch das kleinste Wölkchen verjagt und wärmen Sie angenehm. Sie kommen mit großen Schritten auf der gut befestigten Straße vorwärts. Im Norden begleitet Sie der Ingval ein Stück Ihres Weges. Noch vor dem Mittag haben Sie den Fluss allerdings hinter sich gelassen.

In den nahen Wäldern können Sie oft breite Schneisen erkennen, in denen manchmal Holzwerker arbeiten. Immer wieder einmal liegen größere Gehöfte am Wegesrand. Bauern bestellen die Felder und nicken Ihnen bisweilen grüßend zu. Kurz nachdem die Praiosscheibe ihren höchsten Stand erreicht hat, durchqueren Sie ein Dorf, welches aus immerhin mehreren Dutzend Häusern besteht. Falls Sie Proviant benötigen, können Sie diesen für 4 Heller pro Tagesration in einem winzigen Lädchen erwerben. Ansonsten halten Sie sich nicht länger in dem Ort auf, sondern setzen Ihre Reise ohne größere Rast fort (144).

## 46

Zu spät! Auf halbem Wege werden Sie von einer Wache eingeholt und aufgehalten, bis auch die zweite nur Augenblicke später heran ist. Gerade überlegen Sie, Ihre Waffe zu ziehen, da sehen Sie weitere Gestalten aus einer Hütte kommen. Es bleibt Ihnen nichts mehr übrig, als sich zu fügen. Schließlich werden Sie in ein steinernes Haus geführt, wo Sie eine Zelle erwarten. Nach einem Verhör entschließt man sich, Sie mit dem nächsten größeren Transport nach Andergast zu bringen. Keine Angst, denn auf dieser Reise - soviel sei hier verraten - wird Ihnen die Flucht gelingen. Doch bis dahin vergehen noch einige Wochen, wenn nicht gar Monate. Aber so haben Sie wenigstens Zeit, aus Ihren Erfahrungen im Wert von **190 Abenteuerpunkten** zu lernen.

ENDE

## 47

"O ja, er war ein großer Märchenfreund", lächelt Ihr Gesprächspartner. "Auch wenn er sonst mürrisch wie ein nasser Ork sein konnte - er hat stets Geschichten zum Besten gegeben und sie auch gerne erzählt bekommen. Besonders von Mandajor hat er oft geredet. Sein Gesicht hat dann immer richtig gestrahlt. Er hat fest an ein solches Land geglaubt und war überzeugt, dass es ihm sogar bestimmt ist, dort sein Glück zu erfahren. Einmal meinte er augenzwinkernd, dieses Glück wäre beinahe zum Greifen nahe, seine Füße müssten ihn nicht allzu weit tragen."

Dieser Olrich muss wirklich ein merkwürdiger Mann gewesen sein, denken Sie. Falls Sie mit der Befragung fertig sind, schlagen Sie Abschnitt **507** auf. Ansonsten wählen Sie noch eine Frage von Abschnitt **223** aus.

## 48

Die Geschichte dreht sich um eine ganz bestimmte Frau, deren Name Ihnen ja bekannt sein müsste. Nehmen Sie dessen Anfangsbuchstaben: Seine Position im Alphabet gibt Ihnen die benötigte Abschnittsnummer an (A entspricht 1).

Falls Sie überhaupt keine Ahnung haben, wovon hier die Rede ist, verlassen Sie die Herberge nun (372).

## 49

Gleich bei den ersten Schritten innerhalb der Stadtmauern versinken Sie mehr als knöcheltief im Schlamm der Straßen. Pflastersteine scheint man hier nicht zu kennen. Fluchend ziehen Sie Ihre Stiefel aus dem Morast und versuchen von nun an, die spärlich ausgelegten Tritthölzer zu nutzen, um an der rechts des Stadttores liegenden Burg Andergast vorbei zum Marktplatz zu gelangen. Die gute Frau Eichinger möchten Sie um diese nachtschlafene Zeit nicht mehr stören, auch wenn es Ihnen auf der Seele brennt, endlich zu erfahren, weswegen Sie den weiten Weg zurückgelegt haben. Da Sie ohnehin vorhaben, noch ein paar Tage in der Stadt zu verbringen, erkundigen Sie sich bei einem Händler, welcher gerade seinen Laden abschließt, nach einer geeigneten Unterkunft für die Nacht.

Er empfiehlt Ihnen, je nach Anspruch, dreierlei Herbergen: Der Gasthof "Zum fetten Schinken" im Ledererviertel bietet den Luxus eines Einzelzimmers und saubere Bettstätten (85). Wenn Sie es gern gemütlich mögen und einen Schlafsaal bevorzugen oder auch nur über einen etwas schmaleren Geldbeutel verfügen, sollten Sie das Wirtshaus "Zum Ochsen und Einhorn" aufsuchen (140). Bezuglich des Komforts irgendwo dazwischen liegt "Das wiehernde Pferd", eine solide Herberge mit Doppelzimmern im Schmiedeviertel (107).

## 50

Erschöpft lassen Sie sich auf Ihre Matratze fallen. Aber so recht vermögen Sie keine Ruhe zu finden: In diesen Schlafsaal kann ja jeder hineinspaziert kommen. Ihre Verfolger hatten zwar von Ihnen abgelassen, aber wer weiß, ob sie es sich mittlerweile nicht anders überlegt haben? Und so schlafen Sie nur unruhig, stets halb auf der Lauer. Als die Sonne aufgeht, spüren Sie jeden Knochen im Leib (*Konstitution -1* bis zur nächsten Regeneration). Weiter geht es bei Abschnitt **390**.

## 51

Ha, geschafft! Es gelingt Ihnen, den Riegel ausreichend zu verschieben, um die Tür zu öffnen. Leider hat dieses Unternehmen doch zu lange gedauert. Weder ein Blick auf die Treppe im Flur noch aus der gegenüberliegenden und offen stehenden Tür zur Gasse hinaus verschafft Ihnen Klarheit über den Fluchtweg des Mannes. Verärgert eilen Sie zurück, um dem Verletzten zu helfen (**178**).

## 52

Mittlerweile ist es spät geworden. Die Wache hat bereits die Stadttore geschlossen. Gähnend strecken Sie Ihre verspannten Gliedmaßen und lockern Ihre Schultern ein wenig. Jetzt haben Sie schon den zweiten Tag in dieser Stadt verbracht und alle möglichen Orte abgeklappert, um Informationen aufzutreiben. Während Sie sich auf den Rückweg zur Herberge machen, gehen Sie im Geiste noch einmal die Hinweise durch, welche Sie bisher auftreiben konnten. Wären sie die Steinchen in einem Mosaik, so würden sich wohl noch einige leere Flecken in dem Bild befinden. Oder müssen die Steine nur anders zusammengesetzt werden?

Zu Ihrer Unterkunft ist es nun nicht mehr weit. Vielleicht noch fünf Minuten. Zügig biegen Sie in das nächste Gäßchen ein. Wenn Sie daran denken, was hier heute Morgen noch für ein geschäftiges Treiben war ... Jetzt sehen Sie keine Menschenseele weit und breit. Dabei fällt Ihnen auf, dass Sie seit dem mysteriösen Brief auch kein Anzeichen mehr von dem Meuchler wahrgenommen haben. Bedeutet das nun etwas Gutes oder etwas Schlechtes? Ein Knarzen lässt Sie aufhorchen. Beim Umschauen stellen Sie fest, dass es sich nur um einen Fensterladen handelt, der von einem Windstoß bewegt wurde. Plötzlich durchfährt es Sie eiskalt: Diese Gasse ist der ideale Ort für einen Hinterhalt. Eilig beschleunigen Sie Ihre Schritte. Würfeln Sie mit dem W20. Bei 1 bis 14 schlagen Sie Abschnitt **179** auf. Ansonsten geht es bei Abschnitt **146** weiter.

## 53

Da Ihre Flucht Sie in das Umfeld nordwestlich der Stadt gebracht hat, ist es keine allzu große Schwierigkeit, Ihre Route leicht zu korrigieren, bis Sie schließlich die Straße nach Norden erreichen. Vorsichtig halten Sie Ausschau nach Gardisten, welche vielleicht auf der Suche nach Ihnen sind. Doch auch nach einem zweiten prüfenden Blick scheint die Luft rein zu sein (**25**).

## 54

Als Sie nahe genug heran sind, stellen Sie fest, dass das Licht aus einem Eingangsstollen fällt, der in eine weitere Mine führt. Bei einem Blick hinein erkennen Sie am Ende des Ganges eine Höhle, welche vom Schein zweier Fackeln erhellt wird. Wer auch immer diese Fackeln entzündet hat, von diesem jemand ist nichts zu sehen. Trotzdem betreten Sie den Stollen nur schleichend und blicken sich sorgfältig um. Er ist recht breit - stellenweise fast vier Schritt - und weist eine Höhe von knapp zwei Schritt auf. Zweimal durchschreiten Sie auf Ihrem Weg Holzgerüste, die wohl die Decke stabilisieren sollen. Dann erreichen Sie die niedrige Höhle. Vor dem Betreten lauschen Sie aufmerksam, doch kein Laut dringt an Ihr Ohr. Also wagen Sie sich hinein (**158**).

## 55

"Einen Moment bitte", ist die Antwort der Dame. Sie müssen ein paar Minuten vor der geschlossenen Haustür warten, bis Ihnen schließlich wieder geöffnet wird. "Herr Dunkelstein empfängt Euch." Die Bedienstete führt Sie durch einen engen Flur in ein Arbeitszimmer, in dem sich ein großer, aber trotzdem überfüllter Schreibtisch und sogar einige Bücherregale befinden. Für den Kenner muss das ein wahrer Schatz an Schriften sein. Nachdem sie Ihnen einen Platz angeboten hat, verlässt die Frau den Raum. Gerade sind Sie versucht, ein wenig in den Schriften zu stöbern, als sich die Tür wieder öffnet und ein großer Mann Ende vierzig eintritt. Im dunkelbraunen Haar hat er bereits erste graue Strähnen. Trotzdem ist er für einen Gelehrten kräftig gebaut und besitzt eine ehrfurchtgebietende Ausstrahlung. Als er sich hinter den Schreibtisch und damit Ihnen gegenüber setzt, fallen Ihnen seine schmalen Lippen und die stechenden Augen auf.

"So, Ihr möchtet also etwas über die hiesigen Märchen wissen?", lächelt er leicht spöttisch. "Normalerweise verschwende ich meine Zeit nicht mit solchem Kinderkram. Aber da Ihr nun schon einmal hier seid, kann ich Euch ja vielleicht behilflich sein. Woran seid Ihr denn genau interessiert?"

Sie erkundigen sich nach andergastischen Märchen im Allgemeinen (**233**). Sie bitten den Mann um

Informationen zu Mandajor (**442**). Sie fragen Ihn ganz direkt nach dem Alten (**558**).

## 56

Tiefer und immer tiefer dringen Sie in das dichte Unterholz ein, bis Sie sicher sind, an einen von den Arbeitern und Aufsehern völlig unberührten Punkt gekommen zu sein. Dann lassen Sie sich erleichtert an einer alten Steineiche nieder und schlummern friedlich ein (**266**).

## 57

Entschlossen stolzieren Sie geradewegs in die Höhle, um das Schurkenpack zur Rechenschaft zu ziehen. Als erstes werden Sie von Dunkelstein entdeckt. Der edel gekleidete Mann starrt Sie überrascht und zornig an. Bevor ein Wort über Ihre Lippen kommt, knurrt er: "Was? Du? Ich dachte, dieses Problem hätte man mir vom Hals geschafft ..." Finster schaut er nun in Richtung des Meuchlers: "Was stehst du so rum? Beende deinen Auftrag! Wofür bezahle ich euch Flaschen eigentlich?"

Während Sie nach Ihrer Waffe greifen, kommt Ihr alter Bekannter schon mit einem auffordernden Grinsen und gezücktem Degen auf Sie zu. Da er wohl nicht zum Reden aufgelegt ist, bleibt Ihnen nur, sich dem Kampf zu stellen (**409**).

## 58

Der Schreiber entrollt eine Karte des westlichen Umlandes der Stadt vor Ihnen. Auf den ersten Blick sehen Sie, dass es hauptsächlich durch den Verlauf des Ingvals und - natürlich - riesige Waldgebiete geprägt wird. Immer den Ingval abwärts, in großen Schlingen Richtung Westen, führt auch die Straße, welche Sie selbst zur Hinreise genutzt haben. Dabei mussten Sie am eigenen Leib erfahren, wie wetterabhängig die Tagesstrecke auf diesem Weg ist. Bei trockenem Boden beträgt sie wohl gut 30 Meilen, wenn nicht noch mehr. Dies ist im Frühjahr allerdings selten der Fall.

Neben der allgegenwärtigen Holzwirtschaft wird in Flussnähe auch auffällig viel Ackerbau betrieben. Mehrere kleine Ortschaften säumen Weg und Fluss. Auf den ersten 40 Meilen bis Eichhafen liegen ein größeres Dorf und drei kleinere Weiler. Die nächsten 35 Meilen bis nach Kalleth gestalten sich ähnlich. Noch einmal so weit ist es dann bis Joborn, der oft umkämpften Grenzstadt zwischen Nostria und Andergast. Hier ist der Weg mitunter noch morastiger als anderswo.

Sie betrachten die Karte eine halbe ZE lang, bevor Sie sie zurückgeben. Anschließend können Sie das Rathaus verlassen (**463**) oder nach weiteren Quellen fragen, falls Sie für heute noch über ZE verfügen (**319**).

## 59

Als "geeignetes Werkzeug" kommen ein Beil, eine Spitzhacke, eine Säge oder Ähnliches in Betracht. Auch das Feuer einer Fackel führt Sie letztlich zum Erfolg. Feuerstein und Zunder allein reichen jedoch nicht. Falls Sie sich nun befreien könnten, schlagen Sie Abschnitt **434** auf. Ansonsten bleibt Ihnen nur noch Ihre Waffe (**333**).

## 60

Plötzlich beschleicht Sie ein unangenehmes Gefühl. Es taucht so unmittelbar auf wie ein Juckreiz. Sie fühlen sich beobachtet. Misstrauisch schauen Sie sich um und erhaschen gerade noch einen Blick auf einen blonden Hinterkopf, der mit wippendem Zopf soeben in der Menge verschwindet. An eine Verfolgung ist nicht zu denken, da die Person einen viel zu großen Vorsprung hat. Alarmiert kehren Sie wieder zu Abschnitt **100** zurück.

## 61

Langsam wandern Sie die Regale entlang und begutachten das umfassende Werk des Mannes: Neben den gespenstischen Köpfen und Masken finden sich hier noch weitere schaurige Objekte aus Holz. Darunter entdecken Sie eine Gruppe von Hexen, die wild um ein Feuer tanzt, und einen Bären, welcher sich gerade auf einen kleinen Jungen stürzen will. "Wer soll denn so etwas kaufen?", fragen Sie sich. Doch schließlich finden Sie auch Werkstücke von deutlich mehr Liebreiz, zum Beispiel Statuetten beinahe aller Zwölfgötter, vor allem von Ingerimm, dem Gott der Handwerker. Sogar einige Gebrauchsgegenstände - wie Essbesteck und Schüsseln - stehen in den Regalreihen.

Bei Abschnitt **134** treffen Sie nun eine weitere Wahl.

## 62

Sie schweifen in Gedanken zurück nach Andergast, erinnern sich an seine Tempel, das Rathaus, die schlammigen Straßen, den Geruch nach Holzfeuern - und auch an die oftmals skurrilen Bewohner. Unwillkürlich denken Sie an Ihre Ankunft bei Sonnenuntergang und die mürrische Torwächterin. Unterdessen schälen sich wieder Umrisse aus der nun nachtblauen Umgebung. Verwundert reiben Sie sich in dem jetzt immer heller werdenden Licht die Augen. Das kann doch nicht sein: Vor Ihnen liegen die Stadtmauern Andergasts! Dort strömt der Ingval vorbei, hier müht sich ein Händler mit seinem Fuhrwerk über den schlammigen Weg. Tatsächlich gelangen Sie nun unter der strahlenden Praiosscheibe an die bekannte Ingvalfeste, die Sie verwundert um sich blickend durchqueren. Ein Gardist nickt Ihnen kurz zu, dann sind sie auch schon auf der hölzernen Brücke und sehen die

glitzernden Wassermassen unter sich rauschen. Da ist ja auch die Torwache wieder. Diesmal scheint die Frau viel besser gelaunt zu sein und winkt Sie freudig vorbei. Wie im Traum betreten Sie die Stadt aufs Neue. Sie scheint sich zunächst kaum verändert zu haben. Doch als Sie genauer hinschauen, bemerken Sie einige Unterschiede zu Ihrem ersten Besuch. Die Straßen sind gepflastert und gut begehbar. Die Bürger scheinen weniger hektisch. Statt dessen wirken sie fröhlich und entspannt. Etwas erschrocken zucken Sie jedoch zusammen, als Sie von einem Kerl mit gesenktem Gesicht unachtsam angerempelt werden: Ist das nicht Dunkelstein? Rasch greifen Sie nach Ihrer Waffe. Aber bei näherer Betrachtung stellt sich der Mann bloß als ein Andergaster Schweinehirt heraus, der Sie entschuldigend anblickt. Komisch, Sie hätten Ihren letzten Kreuzer gewettet, dass sein Gesicht gerade die wutverzerrte Miene Dunkelsteins trug.

Auf diesen Schrecken hin könnten Sie etwas Ablenkung gebrauchen. Schon fällt Ihr Blick auf den nahen Marktplatz und einen schreiend bunt gekleideten Gaukler, der seine Späße vorführt und die ihn umringende Menge erfreut, indem er mit Bällen jongliert und sie bisweilen auf seiner Nasenspitze tanzen lässt. Sie gesellen sich dazu und betrachten das Treiben eine Weile, bis Sie wieder ruhiger sind und einige Male herhaft lachen konnten. Da bemerken Sie, dass Ihr Magen nichts gegen den Besuch einer Gaststätte einzuwenden hätte. Als Sie sich umdrehen, schauen Sie direkt auf ein Wirtshaus. Nein, das war vorher bestimmt noch nicht da, geht es Ihnen durch den Kopf. Auch nicht die freundliche Wirtin, die vor der Tür steht und Ihnen mit einer gebratenen Hühnerkeule aufmunternd zuwinkt. Grübelnd legen Sie Ihre Stirn in Falten (**543**).

## 63

Eilig stopfen Sie sich das Buch in Ihre Tasche. Dann verlassen Sie den Hinterhof durch die Gasse, von der Sie ihn betreten haben. Nicht jedoch, ohne sich vorsichtig nach allen Seiten umzuschauen. Offensichtlich hat Sie bisher noch niemand bemerkt. Auf etwas weichen Knien geht es weiter in belebtere Teile der Stadt (**569**). Am Tatort sollten Sie sich erst mal nicht mehr blicken lassen.

Bei Abschnitt **302** können Sie von jetzt an jederzeit - nun, nicht gerade beim Erklimmen einer Mauer - einen Blick auf die letzten Einträge des Buches werfen. Natürlich dürfen Sie bei Abschnitt **239** auch den Anfang nach Belieben wiederholt lesen. Am besten notieren Sie sich die beiden Nummern zu diesem Zweck.

## 64

Neben dem täglichen Markt stoßen Sie noch auf zwei Kramläden namens "Arnbolds Allerlei" und "Die Stöberstube". Sie schauen sich ein wenig zwischen

Marktständen und Regalreihen um. Dabei entdecken Sie einige Dinge, welche durchaus noch von Nutzen sein können:

- ein kleiner Holzanhänger in Form eines Wassertropfens für 2 Heller
- ein Angelhaken mit Schnur für 3 Heller
- verschiedenste Leckereien: Proviant für einen Tag ist für 5 Heller zu erwerben
- Pechfackeln für je 5 Heller
- eine günstige Wolldecke für 15 Heller
- eine Säge für 4 Silbertaler
- 10 Schritt Seil für 5 Silbertaler
- eine Spitzhacke für 6 Silbertaler
- eine Sturmlaterne für 11 Silbertaler

Legen Sie der Einfachheit halber eine *Überreden (Feilschen)*-Probe auf Ihren gesamten Einkauf ab. Jeder dabei übrig behaltene Punkt bringt Ihnen einen Preisnachlass von fünf Prozent. Ihr Einkaufsbummel dauert 1 ZE, ab sechs verschiedenen Gegenständen 2 ZE (**100**).

## 65

Der Magier macht einen sehr vertrauenserweckenden und hilfsbereiten Eindruck. Im Gegensatz zum vorherrschenden andergastischen Naturell scheint er recht aufgeschlossen Fremden gegenüber zu sein. Noch dazu wirkt er ehrlich an Ihnen interessiert. Weiter geht es bei Abschnitt **274**.

## 66

Beim Näherkommen entdecken Sie ein Schild rechts des Stolleneingangs. Eine mittlerweile rostbedeckte Eisenplatte wurde an die Felswand genagelt. Mühselig können Sie darauf entziffern:

"Vetterchen Bogumil

Herr Ingerimm, lass mich mit Deiner Gnade gehen  
Und auch morgen das Licht des Tages sehen."

Daneben wurde ein weiteres Schild befestigt, das noch nicht so stark verrostet ist. Auf diesem ist zu lesen:

"Geschlossen im Jahre 1868 d.U.

Betreten bei Lebensgefahr verboten!"

Eine eingeritzte Zeichnung, die offensichtlich einen von Felsen umschlossenen Bergmann darstellt, unterstreicht die letzte Warnung.

Aus dem Stollen läuft ein kleines Rinnsal heraus. Sie werfen einen Blick in den Gang, können jedoch nur Düsternis erkennen. Ein modriger Geruch steigt Ihnen in die Nase. Möchten Sie die Mine nun betreten (**21**)? Oder schauen Sie sich lieber die Werkstätten an (**373**)? Sie können auch weiter den Pfad entlanggehen (**320**).

## 67

Stumm und lustlos schlingen Sie das Essen hinunter. Was sollen Sie jetzt tun? Sie können zum Beispiel direkt zu Bett gehen und den Schlaf der Gerechten schlafen. Morgen werden Sie dann in aller Ruhe über das weitere Vorgehen entscheiden (145). Andererseits denken Sie sich vielleicht auch "Jetzt erst recht!" und brechen etwas später noch einmal zum Ort des Geschehens auf. Dort könnten sich weitere Hinweise befinden, und unter Umständen müssen Sie auch noch das Buch aus seinem Versteck holen (317). Schließlich ist es möglich, dass Sie eine unverbindliche Verabredung getroffen haben, welcher Sie nachkommen möchten (205). Allerdings haben Sie heute nur noch für eine der beiden letztgenannten Möglichkeiten Zeit. Die Wahl will also gut überlegt sein.

## 68

Erlgard läuft rot an, als Sie ihr ein Lob aussprechen. Verlegen beginnt sie, einen der Krüge noch blanker zu putzen, als er ohnehin schon ist. "Naja, man freut sich auch, wenn man mal solch einen angenehmen Gast hat. Wenn ich da an diese beiden von gestern denke ..." Jetzt beugt sie sich über die Theke und flüstert: "Unfreundlich waren die. Und irgendwie echt bizarr ..." Bei diesen Worten hallt es in Ihrem Kopf Alarm, als würden die Posaunen von Perricum erschallen. "Ach wirklich?", fragen Sie vorsichtig. "Was waren denn das für Leute?"

"Zwei Männer. Einer von Ihnen war sogar bewaffnet. Der hatte vielleicht ein Gesicht ... Echt völlig bizarr. Ich glaube, das lag daran, dass ihm ein Stück von der Augenbraue fehlte. Außerdem hatte er dringend eine Rasur nötig. Der andere hatte wohl das Wort. Hatte einen ganz stechenden Blick. Er war schon etwas älter, mit angegrautem Haar."

"Und wisst Ihr auch, wo das Ziel ihrer Reise lag?", fragen Sie nun schon unverhohlene.

"Nein, ich habe nur erfahren, dass sie aus Andergast kamen und weiter nach Norden wollten. Ist doch echt bizarr, wenn man nicht gerade Holzfäller ist, meine ich. Gestern Mittag war das."

Handelt es sich bei dem einen wirklich um den Meuchler? Es klingt ganz danach. Grübelnd trommeln Sie mit Ihren Fingerspitzen auf der Theke. Möchten Sie sich nun von Erlgard verabschieden (372)? Oder kennen Sie vielleicht eine bestimmte Geschichte, welche sich unweit von Andrafall zugetragen hat? Dann können Sie die Wirtin noch danach befragen (48).

## 69

Sie legen eine Spende, die Sie für angemessen halten, in die Opferschale und schicken ein kurzes Gebet gen Alveran. Dabei müssen Sie unwillkürlich an Ihre Heimat denken. Schade, dass Sie nun nicht dort sein

können. Aber gewiss wird der Tag kommen, an dem Sie in lieb gewonnene Gesichter schauen können und mit offenen Armen empfangen werden. Etwas melancholisch geworden verlassen Sie nun den Tempel (120) oder sprechen mit der Geweihten, falls Sie dies nicht bereits getan haben (181).

## 70

Stets wachsam suchen Sie den Weg zurück zu Ihrer Herberge. Unangenehme Zwischenfälle bleiben aber zum Glück aus, so dass Sie schließlich müde im "Fetten Schinken" (148), "Wiehernden Pferd" (419) beziehungsweise "Ochse und Einhorn" (488) einkehren.

## 71

Für ein paar Augenblicke haben Sie sämtliche Lacher auf Ihrer Seite. "Mandajor?", prustet Ihr Gegenüber. "Und ich bin Yppolita, die Königin der Amazonen!" Dann nimmt sein Gesicht jedoch ernste, ja bösartige Züge an. "Schön, dass du gekommen bist, um uns diesen Witz zu erzählen. Doch ich glaube, du hast noch mehr für uns. Her mit deinen Wertsachen! Dann lass ich dich auch dein Mandajor suchen. Sonst ..." Dabei fährt er mit dem Zeigefinger der linken Hand über seine Kehle.

Gehen Sie auf dieses unverbindliche Angebot ein (275), oder lassen Sie es auf einen Kampf ankommen (438)?

## 72

Nach einiger Suche stoßen Sie in dem Buch "Berge, Wälder und Seen des Landes Andergast" auf eine Geschichte, die Ihr Interesse weckt:

*"Gelangt man des erste Mal an den Thuranssee, welcher eine Breite von bis zu 50 Meilen aufweist, so fällt einem neben seiner eindrucksvollen Größe zunächst das silberglänzende Grün seines Wassers auf. Aus dem Fischreichtum des Gewässers ziehen die angrenzenden Orte - darunter Thuranz, Seewiesen, vor allem aber Thurana - ihren Nutzen. Doch so mancher Fischer wäre bereit zu schwören, dass sich in dem See mehr verbirgt, als man gemeinhin annehmen mag. Und auch die Efferdgeweihten, welche auf der Insel im nördlichen Teil des Sees in einer heiligen Grotte dem Gott des Meeres und des Wassers dienen, würden ihnen nicht widersprechen. [...]*

*Man sagt, dass in den Fluten ein armer Mann seit Hunderten von Jahren sein Dasein fristet, seitdem er von einem finsternen Schwarzmagier in einen stummen Fisch verwandelt wurde. In seiner neuen Gestalt trägt er alle Besitztümer, welche in den See geworfen oder von unglücklichen Ertrinkenden verloren wurden, zusammen und verbirgt sie in einer unterseeischen Höhle.*

*Wer ihm aber seinen menschlichen Leib wiedergeben kann, dem zeigt er den Weg und die Pforte zu seinem Schatz, welcher in all den Jahren ins Unermessliche gewachsen ist. Deshalb spricht so mancher Fischer zu*

**seinem Fang, bevor er ihm das Leben nimmt, in der Hoffnung, ein Zeichen zu erhalten ..."**

Nachdenklich kehren Sie zu Abschnitt **218** zurück.

## **73**

"Ihr meint andere Fremde? Nein, lediglich die üblichen Holztransporte. Vor zwei Tagen kam die regelmäßige Essensfuhr. Auch dort habe ich nur bekannte Gesichter gesehen. Aber warum wollt Ihr das eigentlich wissen?" Sie husten verlegen und murmeln etwas von "ach, reine Neugier". Wollen Sie das Gespräch nun lieber beenden (**381**), oder wagen Sie es, noch eine andere Frage von Abschnitt **505** zu stellen?

## **74**

Krachend zersplittert der Riegel, und die Tür fliegt auf. Wo ist dieser Schurke? Der kann was erleben! Leider jedoch ist nichts von ihm zu sehen. Weder ein Blick auf die nahe Flurtreppe noch aus der gegenüberliegenden, offen stehenden Tür heraus auf die Gassen bringt einen Hinweis. Voller Zorn und Enttäuschung treten Sie gegen die nächste Wand. Dann schauen Sie schnell nach dem Verletzten (**178**).

## **75**

Jawohl, dem Mutigen gehört die Welt! Dann mal frisch ans Werk: Auch heute stehen Ihnen wieder 6 ZE zur Verfügung. Am Ende dieses Tages schlagen Sie bitte Abschnitt **52** auf. Vergessen Sie nicht, sich diese Nummer zu notieren! Jetzt geht es aber zunächst einmal in das bekannte Gewühl auf den Straßen und damit zu Abschnitt **100**.

## **76**

Sie haben einen winzigen Flur betreten, in dem es beinahe stockfinster ist, da der Raum über keine Fenster verfügt. Lediglich durch die Tür, durch welche Sie eingetreten sind, fällt etwas Licht hinein. Möbel gibt es hier nicht. Nur ein paar Bilder, auf denen Sie mit Mühe kitschige Blumensträuße erkennen können, wurden hier aufgehängt. Sie können den Flur durch eine von vier Türen verlassen: Richtung Norden (**134**), Osten (**91**) oder Westen (**351**) grenzen anscheinend weitere Räume an. Die südliche Tür führt wieder zurück auf den Hinterhof. Eher durch Zufall entdecken Sie einen in ihren Rahmen eingeschlagenen Haken. Daran hängt ein Schlüssel, der tatsächlich in das Schloss der Hintertür passt. Hätten Sie den nur vorher schon gehabt! Wenn Sie die Durchsuchung beendet haben, können Sie das Haus durch diese Tür verlassen (**253**).

## **77**

Leider reicht die Kraft Ihres Angriffs nicht dazu aus, Ihre Gegnerin umzuwerfen. Statt dessen nutzt die Blonde diese Gelegenheit, um Ihnen ihr Rapier schmerhaft in den Rücken zu stechen (1W+3 TP), wobei Sie ins Straucheln geraten und auf dem schlammigen Boden selbst zu Fall kommen. Sie rappeln sich gerade noch rechtzeitig auf, um sich Ihrer Gegnerin im Kampf stellen zu können (**124**). Es sei denn, der Stich war tödlich (**465**).

## **78**

Sie schreiten durch die breite Eingangspforte zurück in den Trubel der Stadt. Der Besuch des Rondatempels hat 1 ZE in Anspruch genommen (**100**).

## **79**

Der Pfad steigt allmählich und in weitläufigen Windungen an. Immer häufiger stößt er dabei an eine nördlich gelegene Felswand, welche Sie nun ständig begleitet. Der Weg ist gut gangbar - nur manchmal müssen Sie Sträuchern ausweichen, die sich hier vorwitzig ausgebreitet haben. Anscheinend wurde die Strecke einst so angelegt, dass sie sogar Fuhrwerken Platz bot. Jetzt macht sie jedoch einen ungepflegten und vernachlässigten Eindruck. Unter einigen aufgeschütteten Steinen schaut das Erdreich hervor, und bisweilen liegen größere Felsbrocken im Weg.

Die Strecke zieht sich in die Länge. Erst nach anderthalb Stunden stoßen Sie auf die ersten verfallenden Hütten, welche südlich des Weges im Mondlicht zu erkennen sind. Noch ein paar Minuten später weitet sich der Pfad, bis Sie schließlich auf einer größeren Ebene vor der Felswand stehen. Hier finden sich mehrere verlassene Hütten und Werkstätten in schlechtem Zustand. Dazwischen verrotten einige Fässer und ein Holzkarren. Im Fels entdecken Sie ein gähnendes Loch: ein Eingangsstollen. An der gegenüberliegenden Seite des Platzes setzt sich der Pfad fort, welchem Sie bislang gefolgt sind.

Wohin möchten Sie sich nun wenden? Wollen Sie die Ebene hinter sich bringen und weiter auf dem Pfad wandern (**320**)? Möchten Sie einen Blick auf die Hütten werfen (**373**)? Oder interessieren Sie sich für den Mineneingang (**66**)?

## **80**

Neugierig begeben Sie sich in den Wald hinein. Es dauert nicht lange, und das dichte Gehölz hat das Rauschen des Ingvals fast völlig verschluckt. Statt dessen umfängt Sie eine eigenartige Stille. Doch ist es nicht die feierliche Ruhe, welche Sie aus manchem Tempel kennen, sondern ein unangenehmes, ja beinahe bedrohliches Schweigen. Von der sanften Brise, die Sie

bisher über den Tag begleitet hatte, ist hier nichts zu spüren. Die Baumkronen stehen so still, als wären sie aus Stein gehauen. Nicht einmal einen Vogelruf können Sie vernehmen. Unwillkürlich verschränken Sie Ihre Arme, als Sie ein Frösteln überkommen. Liegt es nur an der kühlen Luft? Sie fragen sich, ob Sie noch tiefer in den Wald eindringen sollen (395), oder ob Sie lieber rasch umkehren und dem ursprünglichen Pfad folgen (215)?

## 81

Herr Dunkelstein holt weit aus und beginnt, aus dem Stegreif einen kleinen Vortrag über die Historie der Stadt zu halten. Angefangen von der Gründung der Siedlung Andergast vor fast 2000 Jahren über die ersten Auseinandersetzungen und später Kriege gegen den Erzfeind Nostria, einen Freundschaftsvertrag mit den Orks, die Schwierigkeit des Holzflößens - bis hin zum jetzigen König Efferdan. Ein guter Mann, das ist wohl sicher, aber voller neumodischer Ideen. Sie überlegen gerade krampfhaft, wie Sie sich aus dieser Sackgasse manövrieren können, als Herr Dunkelstein zu einem Ende kommt: "Ich hoffe, ich konnte Euch weiterhelfen. Nun muss ich Euch leider bitten, mich zu entschuldigen. Ich habe noch zu tun. Es hat mich sehr gefreut, Eure Bekanntschaft zu machen."

"Aber ... ", möchten Sie noch entgegnen, da klatscht der Gelehrte in die Hände, und die alte Dame taucht wieder auf, um Sie herauszuführen. Schließlich stehen Sie wieder im Tuchmacherviertel und kratzen sich grübelnd am Kopf. Da der Vortrag nicht gerade kurz war, haben Sie 2 ZE verbraucht (100).

## 82

Der Fisch zappelt weiterhin unruhig in Ihrer Hand. Doch sind Sie froh, Ihr Gewissen erleichtert zu haben (33).

## 83

Geschwind drehen Sie sich um und rennen los. Im Laufen schauen Sie suchend umher. Dort drüben will gerade ein Bauer seinen Karren zwischen zwei Marktständen entlang ziehen. Wenn Sie schnell und geschickt genug sind, können Sie hindurchschlüpfen, bevor der Weg versperrt sein wird. Dann hätten Sie auch noch die Gardisten abgehängt (197). Ansonsten sehen Sie in der Eile nur ein kleineres Gässchen, in das Sie laufen können. Zum Glück wissen Sie genau, dass es sich dabei nicht um eine Sackgasse handelt (249).

## 84

Richtig, Elwine war der Name! Schreiben Sie sich 10 AP gut für Ihre Spürnase. Sie berichten der Wirtin von der Geschichte. Als Sie geendet haben, antwortet Ihr

Gegenüber: "Ja, die Geschichte kenne ich auch. Meine Großmutter hat sie mir früher erzählt. Und die hat sie von ihrer Großmutter. Völlig bizarr, oder? Die Holzfäller, die Elwine gefunden hatten, meinten damals, dass sie von Norden gekommen sein muss, aus dem Gebirge. Aber ich frage mich, woher genau, denn dort ist ja nichts Besonderes - mal abgesehen von den Steineichen und dem Bergbau. Findet Ihr das nicht irgendwie bizarr? Aber die Elwine hat ja den Mund nicht aufmachen wollen. Ihrer Schwester hätte sie bestimmt mehr erzählt, doch die hat nur gekreischt und nicht mit sich reden lassen. Echt bizarr, die Frau."

Sie wissen zwar nicht mehr ganz genau, welche Frau am Schluss gemeint ist, aber "echt bizarr" müssen beide gewesen sein. Vielleicht nützen Ihnen die Worte der Wirtin irgendwann mal etwas. Jetzt können Sie ja auch noch direkt nach Mandajor fragen (226). Ansonsten verabschieden Sie sich nun (354).

## 85

In der Tat haben Sie sich eine noble Herberge ausgesucht, wie Sie beim Betreten der sauber herausgeputzten Gastwirtschaft erkennen können. Trotz der späten Stunde halten sich noch einige vornehme Bürger und wohlhabende Reisende im Speiseraum auf und genießen ihr Crèmesüppchen oder gar einen Rinderbraten. Ausgezeichnete Kost und Logis bekommt man hier für acht Silbertaler die Nacht.

Möchten Sie es sich hier die nächsten fünf Tage für insgesamt 40 Taler wohlgehen lassen (323)? Falls die Herberge jedoch nicht das ist, wonach Sie gesucht haben, oder Ihr Geldbeutel nicht mitspielt, können Sie bei Abschnitt 49 eine andere Wahl treffen. Aber Beeilung, es ist schon spät!

## 86

Mit einem gezielten und kraftvollen Hieb haben Sie die Kette schnell durchtrennt. Augenblicklich setzt sich der schwer beladene Karren in Bewegung. Als Ihr Gegner begreift, was hier geschieht, ist es bereits zu spät für ihn. Unerbittlich rollt der Wagen auf ihn zu und trifft ihn schließlich mit einer solchen Wucht, dass er zu Boden gerissen wird. Nur mühsam kann sich der Mann wieder aufrichten, während der Karren hinter ihm krachend die Felswand rammt.

3W+3 SP hat diese Aktion Ihrem Kontrahenten zugefügt. Sollte er mehr als 13 SP eingesteckt haben, so sinken seine *Attacke*, *Parade* und *Initiative* um jeweils 2 Punkte. Rechnen Sie diese Abzüge also vor dem nun bevorstehenden Kampf ein (30).

## 87

Auch heute ist der Schlafsaal recht gut gefüllt. Auf Zehenspitzen schleichen Sie hinein, um niemanden zu wecken. Glücklicherweise bleiben Ihnen in dieser Nacht

Schnarchduelle erspart. So sind Sie am nächsten Morgen ausgeruht für eine wichtige Entscheidung (31).

## 88

Bitte legen Sie eine *Charisma*-Probe -2 ab. Ist sie gelungen (513) oder misslungen (371)?

## 89

Plötzlich drückt eine gewaltige Last auf Ihren Brustkorb und raubt Ihnen die Luft. Dunkelstein schaut Sie keuchend an. Dann splittern Ihnen die Rippen, und der letzte Atem wird aus Ihren Lungen gepresst. Die Hexen kreischen wütend auf. Während alles um Sie herum in strahlendem Weiß verschwindet, erkennen Sie noch, wie die verblassenden Schemen heulend auf Dunkelstein zueilen (430).

## 90

Je tiefer Sie in den Gang eindringen, auf desto mehr Pilzbewuchs stoßen Sie. Auch der Boden ist stellenweise von dem glitschigen Graugrün befallen, so dass Sie aufpassen müssen, wohin Sie treten. Schließlich stehen Sie vor einem glänzenden Pilzteppich, der den Stollen auf seiner ganzen Breite ausfüllt. Wollen Sie eine Überquerung wagen (265), oder drehen Sie nun lieber um (221)?

## 91

Offensichtlich handelt es sich bei diesem Raum um ein Schlaf- und Arbeitszimmer, wie ein erster Blick verrät. Den meisten Platz in diesem leicht länglichen Raum nehmen ein Bett und ein Schreibtisch ein, welche sich an den schmalen Seiten des Zimmers gegenüberliegen. Beide Möbelstücke befinden sich direkt unter je einem Fenster. Während das Fenster über dem Bett zum Hinterhof hinausgeht, liegt das andere an der Vorderseite des Hauses. Ein Schrank, ein schwerer Sessel und ein Stuhl am Schreibtisch vervollständigen das Mobiliar.

Wenn Sie den Raum etwas genauer untersuchen möchten, können Sie in den Schrank schauen (157), den Schreibtisch inspizieren (392) oder Bett und Sessel kontrollieren (480).

Sobald Sie sich genug umgeschaut haben, können Sie den Raum durch die Tür im Westen verlassen (76).

## 92

"Bevor du dir allzu große Hoffnungen machst, möchte ich direkt sagen, dass ich nichts zu Mandajor im Speziellen gefunden habe. Unsere Bücher befassen sich wenig mit Märchen, wie du dir vorstellen kannst." Als Yann Ihre Enttäuschung bemerkt, fährt er schnell fort: "Doch ich habe durchaus einige allgemeine

Informationen auftreiben können." Bei diesen Worten holt er ein paar beschriebene Pergamentblätter hervor. Sie versuchen, einen Blick darauf zu erhaschen, doch wurden die kryptischen Notizen wohl eher als Gedächtnissstütze von dem Magus verfasst. Jetzt hebt er ein wenig schulmeisterhaft den Zeigefinger, doch seine dunklen Augen blitzen voller Begeisterung auf: "Wie gesagt konnte ich nicht herausfinden, ob Mandajor existiert, geschweige denn, wo es liegt. Vollendete Meister der Magie mögen jedoch in der Lage sein, seine Aura zu erspüren, gleich einem Jäger, der sein Wild verfolgt. Dann nämlich, wenn Mandajor wirklich eine Art Nebenwelt darstellt. Ja, so etwas gibt es wirklich! Ihre Entstehung kann völlig unterschiedliche Ursachen haben. Manche sind zum Beispiel durch mächtige Rituale entstanden. Von den sagenhaften Lichtelfen erzählt man sich gar, sie hätten ihre eigene Welt erträumt. Andere Nebenwelten sollen schon immer da gewesen sein. Letztlich könnte also überall ein Zugang zu solch einer Welt liegen. Das heißt aber weder, dass diese Pforten häufig sind, noch dass man sie leicht erreichen könnte. Sie scheinen ihren eigenen Gesetzen zu gehorchen. Manche sollen Besucher einlassen, aber niemals wieder hinaus. Andere sollen Zyklen unterliegen oder sich gar von den Gestirnen beeinflussen lassen. Genauso wenig kann ich sagen, ob diese Welten freundlich oder feindlich sind. Sogar ihr Zeitenfluss kann angeblich unterschiedlich zu unserem sein."

Yann wühlt in seinen Notizen: "Moment ... Ah, hier steht es. Die Bücher berichten von Magiern, die von dem Versuch, eine solche Welt zu erreichen, nie wiedergekehrt. Andere sollen schlagartig um Jahrzehnte gealtert sein. Also überleg es dir noch einmal gut, ob du dich wirklich in Gefahr begeben willst! Es wäre sehr schade um dich." Bei diesen Worten sieht Sie der Magus besorgt an.

Möchten Sie sich nach diesen Neuigkeiten dankend verabschieden (152), oder lassen Sie den Abend lieber etwas freudiger verklingen und geben noch eine Bestellung auf (230)?

## 93

So sehr Sie sich auch bemühen - der Riegel gibt nicht ein Stückchen nach. Nun sind Sie sicher, dass der Maskierte längst auf und davon ist. Deshalb wenden Sie sich dem Verletzten zu (178).

## 94

Als würde Ihnen der Namenlose selbst seinen kalten Atem in den Nacken blasen, rennen Sie in die nächste Gasse hinein. Und dann eine weitere, und noch eine. Erst nach einigen Minuten bleiben Sie völlig erschöpft stehen und schnappen nach Luft. Sie benötigen eine ganze Weile, bis Sie sich etwas beruhigt und Kraft geschöpft haben. Schließlich machen Sie sich erneut auf

den Weg in Ihre Herberge. Diesmal jedoch schleichen Sie mehr, als dass Sie gehen, und sehen sich an jeder Ecke vorsichtig um.

Nach einer Weile treffen Sie auf ein Pärchen, das ebenfalls zu Gast in Ihrer Unterkunft ist. Froh über diesen "Geleitschutz" folgen Sie den beiden in einigem Abstand bis in die Gaststube hinein (138).

## 95

Unter Aufbietung all Ihrer Geschicklichkeit gelingt es Ihnen schließlich, sich aus dem Netz zu befreien. Schnell machen Sie einen Sprung nach hinten und reißen sich die übrigen Fäden vom Leib. Erst als Sie bemerken, dass die Spinne nun von Ihnen abgelassen hat, greifen Sie nach Ihrem Licht, das zum Glück unversehrt geblieben ist. Ganz langsam gehen Sie nun rückwärts. Als die Kreatur Ihnen immer noch nicht folgt, kehren Sie schließlich geschwind zu Abschnitt 461 zurück, um dort eine andere Möglichkeit zu wählen.

## 96

Depold überlegt eine Weile, bevor er antwortet: "Olrich konnte starrköpfig und trotzig sein wie ein kleines Kind. Aber er hatte sein Herz am rechten Fleck. Er soll schon immer sehr schweigsam gewesen sein, doch ich glaube, seit seine Tochter fortgezogen war, hatte es sich noch verschlimmert. Abgesehen von seinen Geschichten hat er sich fast ausschließlich seinem Handwerk gewidmet - und zwar mit voller Hingabe. Ich bin der Meinung, dass er wahre Meisterwerke geschaffen hat. Wenn ich nur solche Skulpturen und Statuetten anfertigen könnte! Bevor er auch bloß Meißel oder Klinge an ein Holzstück legte, wusste er bereits, wie es nach der Fertigstellung aussehen würde. Wenn er der Meinung war, dass ihm etwas besonders gut gelungen war, brachte er es in den Ingerimm-Tempel, um es segnen zu lassen oder es zu spenden. Dort unterhielt er sich auch gerne mit Meister Obernax, dem Hohepriester. Der ist nämlich auch ein begeisterter Freund von Legenden. Es ist wirklich schade um den ollen Olrich. Ich hätte noch so viel von ihm lernen können."

Möchten Sie weiterfragen (223), oder beenden Sie das Gespräch nun (507)?

## 97

Als Sie an sich herabschauen, bemerken Sie plötzlich, dass Ihr rechter Fuß direkt in einer schlängenartig gewundenen Wurzel steht. Erschrocken ziehen Sie den Fuß zurück. Sie würden schwören, dass diese Wurzel vorher noch nicht da war.

Mittlerweile beginnt es bereits zu dämmern. Möchten Sie etwas abseits dieses Ortes Ihr Nachtlager aufschlagen (29)? Oder ziehen Sie es vor, noch heute Nacht diesen merkwürdigen Wald zu verlassen (361)?

## 98

Während Sie rätseln, warum außer Ihnen niemand zu sehen ist, hören Sie aus der Ferne plötzlich festliche Musik. Ein kleines Orchester scheint aufzuspielen. Da Sie keine Alternative sehen, halten Sie auf die Klänge zu. Als Sie sich ihnen nähern, bemerken Sie festen Boden unter Ihren Füßen - edlen Parkettboden sogar, wie Sie nun in dem Licht zahlreicher Kerzen erkennen können. Vor Ihnen öffnet sich ein prunkvoller Ballsaal. Goldene Lüster scheinen aus dem Nichts herabzuhangen und beleuchten eine fürstliche Szenerie: Dutzende altertümlich, aber vornehm gekleidete Paare wirbeln über die Tanzfläche. Weite, berüsste Kleider drehen sich, goldener Schmuck blinkt auf, und immer wieder ist fröhliches Lachen zu vernehmen. Die Musik stammt von einem kleinen Streichorchester, welches durch einige Flöten ergänzt wird. Um die Tanzenden stehen munter schwatzende Edeldamen und -herren, prosten sich zu oder kokettieren miteinander. Gerade verklingen die letzten Töne eines Walzers, und es wird ein Reigen angestimmt. Auf dem Parkett bildet sich bald ein großer Kreis von Tanzwilligen, die auffordernd und vergnügt zu Ihnen winken. Nehmen Sie das unerwartete Angebot an (14)? Oder ist Ihnen dabei nicht ganz wohl, so dass Sie lieber schnell das Weite suchen (352)?

## 99

Das Haus besteht aus gerade einmal zwei Zimmern. Sie betreten die karge Wohnstube, in der ein Mann und eine Frau an einem Tisch sitzen und einen Eintopf löffeln. Die beiden stellen sich Ihnen freundlich als Borkfried und Hadwig vor. Nachdem Sie ebenfalls einen Platz am Tisch und eine Schüssel mit Eintopf erhalten haben, erfahren Sie, dass die anderen drei Bewohner bereits schlafen, da die Arbeit hier sehr hart und kräftezehrend ist. Bevor sich ein längeres Gespräch entwickeln kann, wünschen Ihnen die beiden eine gute Nacht und ziehen sich in den Schlafraum zurück. Möchten Sie ihnen schließlich folgen, um morgen ausgeruht zu sein (418), oder haben Sie heute noch etwas vor (443)?

## 100

Wohin möchten Sie als Nächstes gehen? Andergast ist eine ziemlich große Stadt:

Nach all den aufregenden Erlebnissen gönnen Sie sich erst einmal einen guten Schluck (364). Nein, lieber widmen Sie sich der Suche nach Informationen. Dafür kommen viele Orte in Frage: Beispielsweise kann man Ihnen vielleicht in einem der Tempel weiterhelfen. Die Tempel des Praios (518) und des Ingerimm (509) liegen im Holzwerkerviertel. Nicht weit entfernt davon befindet sich auch das Haus der Travia (34). Der Tsa-Tempel (201) hat seinen Sitz im Schmiedeviertel, während im Tuchmacherviertel der

Peraine-Tempel (384) steht. Das Haus der Rondra (314) schließlich liegt zentral am Marktplatz.

Möglicherweise ist man auch in der Magierakademie zu Auskünften bereit (297). Oder Sie suchen nach dem Gelehrten Ludewich Dunkelstein, von dem in dem Buch die Rede war (163). Es könnte sich ebenfalls lohnen, im Gildenhaus der Holzwerker vorbeizuschauen (257). Und schließlich gibt es noch das Rathaus (492).

Vielleicht möchten Sie ja etwas auf dem Markt oder bei einem Krämer erwerben (64). In den Alchimistenwerkstätten des "Roten Salamanders" werden gewiss auch interessante Dinge angeboten (455).

Außerdem können Sie sich von der Hellseherin, welche ihren Wagen auf dem Marktplatz abgestellt hat, bei der Wahl Ihres weiteren Weges beraten lassen (131).

Frau Eichinger wartet unter Umständen immer noch auf ihr Päckchen (229).

## I 01

Klugheit siegt über Kraft. Deshalb schauen Sie sich nach einem geeigneten Unterschlupf um. Legen Sie dazu eine Probe auf *Sich Verstecken* ab. Gelingt Ihr Vorhaben (40), oder scheitert es (515)?

## I 02

Für Ihr Geld bekommen Sie heute ein wahrhaft köstliches Mahl serviert. Der Schweinebraten ist so perfekt zubereitet, dass Frau Travia selbst ihre Finger im Spiel gehabt haben muss. Schon bald nach dem Essen legen Sie sich auf einer schllichten, leinenüberspannten Strohmatratze zur Ruhe. Nach den Anstrengungen des Tages sind Sie schnell eingeschlafen.

Ausgeruht stehen Sie am nächsten Morgen auf und nehmen ein Frühstück zu sich, das keinen Vergleich mit dem Abendbrot scheuen muss. Bevor Sie aufbrechen, entscheiden Sie sich deshalb, noch ein paar Worte mit der beispielhaften Wirtin zu wechseln (135).

## I 03

Der letzte Treffer Ihrer Waffe hat gesessen. Mit Schaum vor dem Mund sinkt Ihre Kontrahentin auf die Knie. Noch ein kurzes Röcheln ist zu hören, dann fällt sie mit dem Gesicht in den Straßendreck. Vornübergebeugt und noch immer außer Atem halten Sie in einer Hand zitternd Ihre Waffe, während Sie sich mit der anderen auf Ihrem Knie abstützen. Diesmal hat der Kampf so viel Lärm verursacht, dass man es gewiss weithin gehört hat. Vermutlich haben Sie es nur der Dunkelheit und der Kürze des Gefechts zu verdanken, dass man noch nicht auf Sie aufmerksam geworden ist. Wollen Sie trotzdem eine Durchsuchung der Leiche wagen (262), oder suchen Sie lieber sofort das Weite (540)?

## I 04

Ein wenig zitternd schließen Sie Ihre Augen. Es dauert nicht lange, und alle Geräusche um Sie herum sind verstummt, alle Sinneseindrücke verflogen. Doch schon kurz darauf dringt der schwere Duft von Rosenwasser und Schweiß in Ihre Nase. Eine quäkende Holzflöte spielt eine beinahe beschwörende Melodie, begleitet von dem dumpfen Tamtam und dem hellen Glöckchengebimmel eines Tamburins. Sie hören sanftes Gemurmel und Laute der Verzückung und Wollust. Nun spüren Sie auch, dass Sie auf weichem Untergrund gebettet sind und ertasten kühlende Seide. Langsam öffnen Sie die Augen wieder.

Sie befinden sich in einem großen, kerzenerhellten Raum, der durch viele Stoffbahnen in kleinere Nischen und Separees eingeteilt wird. Eine durch dünne Schleier mehr entblößte als bekleidete Tänzerin vollführt mal ruhige, wiegende Gesten, um sich dann wieder wild und ekstatisch im Rhythmus der Musik zu drehen, fallen zu lassen, aufzubäumen und sich verführerisch zu strecken. Sie erblicken kaum verhüllte und gänzlich nackte Körper, die entspannt auf Kissen ruhen oder vor rahjaischer Verzückung glänzend und eng ineinander verschlungen sind. Muskulöse Diener und üppige Dienerinnen reichen Wein und Wasserpfeife oder massieren verspannte Leiber mit warmem Öl.

Sie können kaum fassen, dass Ihr Wunsch gerade Wirklichkeit wird. Wie ist das möglich? Doch eigentlich ist Ihnen momentan nur wichtig, dass es überhaupt möglich ist. Noch sind Sie allein. Aber schon sehen Sie, wie sich eine herabhängende Seidenbahn neben Ihnen bewegt. Freudig beobachten Sie, wie der Stoff zur Seite geschoben wird. Vor Ihnen steht nun - Dunkelstein? Erschrocken fahren Sie zusammen und springen auf. Blutstropfen rinnen aus seinem Mundwinkel, als hätte er sich auf die Zunge gebissen. Seine Haltung ist deutlich gekrümmmt. Sein Blick hingegen kündet von ungezügeltem Hass. Während Dunkelstein Sie zornig anstarrt, wird das Tönen der Flöte zu einem einzigen Missklang, ja einem Aufschrei. Die Kerzen erlöschen nacheinander, und die Menschen ziehen sich in die Schatten zurück (391).

## I 05

Eine Hand rüttelt unsanft an Ihrer Schulter. "Verzeihung, Ihr seid wohl eingeschlafen", hören Sie den Schreiber sagen. Mit kleinen Äuglein schauen Sie sich um und stellen verärgert fest, dass Sie 2 ZE verschlafen haben. Wenn Sie damit alle ZE des Tages verbraucht haben oder einfach keine Lust mehr haben, Ihre Nase in Bücher zu stecken, verlassen Sie jetzt das Rathaus (463). Sonst können Sie auch noch weitere Quellen durchforsten (319).

## I 06

Hoffentlich schaut Praios gerade woanders hin. Sie stecken sich das Buch kurzentschlossen ein. Sobald Sie mehr Licht haben, können Sie bei Abschnitt **531** einen Blick hineinwerfen. Dies können Sie im Übrigen stets tun, wenn Sie etwas Zeit haben. Jetzt blättern Sie aber wieder zu Abschnitt **91**, um sich den nächsten Schritt zu überlegen.

## I 07

"Das wiehernde Pferd" ist schnell gefunden. Tatsächlich grenzt die Herberge direkt an einen größeren Stall. Sie sind heute einer der letzten Gäste, und der Schankraum leert sich bereits allmählich. Das Haus macht insgesamt einen sauberen Eindruck: Die Wände sind mit Hufeisen und Wagenrädern behangen, welche wiederum mit Trockenblumen beflochten sind. Nicht gerade Ihr Geschmack, aber was soll's? Für sechs Silbertaler die Nacht bekommt man hier neben der Unterkunft noch Abendbrot und Frühstück. Der Wirt lässt Sie wissen, dass Sie das Doppelzimmer bis jetzt ganz für sich allein haben.

"Ein gutes Angebot", finden Sie und bleiben hier für die nächsten fünf Nächte (**254**). Ansonsten wählen Sie bei Abschnitt **49** eilig eine andere Herberge.

## I 08

Direkt nach dem Frühstück packen Sie Ihre Siebensachen und verlassen die Stadt durch das Südertor. Sie sind froh, der Bedrohung heil entkommen zu sein. Auch wenn das Geheimnis um den Tod des alten Mannes nun wohl nie gelüftet wird. Sie können sich für das bisher Erlebte **80 Abenteuerpunkte** gutschreiben.

ENDE

## I 09

Plötzlich hören Sie, wie es um Sie herum knirscht und ächzt. Erschrocken wird Ihnen bewusst, warum: Der Boden unter Ihren Füßen gibt nach und reißt Sie in einer Schuttlawine mit nach unten. Sie kauern sich instinktiv zusammen und schließen die Augen, während Sie Ihr Licht fester greifen. Eine Weile werden Sie durchgerüttelt und wissen kaum zu sagen, wo oben oder unten ist. Doch schließlich ist es wieder ruhig. Nur vereinzelt rollen kleinere Steine nach. Dank Ihrer schnellen Reaktion sind Sie unbeschadet geblieben, wenn man von kleineren Kratzern einmal absieht. Sogar Ihr Licht haben Sie retten können.

Sie wühlen sich aus einem Geröllhaufen heraus und stellen fest, dass Sie in einen tiefer gelegenen Gang gerutscht sind, der von einer Seite durch das Geröll verschlossen wird. Das Loch, durch das Sie gestürzt sind, liegt unerreichbar hoch. Nachdem Sie den Staub

von Ihrer Kleidung geklopft haben, schauen Sie sich genauer um (**519**).

## I 10

Die Bedienstete zieht kurz eine Augenbraue hoch, bittet Sie dann jedoch, einen Augenblick zu warten. Der Augenblick dauert allerdings fast zehn Minuten. Als Sie sich schon zum Gehen wenden, kommt die Frau zurück. "Es tut mir leid, aber Herr Dunkelstein ist die nächsten Tage außer Haus. Versucht es doch in einer Woche noch mal."

Sie bedanken sich für die Mühen und würfeln eine *Menschenkenntnis*-Probe -2. War Ihnen das Glück hold (**308**), oder ist die Probe misslungen (**402**)?

## I 11

Als Sie anklopfen, wird es für einen Moment totenstill in der Hütte. Dann hören Sie ein leichtes Scheppern. Bevor Sie noch einmal klopfen müssen, stehen die zwei Kartenspieler vor Ihnen und halten Ihnen ihre rostigen Kurzschwerter entgegen. Dahinter können Sie eine Frau und einen älteren Mann auf dem Boden liegen sehen, die Sie verschlafen anstarren. "Was willst du?", fragt Sie jetzt einer der Vorderen. Was entgegnen Sie?

"Habt Ihr hier einen Mann vorbeikommen gesehen? Er hat vielleicht eine Maske getragen." (**27**)

"Ich bin auf der Suche nach Mandajor." (**71**)

## I 12

Einen Augenblick lang stieben die Funken, und die Kette springt auseinander. Sofort setzt sich der schwere Karren in Bewegung und rattert den Gang hinab. Sie verfolgen, wie sich der Attentäter beunruhigt umblickt. Doch jede Reaktion kommt für ihn zu spät. Er wird schwer von dem Wagen getroffen und zu Boden gerissen. Nur mühsam kann sich der Mann wieder aufrichten, während hinter ihm der Karren an der Wand zerschellt. Erst als der Meuchler Sie erspäht hat, scheint plötzlich wieder Kraft in ihn zurückzukehren. Leicht humpelnd, aber mit gezücktem Degen kommt er auf Sie zu. In seinen Augen stehen Hass und eiskalte Mordlust geschrieben.

Die Aktion hat Ihrem Kontrahenten 3W+3 SP zugefügt. Sollte er mehr als 13 SP eingesteckt haben, so sinken seine *Attacke*, *Parade* und *Initiative* um jeweils 2 Punkte. Rechnen Sie diese Abzüge also vor dem nun bevorstehenden Kampf ein (**30**).

## I 13

Als Sie zur Herberge zurückkehren, sehen Sie, dass dort offensichtlich schwer gefeiert wird. Eine große Gesellschaft hat dem Alkohol schon deutlich zugesprochen und prostet sich immer noch gegenseitig zu. So weit Sie erkennen, wird der 50. Tsatag einer

rundlichen Dame begangen, die gerade einen Holzschuhtanz auf der Theke aufführt. So sehr Sie auch dem Frohsinn zugeneigt sind - für heute haben Sie genug. Müde schleichen Sie auf Ihr Zimmer (457).

## II 4

Wohl noch ein ganzes Weilchen (166).

## II 5

Alles wird nun von einem grellorangenen Licht ausgefüllt. Darin schwirren die verschiedensten Bilder und Szenen, ohne einer Ordnung zu gehorchen: In himmelhohen Flammen sehen Sie dunkle Schemen, gleich lauernden Bestien. Gewitterwolken jagen umher. Und von überall erklingt schrilles Gelächter. Unterdessen führen Sie Daumen und Zeigefinger beider Hände zusammen und beobachten grimmig, wie Dunkelstein sich schreiend an den Schädel fasst. Er bäumt sich auf und schleudert den Schmerz schließlich wie etwas Greifbares fort. Zitternd setzt er zur nächsten Attacke an.  
Sobald Ihr Gegner nur noch über 6 oder weniger Punkte seiner Energie verfügt, schlagen Sie bitte Abschnitt 240 auf. Wendet sich das Blatt jedoch zu seinen Gunsten, so dass Sie zuerst bei 6 Punkten angelangt sind, fahren Sie bitte bei Abschnitt 211 fort.

## II 6

Mit starren Augen spricht der Geweihte: "Noch ein Suchender. Nach Wissen und Wahrheit. Nach Zeit und Gelegenheit. Nach Schutz und Geborgenheit." Der Priester schweigt einen Moment lang, bevor er fortfährt: "Er wusste um die Wahrheit." Mit seinem Stab zeichnet der Gottesdiener einen Kreis in die Asche. "Er kannte die Gelegenheit, welche die Zeit ihm bot." Nun wird ein Kreuz in den Kreis eingefügt, so dass es mit seinen vier Spitzen genau dessen Rand berührt. "Doch Schutz blieb ihm verwehrt, denn Missgunst siegte." Mit einer jähnen Bewegung rammt der Priester den Stab in die Glut, dass die Funken nur so aufstieben. Und mit einer weiteren Geste verwischt er schließlich das soeben Gezeichnete. Erschrocken starren Sie Ihr Gegenüber an. Sind das wirklich seine Worte? Oder spricht eine ganz andere Stimme durch den Geweihten?  
Bitte legen Sie eine *Götter/Kulte*-Probe +5 oder eine einfache *Alchemie*-Probe ab. Ist sie gelungen (339) oder nicht (6)?

## II 7

Flink rennen Sie los und erreichen mit einigem Vorsprung die Ecke mit dem angeketteten Karren. Kommt Ihnen da eine Idee (500), oder laufen Sie lieber weiter (423)?

## II 8

Der Hof bietet auch nach genauer Inspektion keine Spuren mehr. Schräg gegenüber der Tür, durch welche der Täter geflohen ist, fällt Ihnen allerdings eine zweite auf, an die eine kleine Schnitzerei genagelt wurde: Ein Schwarm winziger Vögel hockt in einem Laubbaum. Offensichtlich handelt es sich um die Hintertür zu einem Wohnhaus.

Möglicherweise lassen sich dort Hinweise finden. Aber wollen Sie wirklich einen Einbruch wagen (187)? Besser nicht, sonst machen Sie sich noch strafbar (44).

## II 9

Langsam nähern Sie sich dem edel Kleideten. Seine dunkelbraunen Haare weisen einige graue Strähnen auf. Und während seine stechenden Augen Sie kalt anblitzen, verzieren sich seine schmalen Lippen zu einem spöttischen Lächeln. Würde er nicht allmählich rückwärts schreiten, würden Sie meinen, er habe nicht die geringste Angst vor Ihnen.

Möchten Sie ihn zur Rede stellen? Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

"Warum musste so ein harmloser alter Mann sterben?" (482)

"Glaube nicht, dass du deiner gerechten Strafe noch entkommen kannst!" (545)

Natürlich können Sie auch einfach drohend näher kommen (318).

## I 20

Sie treten aus dem Tempel und schreiten durch den Garten, bis Sie wieder in den Gassen Andergasts stehen. Sie haben 1 ZE im Traviatempel verbracht (100).

## I 21

Das erste Stück geht es ohne Probleme voran. Doch plötzlich verlieren Ihre Füße den Halt. Ruckartig rutschen Sie hinab und versuchen verzweifelt, einen festeren Griff zu finden. Aber Ihr Fall ist kaum noch zu bremsen. Das Seil schneidet Ihnen schmerhaft in die Hand, während Sie unaufhaltsam in die Tiefe rutschen. Erst nach fünf Schritt kommen Sie unsaft auf dem Boden auf. Als Sie Ihre geschundene Handfläche betrachten, steigt Ihnen der Geruch verbrannter Haut in die Nase (*Fingerfertigkeit* -1 bis zur nächsten Heilung oder Regeneration). Schließlich rappeln Sie sich unter leisem Fluchen auf. Wenigstens haben Sie das Licht retten können (219).

## I 22

Sie warten, bis die Gardisten den Ort des Geschehens erreicht haben. Dann setzen Sie gleich zu einer Erklärung der Ereignisse an. Doch noch bevor das erste

Wort über Ihre Lippen gekommen ist, brüllt eine Gardistin: "Festnehmen!" Nein, wie unhöflich! Aber das ist eben das andergastische Naturell. Dann erläutern Sie halt später alles in Ruhe. "Aha, da klebt ja noch Blut an der Waffe", hören Sie nun einen anderen sagen. O, das könnte jetzt wirklich etwas schwieriger zu erklären sein. Doch auch Gardisten sind ja nur Menschen. "Abführen!", schreit die Frau nun hässlich laut in Ihr Ohr. Na, die wird Sie noch kennenlernen!

Sie werden nicht zum Gardehaus geführt. Nein, man bringt Sie direkt in die Kerker der Burg Andergast. Einer Unterhaltung der Stadtwache entnehmen Sie, dass das mit allen Mördern so gemacht wird. Ihre Zelle ist nicht gerade sehr feudal. Aber bestimmt kommt bald Frau Eichinger oder gar Tantchen Hiltrud, um alles zu klären. Doch auch nach einer Woche ist niemand vorbeigekommen. Und so verbringen Sie die letzten Tage Ihres Lebens damit, darüber zu grübeln, wie man Mörder in Andergast wohl hinrichtet.

ENDE

## I 23

Sie suchen einige Münzen aus Ihrer Tasche und übergeben sie in Ermangelung einer Opferschale direkt der Geweihten, welche sich überschwänglich bedankt. Bei dem Gedanken, etwas Gutes getan zu haben, lächeln Sie und richten noch einige stumme Worte an die junge Göttin. Dann entschließen Sie sich entweder zu gehen (336) oder noch mit der Priesterin zu reden (487).

## I 24

Mutig schwingen Sie Ihre Waffe.

**Die Blonde**

**Rapier:** INI 11+W6    AT 14    PA 10    TP 1W+3  
**DK N**    **LeP** 30    **AuP** 33    **RS 1**    **KO** 13    **MR 4**

Frühestens nach der dritten Kampfrunde können Sie nun einen Fluchtversuch machen (447). Sollten Sie vorher zu Boron geschickt werden, schlagen Sie Abschnitt 465 auf. Sobald Sie der Frau 12 oder mehr Schadenspunkte zugefügt haben, geht es bei Abschnitt 167 weiter.

Während des Kampfes mit Ihrer Gegnerin attackiert Sie der Maskierte feige mit Wurfdolchen: Jede dritte Kampfrunde fliegt eine von drei weiteren Klingen auf Sie zu (**FK** 14, **TP** 1W+1), denen Sie im Eifer des Gefechts nicht ausweichen können.

## I 25

Flink greifen Sie nach dem Besenstiel, der Ihnen gerade aus dem Schrank entgegenkommt, bevor er Sie treffen oder irgendwelche Geräusche verursachen kann. Nachdem Sie sich von dem Schrecken erholt haben, schauen Sie sich den Inhalt des Schrankes in dem spärlichen Licht etwas genauer an, können aber nichts Interessantes zu Tage fördern. Es bleibt Ihnen wohl nur, die Küche nun zu verlassen (76).

## I 26

"Hoffentlich ist das andergastische Holz schlechter als sein Ruf", denken Sie und versetzen der Tür einen heftigen Tritt. Eine *Körperkraft*-Probe +1 entscheidet darüber, ob Ihr Vorgehen von Erfolg gekrönt ist (74) oder nicht (37).

## I 27

Einige Augenblicke lang rudern Sie mit ihren Armen wild in der Luft herum, dann haben Sie Ihr Gleichgewicht wieder gefunden. Langsam schleichen Sie weiter, bis Sie die Gefahrenstelle gänzlich passiert haben. Der Gang gräbt sich noch etwa zwei Dutzend Schritt in den Fels hinein, endet jedoch abrupt vor einem riesigen Geröllhaufen, der bis zur Decke reicht. Zwischen dem Schutt befinden sich Teile gesplitteter Holzbalken. Da an ein Fortkommen nicht zu denken ist, kehren Sie verärgert um. Jetzt haben Sie sich die ganze Mühe umsonst gemacht! Noch dazu müssen Sie den Pilzteppich ein zweites Mal überqueren. Wenigstens haben Sie schon genug Übung darin, so dass keine zweite Probe fällig wird.

Schließlich treten Sie aus dem Stollen hinaus. Sie können nun noch die Hütten untersuchen (373), oder den Pfad fortsetzen (320).

## I 28

Es dauert nicht lange, bis Sie sich so richtig in Rage geredet haben und eine flammende Ansprache gegen die sture Politik der magischen Gilden im Allgemeinen und den Personalmangel an dieser Akademie im Besonderen halten. Eine ganze Weile hören Ihnen dabei nur die Portraits ehemaliger Spektabilitäten und bekannter Abgänger zu. Schließlich aber kehrt Dorota endlich mit einem echten Magister zurück. Dieser widmet sich Ihnen auch mit der Ihnen gebührenden Aufmerksamkeit. Er stellt sich kurz vor und murmelt etwas in seinen überlangen Bart, während er Sie freundlich anschaut. Ein wahrhaft hilfsbereiter Mann! Und er ist sogar so aufmerksam, Sie bis zum Tor hinauszugeleiten und vom Torwächter Ihre Habseligkeiten zurückzuverlangen. Da können Sie es sich nicht verkneifen, zum Abschied noch zu winken. 1 ZE haben Sie in der Magierschule verbracht (100).

## I 29

Sie verschränken Ihre Arme vor der Brust und warten ungeduldig, bis sich das Problem von allein löst. Da die Beteiligten allerdings mehr mit Zetern als mit nützlichem Handeln beschäftigt sind, dauert es eine ganze Weile, bevor das Tor wieder passierbar ist. Schließlich aber können Sie durch die Reste des Chaos stapfen und die Stadt verlassen (486).

## I30

Einen beinahe quiekenden Laut stößt die Spinne aus, als Ihre Waffe zum letzten Mal auf sie niederfährt. Noch einmal scheint sich die Kreatur aufzubäumen, und ihre Beine krümmen sich zuckend. Dann bleibt sie leblos liegen. Nachdem Sie kurz Luft geholt haben, gelingt es Ihnen, sich mit der nötigen Ruhe zu befreien. Sie sammeln Ihr Licht wieder auf, das zum Glück unversehrt geblieben ist. Schnell stellen Sie fest, dass der Gang nach weiteren zwei Schritt in einer Sackgasse endet. Deshalb machen Sie nun kehrt und eilen zu Abschnitt **461** zurück, wo Sie sich eine Alternative aussuchen.

## I31

Inmitten des bunten Treibens auf dem Marktplatz findet sich ein nicht minder bunter Wagen, auf welchem in großen Lettern "Katlas Kugel" geschrieben steht. Darunter ist eine schwarze Kugel mit vielen farbenfrohen, herumtanzenden Sternchen gezeichnet. Ein Blick kann gewiss nicht schaden, denken Sie sich und begeben sich nach kurzem Anklopfen über zwei Trittsstufen in das Innere des Wagens. Nachdem Sie durch einen dunklen Vorhang getreten sind, welcher beinahe kein Licht von außen durchlässt, befinden Sie sich in einem kleinen Raum, der mit weiteren Vorhängen ausgekleidet ist. Auch der hintere Teil des Gefährts ist auf diese Weise vor Blicken geschützt. Man muss sich ständig gebückt halten, will man nicht an die unzähligen Amulette, Federn und Knöchelchen stoßen, die an Schnüren von der Decke baumeln. Von Katla ist noch nichts zu sehen, und so nehmen Sie ungefragt auf einem Stuhl Platz, der anscheinend für Besucher reserviert ist. Eine kleine Laterne auf einem Regalbrett wirft ihren schwachen Lichtschein auf das spärliche Mobiliar: An einem winzigen runden Tisch hat noch ein zweiter Stuhl seinen Platz gefunden. Der Tisch ist leer bis auf einen runden Gegenstand, welcher durch ein darüber gelegtes Tuch verborgen wird. Neugierig wollen Sie gerade einen Zipfel dieses Tuches anheben, als eine große Frau aus dem hinteren Bereich hereinkommt und Ihr Arm unwillkürlich zurückzuckt. Zunächst sind Sie überrascht, hatten Sie doch eine Tulamidin mit glühenden Kohleaugen erwartet. Statt dessen steht vor Ihnen eine blonde Thorwalerin mit blauen Augen und einer Stupsnase. Unter ihrem Kopftuch lugen zwei blonde, geflochtene Zöpfe hervor. Schließlich nimmt sie auf dem freien Stuhl Ihnen gegenüber Platz und begrüßt Sie: "Schön, dass du hierher gefunden hast. Ich bin Katla. Für fünf Heller erteilen meine Kugel und ich dir gerne einen Rat." Fünf Heller? Die hat sie ja nicht mehr alle! Entrüstet verlassen Sie den Wagen wieder (**32**). Oder finden Sie den Preis angemessen? Schließlich geht es ja um einen Einblick in Ihr Schicksal (**193**).

## I32

Eine weise Entscheidung. Man sollte sein Schicksal nicht herausfordern. Lieber gesund und wohlbehalten als zu neugierig. Für Ihre bisherigen Taten dürfen Sie sich **30 Abenteuerpunkte** aufschreiben. Trotzdem haben Sie das dumpfe Gefühl, etwas verpasst zu haben, während Sie wieder den Weg zu Frau Eichinger einschlagen.

ENDE

## I33

Ihre Gegnerin schreit ein letztes Mal wie eine Besessene auf. Dann trieft blutiger Schaum aus ihrem aufgerissenen Mund. Sie glotzt Sie noch einen Augenblick aus starren Augen an und fällt schließlich leblos auf den schlammigen Pfad. Immer noch bebend vor Anstrengung stehen Sie neben der Leiche, bis Sie genug Atem geschöpft haben, um zu entscheiden, was jetzt zu tun ist. Wollen Sie den Leichnam möglichst rasch im Unterholz verbergen (**174**), oder durchsuchen Sie ihn zuvor (**375**)?

## I34

Sie treten durch die Tür und schrecken zurück, als Sie plötzlich eine Vielzahl bizarre Gestalten in den Schatten lauern sehen. Schnell stellen Sie jedoch erleichtert fest, dass Ihnen die Dunkelheit einen Streich gespielt hat: In unzähligen Regalreihen finden sich hier die verschiedensten Statuen und Holzköpfe, welche im Zwielicht unheimlich lebendig wirken.

Anscheinend handelt es sich hier sowohl um eine Werkstatt als auch um einen Verkaufsraum. Der hintere Teil des Raumes, in dem Sie sich gerade befinden, wird von einer großen Werkbank dominiert. Ein hüfthoher Tresen, unter dem Sie eine Schatulle erkennen, bildet die Grenze zum vorderen Teil des Raumes. Dieser Bereich ist wohl für potentielle Kunden gedacht, denn hier kann man vortrefflich die Werkstücke begutachten. Außerdem befinden sich an der nördlichen Wand eine Tür - der Haupteingang des Hauses - und ein Fenster, durch dessen Läden gerade genug Licht fällt, um sich ein wenig umsehen zu können.

Was gedenken Sie als Nächstes zu tun? Sie können die Werkbank genauer begutachten (**410**), die Werkstücke selbst anschauen (**61**) oder einen Blick in die Schatulle werfen (**344**). Sie können den Raum auch jederzeit wieder durch die Tür in der Südwand verlassen (**76**).

## I35

Die Wirtin, ihr Name lautet Erlgard, ist gerade damit beschäftigt, einige gesäuerte Krüge wieder hinter der Theke einzurichten. Was möchten Sie noch loswerden, bevor Sie gehen? Wollen Sie die Frau für die hervorragende Bewirtung loben (**68**), oder fragen Sie

Erlgard, ob sie schon mal etwas von Mandajor gehört hat (250)?

## I36

Sie interessieren sich vor allem für das Umland nördlich (348), östlich (544), südlich (277) oder westlich (58) von Andergast.

## I37

Während Sie durch ein kurzes Gäßchen laufen, betrachten Sie amüsiert zwei ältere Frauen, welche eifrig und recht lautstark den neuesten Klatsch austauschen. Eine von ihnen steht mit einem großen Wasserkrug in den Armen auf der Straße, und die andere beugt sich aus dem Fenster im ersten Stock. Gerade wollen Sie weitergehen, als das Gespräch auf einmal eine interessante Wendung nimmt:

"Hast du schon von diesem grässlichen Mord gehört?", fragt die Frau mit dem Krug.

"Natürlich, ich halte meine Ohren doch immer offen. Finkenbaum hieß der Kerl, oder?", hören Sie von oben. Wie zufällig halten Sie an und überprüfen den rechten Sitz Ihrer Kleidung und des Schuhwerks, während Sie aufmerksam weiter lauschen:

"Ja, genau der. Ein Handwerker."

"Schlimm ist das."

"Wirklich grauenhaft ... Aber du kennst doch die Weidnerin?"

"Die Dicke mit dem Triefauge?"

"Na ja, sie hat in letzter Zeit ganz schön abgenommen. Jedenfalls der ihr Mann sein Bruder arbeitet ja bei der Stadtwache. Und der hat gesagt, dass sie schon eine Spur haben. Ein Auge haben sie auf jemanden, hat er gesagt. Ist wohl erst vor kurzem in die Stadt gekommen."

"Das hab ich mir gleich gedacht, dass das niemand von hier sein kann. Hoffen wir, dass die Garde kurzen Prozess macht. Hach, es gibt schon viel Elend. Wenn ich da an früher denke ... Der ganze Streit mit Nostria. Und der Wundbrand von meinem armen Ulfhardt. Aber so was Heimtückisches ..."

"Ja, ja ... Ach, da fällt mir ein: Vorgestern hab ich doch glatt einen Kohlkopf für fünf Kreuzer bekommen. Beim Waldhof. So ein Riesentrumm war das ..."

Nachdem Sie zu der Erkenntnis gelangt sind, dass die Unterhaltung keine weiteren Überraschungen mehr bereithält und Ihre Kleidung tadellos sitzt, gehen Sie weiter zu Abschnitt 100.

## I38

Nachdem Sie sich ein wenig frischgemacht und Ihre Kleidung gewechselt haben, nehmen Sie nun an einem der Tische Platz und lassen sich Ihr Abendessen kommen. Diesmal ist keine Nachricht dabei. Aber die Botschaft, welche Sie vorhin am eigenen Leib gespürt

haben, war deutlich genug. Diese Leute scheinen zu allem bereit zu sein. Gedankenverloren nehmen Sie den nächsten Bissen zu sich. Trotzdem schien es Ihnen beinahe, als wollten die beiden Sie schließlich entkommen lassen. Auf Ihrer Flucht haben Sie zumindest keine Verfolger mehr gesehen. Vielleicht wollten sie mit ihren Kräften haushalten? Oder diese drastische Warnung hat ihnen gereicht. Zu dumm nur, dass Sie das Gesicht der Blondinen in der dunklen Gasse nicht richtig erkennen konnten.

Nach dem Essen überlegen Sie Ihren nächsten Schritt. Es könnte gefährlich sein, heute noch einmal vor die Tür zu gehen. Außerdem haben Sie dringend Erholung nötig. Deshalb legen Sie sich nun direkt schlafen. Morgen früh schauen Sie dann weiter (551). Vielleicht aber haben Sie immer noch nicht den Hinterhof in Augenschein genommen und möchten dies nun nachholen (313). Es ist auch möglich, dass Sie heute Abend einer Verabredung nachkommen möchten (42).

## I39

Sie schaffen es tatsächlich, die Mauer zu erklimmen. Nur der Abstieg will Ihnen nicht so recht gelingen. Ein loser Mauerstein lässt Sie den Halt verlieren und drei Schritt tief stürzen. Dabei ziehen Sie sich 3W6-3 Schadenspunkte zu. Sie können jedoch eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 ablegen. Für jeden Talentpunkt, den Sie dabei überbehalten, dürfen Sie den Schaden um einen der W6-Würfe verringern. Falls Sie der Sturz das Leben gekostet hat, schlagen Sie Abschnitt 298 auf. Ansonsten geht es nun zu Abschnitt 190.

## I40

Das "Ochse und Einhorn" liegt im Tucherviertel und macht einen recht unauffälligen Eindruck, aber Ihre feine Nase und ein Blick auf die gut gefüllten Teller bedeuten Ihnen, dass man hier anscheinend gut speisen kann. Vom Wirt erfahren Sie, dass derzeit erst vier der zwölf Betten im Schlafsaal belegt sind und eine Übernachtung samt Abendbrot und Frühstück Sie vier Silberlinge kosten würde. Auch lässt er Sie von dem Unglück der armen Fassbender-Gerdel wissen, die sich heute Morgen unglücklich den Knöchel verstaucht hat, als sie den Ochsenkarren verrückt wollte. Ach ja, und die kleine Ulmgard vom Tuchmacher Wendel ist gerade auf Bräutigamschau.

Wenn Sie hier die nächsten fünf Nächte verbringen möchten, schlagen Sie Abschnitt 289 auf. Falls Sie sich jetzt denken "Nichts wie weg hier!", suchen Sie sich bei Abschnitt 49 noch schnell eine andere Unterkunft aus.

## I41

Sie suchen sich einen schönen Schlafplatz direkt unter einer uralten Steineiche, welche von den Beilen der

Arbeiter verschont geblieben ist. Schon nach kurzer Zeit fallen Sie in einen tiefen Schlaf (**266**).

## I 42

So schnell Sie können, kramen Sie ein kleines Messer hervor, mit dessen Hilfe Sie versuchen, den Riegel zur Seite zu scheiben. Eigentlich ist es gar nicht so schwer. Eine *Schlösser Knacken*-Probe -2 reicht vollkommen aus. Alternativ dürfen Sie eine *Feinmechanik*-Probe +3 oder eine *Fingerfertigkeits*-Probe +1 ablegen. Gelungen (**51**) oder nicht (**93**)?

## I 43

Schreiend erwachen Sie. Wo sind Sie? Wo ist oben, wo unten? Mit dem Kopf Richtung Boden baumeln Sie in einem Schritt Höhe an dem Ast einer Eiche, der Ihre Füße umklammert hält. Erst durch energisches Schütteln gelingt es Ihnen, sich aus der Umklammerung zu befreien und sich auf dem weichen Waldboden abzurollen. Als Sie sich noch verwirrt umblicken, können Sie in den nahen Schatten dornenbewehrte Zweige ausmachen, welche sich zuckend auf Sie zu bewegen und wie Peitschen nach Ihnen schlagen. Auf einmal ist Leben in diesen finsternen Wald gekommen. Sie spüren, wie Ihre Haut geritzt und wie an Ihren Haaren und Ihrer Kleidung gezerrt wird. Da ein Entkommen bei der Vielzahl der Angriffe nicht möglich ist, greifen Sie nach Ihrer Waffe (**206**).

## I 44

Weiter geht es die breite Straße entlang, vorbei an kleinen Bächlein und reizenden Wäldchen. Gelegentlich kommen Ihnen andere Reisende entgegen. Meist handelt es sich um örtliche Bauern, Handwerker oder Holzfäller. Manchmal begegnen Ihnen aber auch Händler aus ferner Landstrichen. Sogar zwei Norbarden in einer waschechten Kaleschka treffen Sie auf Ihrem Weg an.

Am frühen Abend durchqueren Sie noch einen Weiler namens Keschbrink. Da Sie aber gerade gut zu Fuß sind und die letzten Stunden des Tages noch nutzen möchten, wandern Sie direkt weiter. Erst als die Sonne bereits versinkt, suchen Sie sich einen geschützten Schlafplatz am Wegesrand. Da macht sich Ihr Magen bemerkbar. Gierig verzehren Sie etwas von Ihrem Proviant. Wie? Sie haben gar keinen? Dann bleibt Ihnen wohl nur eine *Pflanzenkunde*-Probe +2, um wenigstens nach ein paar Beeren und Wurzeln Ausschau zu halten. Wenn auch die nicht gelingt, müssen Sie ohne Abendessen einschlafen und auf die Regeneration verzichten. Auf jeden Fall geht es am nächsten Morgen bei Abschnitt **312** weiter.

## I 45

Endlich einmal ausschlafen! Weil Sie sich so früh zur Ruhe gelegt haben, können Sie Ihre Regeneration in dieser Nacht um 1 LeP erhöhen, ungeachtet anderer Schlafbedingungen. Je nachdem, wo Sie sich gestern eingemietet haben, schlagen Sie nun den nächsten Abschnitt auf. Sie wissen ja noch: Es gab den "Fetten Schinken" (**263**), das "Wiehernde Pferd" (**485**) und das "Ochse und Einhorn" (**87**).

## I 46

Klirrend schlägt etwas neben Ihnen gegen eine Häuserwand. Sie starren erschrocken auf einen im Mondlicht glänzenden Dolch, der nun im Schlamm der Straßen versinkt. Blitzschnell schauen Sie sich um und entdecken am Ende der Gasse, noch etwa sechs Schritt von Ihnen entfernt, einen Schemen. Es ist der Maskierte! Kampfbereit hält er seinen Degen umfasst. Wollen Sie ebenfalls Ihre Waffe zücken und sich dem Angreifer stellen (**498**), oder rennen Sie die Gasse lieber wieder zurück, um die Flucht zu ergreifen (**209**)?

## I 47

Der Mann sucht Ihnen ein Buch mit dem Titel "Andergast - ein stolzes Königreich" heraus. Mit einem Alter von 15 Jahren ist es sogar recht aktuell. Schnell stellen Sie fest, dass der Autor, ein andergastischer Baron, ein glühender Anhänger seines Landes ist. Dementsprechend einseitig stellt sich seine Geschichtsschreibung dar.

Die ersten Andergaster kamen ursprünglich vor über 1800 Jahren aus dem Alten Reich in das Land. Einige Holzfäller hatten die Aufgabe, gutes Steineichenholz für Kriegsgeräte zu beschaffen, wurden jedoch von der Versorgung abgeschnitten und waren somit auf ihre eigenen Überlebenskünste gestellt. Einige Jahre später wählten sie schließlich den Bürgermeister Andrafalls. Steuereintreiber waren die ersten Gesandten des Kaisers nach langer Zeit. Sie wurden von den wütenden Dörflein gerichtet, und der Bürgermeister ernannte sich selbst zum Fürsten.

Mit dem beiderseitigen Ziel, neue Siedlungen zu gründen, trafen Andergaster und das "nostrische Geschmeiß" ein Jahr danach zum ersten Mal aufeinander. Dieses Treffen war der Ursprung von beinahe 2000 Jahren ständiger Kriege und Auseinandersetzungen zwischen den beiden Ländern. Besonders das Grenzstädtchen Joborn und die Grafschaft Thuranien sollten immer wieder in die Streitigkeiten verwickelt sein.

Während Nostria stets bekämpft wurde, schloss man mit den Orks vor mehr als 1200 Jahren einen Freundschaftsvertrag. Dieser Freundschaftsvertrag wurde erst kürzlich, im Jahre 17 Hal, erneuert. Und

während das Umland oftmals von den Schwarzen Pelzen verwüstet wurde, blieb Andergast bisher verschont. Zum Glück herrscht seit einiger Zeit Waffenstillstand zwischen Nostria und Andergast, denken Sie und legen das Buch zur Seite, in welchem Sie 1 ZE lang gelesen haben. Falls Sie noch ZE für heute übrig haben, können Sie auf Wunsch nach weiteren Quellen fragen (319). Sonst bleibt Ihnen nur, das Rathaus zu verlassen (463).

## I 48

Auch heute verriegeln Sie mit großer Sorgfalt Fenster und Tür. Ihre Waffe legen Sie griffbereit neben sich ab. So langsam entwickeln Sie eine richtige Verfolgungsangst. Ständig wälzen Sie sich von einer Seite auf die andere. Doch die Müdigkeit ist schließlich stärker als die Furcht, so dass Sie in einen unruhigen Schlaf fallen und erst kurz vor Sonnenaufgang wach werden (222).

## I 49

So richtig schlau werden Sie nicht aus dem Magier. Ist er einfach nur höflich, oder hat er irgendwelche Hintergedanken? Vielleicht möchte er an Ihnen ja nur seine Zauberfähigkeiten testen? Schon geht es weiter zu Abschnitt 274.

## I 50

Es gibt noch viel zu klären! Also legen Sie sich ins Zeug! Sie können auch an diesem Tag auf 6 ZE zurückgreifen. Wenn Sie all diese verbraucht haben, schlagen Sie Abschnitt 337 auf. Etwas ist an diesem Tag jedoch anders: Immer wenn Sie nach dem Verbrauch von Zeiteinheiten zu Abschnitt 100 zurückkehren - also auch beim letzten Mal -, rollen Sie den W6:

Bei 1 bis 2 blättern Sie bitte zu Abschnitt 425.

Zeigt der Würfel eine 3 oder 4, schlagen Sie Abschnitt 271 auf.

Fällt eine 5 oder 6, geht es bei Abschnitt 137 weiter.

Ein Ergebnis, das zuvor schon einmal erschienen ist, können Sie beim zweiten Mal ignorieren.

Nun setzen Sie jedoch zunächst Ihre Ermittlungen fort (100).

## I 51

Sie bekommen eine Portion Wirsenkraut - auf Wunsch auch ein zweite - vom Verkäufer zurechtgemacht. "Ihr wisst bestimmt, wie man das Kraut verwendet. Legt es auf eine frische Wunde, und es wird seine heilkräftige Wirkung entfalten."

Das Wirsenkraut wirkt nur, wenn man sich anschließend die nötige Ruhe gönnnt. Sie sollten es also vor der

Regeneration verwenden. Dann gibt es Ihnen 10 LeP zurück. Schlagen Sie nun wieder Abschnitt 455 auf.

## I 52

"Danke für die Einladung und deine Mühen, Yann! Es hat mich sehr gefreut, deine Bekanntschaft zu machen. Aber nun muss ich leider gehen", erklären Sie und erheben sich. Der Adeptus schaut Sie beinahe enttäuscht an: "Ich dachte, wir könnten noch ein wenig plaudern?" Möchten Sie sich doch wieder setzen (230), oder steht Ihr Entschluss fest (369)?

## I 53

Sie beschreiben der Peraine-Geweihten sorgfältig das Aussehen des Mannes. Tatsächlich kann sie nach einem Nachdenken etwas über ihn erzählen: "Ja, ich erinnere mich. Er war einmal bei uns, weil er sich bei einem Arbeitsunfall tief in den Unterarm geschnitten hatte. Wir haben ihn ein paar Tage hier behalten, bis wir sicher waren, dass die Heilung eingesetzt hatte und die Gefahr des Wundfiebers gebannt war. Er war nicht gerade gesprächig in dieser Zeit. Hat bloß ein wenig von seiner Arbeit, dem Holzschnitzen, geredet. Und dass er hoffe, dazu bald wieder in der Lage zu sein. Allerdings hat er eine ziemlich großzügige Spende gegeben, als er uns wieder verlassen hat."

Viel ist das leider nicht, aber besser als gar nichts. Möglicherweise möchten Sie ja noch eine andere Frage von Abschnitt 529 stellen. Sonst können Sie den Tempel nun verlassen (431) oder ebenfalls etwas spenden (362).

## I 54

Aufmerksam schauen Sie sich um. Von den Vieren ist tatsächlich nichts mehr zu sehen. Was sollen Sie jetzt tun? Zur Gaststätte können Sie nicht mehr zurück. Da werden Sie bestimmt schon erwartet. Frau Eichinger möchten Sie auch nicht in die Angelegenheit hineinziehen. Es bleibt Ihnen wohl nur noch, mit dem, was Sie am Leib tragen, aus der Stadt zu fliehen. Aber wie? Sie können versuchen, unbemerkt über die Stadtmauer zu klettern, was allerdings kein Kinderspiel sein wird (422). Andererseits haben Sie sich während der Flucht dem sogenannten Schweinetor im Nordwesten der Stadt genähert. Sie könnten toll dreist versuchen, durch das Tor zu marschieren - in der Hoffnung, dass die Torwache noch nicht informiert ist (217).

## I 55

Mit letzter Kraft schlagen Sie nach einem blitzartig hervorschließenden Zweig. Doch zu spät. Wie eine Schlinge hat er sich um Ihren Hals gelegt und drückt mit ungeahnter Macht zu. Verzweifelt versuchen Sie, den

Griff zu lösen. Aber alle Mühe ist umsonst. Sie spüren noch, wie Sie mit einem Ruck in die Höhe gezogen werden und Ihnen die Waffe aus der Hand gleitet. Dann verlieren Sie endgültig das Bewusstsein. Es bleibt nur zu hoffen, dass Ihre Seele auch von diesem dunklen Ort ihren Flug über das Nirgendmeer antreten kann.

ENDE

## I 56

Ihre Augenlider werden schwerer und schwerer. Gerade drohen Sie wegzunicken, da reißen Sie schnell Ihre Augen auf und klappen das Buch zu. Damit haben Sie sich genug gelangweilt. Genauer gesagt: 1 ZE lang. Falls Sie nun keine ZE mehr für den heutigen Tag übrig haben oder Ihnen die Rathausdecke auf den Kopf zu fallen droht, verlassen Sie das Gebäude (463). Ansonsten können Sie sich auch noch andere Quellen anschauen (319) - hoffentlich interessantere.

## I 57

Der Schrank ist unverschlossen. In dem wenigen Licht, das bis auf den Inhalt des Schrankes fällt, können Sie einige recht schlichte Kleidungsstücke entdecken. Aber auch ein paar edler gearbeitete Hemden und Hosen sind hier zu finden - wahrscheinlich für Tempelbesuche und andere feierliche Anlässe. Selbst eine genaue Untersuchung aller Taschen liefert keine nützlichen Hinweise, weshalb Sie den Schrank wieder schließen und bei Abschnitt 91 eine erneute Auswahl treffen.

## I 58

Die Höhle ist annähernd kreisförmig. Dominiert wird sie von einem großen Holzgerüst, das fast bis unter die Decke reicht: Im Licht der an der Wand befestigten Fackeln können Sie mehrere Spulen ausmachen, die an großen, quer hängenden Balken befestigt wurden. Darüber laufen gleich vier Seile, die ihre besten Tage allerdings schon lange hinter sich haben. Sie ragen schließlich in einen düsteren Schlund von etwas mehr als drei Schritt Durchmesser hinab und lassen sich offenbar mit einer Winde einholen. Etwas im Dunkel liegen zwei weitere Gänge, welche aus der Höhle führen. Einer von ihnen liegt im Westen, der andere im Nordosten. Auf dem Höhlenboden liegen neben einigem Schutt noch ein völlig verbeulter und rostiger Eisenhelm als auch ein paar Holzbalken. Im Staub auf dem Boden können Sie Fußabdrücke erkennen, welche sich beinahe über die ganze Höhle erstrecken, vor allem aber um das Gerüst herum zu finden sind.

Haben Sie eigentlich eine eigene Lichtquelle dabei? Zum Beispiel eine weitere Fackel oder eine Laterne? In diesem Fall geht es bei Abschnitt 269 weiter. Sonst lesen Sie nun bitte Abschnitt 330.

## I 59

Sie winken die Bedienung zu sich und fragen sie, wer ihr den Zettel überreicht hat.

"O, das war eine blonde Frau, recht zierlich und mit einem Zopf. Ihren Namen hat sie allerdings nicht genannt", bekommen Sie zur Antwort.

"War noch jemand bei ihr?"

"Nein, nicht dass ich wüsste."

"Vielen Dank. Das ist alles, was ich wissen wollte."

Sie lassen die Frau gehen und brüten eine Weile vor sich hin (67).

## I 60

Vorsichtig und möglichst geräuschlos laufen Sie nun auf dem schmalen Weg weiter. Er ist größtenteils mit Laub bedeckt und mit krautigen Pflanzen bewachsen. Aber auch die Zweige einiger junger Bäume behindern Ihr Durchkommen hin und wieder. Etwa eine halbe Stunde folgen Sie dem Pfad durch den Wald, bis Sie eine Lichtung erkennen können. Aufmerksam schleichen Sie näher und entdecken schließlich eine kleine, halbzerfallene Hütte. Menschen erblicken Sie hier nicht, aber eine schmale Rauchfahne dringt aus dem windschiefen Kamin des Häuschens. Von Ihrem Standort aus sehen Sie nur ein einziges Fenster, hinter dem Sie ab und zu Bewegungen wahrnehmen. Die Tür hängt lediglich halb in den Angeln. Vor dem Haus, nicht mehr weit von Ihnen, befindet sich eine kleine Feuerstelle. Sie wird von verschiedenen großen Steinen begrenzt, um welche wiederum vier dicke Baumscheiben als Sitzmöglichkeiten gruppiert sind. Zur Zeit brennt hier kein Feuer, doch weisen die blanken Sitze und die geschwärzten Steine auf eine regelmäßige Benutzung der Feuerstelle hin.

Haben Sie genug gesehen und kehren nun wieder um (474)? Oder möchten Sie noch näher schleichen (246)?

## I 61

Nachdem Sie eine gute Meile zwischen sich und die Stadt gebracht haben, fällen Sie schließlich die Entscheidung, wohin es als Nächstes geht. Möchten Sie zurück in den Westen, zu Tante Hiltrud (561)? Oder haben Sie ein ganz anderes Ziel vor Augen, welches im Norden (53), Osten (506) beziehungsweise Süden (281) liegt?

## I 62

Arnild? Wie kommen Sie denn darauf? Jetzt behaupten Sie nicht, Sie hätten da wohl was verwechselt! Das gibt einen Abzug von 10 AP! Und nun fragen Sie lieber nach Mandajor (226) oder verlassen die Gaststätte zügig (354).

## I 63

Nach dem Haus des gelehrten Herrn haben Sie sich recht schnell durchgefragt. Denn abgesehen von den Geweihten und Magiern der Stadt sind Gelehrte hier wohl so außergewöhnlich wie Orks auf hoher See. Das heißt nun nicht, dass sie von der Bevölkerung ob ihres Wissens gefeiert werden. Nein, meist im Gegenteil: Der normale Bürger hält Bildung in etwa für so wichtig wie einen eingewachsenen Zehennagel, und Gelehrte sind "einfach zu faul, um etwas Anständiges zu arbeiten". Wie dem auch sei, das Haus von Ludewich Dunkelstein befindet sich im nördlichen Teil des Tuchmacherviertels, ganz in der Nähe des Schweinetors, dem nordwestlichen Ein- und Ausgang der Stadt. Das Gebäude fügt sich gut in das mittelständische Bild des Viertels ein. Es besteht aus Holz und verfügt über ein Dachgeschoss mit einem kleinen Erker. Insgesamt macht es einen schnuckligen Eindruck. Lediglich der kleine Vorgarten ist etwas ins Kraut geschossen.

Sie öffnen die Gartenpforte und schreiten den kurzen Weg bis zur Eingangstür entlang, an der Sie dreimal klopfen. Nach einer Weile öffnet Ihnen eine runzlige, alte Frau, die ein almodisches Spitzenhäubchen trägt. "Ja, bitte?", fragt sie nur knapp. Nach einem "Den Zwölfen zum Gruße!" teilen Sie der Dame mit, dass Sie gerne mit Herrn Dunkelstein sprechen möchten. "Und worum geht es genau?", erkundigt sie sich nun. "Ich bin an den örtlichen Sagen und Legenden interessiert, insbesondere an dem Märchen von Mandajor, und habe gehofft, mein Wissen bei Herrn Dunkelstein vertiefen zu können", antworten Sie gelassen (55).

"Die Angelegenheit ist etwas pikant. Tatsächlich geht es um den Tod eines Mannes, den Herr Dunkelstein meines Wissens nach kannte", erklären Sie (110). "Ich bin ein Liebhaber der andergastischen Geschichte und würde meine Kenntnisse darüber gerne erweitern", verkünden Sie, ohne mit der Wimper zu zucken (28). "Das geht Euch gar nichts an!", entgegnen Sie barsch (196).

## I 64

Das ist leichter gesagt als getan. Bis über den Knöchel versinken Sie mit Ihrem Schuhwerk im Schlamm. Doch bald schon haben Sie die Hälfte der Strecke geschafft. Jetzt liegt allerdings ein besonders rutschiges Wegstück vor Ihnen, und Sie sind bereits zu weit gegangen, als dass ein Ausweichen noch sinnvoll wäre. Legen Sie bitte eine *Gewandtheits*-Probe -3 ab. Das ist nun wirklich nicht zu viel verlangt (347). Oder doch (396)?

## I 65

In diesem Stollen herrscht beständige Einsturzgefahr! Die tragenden Holzgerüste sind durch die Feuchtigkeit

mehr als morsch geworden. Eine größere Erschütterung könnte durchaus zu einem Felssturz führen. Nehmen Sie dieses Risiko auf sich (90), oder machen Sie lieber kehrt (221)?

## I 66

Endlich wird die Zelle wieder aufgeschlossen. Ihr "Kumpel" hat kein einziges Mal die Augen geöffnet, und so schmerzt Ihnen vom unbequemen Sitzen mittlerweile jeder Knochen. Aber die Hoffnung auf die Freiheit lässt Sie jede Pein vergessen.

"Alles in Ordnung", teilt Ihnen der Gardist mit, der Sie hinausbegleitet und Ihnen Ihre Habseligkeiten zurückgibt. Mittlerweile ist es früher Nachmittag. "Tut mir leid für die Unannehmlichkeiten. Aber Ihr versteht sicher, dass wir alles genauestens prüfen müssen." Sie nicken nur und versuchen, dabei möglichst böse zu schauen. Da fällt Ihnen ein, dass man Ihnen für dieses Zwischenspiel zumindest den Namen des Toten nennen könnte (280). Auf der anderen Seite möchten Sie lieber nicht noch mehr auffallen und besser so schnell wie möglich verschwinden (436).

## I 67

Die Frau geht langsam zurück, während der Maskierte wieder seinen Degen in die Rechte nimmt. Bald werden die beiden gleichauf sein, um Sie gemeinsam zu attackieren. Bislang haben Sie sich zwar tapfer geschlagen, doch sollten Sie Ihr Schicksal nicht herausfordern. Nutzen Sie die Gelegenheit und laufen Sie! Jetzt (94)!

## I 68

Ihr Gegenüber mustert Sie eine Weile stumm, ergreift aber schließlich wieder das Wort: "O, verzeiht bitte meinen rüden Tonfall. Tut mir sehr leid, das mit Eurem Vater. Wenn Ihr mir folgen wollt? Nebenan können wir uns ungestört unterhalten."

Na also, geht doch! Sie werden von dem Mann in einen Raum voller Tische und Stühle geführt, der wahrscheinlich für Versammlungen genutzt wird, da er ansonsten über keinerlei Mobiliar verfügt. "Nehmt doch Platz! Ich bin gleich zurück."

Damit verlässt der Braungelockte das Zimmer und schließt die Tür hinter Ihnen. Kurz darauf vernehmen Sie von dort ein klickendes Geräusch. Verwundert stehen Sie daraufhin wieder auf und drücken die Türklinke herab. Abgeschlossen ... Während Sie noch grübeln, hören Sie einige Stimmen vor der Tür. Es klingt, als würden Sie flüstern. Leider verstehen Sie nur einige Wortfetzen: "... behauptet ... Andela und Gerwulf ... größer ... fertig ..."

Veranlasst Sie das zu einer Reaktion (550), oder lassen Sie sich das Gemurmel lieber gleich von dem jungen Mann erklären (293)?

## I69

Stundenlang irren Sie umher, ohne vertraute Anhaltspunkte zu finden. Auch ein stures Wandern in ein und dieselbe Richtung hilft Ihnen nicht aus Ihrer Lage: Entweder Ihnen stellt sich ein Hindernis in den Weg, oder Sie merken nach einer Weile, dass Sie unwillkürlich eine andere Richtung eingeschlagen haben. Nun beginnt es bereits zu dämmern. Versuchen Sie weiterhin, aus dem Wald zu gelangen (361), oder schlagen Sie Ihr Nachtlager auf, um morgen nach einem Ausweg zu schauen (29)?

## I70

Sie werfen das Tier zurück ins Wasser. Augenblicklich taucht es unter. Sie strecken sich ein wenig, bevor Sie aufstehen und sich einen schönen Platz für Ihr Nachtlager suchen: Vom Waldrand aus genießen Sie den Blick auf den See, der bald im widergespiegelten Licht der Sterne schimmert. Zufrieden fallen Sie schließlich in den Schlaf (266).

## I71

Sie beschreiben, so gut Sie können, das Aussehen des Alten und machen auch noch ein paar weitere Angaben. Schwertbruder Ulfried schüttelt allerdings nur den Kopf: "Da muss ich Euch enttäuschen. An solch einen Mann kann ich mich nicht erinnern, obwohl ich eigentlich ein recht gutes Personengedächtnis habe." Schade, dann eben nicht. Möchten Sie noch eine weitere Frage von Abschnitt 207 stellen? Ansonsten können Sie etwas spenden (15) oder den Tempel nun verlassen (78).

## I72

Sie ziehen prüfend an einem der Seile, die in die Tiefe baumeln, und es scheint zu halten. Dann klammern Sie Ihre Beine um das Seil und lassen sich langsam herab. Im Prinzip eine einfache Übung - jedoch erschwert das Licht in Ihrer Hand die Kletterpartie. Würfeln Sie bitte eine Probe auf *Klettern* -1. Ist sie gelungen (11), oder haben Sie Pech (121)?

## I73

"... stellt sich nun die Frage: Wie gelangt man in eine Globule? Wieder ist die Antwort, dass sich hier wohl jede Nebenwelt von der anderen unterscheidet. Jeder hat schon einmal von den Hexenkreisen gehört, die Pilze in dunklen Wäldern bisweilen formen und vor denen Mütter ihre Kinder warnen. Es soll Türschwellen geben, welche ein einziges Mal jemanden in das Feenreich brachten. Andere Pforten mögen gar nicht zu erkennen sein. Vielleicht ist bereits die Oberfläche eines Sees eine Tür. Oder die Wanderung zwischen zwei Baumstämmen hindurch lässt einen unvermutet an einen fremden Ort gelangen. Es ist denkbar, dass manche Tore nur

bestimmte Leute hindurchlassen. Wieder andere mögen nur zu gewissen Zeiten existieren ..."

Hier ist die Fantasie wohl endgültig mit dem Autor durchgegangen. Aber möglicherweise steckt ja ein wahrer Kern in dem Ganzen. Irgendwie beunruhigt Sie dieser Gedanke, wenn auch auf eine faszinierende Art und Weise.

In der Hoffnung, weitere Entdeckungen zu machen, stellen Sie das Buch wieder an seinen ursprünglichen Platz und halten noch eine Zeit lang nach weiteren Quellen Ausschau. Leider werden Sie nicht mehr fündig (400).

## I74

Zügig schleifen Sie den leblosen Körper in ein Gebüsch abseits des Pfades. Anschließend verwischen Sie die größten Spuren des Geschehens mit einem Zweig. Den Rest wird hoffentlich der Regen erledigen. Eilig und deutlich aufmerksamer setzen Sie Ihren Weg nun fort (43).

## I75

Fast eine Stunde durchsuchen Sie akribisch einen Teil der Bücher und Pergamente, ohne auch nur einen einzigen verwertbaren Hinweis zu erhalten. Die Zeit hätten Sie sinnvoller in einer Schänke verbringen können, denken Sie verärgert. Mit rauchendem Kopf geht es wieder zurück zu Abschnitt 218.

## I76

Nachdem Sie die Schranktür geöffnet haben, wollen Sie gerade angestrengt in seinen dunklen Innenraum schauen, als etwas unsanft Ihre Stirn trifft. Reflexartig greifen Sie zu und halten einen Besen in der Hand. Glücklicherweise ist er nicht zu Boden gegangen. Dafür schmerzt Ihr Kopf nun sehr unangenehm (1 SP). Noch ärgerlicher ist, dass sich in dem Schrank nicht einmal etwas Interessantes befindet. Deshalb stellen Sie den Besen zurück und verlassen die Küche (76).

## I77

Sie schleichen langsam bis zu dem angeketteten Karren zurück. Kommt Ihnen da eine Idee (468)? Oder möchten Sie lieber das Weite suchen (508)? Natürlich bleibt Ihnen weiterhin die Möglichkeit, mit gezogener Waffe in die Höhle zu stürmen (20). Und schließlich können Sie die Schurken auch einfach zur Rede stellen (57).

## I78

Sie wenden sich nun dem verwundeten Mann zu, der mittlerweile regungslos in einer riesigen Lache seines

Blutes liegt. Eilig horchen Sie auf seinen Atem. Nichts. Sein Herzschlag. Wieder nichts. Der Alte ist unwiderruflich tot.

Womit hat ein so harmlos aussehender Mann das verdient? Sie schauen ihn mitleidig an. In seinen Augen steht noch immer der Schrecken seines plötzlichen Todes geschrieben. Dieser Ausdruck des Entsetzens bildet einen fast spöttisch wirkenden Gegensatz zu der übrigen Erscheinung des Alten.

Er ist nicht gerade sehr groß und hat ein rundliches Bäuchlein. Seine Haare sind bereits weiß, genau wie sein Vollbart und die buschigen Brauen. Ein gemütlicher, beinahe großväterlicher Typ. Auf der ausgeprägten Nase des Mannes ruht trotz des Sturzes noch immer eine Brille mit dicken Gläsern. Und tatsächlich können Sie in den nun erschlafften Gesichtszügen einige Lachfalten erkennen.

Warum musste er sterben? Sie schauen sich um. Bisher hat wohl niemand Notiz von den Ereignissen der letzten Minuten genommen. Anscheinend ist der Hinterhof wirklich recht abgelegen. Nur vier schmale Fenster und zwei Türen lassen einen Blick von den angrenzenden Häusern aus zu. Neugierig schauen Sie in den Rucksack, den der Alte dabei hatte. Befindet sich darin etwas, was der Attentäter haben wollte? Offenbar hatte sich sein Opfer auf eine Reise von einigen Tagen vorbereitet, worauf Proviant, etwas Kochgeschirr und eine Decke hinweisen. Etwas weiter unten im Rucksack entdecken Sie neben einer mit Tuch umwickelten Fackel und einem Schäckelchen mit Feuerholz und Zunder ein kleines, in Leder eingeschlagenes Büchlein. Bei Abschnitt 239 werfen Sie einen Blick hinein.

## I 79

Abermals sollen die Würfel sprechen: Legen Sie eine Probe auf *Sinnenschärfe +4* ab. Falls Sie über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügen, können Sie stattdessen auch eine einfache Probe darauf ablegen. Sind Sie umsichtig genug (288) oder nicht (363)?

## I 80

Sie wissen doch hoffentlich noch, wo Sie sich eingemietet haben, oder? Na klar, Sie hatten ein Einzelzimmer im "Fetten Schinken" (263). Oder war es das Doppelzimmer im "Wiehernden Pferd" (346)? Schließlich stand ja auch noch der Schlafsaal im "Ochse und Einhorn" zur Verfügung (87). Beeilen Sie sich, damit Sie wenigstens noch etwas Schlaf bekommen!

## I 81

Die Geweihte, ihr Name ist Ludmila, ist ein Teil des frommen Paars, welches den Tempel führt. Sie macht einen sehr beschäftigten Eindruck. Trotzdem ist sie gerne bereit, Ihnen einige Fragen zu beantworten. Was möchten Sie denn wissen? Vielleicht kennt sie ja den

alten Mann, der ermordet wurde (332)? Möglicherweise ist hier auch schon der Meuchler aufgekreuzt. Sie können ja mal unauffällig fragen (483). Mandajor ist der Geweihten sicher ein Begriff. Schließlich hat sie jeden Tag mit so vielen Menschen zu tun, welche bestimmt gerne Märchen hören und erzählen (216).

## I 82

Sie stoßen noch auf einige weitere Knochen, welche in keiner Ordnung in der Erde liegen. Plötzlich spüren Sie, dass Ihr rechter Fuß von irgendetwas festgehalten wird. Als Sie an sich herabschauen, erstarren Sie: Um Ihr Fußgelenk liegt eine dicke Wurzel, welche Sie in einem eisernen Griff hält. So sehr Sie sich auch bemühen, ohne Hilfsmittel kommen Sie hier nicht weg. Haben Sie geeignetes Werkzeug dabei (59)? Sonst können Sie nur versuchen, sich mit Ihrer Waffe zu befreien (333).

## I 83

Ohne zu antworten zeichnet der Priester langsam eine gezackte Linie in die Glut. Erst ansteigend, dann wieder abfallend. Sie sind sich unsicher, ob er Ihre Frage überhaupt gehört hat. Doch schließlich beginnt er wieder zu sprechen: "Bekannt und doch unbekannt. Wer Wissen sucht, wird es finden. Wie einst der heilige Ingalf von Andergast, welcher sich in den Tiefen der nördlichen Berge einmauern ließ, um fortan nur noch dem Herrn zu dienen. Auch er ein Suchender. Ein Leben in Vision und Askese." Nun beobachten Sie, wie der Stab, von der Hand des Priesters geführt, einen Kreis unterhalb der gezackten Linie in die Asche gräbt. "Es war das 32. Jahr der Abgeschiedenheit, als man ihm wie üblich Trank und Speise bringen wollte. Keine Antwort ... Als man die Mauer einriß, war die Höhle leer. Ingerimm beendete die Suche. Ingerimm schenkte ihm Erleuchtung. Ingerimm nahm ihn zu sich. Heilig! Heilig! Heilig!" Mit ein paar kurzen Bewegungen wischt der Geweihte das Bild aus Glut und Kohle fort. War das eine Antwort auf Ihre Frage? Eigentlich sind Sie nun verwirrter als zuvor. Sie können noch nach dem alten Mann fragen (116), falls Sie dies nicht bereits getan haben. Sonst wenden Sie sich stumm ab, um eine Spende zu entrichten (448) oder die Kultstätte zu verlassen (378).

## I 84

Wie sagt Tantchen Hiltrud doch so gerne? Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute liegt so nah? Recht hat sie! Sie haben Ihr Glück bereits entdeckt. Es liegt direkt neben Ihnen. Und nicht nur das: Sie haben sich auch **100 Abenteuerpunkte** verdient. Nur ab und zu werden Sie in Zukunft noch daran denken, was wohl geschehen wäre, wenn Sie sich anders entschieden hätten.

ENDE

## I 85

Netter Versuch. Aber Ihnen ist schon klar, dass man mit Betrügereien nicht weit kommt? Ziehen Sie sich unverzüglich 10 AP ab. Es bleibt Ihnen wohl nichts übrig, als eine andere Frage zu stellen (207), den Tempel zu verlassen (78) oder etwas zu spenden (15).

## I 86

Diesmal gilt es! Die Frau ist so von Sinnen, dass sie nicht aufgeben wird, bevor jemand von Ihnen beiden zu Boden gegangen ist. Zum Glück fehlt von dem Maskierten jede Spur. Doch die wie wahnsinnig Rasende stellt auch alleine eine respektable Gegnerin dar. Vielleicht aber wird diese Raserei ihr Verhängnis sein.

### Die Blonde

**Rapier:** INI 7+W6      AT 14    PA 5    TP 1W+4  
**DK N**    **LeP** 27    **AuP** 40    **RS 1**    **KO** 13    **MR 4**

Wenn Sie die Frau besiegen, schlagen Sie Abschnitt 103 auf. Sollte sie jedoch triumphieren, blättern Sie zu Abschnitt 449.

## I 87

Es bieten sich gleich drei Möglichkeiten an, um in das Innere des Hauses zu gelangen: Ein Fenster links der Hintertür (236), die Tür selbst (454) und ein Fenster rechts davon (365). Beide Fensterläden sind geschlossen, aber eventuell weniger stabil als die Tür.

## I 88

Am ganzen Körper blutend brechen Sie zusammen. "Was für ein sinnloser Tod!", fährt es Ihnen in den letzten Sekunden Ihres Daseins durch den Kopf. Vier Schatten, die sich wie Hyänen auf Sie stürzen, erblicken Sie noch, bevor Sie seufzend das Bewusstsein verlieren.  
ENDE

## I 89

Die Wachstube ist in einem zweistöckigen Gebäude am Marktplatz gelegen. Nachdem man Ihnen Rucksack und Waffen vorläufig abgenommen hat, bittet man Sie, an einem kleinen Tischchen Platz zu nehmen. Als sich ein streng blickender Gardist mit einigen Schreibutensilien Ihnen gegenübergesetzt, haben Sie doch einen Kloß im Hals.

Zunächst befragt er Sie nach Ihrem Namen und anderen persönlichen Angaben, sowie dem Grund und der geplanten Dauer Ihres Aufenthaltes. Anschließend werden Tathergang und Täter, so wie Sie es beobachtet haben, aufgeschrieben. Dabei wird keine Kleinigkeit ausgelassen. Wie war das Schuhwerk beschaffen? Könnt Ihr Euch an eine Stimme erinnern? Beschaffenheit der Klinge? Haarfarbe, Größe, Gewicht?

Nach einer guten halben Stunde, die Ihnen wie eine Ewigkeit vorkommt, ist das Verhör endlich beendet. Sie wollen gerade aufstehen, da beugt Sie der Gardist noch einmal von oben bis unten. Legen Sie eine Probe auf Ihren Sozialstatus ab. Allerdings können Sie diese um 4 erleichtern. Ist sie gelungen, so können Sie beruhigt aus der Wachstube schlendern (225). Andernfalls könnte es etwas ungemütlich werden (261).

## I 90

Fluchend reiben Sie sich Ihre Gelenke. Dann schauen Sie aufmerksam, ob Sie beobachtet wurden. In etwa 200 Schritt Entfernung lenkt ein Bauer einen Ochsenkarren. Nebenher läuft sein Knecht. Sie entscheiden sich, die beiden weiträumig zu umgehen (161).

## I 91

Das Schloss ist leider stabiler, als es zuerst den Anschein hatte. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich anderweitig umzuschauen (134).

## I 92

Ein unangenehmes Gefühl beschleicht Sie und lässt Ihnen die Nackenhaare zu Berge stehen. Sie fühlen sich beobachtet. Aufmerksam schauen Sie sich in der Menge um. Ein paar Frauen stehen plaudernd beisammen. Nein, die waren es nicht. Der Händler dort? Bestimmt nicht. Oder der Bettler da drüber? Vielleicht. Aber wenn Sie ihn genauer ansehen, erscheint er eigentlich harmlos. Dabei waren Sie sich so sicher! Grübelnd kehren Sie zu Abschnitt 100 zurück.

## I 93

Sie zahlen der Hellseherin den geforderten Preis, und sie lässt die Münzen mit einer flinken Bewegung in ihrer Tasche verschwinden. Dann flüstert sie: "Ich benötige nun absolute Stille. Höre einfach nur zu, und störe den Ablauf nicht durch Fragen. Die Kugel allein wird die Bilder wählen, welche sie zu zeigen gedenkt." Katla zieht jetzt das Tuch zur Seite, und eine vollkommen ebenmäßige, klare Kristallkugel kommt zum Vorschein - auf einem niedrigen Holzsockel ruhend. Die Thorwalerin hält ihre Hände über das Objekt, ohne es jedoch zu berühren, und schließt die Augen.

"Ich sehe Schatten", murmelt sie nun. Sie starren angestrengt auf die Kugel, können jedoch nichts erkennen.

"Schwarze und Dunkelheit. Doch halt! Etwas ist dort. Man kann nicht erkennen, ob es schwebt oder fällt ... Es ist eine Sanduhr. Nun ist sie näher ... Der Sand ist fast durchgelaufen."

Mit zusammengekniffenen Augen beugen Sie sich nach vorne. Tatsächlich: Da ist ein winziger Punkt inmitten der Kugel. War er vorher schon da?

"Licht, ich sehe Licht! Es dringt am Rande einer geschlossenen Tür hindurch."

In der Kugel sehen Sie jetzt ein schwaches Pulsieren.

"Da! Die Tür öffnet sich! Blendendes Weiß ist dahinter. Zu hell, um etwas zu erkennen ... Aber das Licht fällt auf einen Mann diesseits der Tür."

Das Leuchten in der Kugel nimmt zu. Kleine Lichtpunkte beginnen zu hüpfen.

"Der Mann hält etwas in seinen Händen. Es sind Puppen ... Puppen an langen Schnüren ... ein Mann und eine Frau."

Die Lichtpunkte wirbeln nun durcheinander wie Silberspäne in einem Wasserstrudel.

"Die Sanduhr ... Das letzte Korn ist gefallen ... Die Tür schließt sich. Der Mann schleudert die Puppen fort! Wo ist das Licht? Ich kann ihn nicht mehr sehen!"

Mit einem Mal erlischt das Leuchten, und die Kugel liegt so ruhig da wie zuvor. Nur Katlas schwerer Atem ist zu hören. Auf ihrer Stirn sind kleine Schweißperlen zu sehen. "Geh nun!", sagt sie befehlend. "Dies ist alles, was ich dir sagen kann."

Noch völlig verwirrt stehen Sie auf. Beim Verlassen des Wagens bleiben Sie beinahe an einigen Amuletten hängen. 1 ZE haben Sie bei Katla verbracht. Wie lange werden Sie wohl brauchen, um diese Vision verstehen (**100**)?

## I 94

Auf dem Heimweg kratzen Sie sich am Kopf. Sind Sie Gast im "Ochse und Einhorn" (**50**), im "Wiehernden Pferd" (**113**) oder im "Fetten Schinken" (**268**)?

## I 95

Sie schauen nach einem abgelegenen und ruhigen Plätzchen am Seeufer. Dann legen Sie Ihre Kleidung ab und verstecken Ihre Habseligkeiten unter einem Gebüsch. Mutig steigen Sie in das eisige Wasser. Ah, wie erfrischend! Sie schwimmen ein paar ruhige Züge und planschen ein wenig in dem belebenden Nass. Während die Oberfläche bereits durch die Frühlingssonne leicht erwärmt wurde, zappeln Ihre Füße in deutlich kälterem Wasser. Eine Weile lassen Sie sich noch sanft treiben, dann steigen Sie aus dem See und trocknen sich gründlich ab. Nachdem Sie sich wieder angezogen haben, suchen Sie sich einen nahe gelegenen Platz für die Nacht und bestaunen das Licht der Sterne und des Madamals. Der ruhig liegende See spiegelt ihren Schein so klar wider, dass Sie meinen, jederzeit in den offenen Himmel eintauchen zu können. Entspannt wie schon seit langem nicht mehr, schlafen Sie schließlich ein (**266**).

## I 96

Freundlich lächelnd schlägt Ihnen die Frau die Tür vor der Nase zu. Ganz im Vertrauen: Sie sollten in der nächsten Zeit besser an Ihrer Etikette arbeiten. Hier brauchen Sie wohl nicht mehr aufzukreuzen. Das Unternehmen hat Sie 1 ZE gekostet (**100**).

## I 97

Phex ist mit den Mutigen, denken Sie sich und halten auf den Zwischenraum zu. Leider ist der Bauer mit seinem Karren doch schneller als gedacht, so dass Sie im letzten Moment zum Sprung ansetzen müssen, um noch heil aus der Situation zu gelangen. Eine *Körperbeherrschungs-Probe +3* wird zeigen, ob Sie erfolgreich sind (**511**) oder nicht (**334**).

## I 98

Sie hatten den Kerl gerade schon am Kragen gepackt, da reißt er sich schließlich doch noch los und stürmt durch die Tür auf die Gasse. Schnell wollen Sie hinterherreilen. In dem Moment lässt Sie ein plötzlicher Schmerz am Schienbein straucheln und zu Boden gehen. Als Sie hochschauen, sehen Sie den Maskierten und eine andere Gestalt um die nächste Ecke verschwinden. Beim Aufstehen fällt Ihr Blick auf eine Holzlatte am Boden. Anscheinend hat die zweite Person damit nach Ihnen geschlagen und Sie so zu Fall gebracht. Verärgert wischen Sie sich den Schlamm von Ihrer Kleidung und eilen zu dem verletzten Mann. Wenigstens konnten Sie einen kahlen Fleck an der linken Braue des Attentäters erkennen, denn seine Augenbinde war im Eifer des Gefechts ein wenig verrutscht (**178**).

## I 99

Wie sagt Tante Hiltrud doch immer? "Wer nicht hören will, muss fühlen." Dieser Spruch war Ihnen stets zuwider. Dass er einmal so treffend Ihr Ende beschreiben würde, hätten Sie sich nicht träumen lassen: Sie gleiten auf dem schleimigen Untergrund aus, fallen auf den Rücken und stoßen mit den Füßen gegen eines der Holzgerüste. Ehe Sie sich versehen, gibt dieses ein unheilvolles Knirschen von sich. Panisch wollen Sie sich aufrichten, da splittert das Holz, und die Decke bricht herab. Staub nimmt Ihnen kurz die Sicht, bis Sie ein schwerer Felsbrocken am Kopf trifft. Nicht einmal ein Schrei kommt noch über Ihre Lippen, bevor Sie Ihr Leben aushauchen.

ENDE

## 200

Heute haben Sie einfach nicht mehr genug Kraft. Nach drei Anläufen sind Ihre Arme schwer wie Blei. Es bleibt

Ihnen wohl nichts anderes übrig, als aus den restlichen Alternativen zu wählen (**187**).

## 201

Sie brauchen eine Weile, bis Sie den Tempel der Tsa gefunden haben, denn er gibt sich recht unscheinbar. Von außen betrachtet, fügt sich das Haus der Göttin des Lebens und der Erneuerung gut in das solide, beinahe eintönige Erscheinungsbild des Schmiedeviertels ein. Ein wahrlich merkwürdiger Ort für einen Tsa-Tempel - aber warum auch nicht?

Innen sieht es schon etwas anders aus: Die Wände sind in allen Farben gehalten, welche Frau Tsa großzügig auf Dere verteilt hat. Von Hesindigoblau über Lindgrün bis Arangenrot ist hier alles vertreten. Vor einer Statue der jungen Göttin erhebt sich gerade eine Geweihte von ihrem Gebet. Möchten Sie mit ihr sprechen (**487**), oder steht Ihnen der Geist eher nach einer Spende an Tsa (**123**)? Sie können auch jederzeit wieder gehen (**336**).

## 202

Als Sie den richtigen Zeitpunkt für gekommen halten, klettern Sie auf der anderen Seite herab und begeben sich in den Schatten einer Hütte. Die Schritte der Wachen scheinen weit entfernt zu sein. Legen Sie nun eine *Schleichen*-Probe ab. Gelingt Ihr nächtliches Unterfangen (**522**), oder läuft auf einmal etwas schief (**472**)?

## 203

Wütendes Kindergeschrei lässt Sie auffahren und das Buch zuklappen. Erschrocken erkennen Sie, dass Sie über der Lektüre beinahe die prekäre Situation vergessen haben, in der Sie sich befinden. Das Geschrei stammt anscheinend von zwei kleinen Mädchen, welche sich in den nahen Gassen streiten. Sie halten den Atem an. Doch hören Sie schließlich, wie die beiden zeternd an dem Eingang zum Hinterhof vorbeilaufen, ohne etwas von der Grausamkeit zu ahnen, welche sich eben erst hier abgespielt hat. Mit immer noch klopfendem Herzen schauen Sie wieder auf den Alten. Hier können Sie nicht mehr bleiben. Trotzdem versuchen Sie, einen klaren Kopf zu bewahren, um zu entscheiden, was als Nächstes zu tun ist:

Ihnen wird die ganze Sache zu heikel. Eigentlich haben Sie ja nur kurz nach dem Rechten schauen wollen, und schließlich haben Sie Ihr Bestes gegeben, um dem Mann zu helfen. Deshalb ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, sich diskret zurückzuziehen. Sie legen das Buch wieder in den Rucksack und verschwinden unauffällig, um nichts mehr mit all dem zu tun zu haben (**132**).

Andererseits sind Sie einfach zu neugierig. Vielleicht können Sie ja zur Aufklärung der ganzen Sache beitragen. Wer war der Ermordete? Wer steckt

tatsächlich hinter dieser Greueltat? Was hat es mit diesem sagenhaften Land auf sich? Diese Fragen brennen Ihnen unter den Nägeln. Bloß, was machen Sie mit dem Leichnam?

Sie lassen ihn hier liegen, um keine Aufmerksamkeit zu erregen, und stecken sich nur rasch das Buch ein. Dann nichts wie weg von hier (**63**)! Oder Sie suchen nach dem nächsten Gardisten, um den Leichnam vor streunenden Hunden und neugierigen Gaffern zu bewahren. Wozu ist die Stadtwache schließlich da (**19**)? Natürlich würden Sie das Buch vorher gut verstecken, um es nachher wieder abzuholen. Wer weiß, was die von der Garde sonst mit Ihnen anstellen, wenn sie es bei Ihnen finden würden?

## 204

Sie warten ab, bis Sie von draußen keinen Laut mehr hören. Dann öffnen Sie vorsichtig die Tür. Der Platz vor den Häusern liegt ruhig im hellen Licht des Madamals vor Ihnen. Auf Zehenspitzen gelangen Sie hinüber und schließlich an dem umzäunten Gelände vorbei. Anscheinend hat Sie niemand bemerkt. Möchten Sie zur Kreuzung zurückkehren (**310**), oder fliehen Sie in den sicheren Wald hinein (**56**)?

## 205

Wenn Sie sich noch an die Verabredung erinnern, dann bestimmt auch an die richtige Adresse. Die Hausnummer gibt Ihnen den entsprechenden Abschnitt an, zu welchem Sie nun blättern können. Bevor Sie dorthin gehen, notieren Sie sich noch deutlich die Zahl **180** und unterstreichen sie doppelt. Diese wird später noch gebraucht.

Wie? Auf einmal können Sie sich gar nicht mehr so recht an eine Verabredung entsinnen? Dann zurück zu Abschnitt **67**, aber zack, zack!

## 206

### Dornenbewehrter Zweig

INI 10 AT 10 PA 5 TP 1 SP

DK N LeP 4 AuP 20 RS 1 MR 15

Insgesamt haben Sie es mit W6+5 dieser abartigen Auswüchse zu tun. Aufgrund Ihrer verzweifelten Lage kämpfen Sie bis zum Äußersten: Erst wenn Sie auch den letzten Lebenspunkt verlieren, ist es für Sie endgültig aus (**155**). Ansonsten dürfen Sie sogar mit nur einem einzigen Lebenspunkt attackieren, bis Sie das makabre Treiben beendet haben (**549**).

## 207

Ehrfürchtig stellen Sie sich dem Geweihten vor und bitten ihn um eine kurze Unterredung. Ihr Gegenüber, Schwertbruder Ulfried Zornbold, ist gerne bereit, Ihnen einige Fragen zu beantworten. Was möchten Sie denn

wissen? Beschreiben Sie das Aussehen des Ermordeten in der Hoffnung, dass der Tempelvorsteher ihn kannte (171)? Vielleicht hat er ja auch schon mal den Täter gesehen. Nach ihm sollten Sie allerdings sehr behutsam fragen (242). Sie können sich ebenfalls erkundigen, ob der Priester etwas zu Mandajor sagen kann (427).

## 208

Sie machen ein betretenes Gesicht, als Sie zugeben müssen, dass Sie nicht mehr über genügend Geld verfügen. Die Wirtin schaut Sie einen Moment prüfend an, bevor sie verkündet: "Die Betten sind zwar für zahlende Gäste, aber trotzdem würde ich bei diesem ungemütlichen Wetter nicht mal einen Hund vor die Tür schicken. Travias Gesetze sollen in Ehren gehalten werden. Ihr könnt heute Nacht im Stall schlafen. Da riecht es zwar nicht besonders gut, aber es ist schön warm."

Ein nettes Angebot von der Frau. Und bevor Sie sich auf den durchnässten Waldboden betten, nehmen Sie die Offerte dankend an. Sie werden von einem Bediensteten in den Stall geführt, wo eine leerstehende Pferdebox für Sie mit Stroh aufgefüllt wird. Sogar eine Schüssel mit dem Eintopf von gestern wird Ihnen gebracht. Da Ihre Beine müde von dem anstrengenden Marsch sind, fallen Sie auch schon nach kurzer Zeit in den Schlaf.

Am nächsten Morgen erwachen Sie ausgeruht. Nur der strenge Pferdegeruch ist unangenehm an Ihnen haften geblieben (*Charisma* -1 bis zum nächsten Bad). Zum Frühstück bekommen Sie etwas Haferschleim serviert. Bevor Sie gehen, entscheiden Sie sich, noch kurz mit der Wirtin zu sprechen. Und seien es auch nur ein paar Worte des Dankes (135).

## 209

Abrupt drehen Sie sich um und laufen so schnell Sie Ihre Füße tragen den Weg zurück. Mit Schrecken stellen Sie fest, dass dieses Ende der Gasse nun auch durch eine Person verstellt wird: Es ist eine kleine blonde Frau mit einem Rapier in der Hand. In Sekundenschnelle überlegen Sie, was zu tun ist: Sie versuchen, an der Frau vorbeizukommen (244), Sie halten an und nehmen den Kampf auf (124), oder Sie rennen die Blonde einfach um (35).

## 210

Die lange Nachtruhe verhilft Ihnen heute zu einer besonders guten Regeneration: Addieren Sie einen zusätzlichen Lebenspunkt zu Ihrem Würfelwurf. Wie Sie ansonsten schlafen, erfahren Sie, sobald Sie sich auf Ihr Zimmer im "Fetten Schinken" (148), "Wiehernden Pferd" (350) beziehungsweise "Ochse und Einhorn" (488) begeben.

## 211

Ein intensives Gelb strahlt von allen Seiten auf das Kampfgeschehen und blendet Sie. Die Bilder wirbeln nun immer wilder durcheinander. Hexen werfen etwas düster kichernd in die Flammen und kreischen freudig auf, als sie eine der ihnen hinterherschicken. Blitze zucken durch die Gewitterwolken. In den Schatten werden scharfe Klauen und Mäuler voll spitzer Zähne sichtbar.

Eine schwarze Lohe fährt aus Dunkelsteins Hand und verbrennt Ihnen das linke Bein. Benommen taumeln Sie, gehen zu Boden. Nur mit letzter Kraft richten Sie sich noch einmal auf.

Jeder Angriff kann nun der entscheidende sein! Wessen Energie ist zuerst völlig verbraucht? Ihre (89) oder seine (466)?

## 212

Am nächsten Morgen, es ist der 12. Ingerimm 34 Hal, nehmen Sie in der Unterkunft Ihr Frühstück ein. Schließlich packen Sie Ihre Siebensachen, um sich kurz darauf mitten in Andergasts Straßen wiederzufinden.

Obwohl es noch früh ist, herrscht schon ein reges Treiben in der Stadt. Die meisten Marktstände sind bereits aufgebaut. Einige Bauern haben schon angefangen, ihre Schinken und Würste lauthals anzupreisen, während andere noch dabei sind, Auslagen mit Obst und Gemüse aufzustellen. An der einen Ecke werden frische Speisen zubereitet, an der nächsten kann man einige hiesige Spezialitäten erwerben, darunter den dunklen, klaren Eichenhonig.

Durchzogen wird die Stadt von der König-Wendolyn-Allee, die vom Südertor, welches Sie gestern bei der Ankunft passiert haben, bis zum Bergtor im Nordosten verläuft und dabei über den großen Marktplatz im Zentrum führt. Um den Marktplatz herum gruppieren sich die verschiedenen Zunfthäuser: das Holzwerkerviertel im Südwesten, das Tuchmacherviertel im Westen, das Schmiedeviertel im Norden und schließlich das Ledererviertel im Osten. Allgegenwärtig ist die Burg Andergast im Südosten der Stadt, dort wo die Andra in den Ingval fließt. Von beinahe jedem Platz Andergasts aus ist die Wehranlage zu sehen. Wenn man nun bedenkt, dass die Stadt gar über sechs Tempel der Zwölfgotter und obendrein noch über eine waschechte Magierakademie verfügt, kann man verstehen, weshalb die Andergaster so stolz auf ihre Hauptstadt sind.

Dabei wurde sie einst als kleine Holzfällersiedlung gegründet, welche vor allem dem edlen und begehrten Holz der Steineiche ihren Aufstieg zu verdanken hatte. Dieses wird heute beinahe überall im ahdernastischen Land geschlagen und hat auch dem nördlich gelegenen Gebirge, dem Steineichenwald, seinen Namen verliehen. Immer noch ist die Eiche ein wichtiger Bestandteil des hiesigen Handels und Handwerks, und

der Geruch der nahen Köhlereien hängt einem stets in der Nase.

Sie beschließen, zunächst einmal Ihrer Pflicht nachzukommen und das Bündel bei Frau Eichinger abzugeben, bevor Sie sich weiter umschauen. Und so schlendern Sie zu Abschnitt **270**.

## 213

Mit einer flinken Geste sucht der Verkäufer eine Phiole aus dem Regal hinter der Theke heraus. Als er sie vor Ihnen abstellt, können Sie erkennen, dass sie mit einer klaren gelben Flüssigkeit gefüllt ist. "Trinkt den Inhalt in einem Zug, damit es zur gewünschten Wirkung kommt. Das Elixier hält sich ein knappes Jahr lang", wird Ihnen erklärt.

Sie können den Gewandtheitstrunk zu jedem Zeitpunkt des Abenteuers verwenden. Bedenken Sie jedoch, dass das Öffnen und Trinken einige Sekunden dauert. Mitten im Kampf ist Ihnen eine Anwendung beispielsweise nicht möglich. Merken Sie sich die Nummer **547**. Dieser Abschnitt erläutert Ihnen die Auswirkungen des Trankes, sobald Sie ihn eingenommen haben. Jetzt geht es erst einmal zurück zu Abschnitt **455**.

## 214

Sie lehnen das Angebot der Novizin dankend ab und verlassen die Akademie wieder. Vom Torwächter bekommen Sie noch Ihre Bewaffnung zurück, falls Sie diese abgeben mussten. Der Besuch der Magierschule hat Sie immerhin 1 ZE gekostet (**100**).

## 215

Weiter geht es, immer den Pfad nach Osten entlang. Bald haben Sie auch die letzten Ausläufer des dunklen Waldes hinter sich gelassen. Die Gegend ist jetzt wieder etwas freundlicher. Ab und zu sehen Sie sogar eine kleine Holzfällerkate. Ansonsten wird die Gegend allmählich immer menschenleerer. Nur selten kommen Ihnen noch andere Reisende entgegen. Und so können Sie ungestört eine weite Strecke zurücklegen, bis schließlich die Nacht anbricht. Daraufhin suchen Sie sich einen einigermaßen geschützten Platz ein Stück in den lichten Wald hinein. Es vergeht nicht viel Zeit, und Sie fallen in einen ruhigen und traumlosen Schlaf.

Auch die nächsten Tage herrscht ein hervorragendes Wetter zum Wandern. Mit einem fröhlichen Liedchen auf den Lippen ziehen Sie weiter und weiter, bis Ihnen irgendwann klar wird, dass Sie von dem Meuchler seit dem Verlassen der Stadt keine Spur mehr gesehen haben. Darüber hinaus war nicht einmal mehr der kleinste Hinweis auf Mandajor zu entdecken. Die wenigen Leute, welche hier wohnen, haben von diesem Märchen noch nie etwas gehört oder interessieren sich schlichtweg nicht dafür. Es scheint, als wäre Ihnen zuvor etwas Wichtiges entgangen. Die Erkenntnis, dass

der Attentäter sich nun gehörig ins Fäustchen lachen wird, trifft Sie schwer. Trotzdem versuchen Sie, das Positive zu sehen: In den letzten Tagen haben Sie so viel erlebt, dass Sie sich über insgesamt **170 Abenteuerpunkte** freuen dürfen.

ENDE

## 216

"Ach, wisst Ihr, natürlich unterhalte ich mich gerne mit all den Leuten, die zu uns in den Tempel kommen. Doch die Meisten von ihnen kommen mit ihrem Kummer und ihren Sorgen zu mir. Da bleibt keine Zeit für Märchen. Zumal auch viele andere Arbeiten im Haus der Göttin und dem Armenhaus anfallen."

Vielelleicht möchten Sie noch eine unbeantwortete Frage von Abschnitt **181** stellen? Ansonsten verabschieden Sie sich nun von Ludmila und verlassen den Traviatempel (**120**) oder spenden noch eine Kleinigkeit (**69**).

## 217

Langsam nähern Sie sich dem Tor. Das Gesicht des Wächters ist Ihnen nicht bekannt, was Sie schon mal als gutes Zeichen deuten. Beherzt beschleunigen Sie nun Ihren Schritt und tun möglichst unauffällig. Als Sie an dem Gardisten vorbeikommen, nicken Sie nur stumm, was Ihr Gegenüber nicht einmal erwidert. Doch macht er auch keine Anstalten, Sie aufzuhalten. Erst eine ganze Zeit nach dem Durchschreiten des Tores wagen Sie es, tief Luft zu holen und sich umzuschauen. Sie haben es geschafft! Die Stadt liegt hinter Ihnen. Trotzdem beeilen Sie sich, den Abstand zwischen Ihnen und den Stadtmauern zu vergrößern (**161**).

## 218

Der Schreiber kratzt sich am Kopf: "Hmm... Sagen und Legenden? Da werde ich erst im Archiv suchen müssen. Habt bitte ein wenig Geduld."

Der Mann verschwindet für eine Weile und kehrt schließlich mit einem Stapel von Büchern und Pergamenten zurück, den er mit einem Ächzen vor Ihnen ablegt. "Nicht alle Schriften hiervon befassen sich ausschließlich mit Märchen. Ihr müsst sie selbst ein wenig durchsehen. Aber dass Ihr mir nichts durcheinander bringt!"

Sie blicken etwas ratlos auf das immense Wissen vor Ihnen. Dafür werden Sie einige Zeit brauchen. Am besten wird es sein, Sie teilen sich die Arbeit etwas ein. Für je eine halbe ZE dürfen Sie nach Ihrer Wahl einen der Abschnitte **72**, **175**, **477** und **565** aufschlagen. Spätestens wenn alle ZE des Tages verbraucht sind, müssen Sie das Rathaus verlassen (**463**), was Sie natürlich auch zu jedem anderen Zeitpunkt dürfen. Ansonsten können Sie sich auch jederzeit für die Einsicht in weitere Themengebiete entscheiden (**319**).

## 219

Die Seile sind an ihrem Ende mit einer hölzernen Plattform verbunden. Diese liegt allerdings nicht eben auf dem Boden, sondern hängt ziemlich schief in der Luft. Anscheinend wurde der Seilzug einmal unsachgemäß bedient. Die Höhle hier unten weist ähnliche Ausmaße wie ihr oberes Pendant auf - bloß, dass sie noch etwas niedriger ist als dieses. Nach Südosten fällt der Boden leicht ab und ist dort mit Wasser bedeckt. Sie können drei Gänge ausmachen: nach Norden (377), nach Osten (234) und nach Westen (526). Der Gang nach Osten steht allerdings bestimmt knietief unter Wasser.

## 220

Noch bevor der Maskierte die Tür vor Ihrer Nase zuschlagen kann, sind Sie bereits hindurchgesprungen. Ihr Gegner versucht, durch eine zweite, gegenüberliegende Tür das Weite zu suchen. Doch da er diese zunächst öffnen muss, können Sie die Gelegenheit nutzen, ihn am Schläwittchen zu packen. Legen Sie dazu bitte eine *Körperkraft*-Probe +2 ab. Ist auch diese gelungen (295)? Oder haben Sie kein Glück gehabt (198)?

## 221

Eilig machen Sie sich auf den Rückweg und sind froh, als Sie endlich wieder ins Freie gelangen. Sie können nun Ihre Wanderung auf dem Pfad fortsetzen (320) oder die Häuser genauer in Augenschein nehmen (373).

## 222

Während Sie das Frühstück zu sich nehmen, beobachten Sie, wie draußen die Sonne aufgeht und langsam wieder Leben in die Stadt kommt. Gerade kauen Sie genüsslich auf einem großen Bissen Brot herum, als die blass wirkende Schankmaid an den Tisch tritt und mit beinahe beschwörendem Unterton flüstert: "Wisst Ihr schon davon? Heute Nacht wurde eine junge Frau ermordet! Stellt Euch das nur vor!" Entsetzt hält Ihr Gegenüber die Hand vor den Mund. "Sie soll recht zierlich gewesen sein. Aber ganz fürchterlich geguckt hat sie, wie sie so dalag." Die Bedienung schüttelt besorgt den Kopf: "Bei Praios, wenn ich bedenke, dass ich gestern noch spät unterwegs war ... Geht heute besser nicht zu lange aus. Wer weiß, wer da sein Unwesen treibt? Zum Glück ist die Garde ja schon unterwegs. Das kann doch kein Zufall sein - nach dieser Geschichte mit dem alten Mann, meine ich ..." Vor sich himmelmönd geht die Schankmaid schließlich an den nächsten Tisch, um die Neugkeit zu verkünden und Sie mit dem Essen allein zu lassen.

Noch vor dem Ende der Mahlzeit haben Sie einen Entschluss gefasst: Sie verlassen die Stadt sofort (469)!

Oder lautet Ihr Entschluss anders? Nämlich: Sie stellen weitere Nachforschungen in der Stadt an (306)!

## 223

Ihr Gegenüber betrachtet Sie eine Weile mit sichtlichen Zweifeln. Dann winkt er Sie jedoch hinein und schließt die Tür. "Bitte setzt Euch. Mein Name ist Depold. Ich werde versuchen, mein Bestes zur Aufklärung beizutragen."

Na, das hat doch prima funktioniert! Dann fangen Sie mal an, den Guten auszuquetschen! Es gibt sicher einiges, was Sie gerne wüssten. Zum Beispiel: Hat Olrich je erzählt, dass er verfolgt wird (453)? Hat er etwas von Mandajor berichtet (47)? Was für ein Mann war Olrich überhaupt (96)?

## 224

Gerade noch rechtzeitig nehmen Sie die Hand zurück, da beißt das Tier auch schon schmatzend in den Kohl hinein. Dieses Stück ist verloren, aber Sie haben bereits eine ganze Menge retten können. Eine Weile helfen Sie noch mit, dann ist sämtliches verwertbares Gemüse im Karren verladen. Der Rest bleibt den Schweinen überlassen. Dankbar fällt Ihnen die Bäuerin um den Hals und gibt Ihnen einen saftigen Schmatzer auf die Wange: "Vielen Dank für Eure Hilfe! Leider kann ich mich im Moment gar nicht erkennlich zeigen." Sie winken dankend ab. "Aber wenn Ihr mal am Waldhof vorbeikommt, klopft doch einfach an. Dann koch ich Euch eine leckere Kohlsuppe." Nachdem Sie der Frau versichert haben, dass Sie bestimmt auf ihr Angebot zurückkommen werden, schreiten Sie schließlich durch das Bergtor. Im Gehen können Sie noch hören, wie zwischen dem Schweinehirten und der Bäuerin ein heftiger Streit entbrennt (486).

## 225

Der Gardist erhebt sich schließlich. "Vielen Dank für Ihre Courage!", klopft er Ihnen auf die Schulter, als ein weiterer Stadtwächter mit Ihren Habseligkeiten an den Tisch tritt und sich leise mit Ihrem Gegenüber unterhält. Sie spitzen Ihre Ohren, können aber leider nicht alles verstehen: "... nichts Auffälliges gefunden ... Tücher ... olle Olrich ... war Holzschnitzer ... keine Verwandten hier ..."

Endlich händigt man Ihnen Ihre Sachen aus und entlässt Sie auf die Straßen Andergasts, wo Sie erst einmal durchatmen (569). Am Tatort sollten Sie sich zumindest tagsüber besser nicht mehr blicken lassen, so dass Sie das Buch in der Nacht holen müssen.

## 226

"Mandajor, sagt Ihr?", wundert sich die Wirtin. "Das ist ja echt bizarr. Danach wurde ich heute früh schon mal von zwei Herren gefragt. Kennt Ihr die vielleicht?"  
Einen Moment lang starren Sie so unglaublich, als hätten Sie einen fliegenden Oger gesehen. Nachdem Sie Ihre Fassung wiedererlangt haben, fragen Sie zurück: "Nun, wie sahen sie denn aus?"

"Der eine war ziemlich abgerissen. War aber bewaffnet, glaube ich. Der hatte eine völlig bizarre Visage - mit 'ner ziemlich kahlen Augenbraue. Der andere schien mir deutlich vornehmer. War gut gekleidet. Hatte jedoch einen ganz stechenden Blick. Hat sich echt bizarr angefühlt, wenn der einen angesehen hat."

"Und wo wollten sie hin?"

"Das haben sie nicht gesagt. Aber ich schätze mal, weiter nach Norden. Denn sie kamen ja von Süden, aus der Stadt."

Beunruhigt und verwirrt kratzen Sie sich am Kopf. Wer hätte damit gerechnet? Möchten Sie noch nach der Geschichte fragen, welche sich nahe Andrafall ereignet hat (307)? Sonst verlassen Sie nun das Gasthaus (354).

uns einen schönen Tee auf. Nein, nein, nein, also so was."

Sie folgen der scheinbar leicht zu erfreuenden Dame ins Haus (286).

## 230

Zusammen lassen Sie sich noch eine weitere Runde kommen. Und dann noch eine. Yann erweist sich als echtes Unterhaltungstalent - ganz im Gegensatz zu der landläufigen Meinung, die man über verknöcherte Magister in ihren verstaubten Studierstuben pflegt. Irgendwann ergreift der Magus Ihre Hand und flüstert Ihnen zu: "Ich bin sehr froh, dich getroffen zu haben. Ich habe ein Zimmer außerhalb der Akademie. Möchtest du mich vielleicht dorthin begleiten?"

Wie reagieren Sie auf dieses eindeutig zweideutige Angebot? Sie erklären höflich, dass Sie sich den Ausgang des Abends nicht so vorgestellt haben, und verlassen dann die Gaststätte (296). Sie schlagen wütend mit der Faust auf den Tisch und stampfen fluchend aus der Schänke (560). Oder Sie gehen auf Yanns Offerte ein (445).

## 227

Mit einem leisen Knacken gibt das Schloss schließlich nach. Sie heben den Deckel der Schatulle an und finden 18 Silbertaler, 12 Heller und 13 Kreuzer. Ob Sie die Münzen einstecken, bleibt Ihnen überlassen. Jetzt geht es zu Abschnitt 134 zurück, wo Sie die nächste Entscheidung fällen.

## 228

Keuchend rennen Sie den gewundenen Pfad hinab. Noch ein paar Minuten hören Sie Ihre Verfolger hinter sich, dann umfängt Sie die Stille der Nacht. Etwas ruhiger gehen Sie nun weiter bis zur Kreuzung (310).

## 229

Beherzt schlagen Sie noch einmal den Weg zu Wendeline Eichinger ein. Diesmal machen Sie jedoch einen großen Bogen um den Platz des Verbrechens. Nach kurzem Durchfragen ist ihr Haus schnell gefunden. Es erweckt allen Anschein, als habe seine Besitzerin so einige Dukaten in ihrem Geldsäckel. Reine Steineiche wurde zum Bau des Hauses verwendet. Sie klopfen an der stabilen Eingangstür. Nach ein paar Sekunden öffnet auch bereits eine rundliche Dame mit roten Pausbacken und blickt Sie verschmitzt an.

"Den Zwölfen zum Gruße", sagen Sie höflich und stellen kurz sich selbst und den Grund Ihres Besuches vor. Daraufhin zeigt sich Ihr Gegenüber ganz aufgereggt: "Nein, das gibt es ja nicht! Die Hiltrud schickt dich? Na so ein verrücktes Huhn! Hat sie sich also tatsächlich daran erinnert? Ja, komm doch erst mal rein, ich setz

## 231

Mit flinken, aber sicheren Bewegungen gelangen Sie auf die andere Seite der Mauer, an der Sie sich mit ausgestreckten Armen hängen lassen, um schließlich das letzte Stück vorsichtig zu fallen. Aufmerksam blicken Sie umher, ob Sie jemand gesehen haben könnte. Etwa 200 Schritt entfernt nähert sich gerade ein Ochsenkarren. Da Sie sich nicht sicher sind, ob Sie von dem zugehörigen Bauern und dem Knecht beobachtet wurden, umgehen Sie diese weitläufig (161).

## 232

Was haben Sie noch zu sagen?

"Verzeih mir, dass ich dich töten werde. Doch ich habe Hunger und brauche dein Fleisch." (82)

"Fischlein, wo ist der Schatz versteckt? Wenn du es mir sagst, schenke ich dir das Leben." (290)

"Schön gebraten wirst du mir munden." (331)

## 233

"Tut mir aufrichtig leid, aber das ist wahrhaftig nicht mein Interessengebiet", erklärt Ihnen der Gelehrte gähnend. "Wenn Ihr mich nun bitte entschuldigt? Ich bin momentan leider sehr beschäftigt." Er klatscht kurz in die Hände, und die alte Dame kommt wieder herein, um Sie abzuholen. "Es war wirklich nett, Eure Bekanntschaft zu machen", ruft Herr Dunkelstein Ihnen noch nach, während Sie hinausgeführt werden. "Ich wünsche Euch noch einen angenehmen Aufenthalt in unserer Stadt."

So was von kurz angebunden! Von Gastfreundschaft hat der wohl noch nichts gehört, schimpfen Sie draußen vor sich hin. Viel Wissen haben Sie nicht hinzugewonnen, aber 1 ZE verloren (**100**).

## 234

Sie fassen sich ein Herz und treten in das Wasser, um dem Gang nach Osten zu folgen. Da der Stollen absteigend in den Fels gehauen wurde, reicht das Wasser allmählich immer höher. Schließlich stehen Sie bis zur Hüfte in dem eiskalten, leicht rötlich schimmernden Nass. Noch ein Stückchen weiter können Sie sich nur noch schwimmend bewegen. Möchten Sie diesen Weg fortsetzen? Dies können Sie tun, wenn Sie einen Talentwert von mindestens 2 in *Schwimmen* besitzen (**491**). Andernfalls kehren Sie nun um (**219**).

## 235

Es gibt nichts, was Sie noch hier hält. Entschlossen packen Sie Ihre Sachen zusammen, um die Stadt zu verlassen. In welche Richtung wenden Sie sich? Nach Norden (**403**), Osten (**13**), Süden (**374**) oder zurück zu Tantchen Hiltrud im Westen (**561**)? Falls Ihnen jedoch gerade bewusst wird, dass Sie überhaupt kein konkretes Ziel vor Augen haben, sollten Sie sich wohl besser umentscheiden und weiter auf Informationssuche in der Stadt gehen (**150**).

## 236

Die Fensterläden bieten keinen nennenswerten Widerstand. Selbst das Fenster lässt sich mit ein wenig Kraftaufwand nach oben schieben. Mutig klettern Sie in die Dunkelheit hinein. Würfeln Sie bitte eine *Sinnenschärfe*-Probe. Sind Sie aufmerksam (**520**), oder entgeht Ihnen leider etwas (**283**)?

## 237

Sie wollen gerade noch einen Satz zur Seite machen - aber zu spät! Etwas bohrt sich schmerhaft in Ihren Oberschenkel (1W+1 TP). Sie blicken an sich herab und erkennen einen Dolch, dessen metallener Knauf im Mondlicht aufblitzt. Mit zusammengepressten Zähnen ziehen Sie die Klinge heraus, während Sie wieder nach dem Schemen sehen. Bei den Zwölfen! Es ist der Maskierte! Mit erhobenem Degen kommt er auf Sie zu. Wollen Sie sich ihm stellen (**498**), oder ergreifen Sie die Flucht durch die Gasse zurück (**209**)? Falls Sie der Treffer sogar tödlich verwundet hat, nehmen Sie das alles kaum noch wahr (**465**).

## 238

Zwar müssen Sie sich gelegentlich den Weg an dichtem Unterholz vorbei bahnen. Doch erweist sich der

Aufstieg so als viel sicherer. Ihr Umweg ist letzten Endes minimal, da Sie im Schlamm wahrscheinlich viel langsamer vorwärts gekommen wären. Als die Steigung nachlässt, kehren Sie wieder auf den Pfad zurück (**567**).

## 239

Zunächst erwecken die Notizen den Eindruck eines Tagebuchs. Doch stellen Sie bald fest, dass sich das Buch nicht mit Alltäglichem befasst, sondern sich immer wieder um dasselbe Thema dreht. Der erste Absatz erzählt von einer Legende und ist vielfach mit Tinte umkringelt. (Es handelt sich um den Abschnitt aus dem Vorspann, den Sie noch mal lesen können.) Das Folgende schließt direkt daran an:

*'Hinter dem Namen Mandajor verbarg sich für mich immer nur eine Legende. Wie oft habe ich nicht Andela, als sie noch klein war, vor dem Einschlafen davon erzählt? Bei der Geschichte von den saftigen Auen, auf denen fette Kühe grasen, und den blühenden Apfelbäumen hat sie immer leuchtende Augen bekommen und ist mit einem Lächeln auf ihren Lippen eingeschlummert. Ein Märchen war dieses Land für mich. Ein Märchen, dem ich abgesehen von seiner Schönheit keinerlei Bedeutung beimaß. Ich hatte Besseres zu tun. Schließlich musste ich eine Familie ernähren.'*

*'Aber seitdem Andela nicht mehr da ist, ist es hier sehr still geworden. Ich hoffe aufrecht, dass sie mit ihrem Gerwuff glücklich ist. Der kleine Havel scheint mir der beste Beweis dafür zu sein. Ein richtiger Sonnenschein ist er. Wenn sie mich nur öfter besuchen könnten ...'*

*'Ach, ich höre mich schon selbst reden wie einen verbitterten Greis. Doch sehne ich mich nach Geborgenheit. Ich habe ein göttergefälliges Leben geführt, habe mich stets an die Gesetze der Zwölfe gehalten, in ihren Tempeln gebetet und von dem Wenigen, das ich besaß, gespendet. Wer aber wird mir garantieren wollen, dass es mir gut gehen soll, wenn Golgari mich eines Tages holt?'*

*'Ich beginne zu hoffen, dass M. doch mehr ist als nur eine Legende. Es mag wahrhaftig sein, eine Möglichkeit, ein Ausweg. Steckt nicht in jedem Märchen ein wahrer Kern? Auffällig ist, dass sich um die Legende von M. recht viele Märchen ranken, welche zudem hauptsächlich in Andergast bekannt sind. Sicher, es trägt in den Geschichten die verschiedensten Namen und erscheint auf stets andere Weise. Doch wenn man genau Acht gibt, so ist M. allgegenwärtig darin. Als ich einmal einen nostrischen Salzarelenfresser, der sich in unsere schöne Stadt verirrt hatte, um ein Märchen über M. bat, hat er mich nur blöd angeglotzt. Und auch in thorwalschen und garethischen Sagen konnte ich nichts darüber entdecken. Wenn M. also existiert, so kann es nicht weit entfernt sein. Wo ist der Zugang zu dieser Welt? Ich bin mir ziemlich sicher, dass die Legenden selbst den Schlüssel bergen.'*

...

*'Also doch. Mittlerweile habe ich einige Hinweise in den Büchern sammeln können. Noch sind sie allerdings viel zu vage. Ich werde mich nach weiteren Quellen umsehen müssen. Andergast ist nicht als die Stadt der Weisen und Gelehrten bekannt, doch die Tempel mögen noch einige Geheimnisse*

*behüten. Gegen eine kleine Spende oder ein paar Schnitzereien sind die Geweihten bestimmt gerne bereit, Auskunft zu geben. Außerdem habe ich von einem Privatlehrer namens Ludewich Dunkelstein gehört. Vielleicht kennt er ja auch die ein oder andere Geschichte."*

Gerade wollen Sie grübelnd ein kunstvoll geschnitztes Lesezeichen zur Seite schieben, um die letzten Einträge zu lesen. Plötzlich aber reißt Sie ein Geräusch aus Ihrer Konzentration (203).

## 240

Intensiv Gelb strahlt das umgebende Licht nun auf das Kampfgeschehen. Die Bilder verwirbeln immer schneller und wilder. Düster kichernde Hexen werfen etwas in die Flammen und krächzen freudig, als sie eine der ihnen hinterherschicken. Die Gewitterwolken werden von Blitzen durchzuckt, und in den Schatten erkennen Sie nun lange Krallen und aufgerissene Mäuler.

Mit einer einzigen Geste Ihrer Rechten bringen Sie Dunkelstein zu Fall, und er heult auf, als wäre er aus großer Höhe gestürzt. Mit verdrehten Augen richtet er sich langsam wieder auf.

Bald wird der Kampf entschieden sein. Wer hat zuerst seine gesamte Energie verloren? Ihr Gegner (466) oder Sie (89)?

## 241

Im Norden können Sie bereits die hoch aufragenden Gipfel des Südlichen Steineichenwaldes erkennen, welche selbst jetzt, im Ingerimm, noch schneedeckt sind. Die ersten Ausläufer des Gebirges haben Sie schon erreicht, doch den eigentlichen Steineichenwald werden Sie frühestens heute Abend betreten. Nun dringt der Pfad aber zunächst wieder in einen dichten Wald ein. Hier umfängt Sie bald eine beinahe ursprüngliche Ruhe. Einige frühblühende Pflanzen finden sich am Boden unter dem noch jungen und hellen Grün der Eichen. Doch auch Nadelbäume, vor allem Kiefern, sind verstreut anzutreffen. Die einzigen Laute, welche an Ihre Ohren dringen, sind das Zwitschern der Vögel und einmal gar das weit entfernte, aber durchdringende Röhren eines Hirsches. Reisenden begegnen Sie nicht, auch wenn der Weg so angelegt wurde, dass ein Fuhrwerk gerade noch seinen Platz finden mag. Sie wandern seit mehreren Stunden durch den Wald, als Sie auf einen beinahe völlig überwucherten Fußpfad stoßen, der vom Hauptweg abzweigt. Bitte legen Sie eine *Fährtensuchen*-Probe ab. Ist sie gelungen (327) oder misslungen (279)?

## 242

Eigentlich haben Sie ja kaum Angaben über den Täter: mittelgroß, braunes Haar. Das passt auf so ziemlich

jeden. Oder wissen Sie doch etwas mehr? Da war doch was mit seinem Bein (41), seinem linken Unterarm (185), seiner Augenpartie (471) oder seiner Stimme (389)? Falls Sie daraus nicht schlau werden, stellen Sie besser eine andere Frage von Abschnitt 207. Oder Sie verlassen den Tempel (78). Jedoch nicht, ohne vorher noch eine kleine Spende zu entrichten (15).

## 243

Sie laufen an der Stadtmauer entlang Richtung Süden, dann an der Magierakademie vorbei und verlassen schließlich die Stadt durch das Andrator. Nun geht es das ganze Stück wieder nordwärts, diesmal an der Außenseite der Mauer entlang. Endlich gelangen Sie auf die Route in den Norden des andergastischen Landes (25).

## 244

Da Ihre Gegnerin versucht, die Gasse breitbeinig und mit ausgestreckten Armen zu sperren, bedarf es schon einiger Könnens, die Frau zu umlaufen. Legen Sie eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 ab. Ist Ihr Vorhaben glücklich (343), oder haben Sie Pech (525)?

## 245

Sie schaufeln unter Mühen immer mehr Erde beiseite. Nach und nach fördern Sie dabei weitere Knochen zu Tage. Einer davon könnte zu einem Unterarm gehören. Der Nächste ist eindeutig ein Oberschenkelknochen, allerdings längs gespalten. Und dann folgt tatsächlich der Unterkiefer. Mit einem Schaudern bemerken Sie, dass die Zähne aussehen, als wären sie tief in den Kiefer hineingedrückt.

Legen Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 ab - oder eine einfache Probe auf *Gefahreninstinkt*, sofern Sie über diese Gabe verfügen. Sind Sie aufmerksam (97)? Oder verpassen Sie gerade etwas Wichtiges (182)?

## 246

Es gelingt Ihnen, fast lautlos zu dem Haus zu schleichen - dem weichen Laub sei Dank! Dann lugen Sie vorsichtig durch einen Spalt in der Holzwand. Im Inneren der Hütte erblicken Sie zwei Ihnen völlig unbekannte Männer, welche sich an einem Tisch die Zeit beim Kartenspiel vertreiben. Sie machen einen ziemlich verwahrlosten Eindruck. Ihre Haare haben scheinbar seit langer Zeit keinen Kamm, geschweige denn Wasser, gesehen. Sie tragen zottige Bärte und abgerissene Kleidung. Zwischen ihren gelangweilten Kommentaren zu dem Spiel können Sie allerdings noch ein anderes Geräusch vernehmen: Ein sonorer Schnarchton weist darauf hin, dass sich in der Hütte noch mindestens ein anderer Mensch befindet.

Möchten Sie nun vorsichtig umkehren (474)? Oder greifen Sie die Gestalten lautstark brüllend an (349)? Sie können auch anklopfen und die Bewohner nach Auskunft fragen (111).

## 247

"Ludewich Dunkelstein? Da muss ich überlegen ... Ich glaube, das ist so ein Bücherwurm, so ein Schlauberger. Bis vor ein paar Jahren hat er Kinder wohlhabender Bürger unterrichtet. Hat dann aber anscheinend die Lust daran verloren. Er muss wohl über genug Geld verfügen, denn ich weiß nicht, wann er das letzte Mal unterrichtet hat."

Vielleicht ist diese Information mal zu etwas gut. Sie können bei Abschnitt 417 fortfahren, Wendeline Löcher in den Bauch zu fragen. Möglicherweise sind Sie aber auch zu dem Entschluss gekommen, dass es nun reicht und Sie besser das Haus verlassen (329).

## 248

Der Weg steigt nun merklich an. Links und rechts davon wird das Land immer hügeliger. Da es schon spät ist, entschließen Sie sich, unter einer großen Eiche Ihr Nachtlager aufzuschlagen. Nahes Gesträuch schützt Sie etwas vor dem steifen Wind, der hier bisweilen weht. Am nächsten Morgen wachen Sie angenehm ausgeruht auf und setzen den Weg fort.

Die Hügel zu Ihren Seiten werden schon bald zu hoch aufragenden Felswänden und Gipfelketten. Auch der Pfad selbst ist steinig und beschwerlich. Und so benötigen Sie für die gut 20 Meilen bis zu dem Ort Anderstein fast zwei volle Tage. Wie froh sind Sie über ein Zeichen der Zivilisation, nachdem Ihnen in den letzten beiden Tagen kein einziger Reisender begegnet ist! Die Freude weicht jedoch bald der Enttäuschung darüber, dass die Bewohner des Dorfes offensichtlich so bodenständige Leute sind, dass sie sich nicht im Geringsten für Mandajor interessieren, ja es häufig nicht einmal kennen. Genauso wenig haben die Dörfler in letzter Zeit andere Reisende über den Pass kommen sehen. Ein beklemmendes Gefühl ergreift allmählich von Ihnen Besitz. Anscheinend sind Sie von der richtigen Fährte abgekommen. Wie sollen Sie jetzt noch den Meuchler erwischen? Und was ist mit Mandajor? Diese Fragen werden wohl noch lange - möglicherweise bis in alle Ewigkeit - auf eine Antwort warten müssen. Doch immerhin haben Sie auf Ihrer Reise Erfahrungen im Wert von **180 Abenteuerpunkten** sammeln können. Vielleicht können diese Sie über so manches hinweg trösten.

ENDE

## 249

Sie hechten in die Gasse hinein und sind somit für einen Moment vor den Augen der Gardisten sicher. Während

Sie weiterlaufen, überlegen Sie, wie Sie Ihren Verfolgern am besten entkommen können. Setzen Sie alles auf Ihre Geschwindigkeit (444), oder suchen Sie sich lieber ein gutes Versteck (101)?

## 250

Als Sie die Wirtin nach Mandajor fragen, stellt sie verwundert den Krug zur Seite, den sie gerade einsortieren wollte: "Das ist ja echt bizarr. Erst gestern Mittag waren zwei Männer hier, die mich das Gleiche gefragt haben."

Diese Bemerkung trifft Sie so unvermutet wie ein Schneesturm im Praios. Sofort haken Sie nach: "Wie sahen die Männer denn aus? Möglicherweise kenne ich sie."

"Einer von ihnen hatte echt ein bizarres Gesicht - mit so 'ner komischen Augenbraue. Ich glaube, er war auch bewaffnet. Aber der andere schien das Kommando zu haben. Der war echt bizarr. Hatte so einen stechenden Blick. War aber ganz vornehm gekleidet."

"Und was habt Ihr ihnen gesagt?"

"Naja, dass ich mich mit Märchen nicht so gut auskenne."

"Wo wollten sie denn hin?"

"Keine Ahnung, ich glaube weiter nach Norden. Denn sie kamen aus Andergast."

"Und wann war das?"

"Gestern Mittag."

Das klingt doch ganz nach ihrem Freund, dem Sie den angenehmen Empfang in Andergast zu verdanken haben. Verwirrt starren Sie auf einen Krug. Möchten Sie sich nun von Erlgard verabschieden (372)? Oder fällt Ihnen vielleicht eine bestimmte Geschichte ein, die sich in der Nähe von Andrafall ereignet haben soll? Dann können Sie die Wirtin noch rasch danach befragen (48).

## 251

"Möchtest Ihr nur einen allgemeinen Überblick über die Umgebung bekommen (408), oder habt Ihr an einen bestimmten Teil des Umlandes gedacht (136)?", werden Sie von Ihrem Gegenüber gefragt.

## 252

Gerade rätseln Sie, wie Mandajor wohl beschaffen sein mag, als Sie im Dunkel einen in sattem Gelb schimmernden Punkt erblicken, der sich Ihnen in einer unregelmäßigen Zickzackbewegung nähert. Schließlich erkennen Sie ein zierliches, geflügeltes Wesen: eine vielleicht einen Spann messende Blütenjungfer mit Libellenflügelchen, welche glitzern, als wären sie mit Sternenstaub bedeckt. Die kleine Fee ist völlig nackt - nur ein hauchdünnes Tuch zieht sie hinter sich her wie einen flatternden Umhang und vollführt dabei gewagte Salti und Schrauben. Dann kichert sie glucksend, als hätte sie ihre Freude daran, Sie mit diesen Kunststücken

zu beeindrucken. Anschließend hüllt sie sich beinahe ganz in das Tuch ein, bis nur noch ihre Flügel und das feine Gesichtchen herausschauen, flattert einige Male vor Ihnen auf und ab und bedeutet Ihnen mit einem Winken, ihr zu folgen. Da Sie nicht wissen, wohin Sie sich sonst wenden sollten, gehen Sie der Blütenjungfer hinterher - gespannt, wohin die Fee Sie wohl führen mag.

Während Sie voranschreiten, bemerken Sie weichen, beinahe federnden Boden unter Ihren Füßen. Sie befinden sich auf einem schmalen Waldpfad. Und tatsächlich schälen sich nun die Umrisse von Bäumen und Sträuchern aus der Dunkelheit. Als Sie nach oben blicken, können Sie die Sterne zwischen den Baumwipfeln entdecken. Noch heller als diese jedoch leuchten die vielen kleinen Flügelwesen, welche Sie bald auf einer Lichtung von Blüte zu Blüte schwirren sehen. Die Feen sind von unterschiedlichstem Schein umhüllt: in gelb, blau, grün oder auch purpurrot. Eine von ihnen lässt sich gerade auf einem Blütenstängel nieder, der daraufhin leicht wippt, so dass irisierender Pollen freigesetzt wird. Als die Feen Sie bemerken, kommen sie herbeigeflogen und flattern in einem bunten Reigen um Sie herum.

Möchten Sie gerne an diesem Ort verweilen und vielleicht Bekanntschaft mit den Blütenjungfern schließen (**426**)? Oder ist Ihnen das Ganze suspekt, und Sie gehen wieder fort von hier (**352**)?

## 253

Vorsichtig lauschen Sie, bevor Sie wieder ins Freie treten, können jedoch nichts Verdächtiges hören. Sie schließen die Tür geräuschlos hinter sich zu und stecken den Schlüssel ein. Dann geht es flinken Fußes zurück zur Herberge. Bitte schlagen Sie jetzt den Abschnitt auf, dessen Nummer Sie zuvor notiert und eingekreist haben.

## 254

Sie zahlen die 30 Silbertaler, und bevor Sie sich vom Wirt des "Wiehernden Pferdes" schließlich einen schmackhaften Braten auftischen lassen, wechseln Sie noch schnell Ihre Kleidung. Tatsächlich sind Sie nach dem Abendbrot der letzte Gast, der sich auf sein Zimmer begibt, als die Haustür schließlich zur Nacht geschlossen wird. Sie haben sogar Glück: Ihr Zimmer beherbergt in dieser Nacht nur Sie allein, und somit können Sie sich ausgeruht zu Abschnitt **212** begeben.

## 255

Mit einer schnellen, leicht gedrehten Bewegung gelingt es Ihnen, sich aus dem Netz zu befreien, bevor Ihr Angreifer heran ist. Sie gehen langsam einen Schritt zurück. Doch die Spinne bleibt nun starr stehen. Nur ihre Kieferwerkzeuge bewegen sich klackend. Vorsichtig schreiten Sie weiter rückwärts. Erst als Sie

sicher sind, dass die Spinne Ihnen nicht folgt, wenden Sie sich zum Gehen. Sie konnten wenigstens noch erkennen, dass der Gang in eine Sackgasse endet. Deshalb kehren Sie nun flugs zu Abschnitt **461** zurück und wählen dort eine andere Möglichkeit aus.

## 256

Für seine abgeschiedene Lage entpuppt sich Andrafall als ein recht geschäftiges Örtchen. Vielfach weht Ihnen der Duft frisch geschlagenen und behauenen Holzes um die Nase. Holzstämme auf dem Fluss werden von Arbeitern abgefangen, um Sie ein Stück über Land zu transportieren und hinter dem Wasserfall weiter zu flößen. Doch allmählich kehrt die abendliche Ruhe ein. Sie wählen für die Nacht ein solides Gasthaus mit dem klangvollen Namen "Waldeslust", das auch im Inneren eine gemütliche Atmosphäre verströmt. Die Wirtin, eine spindeldürre Mitdreißigerin, nennt Ihnen den Preis für eine Übernachtung samt Verpflegung: günstige vier Silbertaler. Haben Sie noch so viel Geld (**102**), oder müssen Sie auf den Komfort eines Bettes verzichten (**208**)?

## 257

Gegenüber dem Ingerimm-Tempel und unweit des Flusshafens liegt das zweistöckige Gildenhaus der Holzwerker. Baumeister und Gesellen haben wirklich ihr Bestes gegeben, um die Steineiche auf anspruchsvollste Weise zu verarbeiten. So viel Ornamentik und Detailverliebtheit sieht man nicht alle Tage. Jedes Fenstersims, jeder Türrahmen, jeder Dachvorsprung ist kunstvoll geschnitten und an ausgewählten Stellen bemalt. Man mag sich gar nicht ausrechnen, wie viele Arbeitsstunden hier hineingeflossen sind. Ein echter Beweis für den Zusammenhalt der Gilde.

Durch die ebenfalls reich verzierte Pforte gelangen Sie in einen großzügigen Eingangsbereich mit geschwungener Treppe in den ersten Stock. Der Blickfang hier ist die zauberhafte Statue einer Frau - anscheinend eine Baumfee -, welche gerade einem Eichenstamm entsteigt. Sie stehen erstaunt vor diesem Meisterwerk, als Sie von einem angrenzenden Raum heraus angesprochen werden: "Kann ich Euch irgendwie behilflich sein?"

Die Stimme gehört einem jungen, braungelockten Mann, der anscheinend dabei ist, einen Teil der Gildenkasse auszuzählen. Zumindest liegen einige Heller auf dem Tisch vor ihm, und Sie erkennen mehrere Striche und Kreuzchen auf einem Pergament daneben. Plötzlich schießt Ihnen ein Gedanke durch den Kopf: Wenn Sie hier nach dem alten Mann fragen möchten, sollten Sie wenigstens seinen richtigen Namen kennen - sonst wird man Ihnen bestimmt keine Auskunft erteilen. Doch den wissen Sie bestimmt schon, oder? Zählen Sie alle Buchstaben des vollständigen

Vor- und Nachnamens zusammen und schlagen Sie den Abschnitt mit der entsprechenden Nummer auf. Falls Sie seinen Namen noch nicht kennen, müssen Sie wohl später noch einmal wiederkommen (356).

## 258

Ihr Gegenüber ist bei dieser Frage sichtlich verwirrt, antwortet aber schließlich: "Ja, klar, das habe ich. Jedes Kind kennt doch diese Sage. Wenn mich meine Tochter fragt, wie sie auf die Welt gekommen ist, erzähle ich ihr immer, ich hätte sie in Mandajor gefunden. Tja, irgendwann werde ich ihr wohl die Wahrheit erzählen müssen - dass es dieses Land gar nicht gibt. Aber stellt Euch vor", lacht er nun, "manche Bergarbeiter behaupten sogar, Mandajor würde in den Tiefen der Erde verborgen liegen. Da müssen sie wohl noch lange graben. Die Düstergrube gibt's schließlich erst einige Jahre."

Haben Sie noch eine weitere Frage von Abschnitt 505 auf dem Herzen, oder gehen Sie nun (381)?

## 259

Sie können sich zwar ein Stück absetzen, aber Ihr Gegner versetzt Ihnen noch einen Stich mit seiner Waffe (1W+3 TP). Sollte der Hieb Ihr Lebenslicht ausgelöscht haben, schlagen Sie Abschnitt 465 auf. Ansonsten rennen Sie los (209)!

## 260

Der Stollen ist nur etwa zwei Schritt breit und genauso hoch. Seine Wände glänzen leicht feucht, und es lassen sich vereinzelt Flechten und Pilze daran finden. Nur selten wird der Gang durch Balken gestützt. Diese sind dann besonders vom Pilzbewuchs betroffen. Als Sie wieder einmal unter einem solchen Balken hergehen wollen, laufen Sie beinahe in etwas hinein, das in Hüfthöhe baumelt. Vorsichtig beleuchten Sie Ihren Fund: Er hängt an mehreren hauchdünnen, aber anscheinend ziemlich reißfesten Fäden, die wiederum an einem der seitlichen Balken kleben. Bei näherer Betrachtung erweist sich Ihre Entdeckung als eine Ratte. Oder das, was von ihr übrig ist. Denn vor Ihnen befindet sich nur noch eine verschrumpelte Masse aus Haut und Knochen. Setzen Sie Ihren Weg durch den Stollen fort (388), oder möchten Sie nun doch lieber eine andere Möglichkeit von Abschnitt 461 auswählen?

## 261

"Es tut mir leid, aber Ihr seid vorläufig festgenommen!", hören Sie Ihr Gegenüber sagen. Noch während Sie ihn ungläubig anstarren, werden Sie von zwei Gardisten an den Handgelenken gepackt. "Habt keine Sorge: Solange wir keine Beweise gegen Euch haben, wird Euer Aufenthalt nur von kurzer Dauer sein."

Nein, wie ungemein beruhigend! Schon werden Sie von den beiden eine Treppe hinab in den Keller geführt, wo Sie zu einer mehr als betrunkenen und übelriechenden Gestalt in die Zelle gesperrt werden. Das hat man nun von seiner Ehrlichkeit. Sie kauern sich auf den Boden, da die einzige Holzpritsche von Ihrem Zellengenossen belegt ist, der zum Glück tief und fest schläft. So ersparen Sie sich wenigstens geistreiche Gespräche. Die Zeit vergeht und vergeht. Wie lange soll das denn noch dauern (114)?

## 262

Schnell stecken Sie Ihre Waffe beiseite und tasten die Taschen der Frau ab. Nach kurzer Suche werden Sie tatsächlich fündig und entdecken ein zusammengeknülltes Papier. Nachdem Sie es rasch entfaltet haben, können Sie im spärlichen Licht mühsam die Reste eines Wachssiegels erkennen. "An Rusena" ist das Papier adressiert. Sein Inhalt lautet:

"Du bist jetzt auf Dich allein gestellt. Halte das Subjekt auf. Die Mittel sind egal. Das Elixier wird Dir Mut verleihen.  
LD"

Sie haben nicht einmal Zeit, über das eben Gelesene nachzudenken, da hören Sie bereits schwere Schritte. In einiger Entfernung nähern sich Ihnen Leute mit aufblitzenden Helmen: die Stadtgarde! Rennen Sie davon (540), oder bleiben Sie hier, um den Zwischenfall zu erklären (122)?

## 263

Schließlich fallen Sie todmüde in das wunderbar weiche Bett. Es dauert nicht lange, und Sie sind eingeschlafen. Am nächsten Morgen treffen Sie eine wichtige Entscheidung (31).

## 264

Mit einem Satz ist der Maskierte durch die Tür gesprungen und schlägt sie vor Ihrer Nase zu. Sie hören, wie von innen ein Riegel vorgeschoben wird. Möchten Sie Ihren Gegner weiterhin verfolgen? Dazu müssen Sie die Tür wohl eintreten (126) oder den Riegel irgendwie zur Seite schieben (142). Oder sind Sie der Meinung, dass der Mann eh schon über alle Berge ist, bis Sie die Tür geöffnet haben? Dann schauen Sie lieber rasch nach dem Verletzten (178)!

## 265

Von ein paar harmlosen Pilzen lassen Sie sich doch nicht in die Flucht schlagen! Das wäre ja gelacht! Entschlossen setzen Sie den ersten Fuß auf den glitschigen Untergrund: Na bitte, es geht doch! Dann

folgt der zweite - ebenfalls kein Problem. Beim nächsten Schritt hören Sie jedoch ein schmatzendes Geräusch, als würde Luft aus dem eben betretenen Pilz entweichen. Da geraten Sie ins Schlingern und drohen auszugleiten. Ob Sie sich noch einmal halten können, entscheidet wahlweise eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 oder eine einfache *Akrobatik*-Probe. Sollten Sie über den Vorteil *Balance* verfügen, können Sie einen Bonus von 3 Punkten einrechnen.

Ist die Probe gelungen (127) oder nicht (414)? Ganz besonderes Pech haben Sie hingegen, wenn die Probe um mehr als 7 Punkte fehlgeschlagen ist (199).

## 266

Heute Nacht haben Sie einen eigenartigen Traum: Zunächst ist alles um Sie herum schwarz wie die Kutte eines Boron-Geweihten. Doch dann machen Sie in der Ferne ein rotes Glühen aus. Langsam nähern Sie sich dem Licht, als würden Sie schweben. Jetzt können Sie die Silhouette einer gedrungenen Gestalt erkennen. Sie hält einen länglichen Gegenstand drohend erhoben. Plötzlich nimmt das Glühen zu. Es kommt aus ... einem Backofen? Und die Gestalt ist Tante Hiltrud, die ihr Nudelholz fröhlich schwingt, als sie Ihrer ansichtig wird: "Da bist du ja endlich, mein Schatz! Sieh nur, ich habe Plätzchen gebacken!" Damit lässt Sie das Holz hinwegschweben und holt ein großes Backblech aus dem Ofen hervor, das sich unter seiner Last biegt. "Möchtest du davon kosten?", fragt sie aufmunternd. Sie nicken nur begeistert und haben schon das erste Gebäckstück im Mund. Gierig verschlingen Sie nun ein Plätzchen nach dem anderen. "Lecker, nicht wahr?", freut sich das Tantchen. Wieder nicken Sie bloß geschäftig. "Das sind echt andergastische Mandajor-Plätzchen", hören Sie Tante Hiltrud da sagen. "Ich habe das Rezept von der Eichinger-Wendeline." Plötzlich verschlucken Sie sich und müssen husten. Sie können gar nicht mehr damit aufhören, und schließlich erwachen Sie keuchend bei Abschnitt 521.

## 267

Mit aller Kraft gelingt es Ihnen, das Fenster so weit wie nötig nach oben zu schieben. Auch wenn es dabei so fürchterlich ächzt, dass Sie schon Angst haben, die Nachbarn auf sich aufmerksam zu machen. Aber schließlich haben die ja schon einmal weggehört. Vorsichtig klettern Sie nun durch das Fenster und landen auf der anderen Seite auf etwas Weichem. Anscheinend ein Bett. Nun, zum Schlafen haben Sie in der Herberge noch Gelegenheit. Jetzt schauen Sie sich erst genauer um (91).

## 268

Bevor Sie sich zu Bett begeben, überprüfen Sie, ob die Fensterläden und die Tür auch sicher schließen. Erst

danach können Sie einigermaßen beruhigt einschlafen. Trotzdem träumen Sie wirr und schrecken immer wieder einmal auf. Sie sind direkt froh, als die Sonne aufgeht und diese Nacht endlich ein Ende gefunden hat (390).

## 269

Sehr gut! Sie entzünden Ihr Licht an einer der Fackeln, welche Sie vorsichtshalber an Ort und Stelle belassen. Schreiben Sie sich 10 AP für Ihre gute Planung auf. Anschließend blättern Sie zu Abschnitt 461.

## 270

Das Häuschen von Wendeline Eichinger befindet sich laut den Worten von Tantchen Hiltrud im Holzwerkerviertel, nicht weit vom Ingerimmtempel entfernt. "Keine schlechte Lage. Da wird die liebe Frau gewiss nicht am falschen Ende sparen", denken Sie beschwingt - in der Hoffnung auf ein paar Silberlinge Lohn. Sie lassen sich ein wenig Zeit, um noch etwas mehr von der Stadt zu haben, und spazieren gemütlich durch die Gassen. Etwas ungehaltener werden Sie allerdings, als jemand seinen Nachtopf aus dem Fenster heraus leert und dessen Inhalt sich stinkend direkt neben Ihnen auf dem Boden ergießt. Ihre bösen Blicke werden jedoch nur mit dem Schließen der Fensterläden beantwortet. Aber davon wollen Sie sich nicht Ihre gute Laune vermiesen lassen.

Ein wenig aufmerksamer geht es nun durch das nächste Gäßchen - eine kleine Abkürzung, wie Sie hoffen. Keine Menschenseele ist hier zu sehen. Welch Wunder auch, denn die herumstehenden, halbzerfallenen Holzfässer und der Unrat laden nicht gerade zum Verweilen ein. Plötzlich hören Sie von einem benachbarten Hinterhof einen kurzen Schrei - nur einen Wimpernschlag lang -, der jäh abreißt und in ein Gurgeln übergeht. Überrascht bleiben Sie stehen und lauschen auf, können aber keine auffälligen Geräusche mehr vernehmen. Was machen Sie jetzt?

Sie tun so, als hätten Sie nichts gehört und beschleunigen Ihren Schritt. Wozu haben die Leute schließlich aufmerksame Nachbarn (432)? Sie stürmen mit gezückter Waffe und so schnell Sie Ihre Füße tragen in den Hinterhof (353). Oder Sie schleichen sich leise wie auf Katzenpfoten an, um vorsichtig nach dem Rechten zu sehen (411).

## 271

Wieder einmal überqueren Sie den großen Marktplatz, das Zentrum Andergasts. Wie stets patrouilliert hier eine Doppelwache der Stadtgarde. Diesmal besteht sie aus einer stabilen Frau mit vernarbenen Wangen und einem eher schmächtigen Mann. Im Vorbeigehen haben Sie das Gefühl, die Gardistin würde während eines Gesprächs mit ihrem Berufsgenossen auf Sie zeigen.

Doch als Sie genauer hinschauen, blicken die beiden nicht einmal in Ihre Richtung. Kopfschüttelnd gelangen Sie zurück zu Abschnitt **100**.

## 272

"Verzeiht bitte, aber wie Ihr seht, habe ich hier alle Hände voll zu tun. Da kann ich nicht über Feen und Druiden reden. Aber wenn Ihr an Legenden interessiert und auch des Lesens fähig seid, könnt Ihr ja mal im Rathaus nachfragen. Sowohl Bürger als auch Stadtfremde haben teilweise Zugriff auf die Bücher in dem dortigen Archiv."

Das war mal eine knappe, aber unter Umständen nützliche Antwort. Möchten Sie noch eine weitere Frage von Abschnitt **529** stellen? Es steht Ihnen auch frei, den Tempel zu verlassen (**431**) oder eine Spende zu entrichten (**362**).

## 273

Sie öffnen das Fläschchen und nehmen einen von insgesamt drei Schlucken. Wie gut das tut! Sie erhalten 1W6+2 LeP zurück.

## 274

Möchten Sie sich dem Magier anvertrauen und ihm zumindest teilweise von Ihrer Situation erzählen - in der Hoffnung, dass er Ihnen wertvolle Informationen oder andere Unterstützung zukommen lässt? Letztlich wäre es ja auch gut, endlich mal mit jemandem über die ganze Angelegenheit zu reden (**39**). Oder lehnen Sie dankend ab? Denn wer weiß schon, wem man wirklich vertrauen kann (**516**)?

## 275

Sie werden von den vier Bewohnern der verkommenen Hütte ausgenommen, bis Sie nur noch Ihre Kleider am Leib haben. Sogar Ihr Schuhwerk reißen die Gauner an sich. Dann spüren Sie auf einmal einen dumpfen Schlag am Hinterkopf und gelangen unsanft in Borons Reich der Träume.

Als Sie erwachen, sind Sie am ganzen Körper durchnässt und mit blauen Flecken übersät. Sie liegen auf matschigem Waldboden, während Regen stetig vom Blätterdach trieft. Fröstelnd erheben Sie sich und müssen plötzlich kräftig husten. Schließlich fassen Sie sich an Ihre Stirn, die wie ein Ofen glüht. Zitternd und keuchend stapfen Sie durch den Wald. Sie wissen nicht, wie lange Sie sich schon vorwärts geschleppt haben, als Sie mehr durch Zufall auf den Weg zurück nach Andrafall treffen. Sie müssen wohl die ganze Nacht im Wald gelegen haben, denn die Sonne steht nun hoch am Himmel. Mit letzter Kraft taumeln Sie den Pfad entlang. Gerade wollen Ihnen die Sinne schwinden, da sehen Sie eine Jägerin im grünen Wams entgegenkommen, an

deren Seite ein kleiner Hund läuft. Sie öffnen Ihren Mund, um noch etwas zu sagen - aber vergeblich: Ihre Beine geben nach, und Schwärze umfängt Sie.

Die nächsten Tage verbringen Sie in einer Hütte nahe Andrafall. Ihre Retterin, die Jägerin Freilinde, kümmert sich aufopferungsvoll um Sie. Insgesamt haben Sie sich **190 Abenteuerpunkte** verdient. Zwar konnten Sie nicht das Rätsel um Mandajor lösen, doch das ist Ihnen im Moment herzlich egal. Wehe dem, der es wagt, Ihnen noch einmal ein Märchen zu erzählen!

ENDE

## 276

Der ist ja so leicht erzürnbar wie ein tollwütiger Oger, denken Sie sich nur kopfschüttelnd, während Sie bis vor die Tür geführt werden. Viel gebracht hat Ihnen das Ganze wohl nicht, aber es hat 1 ZE verbraucht (**100**).

## 277

Vorsichtig legt der Mann eine Karte des südlichen Umlandes von Andergast vor Ihnen ab. Im Süden selbst befinden sich - charakteristisch für dieses Land - ausgedehnte Waldgebiete. Interessanter ist da schon die ungewöhnlich gut befestigte Fürstenstraße, welche über viele, viele Meilen ins Mittelreich führt. Auch ein Reisender zu Fuß mag bei gutem Wetter bestimmt 40 Meilen am Tag darauf zurücklegen. Nach den ersten 15 Meilen, welche die Straße dem Südufer des Ingvals durch eine größtenteils gerodete Landschaft folgt, wendet sie sich verstärkt nach Süden. Hier finden sich, über die nächsten 45 Meilen bis zum Thuranskee verteilt, mehrere Dörfer und kleinere Weiler, namentlich Eichelkamp, Keschnbrink, Tenkingesch, Achterholz und Egelingsfenn. Der letztgenannte Ort liegt bereits direkt am See. Thurana, die größte Ansiedlung am See, liegt noch einmal 10 Meilen von Egelingsfenn entfernt. Während auch im südlichen Umfeld der Stadt Andergast viel Holz geschlagen wird, ändert sich die Situation in der Nähe des Thuranskees: Hier ist das Gelände oftmals sumpfig und wird dementsprechend wenig von den Menschen genutzt.

Nach einer halben ZE geben Sie dem Schreiber die Karte zurück. Sie können das Rathaus nun verlassen (**463**) oder sich noch andere Quellen anschauen, sofern Sie für den heutigen Tag noch ZE übrig haben (**319**).

## 278

Sie rennen und rennen und rennen. Bis Sie das Gefühl haben, dass Ihre Lungen mit Glasscherben gefüllt sind. Sternchen tanzen vor Ihren Augen. Doch als Sie sich umschauen, sehen Sie, dass alles umsonst gewesen ist. Ihre Verfolger sind direkt hinter Ihnen, und Sie haben keine Kraft mehr, um die Flucht fortzusetzen (**475**).

## 279

Sie kontrollieren die nähere Umgebung auf Fußspuren, um einen Hinweis zu erhalten, wohin Sie sich wenden sollen. Doch leider werden Sie nicht fündig. Sie müssen sich wohl auf Ihre Intuition und den gesunden Menschenverstand verlassen (385).

## 280

"Wie hieß der arme Mann eigentlich?", fragen Sie den Gardisten vorsichtig.

"Sein Name war Olrich Finkenbaum. Er war ein Holzschnitzer. Hatte einen kleinen Laden, aber keine Verwandten mehr hier in Andergast."

Naja, immerhin ein Anfang. Sie nicken noch einmal zum Abschied und treten dann hinaus in die neugewonnene Freiheit (569). Es ist wohl klüger, sich zukünftig nicht mehr am Ort des Verbrechens entdecken zu lassen, um keinen Verdacht zu erregen. Das Buch werden Sie sich also nachts holen müssen.

## 281

Durch Ihre eilige Flucht haben Sie die Stadt in eine denkbar ungünstige Richtung verlassen, nämlich nach Nordwest. Um in den Süden von Andergast zu gelangen, müssen Sie auf jeden Fall den Ingval überqueren. Die Brücke bei der Stadt können Sie in dieser Situation natürlich unmöglich benutzen. Da Sie nicht auch noch die Andra im Osten überqueren wollen, entscheiden Sie sich, zunächst Richtung Westen dem Lauf des Ingvals zu folgen. Von Ihrer Anreise wissen Sie, dass eine Fährstation einen halben Tagesmarsch von hier entfernt liegt, direkt in der Nähe eines Weilers. Wie der Zufall es will, erblicken Sie jedoch schon nach einer knappen Meile einen Fischer, der mit einem kleinen Ruderboot und dem morgendlichen Fang am Ufer aufsetzt. Freiheraus fragen Sie ihn, ob er Sie nicht übersetzen könnte. Der Mann schaut zwar ein wenig grießgrämig, willigt aber schließlich ein. Sie warten eine Weile, bis er den Fang in großen Eimern in eine nahe Kate getragen hat, und lassen sich anschließend über den Fluss fahren. Am gegenüberliegenden Ufer angekommen, bedanken Sie sich höflich. Vielleicht möchten Sie dem Fischer auch noch ein oder zwei Münzen zum Dank überreichen? So oder so gehen Sie nun wieder die Meile zurück, wobei Sie sich eine Zeit lang abseits der Straße halten, um nicht doch noch entdeckt zu werden. Erst als Sie die gepflasterte Fürstenstraße nach Süden erreichen und dort keine Gardisten sehen, wagen Sie sich auf den Weg zurück (45).

## 282

Das war wohl einfach mal ins Blaue hinein, stimmt's?  
Doch Herr Praios sieht alles - auch Ihre

Schummelversuche. Ziehen Sie sich 10 AP ab, und fragen Sie lieber nach Mandajor (226). Ansonsten bleibt Ihnen nur noch, die Gaststätte wieder zu verlassen (354).

## 283

Mit einem Fuß voran klettern Sie durch das Fenster. Leider bemerken Sie erst zu spät, dass dahinter etwas im Weg steht. Polternd gehen Sie auf der anderen Seite zu Boden und reißen bei dem Versuch sich festzuhalten auch noch einige Gegenstände mit sich, welche mit einem vielfachen Scheppern neben Ihnen landen. Sie fassen sich an den schmerzenden Fuß. Offensichtlich haben Sie sich den Knöchel verstaucht (*Gewandtheit* -1 bis zum übernächsten Morgen). Nun hocken Sie inmitten mehrerer Töpfe, die Sie bei Ihrem Manöver von einem Ofen gefegt haben. Während Sie sich aufrichten, lauschen Sie angespannt: Hat Sie vielleicht jemand bemerkt (351)?

## 284

Ihr Durst ist erst einmal gestillt. Und so verlassen Sie frohen Mutes die "Schnapsdrossel" und begeben sich wieder in das Getummel der Straßen (100). In der Schänke haben Sie 1 ZE verbraucht.

## 285

"Ich bin dabei!", antworten Sie freudig. Die Wache bittet Sie mitzukommen und führt Sie zu einer Hütte im Inneren des Walles. Dort leisten Sie eine Unterschrift, mit der Sie sich für drei Monate zur Arbeit im Dienst des andergastischen Landes verpflichten. Schließlich führt man Sie wieder hinaus und teilt Sie einem der Arbeiterhäuser zu. Morgen früh um vier Uhr beginnt Ihre Schicht. Nun aber treten Sie erst einmal in das winzige Häuschen ein, das Sie sich mit fünf anderen Arbeitskräften teilen (99).

## 286

Frau Eichinger oder Wendeline - wie sie gerne von Ihnen genannt werden möchte - hat Ihnen bei einem Tässchen Tee schnell ihre ganze Lebensgeschichte erzählt. Reich geheiratet. Trotz eifrigem Bemühens leider kinderlos geblieben. Jung verwitwet.

Sie möchten nicht unhöflich erscheinen, aber um die ganze Sache zu beschleunigen, holen Sie nun das Bündel hervor und legen es in die Mitte des Küchentisches. Wendeline zieht sich erst ein wenig, löst dann aber freudig die sorgsam verknoteten Schnüre, und zum Vorschein kommen ... eine Backform ... und ein Rezept.

Während die Dame entzückt um den Tisch tanzt, verlieren Ihre Gesichtszüge Form und Halt. Dafür sind Sie durch ganz Andergast gereist? Durch den Schlamm

gestapft? Haben sich bis auf die Knochen durchnässen lassen? Dabei hätten Sie sich die Blaue Keuche und noch Schlimmeres holen können! Na warte, Tantchen, das wird ein Nachspiel haben!

Frau Eichinger scheint mittlerweile vor den Toren Alverans angekommen zu sein, so selig ist sie. "Endlich kann ich die Vier-Schichten-Markgräfin-Irmelella-Torte backen! Vielen Dank!" Damit umarmt sie Sie, bis Ihnen ihr wogender Busen beinahe die Luft nimmt. "Warte bitte einen Augenblick."

Sie verschwindet kurz, um bald darauf mit sage und schreibe vier goldblitzenden Dukaten aufzutauchen, die sie Ihnen lächelnd in die Hand drückt. Dafür hätte sie auch Kaiser Hals höfische Kuchenform haben können, denken Sie. Aber natürlich bedanken auch Sie sich nun überschwänglich. Für solch einen Lohn darf Tantchen Sie gerne einmal durch halb Aventurien schicken.

Möchten Sie die gute Stimmung ausnutzen, um Wendeline noch ein paar Fragen zu stellen (417)? Oder fürchten Sie weitere Monologe ihrerseits und verschwinden nun lieber (329)?

## 287

Sie laufen an der Innenseite der östlichen Stadtmauer entlang und schließlich zwischen den Geländen der Magierakademie und der Burg Andergast hindurch. Dann haben Sie auch schon das Andrator passiert. Anschließend gehen Sie an der Außenseite der Mauer wieder zurück nach Norden, bis Sie den zuvor angestrebten Pfad erreicht haben. Von hier aus zeigt Ihnen ein Blick zurück durch das Bergtor, dass das Chaos noch immer nicht ganz beseitigt ist (486).

## 288

Am Ende der Gasse können Sie einen Schemen ausmachen, der sich auf einmal ruckartig bewegt. Etwas fliegt auf Sie zu! Legen Sie schnell eine *Ausweichen-Probe* ab! Gelungen (22) oder misslungen (237)?

## 289

Nachdem Sie die insgesamt 20 Silbertaler gezahlt haben, schlüpfen Sie noch schnell in trockene Kleidung, um sich im Schankraum anschließend ein deftiges Abendessen zu gönnen. Der Wirt - sein Name ist übrigens Bernfried, wie er Ihnen ungefragt mitteilt - unterhält Sie während des Essens mit seinen Anekdoten: Die Kuh vom Bauer Rübe hat kürzlich gekalbt, und die Gertrudel vom Schweinehof ist jetzt endlich ihren eitigen Zahn los. Lange hören Sie sich das nicht mehr an, und schließlich schwanken Sie auf müden Beinen in den Schlafsaal und fallen auf Ihr Nachtlager. Zu Ihrem Bedauern haben zwei Ihrer Zimmergenossen sich entschieden, ein Schnarchduell auszutragen. Anscheinend sind die beiden erfahrene Kämpfer, so dass Sie erst mitten in der Nacht ein Auge zumachen

können und schließlich mehr geschwächt als gestärkt bei Abschnitt 212 erwachen. Ziehen Sie sich bis zur nächsten Regeneration einen Punkt von Ihrer *Körperkraft* ab.

## 290

Diese Worte scheinen die Plötzte in keiner Weise zu beeindrucken. Was haben Sie auch erwartet? Einen sprechenden Fisch? Etwas verschämt schauen Sie sich um, ob auch niemand diese einseitige Unterhaltung belauscht hat. Dann entscheiden Sie sich, den Fisch entweder zurück ins Wasser zu werfen (170) oder ihn zum Abendbrot zu braten (33).

## 291

"In der Tat suche ich nach Informationen über einen armen alten Mann", beginnen Sie vorsichtig (116). Sie könnten natürlich auch folgendermaßen anfangen: "Ich bin auf der Suche nach Hinweisen zum legendären Mandajor (183)."

## 292

Um zu dem vereinbarten Treffpunkt zu gelangen, müssen Sie sich an die Hausnummer erinnern, welche Ihre Verabredung Ihnen genannt hat. Sie gibt den Abschnitt an, den Sie aufschlagen müssen. Vorher notieren Sie sich noch die Zahl 70 und unterstreichen sie zweifach. Diese Zahl hat im Übrigen nichts mit der Hausnummer zu tun. Sie wird aber später noch gebraucht.

Wenn Ihnen das ganze gerade Orkisch vorkommt, weil Ihnen nichts über ein Treffen bekannt ist, kehren Sie besser zu Abschnitt 540 zurück.

## 293

Das Gemurmel verstummt bald von allein. Statt dessen fliegt nun krachend die Tür auf. Ehe Sie sich versehen, stürmt ein Pulk aufgeputschter und wildgewordener Handwerker in den Raum. Beile blitzen auf, Knüppel werden von groben Händen geschwungen.

Das Einzige, was Sie jetzt noch retten kann, ist ein Satz durch das Fenster. Leider ist es momentan geschlossen. Da es jedoch nur aus einem geschnitzten Holzgitter besteht, können Sie es möglicherweise beim Sprung durchstoßen. Legen Sie entweder eine *Körperbeherrschungs-Probe* +5 oder eine einfache *Akrobatik- beziehungsweise Körperkraft-Probe* ab.

Geschafft (326) oder nicht (382)?

## 294

Insgesamt gibt es auf dieser Seite ein halbes Dutzend abzweigender Gänge. Sie sind recht kurz und weisen lediglich eine Länge von jeweils sieben Schritt auf. Das

einige, was Sie hier entdecken, ist eine ziemlich rostige Gürtelschnalle samt verfaulendem Ledergürtel. Sie zeigt sogar ein Motiv: Zum Verschließen kreuzt man zwei kleine, eiserne Spitzhaken. Wenn Sie möchten, können Sie Ihren Fund einstecken - vielleicht bringt er ja Glück. So oder so bleibt Ihnen nur, zur Höhle zurückzugehen (461) oder die linken Seitengänge in Augenschein zu nehmen (38).

## 295

"Ha, Schurke, hab ich dich!", rufen Sie freudig und wollen ihm gerade die Maske vom Kopf reißen, als Sie selbst statt dessen aus dem Nichts umgerissen werden und zu Boden gehen. Dabei stoßen Sie sich den Kopf an der nackten Wand (2 SP). Stehen Sie einen Moment später wieder auf (299), oder hat Sie dieser Stoß gar das Leben gekostet (394)?

## 296

"Nun, äh, Yann", suchen Sie nach den richtigen Worten. "Ich fand den Abend gut so, wie er bisher gelaufen ist. Mehr hatte ich gar nicht im Sinn. Und nun entschuldige mich bitte, es ist schon spät." Damit stehen Sie auf und lassen den Magus nach einem kurzen Abschied im "Silberkelch" zurück.

Schauen Sie nun nach der doppelt unterstrichenen Zahl, und schlagen Sie den entsprechenden Abschnitt auf.

## 297

An den Mauern der Außenanlage von Burg Andergast geht es vorbei bis zur zweistöckigen Akademie, welche direkt am Andrator im Osten der Stadt gelegen ist. Das Gelände der Magierschule ist ebenfalls von einer steinernen Mauer umgeben, die mit einer Höhe von drei Schritt für die nötige Abgeschiedenheit zum Lernen und Exerzieren sorgt. Neben dem schmiedeeisernen Tor mit dem Akademiesiegel - zwei gekreuzte Stäbe und eine Eichel - ist auf einem Kupferschild "Königlich Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes" zu lesen.

Beherzt treten Sie durch das offene Tor und werden nur ein kurzes Stück weiter von einem Ordens-Gardisten in grau-roter Gewandung nach dem Grund Ihres Besuches gefragt. Um nicht allzu sehr ins Detail zu gehen, erklären Sie knapp, dass Sie hoffen, an der Akademie einige Auskünfte und Informationen zu erhalten. Anscheinend reicht diese Erklärung dem Wächter bereits. Bevor er Sie jedoch durchlässt, müssen Sie jegliche Waffe ablegen - einschließlich Taschen- und Rasiermessern. Bei Verlassen des Geländes bekommen Sie Ihre Habe wieder zurück. Wenn Sie der Aufforderung nachkommen möchten, kann es bei Abschnitt 357 auch schon weitergehen. Ansonsten müssen Sie leider wieder umkehren (324).

## 298

Ein hässliches Knacken ist das Letzte, was Sie noch wahrnehmen. Dann ist auch schon alles vorbei. Irgendwie schade. Aber es hätte Sie auch ein schlimmerer Tod treffen können.

ENDE

## 299

Als Sie sich benommen wieder aufrappeln, sehen Sie gerade noch die Rückansicht einer kleinen Frau mit blondem Zopf durch die Tür verschwinden - offenbar eine Komplizin. Sie wanken noch bis zur Tür, um in die Gasse zu schauen. Von den beiden fehlt jetzt jede Spur. Wütend gehen Sie zurück, um sich dem Verletzten zu widmen. Wenigstens konnten Sie bei dem Versuch, die Maske des Attentäters fortzureißen, eine kahle Stelle an seiner linken Augenbraue erkennen (178).

## 300

In welche Richtung gehen Sie nun weiter? Norden (248), Osten (440) oder Westen (79)? Überlegen Sie sich Ihre Entscheidung gut!

## 301

Gerade sind Sie um die Ecke gebogen, da werden Sie plötzlich von irgendetwas aufgehalten, das sich auf Ihr Gesicht und um Ihre Arme legt. Wie ein Schleier, aber ungemein klebrig. Ihnen wird auf einmal ganz heiß, als ein Gedanke durch Ihren Kopf schießt: ein Spinnennetz! Da sehen Sie auch bereits einen mehr als einen Schritt durchmessenden, vielbeinigen Schatten, der von der anderen Seite des Netzes auf Sie zukommt. Schnell! Legen Sie eine *Gewandtheitsprobe +4* ab! Geschafft (255) oder nicht (341)?

## 302

Die letzten Einträge des Buches lauten wie folgt:

*"Es scheint tatsächlich Dinge zu geben, von denen der gewöhnliche Mensch niemals glauben würde, dass sie existieren: Änderwelten, Feentore, Hexenkreise und Ungeahntes mehr. Das alles übt eine merkwürdige Faszination auf mich aus, obgleich ich denke, dass man über solche Dinge nicht sprechen und wohl besser auch nicht schreiben sollte. Doch eines muss ich mir merken: Die Zeit oder vielmehr der Zeitpunkt ist anscheinend von großer Bedeutung."*

...

*"Allmählich beginne ich zu verstehen. Die Hinweise verdichten sich, und ich habe kaum noch Zweifel, dass das Madmal eine wichtige Rolle spielt. Doch ist dies allein wohl nicht entscheidend: Die Quellen deuten darauf hin, dass Jahrzehnte vergehen, ehe der Weg nach M. für einen kurzen Augenblick wieder offen steht. Es macht allerdings den Anschein, als wäre mir diese Gelegenheit noch zu Lebzeiten gegönnt. Wenn ich alles*

*richtig verstanden habe, dann wird es noch im INgerimm dieses Jahres soweit sein. Im Monat des Herrn über das Handwerk! Wenn das kein glückliches Zeichen ist! Aber auch wenn mich diese Tatsache neuen Mut schöpfen lässt, so ängstigt sie mich beinahe zugleich. Denn die Zeit wird knapp. Und was wird sein, wenn ich die Pforte bis dahin nicht gefunden habe?"*

...

*"Die heutigen Ereignisse haben mich sehr beunruhigt. Ich war gerade auf dem Markt, als ich mich plötzlich verfolgt gefühlt habe. Es war mehr eine Ahnung als die Gewissheit. Doch konnte ich einen Mann erblicken, der mich zu beobachten schien. Er sah recht gewöhnlich aus, ein wenig heruntergekommen vielleicht. Ich streifte etwas durch das Gewühl, um ihn loszuwerden. Zunächst schien ich auch erfolgreich gewesen zu sein. Aber als ich in unsere Gasse einbog, war er wieder hinter mir. Ich bin so schnell wie möglich ins Haus geeilt und habe alles verriegelt. Bei einem heimlichen Blick aus dem Fenster konnte ich sehen, dass er noch zweimal am Haus entlangging. Hätte ich es nicht besser gewusst, hätte ich es eher ein Schlendern genannt. Als wollte er gar nichts Besonderes. Ich konnte erkennen, dass ihm ein Stück einer Braue fehlte. Es schaudert mich vor ihm. Was will er von mir? Hat es mit M. zu tun? Anscheinend bin ich tatsächlich auf der richtigen Fährte. Immerhin kann ich meine Forschungen wohl bald abschließen. Jetzt bin ich mir sicherer als jemals zuvor, dass die Zeit gekommen ist."*

## 303

Sie drehen an der Winde und können beobachten, wie sich die Seile langsam spannen. Anscheinend hängt eine Last an ihnen. Als die Seile jedoch straff gespannt sind, fühlen Sie einen deutlichen Widerstand, und die Winde bewegt sich nicht mehr weiter. Möchten Sie mit etwas erhöhtem Kraftaufwand nachhelfen (530), oder lassen Sie es lieber sein und suchen sich eine andere Möglichkeit aus (461)?

## 304

Sie fragen Frau Eichinger, ob sie etwas von einem seltsamen Vermummten gehört hat, der in der Stadt sein Unwesen treibt. Daraufhin wirkt sie ganz aufgelöst: "Ein Vermummter, sagst du? Nein, ich habe nichts davon gehört. Bei Travia, muss ich nun Angst haben, auf die Straße zu gehen? Stellt er eine Gefahr dar?" Sie wedelt sich mit der Hand eilig Luft zu, und Sie versuchen schnell, die Dame zu beruhigen. Nach einem guten Zureden haben Sie auch Erfolg. Trotzdem beschließen Sie nun, das Thema zu wechseln und eine andere Frage zu stellen (417) oder Ihren Besuch allmählich zu beenden (329).

## 305

Seufzend denken Sie an Tante Hiltrud und ihr kleines Häuschen zurück, in dem Sie noch vor knapp zwei Wochen zu Gast waren. "Hoffentlich macht sie sich nicht zu viele Sorgen", geht es Ihnen durch den Kopf. Da müssen Sie auf einmal blinzeln: Während es um Sie

herum allmählich heller wird, sehen Sie immer deutlicher ein weiß getünchtes, niedliches Steinhaus vor sich. Gibt es das? Dort wohnt doch das Tantchen! In dem nun taghellen Licht liegt ein gewundener Kiesweg vor Ihnen - genau so, wie Sie ihn in Erinnerung haben. Dort sind auch die roten Kletterrosen. Waren die schon bei Ihrem letzten Besuch so prächtig gediehen? Nun öffnet sich die Tür des Hauses, und Tante Hiltrud steht verschmitzt lächelnd im Eingang: "Hallo, mein Herzchen! Schön, dass du zurück bist!"

Ungläublich, aber neugierig umarmen Sie Ihre Verwandte zur Begrüßung, und sie führt Sie in die gemütliche Küche hinein. "Du scheinst ja alles wohlbehalten überstanden zu haben. Wie geht es denn der Wendeline? Hat sie sich gefreut?", werden Sie gelöchert, nachdem Sie an einem Tisch Platz genommen haben. Sie wissen nicht so recht, wie Sie anfangen sollen, und starren grübelnd auf einen kleinen Wandspiegel. Plötzlich meinen Sie erschrocken, darin Dunkelstein zu sehen, wie er durch das Küchenfenster glotzt. Sie reißen Ihren Kopf herum, können aber niemand erkennen. Also eilen Sie an das Fenster und beugen sich hinaus. Nein, da ist nichts. Komisch, dabei waren Sie sicher, dass der Mann wutentbrannt hineingeblickt hatte.

Tante Hiltrud hat Ihre Aufregung schon bemerkt und hält eine dampfende Tasse Tee in der Hand. "Hier, das beruhigt", lächelt sie. Sie nehmen ein paar Schlucke und wundern sich, wie Ihre Tante den Tee so schnell gebräut haben konnte. Denn zuvor stand kein Wasser auf dem Ofen. Während Sie weiter an dem Tee nippen, bemerken Sie, dass Sie mittlerweile ziemlich müde geworden sind. Kaum ist es Ihnen so ganz bewusst geworden, schon hören Sie Ihre Gastgeberin sagen: "Du möchtest dich sicher erst einmal ausruhen. Ich habe nur für dich ein neues Bett zimmern lassen. Dann kannst du öfter mal zu Besuch kommen." Jetzt geraten Sie endgültig ins Grübeln (543).

## 306

Um sich das richtige Bild zu verschaffen und Licht ins Dunkel zu bringen, brauchen Sie einfach noch mehr Informationen. Deshalb nehmen Sie sich abermals vor, weitere Örtlichkeiten der Stadt zu besuchen. Sie verlassen die Herberge und begeben sich zunächst wieder in Richtung Marktplatz. Als Sie gerade dort angelangt sind, hören Sie auf einmal eine durchdringende, dunkle Frauenstimme: "Halt!" Sie blicken sich um und begreifen schließlich, dass Sie selbst gemeint sind. Aus etwa zehn Schritt Entfernung kommt eine kräftige Gardistin mit narbigen Wangen durch die Menge auf Sie zugeeilt, dahinter drei weitere Stadtwachen. Bleiben Sie stehen, um auf die Gardisten zu warten (475), oder rennen Sie davon (83)?

## 307

Wenn Sie von der Geschichte wissen, dann kennen Sie bestimmt auch den Namen der Frau, um die es sich dort drehte. Hieß sie Wendeline (524), Rusena (282), Elwine (84) oder Arnhild (162)?

Sagt Ihnen das jetzt gar nichts? Dann können Sie wohl nur nach Mandajor fragen (226) oder die Gaststätte wieder verlassen (354).

## 308

Von wegen, er ist nicht im Hause! Warum musste die Frau dann erst hineingehen? So frech sind Sie schon lange nicht mehr belogen worden. Wieso wollte er nicht mit Ihnen sprechen? Ist er so beschäftigt? Oder hat er gar etwas zu verbergen? Sie haben zwar nicht viel Wissen erlangen können, aber 1 ZE verloren (100).

## 309

Sie setzen Ihren Weg fort und erkunden die Umgebung noch weiter. Obwohl nicht die geringste Trittspur zu erkennen ist, beschleicht Sie allmählich das Gefühl, als gäbe es eine Richtung, in welche der Wald Sie lenken möchte. Wann immer Sie sich in den Kopf setzen, Ihren Pfad zu verändern, stehen Sie vor undurchdringlichem Unterholz oder müssen mühevoll Stämme vermodernder Eichen überqueren. Oft bleiben Sie dabei an ungewöhnlich spitzen Ästen hängen oder drohen, auf moosbedeckter Borke auszugleiten. Bald ist es über Ihre Wanderung spät geworden, und die Dämmerung setzt ein. Möchten Sie nun ein Nachtlager aufschlagen (29), oder versuchen Sie, so schnell wie möglich wieder aus dem Wald zu gelangen (361)?

## 310

Nach einiger Zeit liegt die Kreuzung wieder vor Ihnen - diesmal jedoch im hellen Mondlicht. Welche Richtung schlagen Sie jetzt ein? Möchten Sie nach Norden, über den Bergpass (248), nach Süden, zurück nach Hause (541), oder nach Westen, in Richtung der anderen beiden Minen (79)?

## 311

Der Blick des Mannes verfinstert sich noch weiter. Breitbeinig baut sich Ihr Gegenüber vor Ihnen auf: "Tut mir leid. Schnüffler können wir hier nicht gebrauchen. Und jetzt geht Ihr besser, bevor sich die gesamte Gilde hier versammelt hat."

Das war eindeutig! Um nicht noch mehr aufzufallen, verlassen Sie zügig das Gebäude und bringen schnell etwas Abstand zwischen sich und das Gildenhaus. Von dort halten Sie sich zukünftig lieber fern. Das - leider erfolglose - Unterfangen hat 1 ZE gedauert (100).

## 312

Zusammen mit der Praiosscheibe stehen Sie auf, um Ihren Weg auf der Fürstenstraße zeitig fortzusetzen. Heute kommen Sie zunächst durch die beiden Ortschaften Tenkingsesch und Achterholt, zwischen denen dichter Wald liegt. Am späten Nachmittag erreichen Sie schließlich Egelingsfenn, ein scheinbar recht wohlhabendes Fischerdorfchen. Hinter den Häusern und Katen können Sie bereits den riesigen Thuranssee erblicken. Interessieren Sie sich näher für den See (456), oder möchten Sie die verbleibende Zeit des Tages nutzen, um der Straße weiter zu folgen (495)?

## 313

Bitte notieren Sie sich die Nummer 194, so dass Sie sie jederzeit gut wiederfinden, und kreisen Sie die Zahl ein. Dann geht es auch schon bei Abschnitt 555 los.

## 314

Der Tempel der Leuin grenzt direkt an das Rathaus an, während der Haupteingang zum Marktplatz hin liegt. Das aus stabiler Steineiche errichtete Gebäude erweckt den Eindruck einer kleinen Wehrfestung, der noch unterstützt wird durch um und in die Tempelsäulen geschlagene Dornenkrallen und Eisennägel. Auf dem Dach des zweigeschossigen Bauwerks ist ein trutziger, von dunklem Stahl umrahmter Mast errichtet, welcher drohend in den Himmel ragt. So werden die Andergaster Bürger und Marktbesucher stets an die ständigen Auseinandersetzungen mit Nostria erinnert, welche erst seit kurzem durch einen Waffenstillstand abgelöst wurden.

Beherzt treten Sie durch das massive Tor in den Hauptaum des Göttinenhauses, welcher über und über mit verbogenem, geborstenem und teils gar blutverkrustetem Kriegszeug geschmückt ist. Nur wenige Gläubige sind momentan im Tempel - darunter einige Gardisten, die wohl gerade im Ausgang sind, aber auch ein Kriegsversehrter, welcher an zwei Krücken geht, da ihm das rechte Bein fehlt. Nach kurzem Umschauen entdecken Sie einen Geweihten der Göttin, seiner Gewandung nach offensichtlich der Tempelvorsteher persönlich. Möchten Sie ihn ansprechen (207)? Sie können natürlich auch eine Spende in die bereitgestellte Opferschale geben (15). Es steht Ihnen ebenfalls frei, das Gebäude sofort wieder zu verlassen (78).

## 315

Eine geschlagene halbe Stunde stehen Sie sich die Beine in den Bauch, bis die Blockade durch die Fuhrwerke endlich wieder beseitigt ist. Außer Ihnen quetschen sich dann auch noch zahlreiche andere Wartende durch das

Bergtor. Endlich liegt die Straße nach Norden vor Ihnen (25).

## 316

Bei Ihrem vergeblichen Versuch, das Schloss zu öffnen, gibt dieses ein Knacken von sich und ist daraufhin völlig unbeweglich. Offensichtlich haben Sie mehr Schaden angerichtet als etwas Nützliches bewirkt. Treffen Sie bei Abschnitt 187 eine andere Wahl. Aber seien Sie leise!

## 317

Bitte notieren Sie sich gut sichtbar die Nummer 180, und kreisen Sie sie ein. Dann geht es auch schon weiter bei Abschnitt 555.

## 318

Sie sind nur noch wenige Schritte von Ihrem Gegenüber entfernt und halten Ihre Waffe auf sein Gesicht gerichtet. Da spüren Sie ein leichtes Vibrieren unter Ihren Füßen. Tatsächlich erzittert mit einem Mal die gesamte Höhle, so dass feiner Staub von der Decke rieselt. Derweil erklingt ein beständiger, hoher Ton - als wären soeben zwei schlanke Klingen aufeinander geprallt. Auch Dunkelstein hat die Veränderungen bemerkt: Sie erkennen, wie er mit offenem Mund auf ein kleines Funkeln an der nahen Felswand starrt. Während der sphärische Klang immer eindringlicher wird, weitert sich das Funkeln zu einer senkrechten Linie, die weiß-gelbe Strahlen aussendet. Plötzlich scheint der Fels aufzureißen, so schnell öffnet sich das Leuchten. Ein reines Weiß erfüllt bald die ganze Höhle und verschluckt sogar das Licht der Fackeln. Sämtliche Konturen der Umgebung scheinen sich aufzulösen. Selbst als Sie die Augen schließen, blendet Sie das Gleichen ungehindert. Sie wissen nicht, wie lange der Spuk schon andauert, als alles so plötzlich endet, wie es begonnen hatte.

Vorsichtig blinzelnd öffnen Sie Ihre Augen und sehen zunächst nur große rote Flecken umhertanzen. Als diese allmählich kleiner werden, finden Sie sich in völliger Dunkelheit wieder. Wo sind Sie? Wo ist Dunkelstein hin? Nichts ist zu hören - nur der hohe Klang liegt Ihnen noch leise in den Ohren. Sie spüren kaum eine Berührung, und wissen nicht einmal, ob Sie auf festem Boden stehen oder in der Luft schweben. Merkwürdigerweise geht nichts Beunruhigendes von diesem Vorgehen aus. Statt dessen lauschen Sie genau und schauen aufmerksam in das Dunkel (470).

## 319

Der Schreiber bittet Sie, einen Moment auf einem Stuhl im hinteren Teil des Raumes Platz zu nehmen, bis er für Sie Zeit hat. Sie wussten doch, dass die Sache einen

Haken hat! Doch Ihre böse Vorahnung soll sich nicht bestätigen: Nach ein paar Minuten ist der Herr bereits wieder zurück und fragt, welche Art Material Sie denn interessieren würde. Selbstverständlich bekommen Sie die Werke nicht ausgeliehen, sondern nur zur Ansicht. Sie hätten gerne Karten der Stadt (424) oder der Umgebung (251). Sie möchten einen Einblick in Bücher über die andergastische Geschichte (147). Sie interessieren sich für andergastische Sagen und Legenden (218). Oder Sie haben Interesse an der Baukunst, speziell unter Verwendung von Steineichenholz (10).

## 320

Sie überqueren den Platz und setzen Ihren Weg auf dem anschließenden Pfad fort. Dieser ist in deutlich schlechterem Zustand als die vorhergehende Strecke. Stets müssen Sie auf der Hut sein, nicht über Felsen oder große Baumwurzeln zu stolpern. Oft erschwert Ihnen dichtes Gestrüpp das Vorankommen. Trotzdem brauchen Sie sich nur selten mit der Waffe einen Weg zu bahnen, da Sie meist doch noch einen Durchschlupf finden. Fast scheint es Ihnen, als wären diese gelegentlichen Breschen erst kürzlich geschlagen worden.

Sie sind bereits über eine halbe Stunde unterwegs, als der Pfad an einer zugewucherten Stelle endet. Sie können noch die versteckten Reste von steinernen Mauern erkennen. Doch haben eindrucksvolle Fichten und Buchen den Ort mittlerweile zurückerobert, und Efeu kriecht über die Steine. Die ganze Szenerie wird von dem voll am Himmel stehenden Madamal in ein kaltes Licht getaucht. Ihr Blick fällt auf eine nördlich gelegene, hohe Felswand mit gezacktem Kamm. Durch das Gehölz hindurch erkennen Sie an ihrem Fuß gerade eben noch ein rötliches Flackern. Eine Höhle? Vorsichtig suchen Sie sich einen Weg zwischen den Bäumen entlang und schleichen auf das Licht zu (54).

## 321

Wieselflink springen Sie zur Seite und laufen an Ihrer Gegnerin vorbei. Die Frau hat Schwierigkeiten, Ihnen so plötzlich nachzusetzen. Das ist Ihre Chance (94)!

## 322

Tatsächlich können Sie noch einige Schritte unbemerkt den Gang hinabgehen und sich in eine weitere Mulde pressen. Nun verstehen Sie die Stimmen schon deutlich besser:

"Und dafür war nun die ganze Schufterei? Ich verdiene mein Geld mit der Klinge und nicht mit der Schaufel, Dunkelstein."

"Geld ist Geld, egal wofür ich es dir zahle. Warte ab. Es soll dein Schaden nicht sein. Ich hab dir zwar schon genug in den Rachen geworfen, aber wenn du noch ein

wenig warten kannst, dann sollst du einen weitaus wertvolleren Lohn erhalten."

"Dieses Majandor? Dass ich nicht lache. Euer Wort in Phexens Ohr, aber das ist doch Spinnerei! Sagt, hatte der Alte etwa eine ansteckende Krankheit?"

Würfeln Sie bitte mit dem W6. Falls eine 6 fällt, schlagen Sie Abschnitt **512** auf. Ansonsten können Sie weiter lauschen (**554**). Natürlich steht es Ihnen nach wie vor frei, die beiden offen anzusprechen (**57**), das Überraschungsmoment zum Kampf zu nutzen (**20**) oder wieder zurückzugehen (**177**).

## 323

Nachdem Sie Ihre nasse Kleidung gegen trockene ausgetauscht haben, setzen Sie sich in den Speiseraum, wo Sie sich aus sechs köstlichen Gerichten - unter anderem "Schweinerippchen mit Speckknödeln" und "Gänsepastete mit kross gebackenem Brot" - eines aussuchen. Ein Weilchen beobachten Sie noch die anderen Gäste, darunter eine Dame mit einem Hut größer als ein Wagenrad, die bestimmt nicht von hier stammt. Schließlich aber fallen Sie hundemüde in Ihr weiches Bett und erwachen nach einer traumlosen Nacht ausgeruht bei Abschnitt **212**.

## 324

Wer verlangt, dass Sie sich von Ihrer Bewaffnung trennen, kann Ihnen ja gleich befehlen, sich nackt auszuziehen! Nein, Ihre Schätzchen behalten Sie immer bei sich! Deshalb schlendern Sie wieder von dannen. 1 ZE haben Sie verbraucht (**100**).

## 325

Dieser Kampf geht um Leben und Tod. Die Frau steht anscheinend vollkommen unter dem Einfluss eines Mittels oder gar eines Zaubers. Darum gibt sie nicht auf, bevor Sie blutend am Boden liegen, oder sie selbst durch Ihre Waffe stirbt.

### Die Blonde

**Rapier: INI 7+W6 AT 14 PA 5 TP 1W+4**

**DK N LeP 27 AuP 40 RS 1 KO 13 MR 4**

Besiegen Sie die Frau, blättern Sie bitte zu Abschnitt **133**. Wenn Sie diesen Kampf allerdings verlieren, schlagen Sie Abschnitt **449** auf.

## 326

Splitter fliegen umher, als Sie durch das Fenster springen. Wie durch ein Wunder setzen Sie unverletzt auf der anderen Seite auf. Doch darüber denken Sie nicht weiter nach: Während Rufe hinter Ihnen zu hören sind und ein Knüppel neben Ihnen zu Boden geht, laufen Sie, was das Zeug hält. Erst nachdem Sie lange nichts mehr von Ihren Verfolgern gehört haben, wagen

Sie es, sich umzudrehen. Anscheinend haben Sie den Mob abgehängt.

1 ZE hat dieses aufregende Unterfangen gedauert. In Zukunft werden Sie einen weiten Bogen um das Gildenhaus machen (**100**)!

## 327

Sie nehmen zunächst den Beginn des alten Fußpfades in Augenschein. Nach einiger Zeit entdecken Sie abgeknickte Äste und zertretene Pflanzen, welche auf eine kürzliche Benutzung des Weges schließen lassen. Des Weiteren finden Sie dort einen Abdruck, der von einem zierlichen Frauenstiefel zu stammen scheint. Auf dem Hauptweg fallen Ihnen hingegen Spuren auf, welche zu sichtbar schwereren und größeren Stiefeln gehören und weiter nach Norden führen (**385**).

## 328

Heute trübt kein einziges Wölkchen den Himmel. Außerdem ist auch der Boden trocken und gut gangbar, so dass Sie zügig vorankommen. Der Pfad folgt dem Verlauf des Ingvals, dessen Rauschen Sie stets begleitet. Sie wandern an einigen Gehöften vorbei, die jedoch meist ein ganzes Stück abseits des Weges liegen. Zu Beginn kommen Ihnen noch ab und zu ein paar Reisende entgegen - wie Sie vermuten Bauern aus der Umgebung. Bald sind Sie aber allein unterwegs. Allmählich wird das Umland immer waldreicher. Zunächst handelt es sich noch um sogenannten Niederwald, der durch erneutes Austreiben der Baumstümpfe nach der Holzernte hervorgegangen ist. Am frühen Nachmittag jedoch, eine Weile nach Ihrer ersten Rast, weist der Wald kaum noch Spuren der Nutzung durch den Menschen auf. Und das, obwohl hier einige imposante Baumriesen stehen, welche bestimmt einen guten Gewinn versprechen würden. Der Wald wirkt düster, und seine Bäume sind ungewöhnlich knorrig. Das dichte Unterholz verwehrt Ihnen einen tieferen Einblick, doch hat dieser Wald nicht mehr viel mit dem hellen Eichenforst von heute morgen zu tun. Nirgends ist ein Pfad hinein zu sehen. Zieht Sie der Wald irgendwie an (**80**)? Oder setzen Sie Ihren Weg lieber fort, um diesen finsternen Ort möglichst schnell hinter sich zu bringen (**215**)?

## 329

Als Sie Anstalten machen, sich zu verabschieden, sieht Frau Eichinger Sie ganz enttäuscht an: "Du willst schon gehen? Bleib doch noch ein bisschen! Ich mach uns was Schönes zu essen! Gute Hausmannskost!"

Das Angebot klingt verlockend. Möchten Sie noch eine Mahlzeit mit Wendeline einnehmen (**439**), oder sagen Sie jetzt endgültig auf Wiedersehen (**359**)?

## 330

Das ist aber ärgerlich. Somit müssen Sie wohl eine der Fackeln mitnehmen. Hoffentlich schöpft niemand Verdacht, wenn sie auf einmal weg ist. Aber wenigstens haben Sie eine Lichtquelle (461).

## 331

Als Reaktion erhalten Sie nur ein stummes Schnappen nach Luft. Wollen Sie Ihre Drohung nun wahr machen (33)? Oder werfen Sie die Plötze doch wieder ins Wasser zurück (170)?

## 332

Sie erzählen der Geweihten von dem Tod des alten Mannes, lassen dabei aber lieber sein blutiges Ende aus. Tatsächlich kennt sie ihn persönlich: "Der arme Olrich Finkenbaum! Er war ein treuer Anhänger der Travia und kam oft hierher. Besonders seit seine Frau vor vielen Jahren starb. Er hat nie eine andere Frau auch nur angesehen. In letzter Zeit war er allerdings selten hier. War wohl ziemlich beschäftigt. Olrich konnte nämlich ein richtiger Eigenbrötlerei sein, der sich tage- und wochenlang nicht blicken ließ. Danach kehrte er oft mit einer Schnitzerei zurück. Einige der Heiligenstatuetten hier im Tempel stammen von ihm. Man sieht ihnen die Liebe, mit der sie hergestellt wurden, wahrlich an. Neben seinen Märchen war das wohl das Einzige, was ihn von der Einsamkeit abzulenken vermochte."

Das ist ja schon mal was! Möchten Sie noch ein wenig bezüglich Olrich weiterbohren? Anscheinend weiß Ludmila einiges über ihn (413). Sie können aber auch lieber eine andere Frage von Abschnitt 181 stellen. Wenn Sie der Meinung sind, nun genug gefragt zu haben, steht es Ihnen frei, den Tempel zu verlassen (120) oder noch etwas zu spenden (69).

## 333

Mit einer Klingenwaffe können Sie sich nach einiger Zeit problemlos befreien. Eine stumpfe Waffe erfordert jedoch eine *Körperkraft*-Probe +4. Dreimal dürfen Sie Ihr Glück versuchen, bevor Sie erschöpft aufgeben. Eine Peitsche ist hier allerdings völlig nutzlos. Haben Sie Erfolg (434), oder sieht es schlecht für Sie aus (502)?

## 334

Sie stoßen sich vom Boden ab, um quer über eine Ecke des Karrens zu springen. Kaum sind Sie in der Luft, geraten Sie jedoch mit einem Fuß an einen Griff des Wagens, überschlagen sich und landen krachend in dem benachbarten Marktstand, der unter Ihrer plötzlichen Last zusammenbricht. Als Sie sich aus einem Berg von

Kartoffeln freigekämpft haben, stehen bereits die vier Gardisten um Sie herum (475).

## 335

Alles Schöne hat einmal ein Ende. Und so verabschieden Sie beide sich noch in dieser Nacht voneinander, auch wenn es schwer fällt. Aber vielleicht wird es einmal ein Wiedersehen geben, falls die Götter es wollen.

Nun blättern Sie bitte zu dem Abschnitt, dessen Nummer Sie notiert und doppelt unterstrichen haben.

## 336

Beschwingt verlassen Sie das Haus der Göttin. 1 ZE haben Sie hier verbracht (100).

## 337

Über Ihre Erkundigungen ist die frühe Nacht hereingebrochen. Das Madamal steht hell am Himmel. Vorbei an wenigen Nachtschwärzern schlendern Sie aufmerksam durch die Gassen. Diesmal sind Sie vorsichtiger. Dabei haben Sie von dem Maskierten heute nichts bemerkt. Aber das war ja schon einmal so. Wie zur Beruhigung greifen Sie nach Ihrer Waffe, um den richtigen Sitz zu überprüfen, damit Sie im Ernstfall keine Zeit verlieren. Da Sie nach dem Drohbrief auch die zweite, weitaus handgreiflichere Warnung in den Wind geschlagen haben, ist heute Abend höchste Wachsamkeit geboten.

Tatsächlich - als hätten Sie Ihre Gedanken laut ausgesprochen - hören Sie auf einmal eine zornige, ja beinahe wilde Frauenstimme hinter sich: "Halt, du dreckige Ratte! Heute wirst du Bekanntschaft mit Golgari schließen!"

Kampfbereit drehen Sie sich um und sehen die kleine, blonde Frau in einen Mondstrahl treten. Ihre Bewegungen wirken ruckartig, und ihr Gesicht ist vor Zorn verzerrt. Mit einem Brüllen und ohne jeglichen Versuch von Heimlichkeit kommt sie auf Sie zugerannt, die geziückte Klinge voran. Während auch Sie Ihre Waffe ziehen und die Blonde immer näher kommt, erkennen Sie, dass ihre Pupillen merkwürdig aufgerissen sind. Anscheinend steht sie unter dem Einfluss eines Rauschmittels oder gar eines Zaubers (186).

## 338

Bitte legen Sie eine *Gewandtheits*-Probe +3 ab. Ein Erfolg führt zu Abschnitt 220, anderenfalls geht es bei Abschnitt 264 weiter.

## 339

Das Symbol, welches der Geweihte in die Asche gezeichnet hatte, kommt Ihnen bekannt vor: In der Alchimie ist es das Zeichen des vollen Madamals. Hat das wohl etwas zu bedeuten? Oder ist es bloß ein merkwürdiger Zufall?

Sie können noch nach Mandajor fragen (183), wenn Sie dies nicht zuvor schon getan haben. Sonst bleibt Ihnen nur noch die Wahl zwischen einer Spende (448) und dem Verlassen des Tempels (378).

## 340

Sie entfernen aufgeregzt den Stein, mit welchem Sie den Mauerspalt verschlossen hatten: Das Buch ist tatsächlich noch da. Erleichtert nehmen Sie es wieder an sich. Sobald Ihnen in Ihrer Herberge wieder etwas mehr Licht und Ruhe gegönnt sind, können Sie die letzten Einträge bei Abschnitt 302 lesen. Natürlich können Sie von da an auch immer wieder einen Blick auf den ersten Teil des Buches bei Abschnitt 239 werfen, sofern Sie nicht gerade mit Dingen beschäftigt sind, wie in einem reißenden Fluss zu schwimmen. Notieren Sie sich die beiden Nummern, bevor es nun mit Abschnitt 118 weitergeht.

## 341

Sie winden sich, um Ihrem Gefängnis zu entkommen. Doch alles, was Sie erreichen, ist, dass auch noch Ihr Licht zu Boden geht. Nun ist der Schatten nahe heran: eine schwarze, dicht behaarte Spinne. Entsetzt bemerken Sie, wie ihr eine gelbliche Flüssigkeit von den Kiefern tropft. Zum Glück kommen Sie wenigstens noch an Ihre Waffe heran. Sie können sich zu Beginn jeder Kampfrunde neu entscheiden, ob Sie sich mit einer *Gewandtheits*-Probe zu befreien versuchen oder lieber mit Attacke und Parade gegen die Kreatur kämpfen. In beiden Fällen wird der Zuschlag für jede Probe in der nächsten Kampfrunde um einen Punkt erhöht, bis Sie sich schließlich befreit haben (95) oder der Kampf beendet ist - entweder zu Ihren Gunsten (130) oder zu Gunsten der Spinne (9). Zu Beginn des Kampfes beträgt der Probenzuschlag +4.

### Höhlenspinne

<b>INI</b>	<b>5+W6</b>	<b>AT</b>	<b>8</b>	<b>PA</b>	<b>2</b>	<b>TP</b>	<b>1W+3 (+Gift)*</b>	
<b>DK H</b>	<b>LeP</b>	<b>22</b>	<b>AuP</b>	<b>20</b>	<b>RS</b>	<b>1</b>	<b>MR</b>	<b>6</b>

\*Bei jedem Biss, der Schadenspunkte verursacht, sinken AT, PA, GE, FF und KK um jeweils einen Punkt. Pro Tag regenerieren sich die genannten Werte wieder um je einen Punkt.

## 342

Als Sie auf den Priester zugehen, mustert er Sie mit kalten und stechenden Augen. Ein unangenehmes Gefühl befällt Sie, welches Sie das letzte Mal

verspürten, als man Sie mit sechs Jahren beim Klauen eines Apfels vom Marktstand erwischen hatte. Noch heute erinnern Sie sich allzu gut daran, wie Ihnen damals der Hosenboden versohlt wurde. Sie räuspern sich etwas verlegen. Nach einem Märchen oder einem Verbrecher sollten Sie sich bei dem Geweihten wohl besser erst gar nicht erkundigen. Möchten Sie ihn vielleicht nach dem alten Mann fragen? Vielleicht kann sich der Priester an ihn erinnern (421). Oder lassen Sie das lieber und denken sich schnell irgendetwas Belangloses aus (376)?

## 343

Obwohl die Blonde grimmig mit dem Rapier nach Ihnen schlägt, schaffen Sie es, der Klinge auszuweichen und dabei an Ihrer Gegnerin vorbei zu laufen. Jetzt gilt es! So schnell Sie können rennen Sie weiter. Die Frau hat noch nicht aufgegeben: Sie ist Ihnen dicht auf den Fersen. Da hören Sie auf einmal ein Rumpeln und einen hellen Aufschrei hinter sich. Anscheinend ist Ihre Verfolgerin über irgendetwas gestolpert. Ohne sich umzublicken, laufen Sie weiter. Diesen Vorsprung müssen Sie ausnutzen (94)!

## 344

Sehr zu Ihrer Verärgerung ist die Schatulle verschlossen. Sie können bei Abschnitt 134 eine Alternative wählen oder versuchen, das Schloss zu knacken (538).

## 345

Der Verkäufer ist sichtlich erfreut über ein so gutes Geschäft und reicht Ihnen ein kleines Fläschchen. "Zur Anwendung muss der gesamte Inhalt mit einem Mal getrunken werden", erläutert er Ihnen.

Sie können das Fläschchen jederzeit verwenden - vorausgesetzt, Sie sind nicht gerade in Handlungen wie einen Kampf verstrickt. Notieren Sie sich die Nummer 26. Dieser Abschnitt klärt Sie über die Wirkung des Trankes auf, sobald Sie ihn einsetzen. Nun geht es zurück zu Abschnitt 455.

## 346

Leider stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, als Sie die Herberge betreten wollen. Erst ausdauerndes Klopfen bewirkt ein Öffnen und die Verärgerung des Wirtes. Doch das ist Ihnen jetzt egal. Todmüde gelangen Sie auf Ihr Zimmer (485).

## 347

Mit sicheren Schritten haben Sie auch den Rest des Anstiegs nach kurzer Zeit hinter sich gebracht.

Nachdem Sie den Dreck von Ihrer Kleidung notdürftig abgestreift haben, setzen Sie Ihren Weg fort (**567**).

## 348

Sie bekommen eine - für andergastische Verhältnisse - recht detaillierte Karte des nördlichen Umlandes vorgelegt. Allerdings ist hauptsächlich die einzige von der Stadt Richtung Firun gehende Reiseroute darauf abgebildet. Diese führt die gesamte Andra hinauf. Nach etwa 20 Meilen, also einem Fußmarsch von einem guten halben Tag, erreicht man den Ort Andrafall. Von hier sind es noch einmal circa 25 Meilen bis zur Quelle des Flusses, die sich bereits in den Ausläufern des Südlichen Steineichenwaldes befindet. Ab Andrafall ist der Weg jedoch anscheinend schlechter gangbar als zuvor, wie Sie der Karte entnehmen können. Auf dem ganzen Wegstück sind immer wieder einmal Abzweigungen zu Plätzen eingezeichnet, an denen mehr oder weniger großflächig Holz geschlagen wurde und wird. Sie liegen oft mehr als eine Tagesreise in den Wald hinein. Von der Quelle der Andra sind es noch einmal 25 Meilen, bis man sich tatsächlich im Steineichenwald befindet. In diesem Gebiet wird auch deutlich, dass der Steineichenwald nicht nur das namensgebende Nutzholz, sondern auch Eisenerz liefert: Allein drei Minen sind hier eingezeichnet. Namentlich die Düstergrube, die Andertiefen und "Vetterchen Bogumil". Die letzten beiden sind jedoch bereits stillgelegt. Der Weg führt schließlich weiter über Berge und Pässe, bis man nach gut 20 Meilen den Ort Anderstein jenseits des Gebirges erreicht. Ein Pfad, welcher anscheinend höchst selten und nur von den wagemutigsten Wanderern genutzt wird.

Es hat eine halbe ZE gedauert, sich mit der Karte zu beschäftigen. Sie verlassen nun das Rathaus (**463**) oder verlangen noch weiteres Material, sofern Sie noch ZE für den heutigen Tag haben (**319**).

## 349

Sie rennen schreiend in das Haus hinein und schwingen Ihre Waffe. Erst wissen die beiden Kartenspieler gar nicht, wie ihnen geschieht, doch dann haben auch sie ihre Klingen gefasst. Und bald schon werden Sie es wohl mit zwei weiteren Gegnern zu tun haben: Eine Frau und ein älterer Mann haben bis jetzt ein Nickerchen auf dem Boden gehalten und sind durch Ihre Aktion aufgewacht. Vor dem eigentlichen Kampf bei Abschnitt **438** können Sie schnell noch zwei unparierte Attacken auf den vorderen Mann ausführen.

## 350

Auch in dieser Nacht haben Sie das Zimmer für sich allein, so dass Sie das andere Bett wieder zum Versperren der Tür nutzen. Ihre Waffe legen Sie vor dem Schlafengehen griffbereit neben sich ab. Ob das

heute die letzte Attacke war? Eine Weile starren Sie noch an die dunkle Zimmerdecke, bis Sie schließlich in einen traumlosen Schlaf hinübergleiten und erst kurz vor Sonnenaufgang wieder erwachen (**222**).

## 351

Noch immer bleibt alles ruhig. Bislang hat anscheinend niemand von Ihnen Notiz genommen. Sie stehen nun in der Küche des Hauses: Der kleine Ofen am Fenster wird links und rechts von zwei Regalen gesäumt. Diese stehen voller Kochgeschirr und verschiedenstem Eingemachten. Aber auch eine kleine Traviastatue wacht hier über das Heim. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein Tisch, an dessen freien Seiten je ein schön gearbeiteter Stuhl steht. Auf dem Tisch liegen hölzernes Essbesteck und eine Schüssel, in der sich noch trockenes Brot befindet.

Nur ein schäbiger Besenschrank wartet hier auf eine genauere Untersuchung (**3**). Sie können die Küche auch sofort durch die Tür in der Ostwand verlassen (**76**).

## 352

Sie kehren der merkwürdigen Szene den Rücken zu und gehen fort, bis alles hinter Ihnen wieder in der Dunkelheit verschwindet. Aber wohin sollen Sie sich schon wenden? Der Gedanke an einige bekannte Orte geht Ihnen durch den Kopf. Wandern Sie in der Erinnerung zurück in den Steineichenwald (**503**)? Oder möchten Sie lieber wieder nach Andergast (**62**)? Vielleicht sehnen Sie sich auch zu Tante Hiltrud zurück (**305**).

## 353

Was geht da vor? Voller Heldenmut ziehen Sie Ihre Waffe und rennen los. Als Sie um die Ecke biegen, hinein in den Hinterhof, sehen Sie einen alten Mann zu Boden gehen, der kramphaft versucht, mit beiden Händen einen schwer blutenden Schnitt an seiner Kehle zu bedecken. Neben ihm steht ein maskierter Mann, der Sie aufgrund Ihrer eiligen Schritte bereits bemerkt hat. Er ist mittelgroß, und seine dunkle Augenbinde reicht bis unter das braune Haar. In einer Hand hält er einen blutigen Degen. Wollen Sie den Maskierten angreifen (**504**), oder wird Ihnen das Ganze nun doch zu gefährlich, und Sie treten schnellstens den Rückzug an (**432**)?

## 354

Kurz nach Mittag nimmt das Rauschen der Andra beständig zu. Als der Wald allmählich zurückweicht, können Sie auch erkennen, weshalb: Von einem bestimmt vierzig Schritt hohen Plateau ergießt sich der Fluss in einem Sturzbach hinab, bis die Wassermassen tosend in einem breiten Becken landen und von dort

schließlich wieder ruhiger weiterfließen. Sie halten einen Moment lang staunend inne. Sogar einen Regenbogen können Sie in dem feinen Sprühnebel der Gischt entdecken. Sie nähern sich dem Schauspiel noch ein wenig auf dem Pfad, bis der Lärm ohrenbetäubend ist. Dann führt der Weg etwas abseits des Wasserfalls in großen Windungen eine Steigung hinauf. Von hier oben haben Sie einen herrlichen Ausblick. Sie meinen, selbst die Rauchfahnen der Köhler bei Andergast zu erblicken. Ganz oben angelangt sehen Sie bereits das Dorf Andrafall. Obwohl das Örtchen nicht sehr groß ist, geht es hier ziemlich geschäftig zu: Allgegenwärtig ist der Geruch frisch geschlagenen und verarbeiteten Holzes. Einige Arbeiter holen treibende Holzstämme aus dem Wasser der Andra, um sie vor der Beschädigung durch den Wasserfall zu retten. Gleich mehrere Schmieden können Sie entdecken, des Weiteren zwei Krämer.

Was möchten Sie tun? Suchen Sie einen Krämer auf (393)? Vielleicht wollen Sie sich mit einem Bewohner unterhalten? Dann könnten Sie zum Beispiel in das nahegelegene Gasthaus "Waldeslust" gehen (481). Oder folgen Sie dem Pfad direkt weiter nach Norden (517)?

## 355

"Wir brauchen immer Leute - vorausgesetzt, sie können kräftig zusacken. Vor allem unsere Schmelze ist zur Zeit unterbesetzt. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Euch noch heute einschreiben. Der Verdienst liegt bei 20 Silberlingen im Monat. Obendrein erhaltet Ihr noch Kost und Logis. Allerdings verpflichtet Ihr Euch für mindestens drei Monate."

Verlockt Sie dieses Angebot (285)? Ansonsten können Sie nun gehen (381) oder auch schnell eine andere Frage stellen (505).

## 356

Wie ärgerlich, jetzt haben Sie allein mit dem Weg 1 ZE verschwendet (100).

## 357

Der Wächter weist Ihnen den Weg zum Akademieeingang und bittet Sie, sich an den direkten Pfad zu halten. Sie laufen am Rande eines großen Innenhofs entlang, auf dem allerlei Geräte für Übungen und körperliche Ertüchtigungen aufgebaut sind. Ein kleines Grüppchen berobter Magier steht um einen Studiosus herum, welcher gerade eine imposante Feuerlanze aus seinen Fingern schießen lässt. Das Ziel, eine Strohpuppe, ist im Nu verbrannt. Von den Magiern ist höflicher Applaus zu hören. Etwas zügiger eilen Sie nun auf das Hauptgebäude zu und betreten schließlich eine kleine Eingangshalle.

Aus einem angrenzenden Raum kommt eine junge Schülerin auf Sie zu, um Sie zu begrüßen: "Willkommen im Kampfseminar Andergast! Mein

Name ist Dorota. Wie kann ich Euch helfen?" Noch einmal holen Sie tief Luft, um zu erklären, dass Sie in der Akademie nach Wissen suchen und gerne mit einem Magister sprechen oder vielleicht gar die Bibliothek besuchen würden. Daraufhin schaut Sie das Mädchen entschuldigend an: "Es tut mir außerordentlich leid. Momentan werden viele Prüfungen abgehalten und die neuen Lehrpläne besprochen. Deshalb haben die Magister nur nach Terminabsprache Zeit für Besucher. Der nächste Termin ist frühestens in einer Woche möglich." Sie wollen gerade verärgert zu einer Antwort ansetzen, da hellt sich die Miene der Novizin wieder auf: "Aber Meister Eulrich, unser Bibliothekar, ist bestimmt gerne bereit, Euch Einsicht in einige Bücher zu gewähren. Dafür müsstet Ihr allerdings eine Gebühr bezahlen. Ich glaube, sie liegt bei einem Silbertaler." Was sagen Sie dazu?

Nehmen Sie das Angebot der Scholarin an (496), oder verleihen Sie lieber Ihrem Zorn Luft, was das denn hier für ein inkompetenter Haufen Akademiker ist (128)? Falls Sie zur Zeit pleite sind oder Ihnen die Lust vergangen ist, können Sie auch wieder gehen (214).

## 358

Autsch! Was für ein Biest! Sie ziehen die Hand zurück und betrachten Ihren schmerzenden Finger. Einige Blutstropfen rinnen daran herab (1 SP). Ihnen ist erst einmal die Lust am Helfen vergangen. Aber zum Glück ist das verwertbare Gemüse auch bereits zum größten Teil wieder verladen. Schließlich kommt die Bäuerin auf Sie zu und drückt Ihnen dankbar einen Kuss auf die Wange. Peinlich berührt starrt Sie danach auf Ihren Finger: "Vielen Dank, dass Ihr mir geholfen habt. Tut mir sehr leid, dass Ihr dafür auch noch gebissen wurdet." Sie winken lächelnd ab. "Das ist nur die Schuld dieses elenden Schweinehirten!", spricht die Frau nun deutlich lauter in eine andere Richtung. "Ach ja?", kommt schon die Antwort. "Wer ist denn hier zu blöd, einen Karren zu lenken?"

Sie ziehen sich nun höflich aus dem aufkommenden Streit zurück und verlassen Andergast durch das frei gewordene Bergtor (486).

## 359

Sie beteuern Wendeline vielmals, wie gern Sie ihre Gastfreundschaft in Anspruch nehmen würden. Aber leider haben Sie gar keine Zeit mehr. Schließlich hat die Gute ein Einsehen und verabschiedet Sie mit einer herzlichen Umarmung. Mittlerweile ist 1 ZE vergangen (100).

## 360

Mit klopfendem Herzen schließen Sie Ihre Augen. Nach und nach wird es völlig still. Nichts scheint mehr um Sie herum zu geschehen. Kurze Zeit später jedoch

bemerken Sie einen leichten Luftzug, der immer stärker wird. Sie meinen, den Boden unter den Füßen zu verlieren und schlagen Ihre Augen schnell wieder auf. Das gibt es doch nicht! Sie schweben weit, weit über dem Erdboden, der Schwerkraft spottend. Dutzende von Schritt unter Ihnen liegen grüne Wiesen und goldgelbe Felder im Licht der Praiosscheibe. Der Wind zerrt Ihnen nun an Kleidung und Haaren. Trotzdem verschlägt es Ihnen bei diesem Anblick beinahe den Atem. Intuitiv vollführen Sie einige Bewegungen, als würden Sie im Wasser schwimmen wollen, und tatsächlich gleiten Sie ohne die geringste Mühe vorwärts. Als Sie schließlich feststellen, dass es auch ohne diese Gesten gelingt, breiten Sie einfach die Arme aus und fliegen los.

Winzig scheinende Häuschen sausen unter Ihnen hinweg. Kühe und Pferde auf den Weiden stieben auseinander, als Sie nur wenige Schritt entfernt an ihnen vorbeifliegen, bevor Sie wieder in hohem Bogen aufsteigen. Die Bauern in den Feldern starren Ihnen fassungslos hinterher. "Wie kann das nur sein?", geht es Ihnen durch den Kopf. Ein uralter Traum von Ihnen, ja wahrscheinlich jedes einzelnen Menschen, ist soeben wahr geworden. Jetzt tauchen Sie in einen Vogelschwarm ein und halten gemeinsam mit ihm auf einen Hügel zu. Am höchstem Punkt angelangt, entdecken Sie auf einmal eine Gestalt. Ist das nicht Dunkelstein? Tatsächlich. Sein Gesicht ist von Zorn entstellt. Doch bisweilen zuckt sein Körper wie unter Peitschenhieben zusammen. Während Sie einen Moment über eine mögliche Flucht nachdenken, bemerken Sie, wie das Licht der Praiosscheibe immer mehr abnimmt. Die Vögel stoßen schrille Schreie aus, während sie abdrehen, und in Ihren Körper kehrt die altbekannte Schwere zurück. Im mittlerweile fast vollkommen finsternen Raum nähert sich Ihnen Dunkelstein entschlossen (391).

## 36 I

An diesem Ort möchten Sie keinen Augenblick länger verweilen. Erst recht nicht bei Nacht! Zügig stapfen Sie zwischen den riesigen Stämmen hindurch und nutzen noch das letzte Licht des Tages, um möglichst rasch einen Weg aus dem Wald zu finden. Je dunkler es um Sie herum wird, desto dichter scheinen die Bäume beieinander zu stehen. Noch entschlossener als zuvor dringen Sie durch das Unterholz. Zweige zerren an Ihrer Kleidung, Wurzeln lassen Sie stolpern, und Äste schlagen in Ihr Gesicht. Es scheint, als wäre ein unseliges Leben in das Gehölz geraten. Endlich gelangen Sie an eine etwas weniger dicht bewachsene Stelle. Hier halten Sie kurz an, um Atem zu schöpfen. Da hören Sie hinter sich ein Rascheln. Sie drehen sich um. Was war das? Jetzt kommt es von rechts, nein von links! Auf einmal sehen Sie im Mondlicht eine Vielzahl peitschenartiger und dornenbewehrter Zweige, welche mit listigen oder pfeilschnellen Bewegungen nach Ihnen

greifen und schlagen, welche Sie an Haaren und Kleidung reißen oder Ihre Haut aufritzen. Da eine Flucht bei diesem vielfachen Angriff vergebens wäre, ziehen Sie Ihre Waffe (206).

## 362

Sie geben einige Münzen in den Opferstock. Die Kranken sind gewiss für jede Spende dankbar. Da darf es auch ruhig mal etwas mehr sein. Mit erleichtertem Gewissen verlassen Sie nun den Tempel (431) oder suchen noch das Gespräch mit den Geweihten, falls Sie das nicht bereits getan haben (529).

## 363

Ein stechender Schmerz jagt durch Ihren Oberschenkel (1W+1 TP). Als Sie an sich herablicken, sehen Sie im Mondlicht einen Dolch in Ihrem Bein stecken. Ohne zu zögern, ziehen Sie ihn heraus und blicken sich um. Am Ende der Gasse steht der Maskierte mit erhobenem Degen. Nehmen Sie seine Herausforderung an (498), oder ergreifen Sie die Flucht durch die Gasse zurück (209)? Sollte Sie der Treffer tödlich verletzt haben, sehen Sie all das nur noch in weiter Ferne (465).

## 364

Etwas Ablenkung haben Sie sich jetzt redlich verdient! Nach kurzer Suche stoßen Sie auf eine Schänke mit dem einladenden Namen "Die Schnapsdrossel". Momentan sitzen nur drei weitere Gäste an der Theke, und Sie beschließen, ihnen Gesellschaft zu leisten. Auf einen Fingerzeig von Ihnen schiebt die üppige Wirtin einen Krug Dunkelbier herüber. Während Sie den Krug langsam leeren, lassen Sie noch einmal die aktuellen Ereignisse an sich vorüberziehen. Was für ein Schlamassel! Und alles nur wegen Tante Hiltrud! Oder war es gar das Schicksal selbst, das Sie hierher verschlagen hat? Wenn ja, welche Aufgabe kommt Ihnen dann bei der ganzen Sache zu? Autsch, solche Gedanken machen einem ja richtig Kopfschmerzen. Zum Glück ist das Bier ein gutes Gegengewicht.

Allmählich hat sich die Schänke gefüllt. Sie sinnieren gerade darüber, ob Phex bei all dem seine Finger im Spiel hat, als Sie eine tiefe Stimme und ein verlockendes Angebot jäh aus Ihren Gedanken reißen. "He, du da!", klingt es von einem nahe stehenden Tisch. "Wie wär's mit einem kleinen Trinkspielchen? Du gegen meine Wenigkeit. Oder vertreibt man sich die Zeit bei dir zu Hause nur mit Spitzenklöppeln?" Die nette Offerte, welche von einem schmerbüchigen Kaufmann stammt, wird von drei anderen um den Tisch sitzenden Gästen lautmalisch unterstützt, indem sie ihre Fäuste auf die Tischplatte hämmern.

Das lassen Sie sich bestimmt nicht zweimal sagen. Der Typ kann im wahrsten Sinne des Wortes sein blaues Wunder erleben (553)! Vielleicht sind Sie aber auch der

Auffassung, bereits genug Zeit sinnlos vergeudet zu haben, und verlassen nun die "Schnapsdrossel" (284).

## 365

Die Fensterläden sind schnell geöffnet. Bloß das dahinter liegende, hölzerne Gitterfenster möchte nicht so, wie Sie es gerne hätten. Es scheint verzogen zu sein, weshalb es sich in seinem Rahmen nur schwer nach oben schieben lässt. Legen Sie eine *Körperkraft*-Probe +3 ab. Gelungen (267) oder misslungen (200)?

## 366

Sie erkennen, dass sich einige frische Erdspuren auf den Steinen des westlichen Weges befinden. Hier muss wohl vor kurzer Zeit jemand hergelaufen sein, der aus den südlichen Wäldern gekommen ist (300).

## 367

Weit bis nach Sonnenuntergang warten Sie darauf, dass etwas anbeißt - aber vergeblich. Schließlich haben Sie genug. Ohne den kleinsten Fang suchen Sie sich einen gemütlichen Schlafplatz mit Blick auf den See und sind schnell eingeschlummert. Die Wanderung hat Sie doch mehr angestrengt, als zunächst angenommen (266).

## 368

Die Geweihte gerät ins Grübeln, als Sie ihr den Mann beschreiben. "Hatte er eine Tochter?", fragt sie. Sie nicken freudig, in der Hoffnung auf einen Hinweis. "Ja, ich kann mich erinnern", sagt Tsalinde. "Vor etwa fünf Jahren war der alte Olrich Finkenbaum mit Tochter und Schwiegersohn hier. Die Tochter hatte seinen Enkel im Arm - Havel hieß er, glaube ich -, damit ich ihm den Geburtssegen ausspreche. Der Junge war wirklich ein Wonneproppen! Seitdem habe ich leider niemanden mehr aus der Familie gesehen. Nein, halt: Vor ein paar Monaten war Olrich ja nochmal hier und hat mit mir ein kurzes Pläuschchen über andergastische Märchen gehalten. Ich weiß gar nicht mehr, wie wir darauf gekommen sind. Aber als ich ihm das Märchen von dem kleinen Eichhörnchen erzählt habe, hat er es plötzlich so eilig gehabt. Wisst Ihr, es ist ja eine furchtbar traurige Geschichte, wie das Eichhörnchen eines Tages aufwacht und seine Mutter verschwunden ist. Einsam und verloren streift es nun durch den Wald. Stellt Euch nur vor, wie es mit knurrendem Magen von Baum zu Baum hüpfelt, um kleine Nüsschen zu finden ..."

Langsam ahnen Sie, warum Olrich auf einmal so in Eile war. Sie hören noch ein Weilchen zu, wie das kleine Eichhörnchen auf seiner gefahrvollen Reise die böse Frau Eule und den lieben Herrn Dachs trifft, bis es Ihnen an einem geeigneten Moment gelingt, den Redeschwall der Priesterin zu beenden. Wenn Sie möchten, können Sie noch nach Mandajor fragen (501).

Sonst verlassen Sie nun den Tempel (336) oder spenden etwas (123).

## 369

"Ich muss nun wirklich gehen", verkünden Sie und verlassen schließlich den "Silberkelch". Schauen Sie nun nach der Zahl, welche Sie notiert und doppelt unterstrichen haben. Dann blättern Sie zu dem Abschnitt mit der entsprechenden Nummer.

## 370

Langsam lassen Sie sich wieder an der Felswand herab und begeben sich in ausreichende Entfernung zu dem Wall. Wohin wenden Sie sich nun? Wollen Sie zu der Kreuzung von heute Abend zurückgehen (310), oder möchten Sie sich in den sicheren Wald schlagen, um möglichst weit weg von hier zu gelangen (56)? Falls Sie zuvor einen Schlafplatz in einer Hütte zugewiesen bekommen haben, können Sie auch diesen aufsuchen (418).

## 371

Ludmila schaut Sie kopfschüttelnd an: "Da kann ich Euch leider nicht mehr weiterhelfen. Wenn Ihr mich nun entschuldigt? Die Pflicht ruft. Travia zum Gruße!" Ihnen bleibt wohl nichts anderes übrig, als den Tempel nun zu verlassen (120) oder noch eine kleine Spende zu entrichten (69).

## 372

Wenn das, was die Wirtin erzählt hat, stimmt, dann scheint die von Ihnen gewählte Route richtig zu sein. Also weiter in den Norden! Falls Sie noch dringend etwas besorgen möchten, können Sie kurz bei der Krämerin Mirnhild vorbeischauen (17). Ansonsten verlassen Sie Andrafall direkt bei Abschnitt 23.

## 373

Sie werfen einen Blick in die Werkstätten, der Sie vermuten lässt, dass hier neben der Aufbereitung von Erz auch einige Schmiedearbeiten erledigt wurden. Bis auf einen großen Amboss wurde jedoch alles Brauchbare entfernt. Auch die Hütten, welche wohl als Behausung der Arbeitenden dienten, enthalten nichts mehr von Wert. Teilweise sind ihre Dächer schon eingefallen, während manche Tür vom Wind halb ausgerissen wurde. Möchten Sie nun dem Pfad folgen (320), oder gehen Sie zum Eingang der Mine (66)?

## 374

Ein letztes Mal geht es vorbei an Burg Andergast, dann haben Sie auch schon das Südtor durchschritten, durch welches Sie erst vor ein paar Tagen die Stadt betreten

hatten. Sie queren den Fluss über die Brücke und eilen durch die bereits bekannte Ingvalfeste hindurch. Schließlich haben Sie die Stadt hinter sich gelassen und sehen die breite Fürstenstraße vor sich (45).

## 375

Nach kurzer Zeit finden Sie ein zusammengeknülltes Papier. Sie glätten es vorsichtig und bemühen sich, dass es nicht nass wird. Anscheinend war es einmal sorgsam gefaltet und mit Wachs verschlossen. "An Rusena" ist es adressiert. Sein Inhalt lautet:

"Du bist jetzt auf Dich allein gestellt. Halte das Subjekt auf. Die Mittel sind egal. Das Elixier wird Dir Mut verleihen.  
LD"

Wer ist "LD"? Gedankenvoll stecken Sie den Zettel ein. Eine weitere Durchsuchung der Leiche bringt keine neuen Hinweise. Anschließend verstecken Sie den schlaffen Körper in einem Gebüsch und verwischen die Spuren dorthin. Dann setzen Sie beunruhigt und merklich achtsamer Ihren Weg fort (43).

## 376

"Praios zum Gruße, Euer Gnaden! Das Wetter ist heute sehr angenehm, nicht wahr? Der Herr meint es wohl gut mit uns", hören Sie sich tatsächlich sagen. Der Priester nickt nur stumm und fügt nach einer Weile hinzu: "Vergiss niemals: Herr Praios sieht alles."

Jetzt möchten Sie aber doch schnell gehen (499). Falls Sie es noch nicht getan haben, können Sie auch etwas spenden (539).

## 377

Der Stollen steigt leicht an. Über den Boden läuft Ihnen sehr langsam, aber beständig ein kleines, rötlich gefärbtes Rinsal entgegen. Sie müssen aufpassen, wohin Sie Ihre Schritte setzen, um nicht plötzlich auszugleiten. In sanften Windungen gräbt sich der Gang immer weiter in den Fels hinein. Erst nach etwa zehn Minuten findet sich eine Abzweigung nach rechts. Der von dort weiterführende Stollen ist allerdings kurz nach Beginn bereits verschüttet, so dass Sie weiterhin dem Hauptgang folgen. Doch nur wenige Schritte später endet auch dieser abrupt. Sie leuchten die Wand an und meinen zu erkennen, dass hier noch eine winzige Erzader verläuft. Anscheinend war diese jedoch zu gering, um noch ausgebeutet zu werden. Da Sie nichts weiter finden, begeben Sie sich zurück und wählen einen anderen Gang (219).

## 378

Ehrfürchtig schreiten Sie aus dem Haus des Schmiedegottes. Dort haben Sie insgesamt 1 ZE verbracht (100).

## 379

So sehr Sie sich auch bemühen - die Winde lässt sich kein Stück weiter drehen. Es bleibt Ihnen nur, eine andere Auswahl bei Abschnitt 461 zu treffen.

## 380

Sie treten in den schmalen Gang zwischen zwei Hauswänden und sehen in dem anschließenden Hof einen alten Mann schwerverletzt am Boden liegen. Blut strömt aus einer Wunde an seinem Hals. Neben dem Alten - halb verdeckt durch eine der Wände - steht ein weiterer Mann. Da er Ihnen den Rücken zuwendet, können Sie jedoch nicht viel mehr feststellen, als dass er mittelgroß ist und braunes Haar hat. Langsam gehen Sie weiter, als Sie ein Platschen hören und Ihr Fuß auf einmal völlig durchnässt ist: Bis zum Knie stecken Sie in einem wassergefüllten Schlammloch, das Sie zunächst für eine niedrige Pfütze gehalten haben. Erschrocken bemerken Sie, wie sich der Mann nun umdreht. Er trägt eine Augenbinde und hält in einer Hand einen blutigen Degen. Mit erhobener Waffe kommt er jetzt auf Sie zu. Wenigstens gelingt es Ihnen, Ihren Fuß noch gerade rechtzeitig zu befreien, bevor es in Abschnitt 504 zum Kampf kommt.

## 381

Sie kratzen sich am Kopf und überlegen, was nun zu tun ist. Sie können sich angesichts der späten Stunde ein Schlafplatzchen im nahen Wald suchen (141). Oder Sie verstecken sich dort, um in der Nacht heimlich in die Mine einzudringen (559). Es besteht auch noch die Möglichkeit, eilig zur Kreuzung zurückzugehen (310).

## 382

Mit Wucht werfen Sie sich gegen das Holz. Daraufhin ist zwar ein Splittern zu hören - doch Ihre Kraft hat nicht ausgereicht, um das Gitter zu durchbrechen. Sie prallen ab und fallen zu Boden. Jetzt geht alles ganz schnell: Der erste Hieb zerschmettert Ihre Schulter. Der zweite lässt Sie Sterne sehen. Und glücklicherweise nimmt Ihnen der dritte endgültig das Bewusstsein, so dass Sie von den anderen Schlägen nichts mehr mitbekommen. Sie sind tot. Man wird Ihren Körper bald der Garde aushändigen, die damit endlich die Suche nach dem Schuldigen einstellen kann ...  
ENDE

## 383

Natürlich! Zunächst kam ja der modernde, moosbedeckte Baum. Dann erst die riesige Eiche. Zügig geht es nun weiter, und tatsächlich hören Sie nach einiger Zeit das vertraute Rauschen des Ingvals. Im letzten Tageslicht erreichen Sie den Pfad, welcher Sie zu diesem sonderbaren Wald geführt hat. Hier fühlen Sie sich schon bedeutend sicherer. Deshalb schlagen Sie Ihr Nachtlager auch nicht inmitten der Bäume auf, sondern nur unweit des Weges. Die Anstrengungen des Tages lassen Sie schließlich erschöpft einschlafen. Am nächsten Morgen entscheiden Sie darüber, ob es sich noch lohnt, Ihre Reise in den Osten fortzusetzen (215), oder ob Sie Ihre Nachforschungen nun lieber einstellen und die ganze Angelegenheit auf sich beruhen lassen (478).

## 384

Schon von außen gibt sich das am Rande des Tuchmacherviertels gelegene Göttingenhaus sehr bescheiden. Nur einige frische Blumen und Zweige, welche an der Tür und den Fenstern angebracht sind, weisen auf einen Perainetempel hin. Auch der Andachtsraum enthält lediglich eine eher kleine Holzstatue der Göttin des Lebens, welche als säende Bäuerin dargestellt wird. Um die Statue herum wurden viele Spenden in Form von frischem Grün und Blüten abgelegt, aber auch ein Opferstock ist hier aufgestellt. Der hintere Teil des Raumes ist mit Vorhängen abgetrennt. Von dort hört man leise Gebete. Allerdings können Sie auch weniger fromme Schnarchgeräusche und ein leises Wimmern wahrnehmen. Offenbar werden hier Kranke gepflegt.

Geweihte der Göttin sind im Moment nicht zu sehen, aber vielleicht möchten Sie ja hinter den Vorhängen nachschauen (529)? Ansonsten können Sie eine Spende entrichten (362) oder den Tempel wieder verlassen (431).

## 385

Welchem Weg möchten Sie nun folgen? Denken Sie, dass der überwucherte Pfad Sie an das gewünschte Ziel bringen wird (160)? Oder bleiben Sie auf der Route zum Steineichenwald (514)?

## 386

Nach Ihrem letzten Treffer geht alles ganz schnell: Ihr Gegner lässt den Degen fallen, klappt zusammen und stürzt zu Boden. Seine Augen starren nur noch leer an die Decke. Doch Sie lassen sich keine Zeit, Ihren lange ersehnten Triumph auszukosten, sondern wenden sich dem anderen Mann zu (119).

## 387

Selbst ein blinder Goblin hätte bemerkt, dass Herr von und zu Dunkelstein Ihnen gewiss so einiges über den Alten hätte erzählen können. Was verheimlicht der Gelehrte wohl? Doch alles Grübeln nützt leider nichts, und schließlich stehen Sie wieder in den Gassen der Stadt. 1 ZE hat diese Angelegenheit in Anspruch genommen (100).

## 388

Sie folgen dem Gang weiter, der nun öfter einmal eine sanfte Biegung macht oder auch scharf abknickt. Auf Abzweigungen sind Sie bisher jedoch noch nicht gestoßen. Vermutlich musste man stellenweise zu hartem Gestein ausweichen oder ist gezielt einer Erzader nachgegangen. Weiter geht es jetzt um die nächste Ecke. Doch vorher legen Sie bitte noch eine *Sinnenschärfe-* oder *Gefahreninstinkt*-Probe ab - in jedem Fall +5. Wie schaut es aus? Sind Sie vorsichtig genug (563)? Oder haben Sie nicht die geringste Ahnung, wie Ihnen nun geschieht (301)?

## 389

Schämen Sie sich! Tricksereien helfen Ihnen bestimmt nicht weiter. Zur Strafe gibt es einen Abzug von 10 AP! Und jetzt stellen Sie schnell eine andere Frage, bevor der Geweihte Ihre Gaunereien bemerkt (207). Sie können auch geknickt den Tempel verlassen (78) oder sich zu einer Spende entschließen (15).

## 390

Abgespannt nehmen Sie im Speiseraum Platz und warten auf die Bedienung. Diese lässt sich jedoch nicht blicken. Erst nach einer Weile hören Sie aus der Küche eine gedämpfte, aber eindeutig zornige Stimme und ein kleinlautes "Entschuldigung". Schließlich tritt die Schankmaid mit Ringen unter den Augen und leicht wirrem Haar in den Raum und kommt an Ihren Tisch: "Verzeiht bitte, dass Ihr warten musstet. Aber wenn es auf den Vollmond zugeht, schlafe ich immer so schlecht. Es graust mir schon bei dem Gedanken, dass es die nächsten drei Nächte wahrscheinlich noch schlimmer werden wird. Doch wie es mir scheint, bin ich ja nicht die einzige." Als Sie die Schankmaid irritiert ansehen, läuft sie rot an: "O, verzeiht mir bitte! Ich wollte Euch gewiss nicht zu nahe treten." Sie winken lächelnd ab und bestellen Ihr Frühstück. Während des Essens überlegen Sie, was Sie heute, am 14. Ingerimm, vorhaben. Möchten Sie weiterhin Erkundigungen an den verschiedenen Örtlichkeiten der Stadt einholen (150), oder haben Sie ein bestimmtes Ziel jenseits der Stadtmauern vor Augen (235)?

## 391

Dunkelstein starrt Ihnen nun direkt in die Augen, und Sie erkennen, dass der Wahnsinn von ihm Besitz ergriffen hat. Während er Sie mordlüstern betrachtet, nimmt die Umgebung ein blutiges Dunkelrot an. Sie wollen gerade Ihre Waffe ziehen, da zucken plötzlich grelle Blitze aus den Händen Ihres Gegners. Würfeln Sie eine *Intuitions-Probe*. Ist sie Ihnen gelungen (459) oder nicht (532)?

## 392

Die Schubladen des Schreibtisches enthalten neben einigem Schreibzeug vor allem Krimskram: einen Kamm, ein paar Holzwürfel, einen kleinen Spiegel und Ähnliches. Sogar ein verfaulender Apfel liegt darin. Auf der Schreibfläche fällt Ihnen als erstes das winzige Portrait einer Frau auf. Sie halten das Bild etwas näher an die Fensterläden und begutachten es in einem durchfallenden Lichtstrahl. Die dargestellte Frau mag etwa dreißig Götterläufe zählen. In ihren Armen hält sie einen in Tücher gewickelten Säugling. Schließlich stellen Sie das Portrait wieder zur Seite.

Des weiteren befinden sich noch ein paar Bücher auf dem Schreibtisch. Ein wahrer Schatz für einen einfachen Mann. So viel Sie erkennen können, handelt es sich um Märchenbücher. Eines von ihnen stellt sich bei genauerer Betrachtung als besonders abgegriffen heraus. Sie können erkennen, dass einige Seiten mit Lesezeichen markiert wurden. Die Lichtverhältnisse lassen ein genaues Studium des Buches nicht zu. Wenn Sie kein Problem damit haben, es einfach mitgehen zu lassen, können Sie es für eine spätere Untersuchung einstecken (106). Ansonsten treffen Sie bei Abschnitt 91 eine weitere Wahl.

## 393

Bei der hübschen, aber etwas tranigen Krämerin Mirnhild können Sie sich zu fairen Preisen mit dem Nötigen eindecken. Die Auswahl ist jedoch recht bescheiden. Das Folgende könnte von Interesse für Sie sein:

- Proviant für 4 Heller pro Tagesration
- eine (leicht von Motten angefressene) Decke für 2 Silbertaler
- eine Laterne für 4 Silbertaler
- ein Beil für 7 Silbertaler

Handeln lässt Mirnhild allerdings nicht mit sich. Die Preise, so erklärt sie, stehen unumstößlich fest. Nachdem Sie Ihren Einkauf getätigten haben, folgen Sie nun entweder dem Pfad weiter nach Norden (517), oder Sie gehen noch auf ein Pläuschchen in das Gasthaus "Waldeslust" (481), falls Sie noch nicht dort gewesen sind.

## 394

Vor Ihren Augen sehen Sie rote Schleier, und dahinter versinkt die Welt. Schließlich ist alles schwarz. Sie sind tot. Doch ist es Ihnen vielleicht ein Trost, dass Sie mit Ihrer Tat ein gutes Gewicht auf die Seelenwaage Rethon legen können, sobald Sie erst einmal das Nirgendmeer überquert haben.

ENDE

## 395

So leicht sind Sie nicht zu verschrecken! Während Sie sich einen Weg in den Wald hinein bahnen, lassen Sie Ihren Blick sorgfältig schweifen. Dabei stoßen Sie auf uralt erscheinende Bäume in bizarrsten Formen und Formationen: gedrungene und verdrehte Krüppelkastanien, kriechende und ineinander verschlungene Blutbuchen - und Eichen, deren Stämme mit zwei Personen nicht zu umfassen wären.

Sie streifen bereits eine ganze Weile durch den Wald, als Sie etwas auffällig Rundes und Weißes bemerken, das aus dem Laub des Waldbodens herausragt. Möchten Sie es näher in Augenschein nehmen (557), oder lassen Sie es lieber links liegen (309)?

## 396

Auweia! Mit beiden Armen rudernd rutschen Sie den Pfad ein ganzes Stück zurück, bis Sie ihn schließlich in einer Kurve verlassen und ungewollt Bekanntschaft mit dem harten Holz einer Steineiche schließen (W3 SP). Nachdem Sie sich von dem Schrecken erholt haben, wagen Sie erneut einen Aufstieg und lassen die kritische Stelle diesmal bewusst aus. Nachher ist man immer klüger. Beim zweiten Versuch haben Sie mehr Erfolg. Sie überwinden das ärgerliche Hindernis und setzen schließlich Ihren Weg fort, nachdem Sie sich den Schlamm von der Kleidung gestreift haben (567). Aber halt! Hat der Aufprall an der Eiche Sie etwa das Leben gekostet (441)?

## 397

Sie beginnen, von dem Toten zu erzählen. Frau Eichinger reagiert bestürzt. Trotz der Nähe des Tatorts zu ihrem Haus hatte sie zuvor noch nichts von dem Mord gehört. Sie versuchen, möglichst wenig von den grausamen Details zu berichten und dafür umso mehr von Ihrer Gesprächspartnerin zu erfahren. Tatsächlich kannte sie den Mann persönlich: "Der arme Olrich Finkenbaum! Der olle Olrich wurde er meist nur genannt. Aber er war eigentlich ein liebenswürdiger Mann. Bloß recht schüchtern. Ein Holzschnitzer ist er gewesen. Er liebte sein Handwerk und hat ziemlich hübsche Sachen gefertigt. Vor allem schöne Statuetten. Ich habe auch eine bei ihm gekauft." Wendeline zeigt auf eine Figur am Herd. "Diese Travia hat er selbst

geschnitzt. Wirklich tragisch, diese Geschichte. Wer will denn so einem armen Mann schaden?"

Eine Weile lang herrscht betretenes Schweigen. Dann ergreift Frau Eichinger zögernd Ihre Hand: "Bitte, ich sehe doch, dass du ein aufrichtiger und tapferer Mensch bist. Der Olrich hat ganz bestimmt nichts Schlimmes getan. Kannst du nicht herausfinden, warum er sterben musste? Ich kannte ihn nicht besonders gut, aber das hat er auf keinen Fall verdient."

Sie wissen nicht so recht, was Sie erwidern sollen, um Wendeline nicht zu enttäuschen oder zu viel Hoffnung in ihr zu wecken. Und so antworten Sie schließlich knapp: "Ich werde schauen, was ich machen kann." "Ich danke dir", lächelt Ihr Gegenüber nun.

Möchten Sie noch eine Frage stellen? Dann kehren Sie zu Abschnitt 417 zurück und treffen eine weitere Wahl. Wenn Sie der Meinung sind, nun genug Aufregung in das Leben der Frau gebracht zu haben, können Sie sich auch zum Gehen wenden (329).

## 398

Mit pochendem Herzen erreichen Sie die Stelle an der Felswand wieder und klettern geschwind hinauf, während von unten weitere Alarmrufe erschallen. Sie lassen sich keine Zeit zum Herabsteigen, sondern springen einfach. Schließlich rennen Sie los. Wohin soll es gehen? Zurück zu der Kreuzung von heute Abend (228) oder möglichst tief in den Wald hinein (56)?

## 399

Die Lage wird Ihnen doch zu brenzlig. Entschlossen machen Sie einen Satz zurück, um sich aus der Gefahrenzone zu bringen. Legen Sie dazu bitte eine *Gewandtheits*-Probe ab. Haben Sie Erfolg (479), oder hat Sie das Glück gänzlich verlassen (259)?

## 400

Etwas verloren stehen Sie vor der Unzahl an Büchern. Da tippt Ihnen jemand auf die Schulter. Überrascht drehen Sie sich um und blicken in das freundliche Gesicht des schwarzaarigen Magiers, welcher eben noch mit der Abschrift beschäftigt war. "Verzeiht, aber kann ich Euch vielleicht weiterhelfen?", fragt er höflich. "Meister Eulrich kümmert sich ja nicht gerade vorbildlich um Besucher", flüstert er Ihnen anschließend noch grinsend zu. Sie blicken ihn abwägend an: Ein Eleve ist er bestimmt nicht mehr. Wahrscheinlich ist er bereits ein fertig ausgebildeter Magus, ansonsten würde er doch jetzt an Prüfungen teilnehmen, oder nicht? Er hat ein hübsches Gesicht mit braunen Augen, und seinem Körper ist anzusehen, dass man an dieser Akademie nicht nur vor Büchern hockt. Aber das Äußere sagt ja nicht alles über einen Menschen. Legen Sie bitte eine *Menschenkenntnis*-Probe ab. Ein Bestehen

führt zu Abschnitt 65. Ansonsten blättern Sie bitte zu Abschnitt 149.

## 401

Lanzen aus Licht brechen aus Ihren Fingern hervor und drohen, Ihren Gegner zu durchbohren. Dieser springt abwehrend zurück. Ein Kampf entbrennt, bei dem Flammen tosen und giftige Nebel umherwabern. Unsichtbare Klingen prallen aufeinander und kreischen funkenstiebend auf.

Für diesen Kampf, der nicht mit der Waffe ausgefochten wird, gibt Ihr *Intuitions*-Wert die Höhe von *Attacke* und *Parade* an. Die addierten Werte von *Mut* und *Charisma* spiegeln Ihre Energie wieder. Jeder Treffer verursacht 1W SP, welche direkt von diesem Wert abgezogen werden. (Die Eigenschaften selbst sinken dadurch jedoch nicht.) Sie dürfen nun als Nächstes Ihre Attacke würfeln. Vergessen Sie aber nicht die Schadenspunkte, welche Sie unter Umständen schon durch Dunkelsteins ersten Angriff hinnehmen mussten. Ihr Gegner kämpft mit folgenden Werten:

IN 13	MU+CH 27	TP 1W SP
-------	----------	----------

Sobald Sie nur noch die (abgerundete) Hälfte Ihrer Energie besitzen, blättern Sie bitte zu Abschnitt 564. Falls Ihr Kontrahent schon vorher bei einem Wert von 13 angelangt ist, geht es bei Abschnitt 115 weiter.

## 402

Schade, Sie hätten zu gerne mit ihm gesprochen. So haben Sie 1 ZE ganz umsonst verloren (100).

## 403

Sie machen sich auf in Richtung Bergtor, durch welches man die Stadt nach Nordosten verlassen kann. Kaum angelangt, erkennen Sie jedoch, dass dort gerade ein ziemliches Chaos herrscht. Anscheinend ist der zuvor mit Kohl beladene Karren einer Bäuerin kurz nach Passieren des Tores umgestürzt, was eine hinterherlaufende, gefräßige Schweineherde dazu veranlasst hat, über die verlockend dargebotenen Leckereien herzufallen. Die Besitzerin des Gemüses versucht verzweifelt, ihre Ware vor den Vielfraßen zu retten, doch viele Kohlköpfe sind bereits verloren. Der Halter der Schweine kann derweil seine Tiere kaum zügeln. Auch die drei anwesenden Gardisten scheinen von dem Durcheinander völlig überfordert zu sein. An ein Durchkommen ist erst einmal nicht zu denken. Was möchten Sie tun?

Zum Beispiel können Sie hilfreich in das Geschehen eingreifen. Das wäre nicht nur eine noble Tat, sondern würde darüber hinaus noch die Zeit verkürzen, in der das Tor blockiert wird (2). Sie können auch einfach abwarten, bis das Gerangel vorbei ist. Das ist zwar weit weniger nobel, verhindert jedoch den Kontakt mit den schmutzigen Tieren (129). Alternativ bliebe Ihnen, das

Andrator zu benutzen. Damit würden Sie einen Umweg von einer knappen halben Stunde in Kauf nehmen, aber wer weiß schon, wie lange dieses Chaos noch andauert (**287**)?

## 404

Sprechen Sie diese Worte wirklich so deutlich und selbstbewusst? Das wird eine *Überreden (Lügen)*-Probe +3 entscheiden. Sind Ihnen die Würfel hold (**223**) oder nicht (**311**)?

## 405

Dasch isch aber unfair! Jetzt drinken die schon zu schweit gegen einen! Das Letzte, was Sie mitbekommen ist, wie Ihre Stirn unsanft Bekanntschaft mit der Tischplatte macht. Dann wird es angenehm schwarz um Sie herum.

Erst spät erwachen Sie wieder. Pitjew und seine Gefährten sind längst fort. Erschrocken tasten Sie nach Ihrem Geldbeutel. Er ist tatsächlich noch da. Ein Blick hinein zeigt, dass die Vier sich wohl schon bedient haben, um das kleine Saufgelage zu finanzieren. Ihnen wurden 8 Silberlinge abgenommen. Das hätte auch ins Auge gehen können, schelten Sie sich. Beim Aufstehen bemerken Sie den Wolf, der Ihnen noch in den Gliedern steckt (*Klugheit* -2 und *Gewandtheit* -1 bis zur nächsten Regeneration). Benommen torkeln Sie aus der "Schnapsdrossel" und haben ganze 3 ZE verbraucht (**100**).

## 406

Unter Einsatz von etwas Geduld und Geschick stellt das Schloss schon bald keinen nennenswerten Widerstand mehr für Sie dar. Vorsichtig schauen Sie sich um, und betreten bei Abschnitt **76** das Haus.

## 407

Nun, zum Angeln bedarf es der richtigen Ausrüstung. Eine provisorische Rute ist schnell aus einem geeigneten Zweig hergestellt. Aber haben Sie auch einen Angelhaken und eine Schnur? Falls nicht, können Sie diese noch rasch für 5 Heller bei einem Fischer erwerben. Wenn Sie jetzt die Lust auf Fisch verloren haben, bleibt Ihnen wohl nur, eine andere Möglichkeit bei Abschnitt **456** zu wählen. Sonst legen Sie nach den geeigneten Vorbereitungen bitte eine einfache Probe auf *Fischen/Angeln* oder eine Probe auf *Wildnisleben* +10 ab. Beißt etwas an (**537**)? Oder müssen Sie heute den Fisch vom Speiseplan streichen (**367**)?

## 408

Der Schreiber sucht Ihnen eine Karte heraus, welche sehr grob das Umland Andergasts in etwa bis zu 100

Meilen Entfernung abbildet. Deutlich zu erkennen ist, dass Andergast an der Mündung der Andra in den Ingval liegt. Während die Andra - aus den Ausläufern des Südlichen Steineichenwaldes entspringend - von Nord nach Süd verläuft, fließt der große Ingval von Ost nach West. Auch wenn das beste Holz aus dem Steineichenwald stammt, so ist doch das ganze Land Andergast von Waldflächen durchzogen.

Im Norden führt ein Weg die Andra hinauf bis zu ihrer Quelle und sogar noch weiter - bis in den südlichen Steineichenwald und darüber hinaus. Nach Osten gibt es einen Pfad Ingval-aufwärts, am Finsterwald vorbei, durch wenig bewohntes Land. Hier sind keine größeren Ansiedlungen auf der Karte verzeichnet. Grob südlich - schon eher Richtung Südost - liegt der große Thurانsee. Er ist über eine recht gut ausgebaute Fürstenstraße zu erreichen, welche schließlich weiter ins Mittelreich führt. Im Westen können Sie den Weg erkennen, über den Sie in die Stadt gereist sind: Ingval-abwärts gelangt man von Andergast aus auf einem verschlungenen Pfad zunächst nach Eichhafen, dann Kalleth und zuletzt Joborn.

Sie haben sich eine halbe ZE lang mit der Karte beschäftigt. Bei Abschnitt **463** können Sie nun aus dem Rathaus gehen. Falls Sie noch ZE übrig haben, können Sie sich auch weitere Unterlagen zeigen lassen (**319**).

## 409

Dieser Kampf wird bis zum bitteren Ende ausgetragen. Es gibt keine Gnade und keine Fluchtmöglichkeit.

### Meuchler

**Degen:** INI 12+W6    AT 13    PA 11    TP 1W+3  
**DK** N    **LeP** 32    **AuP** 35    **RS** 1    **KO** 13    **MR** 5

Bezwingen Sie den Attentäter (**386**)? Oder hören Sie bereits Golgaris Schwingen (**510**)?

## 410

Auf der Werkbank befindet sich eine Unzahl an Messern, Meißeln und Hämmern. Aber auch Pinsel, kleine Fläschchen und Tiegel entdecken Sie. Mitten auf der Bank ruht eine Holzarbeit, welche nur zu Teilen genauer ausgestaltet, ansonsten aber erst grob behauen wurde. So weit es bereits erkennbar ist, stellt das Objekt einen alten Mann dar, welcher durch einen Torbogen einen üppig wuchernden Garten betritt.

Da Sie hier sonst nichts von Interesse finden, wählen Sie bei Abschnitt **134** eine neue Möglichkeit aus.

## 411

Legen Sie bitte eine *Schleichen*-Probe ab. Ist sie gelungen (**467**) oder nicht (**380**)?

## 4I2

Noch etwas zweifelnd schließen Sie Ihre Augen. Allmählich wird es völlig still um Sie herum, und Sie verspüren keinerlei Reiz mehr von außen. Doch nach einiger Zeit bemerken Sie die feinen Klänge einer Harfe und ein leises Raunen. Als Sie die Augen öffnen, stellen Sie fest, dass Sie auf der Schwelle zu einem fresken- und stuckverzierten Speisesaal stehen. Eine große Tafel ist dort aufgebaut, welche mit feinstem Porzellan und silbernem Besteck gedeckt ist und von einer Unzahl Kerzen erhellt wird. Dutzende Personen in edler Gewandung haben bereits Platz genommen. Einige der vornehmen Damen wedeln sich mit einem Fächer etwas Luft zu oder lachen perlend, und auch die Herren unterhalten sich angeregt. Alle Personen scheinen von Rang und Namen zu sein. Da hältt etwas dreimal neben Ihnen auf dem steinernen Boden. Sie schauen zur Seite und sehen einen livrierten Diener mit einem verzierten Stab in der Hand. Soeben ruft der Mann Ihren Namen aus, woraufhin die Gesellschaft ehrfürchtig schweigt und Ihnen bewundernde Blicke zuwirft. Von einer Pagin werden Sie zu einem freien Stuhl direkt neben dem Kopf der Tafel geführt.

Ungläubig nehmen Sie Platz. Was geschieht hier? Wie kann das sein? Doch jetzt wollen Sie erst einmal dieses Glück genießen. Mittlerweile sind alle Stühle besetzt. Alle, bis auf einen. Der Platz am Kopf der Tafel ist immer noch frei. Der ist bestimmt für die Reichsregentin reserviert, vermuten Sie. Tatsächlich sehen Sie nun eine weitere Gestalt den Raum betreten. Noch befindet sie sich zu weit von den Kerzen entfernt, um sie recht zu erkennen. Doch der Diener in Livree stößt schon den Stab auf den Boden. Mit nun merkwürdig tiefer und verzerrter Stimme verkündet er: "Seine Allergöttlichste Magnifizenz! Der ehrwürdige Dunkelstein!"

Alarmiert springen Sie von Ihrem Stuhl auf. Während die Gespräche verstummen und die Kerzen erlöschen, kommt der Angekündigte schon näher. Jetzt können Sie sehen, dass in seinen Augen unbändiger Hass lodert. Gleichzeitig wirkt sein Gesicht aufs Äußerste angespannt, als würde er gegen starke Schmerzen ankämpfen. Tatsächlich geht Dunkelstein leicht gebeugt und fasst sich bisweilen an die Stirn. Wie auf ein Kommando ziehen sich die Anwesenden in die Schatten zurück und lassen Sie mit dem Mann allein (391).

## 4I3

"Könnt Ihr mir nicht noch etwas mehr über Olrich erzählen?", bitten Sie die Geweihte. "Ich weiß nicht so recht", antwortet diese. "Warum wollt Ihr das eigentlich wissen?" Was erwidern Sie darauf?

"Die Sache ist rein persönlicher Natur. Aber ich kann Euch vergewissern, dass meine Motive nur guter Art sind." (88)

"Ich bin ein entfernter Verwandter von Olrich und beauftragt, seinen Nachlass zu regeln." (542)  
"Leider darf ich nicht darüber sprechen." (371)

## 4I4

Bevor Sie reagieren können, verlieren Sie den Halt. Während Ihre Füße in die Luft fliegen, schlagen Sie mit Rücken und Hinterkopf hart auf dem Boden auf. Nur die Pilze federn Ihren Fall etwas ab (W3 SP). Hat Sie der Sturz etwa das Leben gekostet? Dann schlagen Sie schnell Abschnitt 298 auf. Sonst geht es bei Abschnitt 493 weiter.

## 4I5

Das zweite Lesezeichen führt zu einer weiteren Mär:

Jedes Jahr aufs Neue treffen sich die Hexen von ganz Andergast, um an einem entlegenen Platz ein rauschendes Fest zu feiern. Stets sammeln sie sich bei Vollmond, denn er bringt die Säfte zum Brodeln und lockt wilde Magie hervor. Berauschende Tränke und ekstatische Musik lassen sie tierhafte Tänze aufführen und schenken den Erschöpften schließlich hellseherische Träume. Alle fünf Hexengenerationen, so sagt man, ist eine aus der Schwesterenschaft dazu auserwählt, im Rausche an einen Ort namens Myandalan zu gelangen und dort Satuaria selbst zu begegnen. Doch kehrte nie eine von ihnen zurück, um von dieser Begegnung zu berichten.

Das letzte Lesezeichen markiert einen Bardensang. Die folgende Strophe wurde nachträglich mit Tinte eingekreist:

Beschützt von Steineichenbäumen,  
Will ich mich betten zur Ruhe  
Und geb mich dem Schlafe hin.  
Um fortan nur noch zu träumen,  
Ihr Zwölfe, was gäbe ich nur,  
Nach Mandajor steht mir der Sinn.

Am Rand der Seite wurde noch eine Eintragung gemacht. Diesmal entspricht die Schrift der aus dem Tagebuch:

*jemanden nach Mandajor wünschen: ihm etwas Gutes wünschen  
aus Mandajor kommen: verwirrt sein*

## 4I6

Die Bedingungen zum Fährtenlesen sind einfach zu schlecht. So können Sie nicht sagen, ob hier jemand in letzter Zeit vorbeigekommen ist, oder welcher der Pfade häufiger genutzt wird (300).

## 417

Was möchten Sie gerne von Frau Eichinger wissen? Sie fragen sie, ob sie etwas über das Opfer weiß oder es gar kannte (397). Sie erkundigen sich nach Mandajor (460). Sie sprechen sie auf den Maskierten an (304). Oder Sie möchten etwas über Ludewich Dunkelstein wissen (247).

## 418

Sie betten sich auf Ihre kleine Strohmatratze und sind trotz der vorherrschenden Enge und der Schlaggeräusche Ihrer Mitbewohner bald eingeschlummert. Am nächsten Morgen - noch weit vor Sonnenaufgang - werden Sie unsanft wach gerüttelt. Nach einem kurzen Frühstück führt Sie Hadwig, die zur Zeit ebenfalls in der Schmelze arbeitet, an Ihren Arbeitsplatz. Bald stellen Sie fest, für was für eine Knochenarbeit Sie sich eingeschrieben haben. Bevor Sie am Ofen arbeiten dürfen, werden Sie für die nächsten Wochen zunächst für die Pochung, die Zerkleinerung des Erzgestein, eingeteilt. Stundenlang schlagen Sie mit einem Hammer das Gestein in winzige Stücke, um es von Mineralien zu befreien. Am Ende des Arbeitstages sind Sie wie gerädert und viel zu geschafft, um noch irgendeine andere Anstrengung zu unternehmen. Am Abend liegen Sie auf Ihrer Matratze und starren die Decke an. Ob das die richtige Entscheidung war? Aber was sind schon drei Monate im Vergleich zu einem ganzen Leben? Und am Ende werden Sie mit sechs Dukaten von dannen ziehen können. Auf jeden Fall sind Ihnen 200

**Abenteuerpunkte** und jeweils eine spezielle Erfahrung in *Hütten-* und in *Gesteinskunde* sicher. Und Mandajor? Das läuft schon nicht weg. Oder etwa doch?

ENDE

## 419

Als Sie am "Wiehernden Pferd" eintreffen, will der Wirt gerade die Tür abschließen. Eilig schlüpfen Sie noch hinein, da raunt Ihnen der Mann zu: "Habt Ihr es schon gehört? Heute wurde eine Frau ermordet aufgefunden! Lag mitten auf der Straße! Hübsch soll Sie sogar gewesen sein, das arme Ding. Und das so kurz nach der schlimmen Sache mit dem Holzschnitzer. Da traut man sich ja selbst kaum noch aus dem Haus. Jaja, die Welt ist schon schlecht. Schnell rein in die gute Stube, damit ich das Gesindel aussperren kann."

Bleich geworden murmeln Sie nur noch etwas wie: "Wirklich schrecklich, da habt Ihr Recht". Dann eilen Sie auf Ihr Zimmer (350).

## 420

"Das lass mal meine Sache sein. Die Bedingungen sind jedenfalls richtig. Es ist Ingerimm. Und wir haben Vollmond..."

"Diesen Humbug glaubt Ihr doch nicht wirklich?"

"... außerdem liegt das letzte Mal genau 48 Jahre zurück."

"So lange wird es auch dauern, bevor ich nochmal eine Schaufel in die Hand nehme."

Würfeln Sie wieder mit dem W6. Bei einer 4 bis 6 blättern Sie bitte zu Abschnitt 512. Ansonsten geht es bei Abschnitt 476 weiter.

## 421

"Praios zum Gruß! Darf ich Euch eine Frage stellen, Euer Gnaden?", erkundigen Sie sich höflich. "Gewiss doch, frage nur", ist die Antwort des Geweihten. Somit beschreiben Sie ihm den alten Mann, ohne jedoch anzumerken, dass Sie ihm im Augenblick seines Todes begegnet sind.

Der Priester schaut Sie lange und eindringlich an, bevor er bedächtig den Kopf schüttelt: "Nein, an einen solchen Mann kann ich mich nicht erinnern." Sie wollen sich gerade dankend abwenden, als der Geweihte fortfährt: "Ich sehe, dass du etwas verheimlichst. Dass du dich mit dunklen Dingen beschäftigst. Im Namen Praios' rate ich dir: Lass ab von deinem Tun!"

Bei diesen Worten erleichen Sie. Weiß der Priester etwa alles? Aber woher? Hat Praios es ihm gesagt? Stumm wenden Sie sich ab und verlassen den Tempel (499) oder spenden etwas, um den Götterfürsten milde zu stimmen (539).

## 422

Sie untersuchen einen abgelegenen Teil der westlichen Stadtmauer und finden schließlich eine Stelle, welche durch herausgebrochene Steine ein paar Trittmöglichkeiten bietet. Als Sie meinen, dass niemand herschaut, wagen Sie den Versuch. Dazu legen Sie bitte eine Probe auf *Klettern* +4 ab. Läuft alles glatt (231), oder gibt es Schwierigkeiten (139)?

## 423

Kommen Sie! So kurz vor dem Ziel wird nicht mehr gekniffen! Wenn Sie keine bessere Idee haben, dann müssen Sie sich halt dem Kampf stellen (30).

## 424

"Nichts leichter als das", verkündet der Angestellte und führt Sie zu einer Wand, an der eine großformatige Karte der Stadt angebracht ist. Deutlich erkennbar ist die Einteilung der Stadt in die verschiedenen Handwerkerviertel. Weitere markante Punkte sind natürlich die Ingvalfeste südlich des Flusses und außerhalb der eigentlichen Stadt und die Burg Andergast mit ihrem großen ummauerten Gelände, das beinahe die Größe eines eigenen Viertels hat. Auch die Tempel finden Sie nach einiger Suche wieder.

Verstohlen, als könnte der Schreiber Ihre Gedanken erraten, suchen Sie nach dem Hinterhof, auf dem die Greueltat stattgefunden hat. Der Tatort ist nicht weit entfernt vom Ingerimmtempel. Das Haus der Travia ist ebenfalls ganz in der Nähe. Bei einem weiteren auffälligen Bauwerk in der Umgebung fragen Sie nach, um was es sich handelt, und bekommen von dem Schreiberling erklärt, dass dies das Gildenhaus der Holzwerker sei. Ebenfalls auffällig sind die vier Stadttore, welche Ihnen teilweise schon bekannt sind. Das Südertor, durch das Sie Andergast betreten haben, das Andrator im Osten der Stadt, das Bergtor im Nordosten und schließlich das Schweinetor im Nordwesten.

Das Studium der Karte hat Sie eine halbe ZE gekostet. Falls Sie für den heutigen Tag noch genug ZE übrig haben und entsprechendes Interesse mitbringen, können Sie bei Abschnitt **319** noch nach weiteren Quellen fragen. Ansonsten verlassen Sie das Rathaus nun (**463**).

## 425

Würfeln Sie bitte eine *Intuitions*-Probe. Sind Sie aufmerksam (**60**) oder nicht (**192**)?

## 426

Die Blütenjungfern scheinen keiner Ihnen verständlichen Sprache mächtig zu sein. Trotzdem möchten sie wohl Freundschaft mit Ihnen schließen. So deuten Sie jedenfalls das Interesse der Wesen an Ihnen und Ihrer Ausrüstung. Zwei Feen lassen sich auf Ihren Schultern nieder und spielen mit Ihrem Haar. Einige andere betasten prüfend Ihre Kleidung oder begutachten kichernd Ihre Waffe. Eine nimmt sogar frech auf Ihrer Handfläche Platz und beginnt, in einem unaufhörlichen Schwung melodische Laute von sich zu geben, während sie Sie aufmerksam anschaut.

Sie beschäftigen sich eine ganze Weile mit den Feen - beobachten ihren anmutigen Flug, machen ihre neckischen Späße mit und lachen mit ihnen. Als Ihnen eine Blütenjungfer flatternd etwas zuflüstern will, halten Sie ihr aufmerksam ein Ohr hin. Doch wie erschrecken Sie sich, als Sie Dunkelsteins zornige Stimme vernehmen! "Nicht du!", dröhnt es in Ihrem Schädel. Sie fahren herum und erkennen lediglich die kleine Fee, die Sie verdutzt anschaut. Verwirrt stehen Sie auf und schauen sich sorgfältig um, stets umflattert von einigen Blütenjungfern. Aber auch im nahen Unterholz können Sie nichts Beunruhigendes entdecken. Wahrscheinlich hat Ihnen Ihre Fantasie einen Streich gespielt.

Bald werden Ihre düsteren Gedanken von den Feen wieder vertrieben, und Ihnen wird auf einmal klar, wie müde Sie sind. Wie lange mag Ihr letzter Schlaf schon zurückliegen? Die kleinen Wesen scheinen Ihre Gedanken lesen zu können, denn sie führen Sie zu einer herrlich gemütlichen Mulde im Gras, direkt unter einer ausladenden Baumkrone. Wie schön!, denken Sie. Jetzt

fehlt nur noch eine wärmende Decke. Tatsächlich wird Ihnen bald darauf eine Matte aus Gräsern gebracht. Sie hat genau die richtige Größe. Achselzuckend rollen Sie sich zusammen und bemerken schließlich Ihren knurrenden Magen. Kaum ist er Ihnen so recht bewusst geworden, da nehmen Sie verführerische Gerüche wahr: Als Sie sich umdrehen, stehen dampfende Speisen neben Ihnen - wie aus dem Nichts erschienen. Nun geraten Sie doch ins Grübeln (**543**).

## 427

"Mandajor? Ja, das ist ein recht bekanntes Märchen hierzulande. Aber wisst Ihr, ich halte nicht allzu viel von Märchen. Wenn Ihr etwas über lokale Sagen wissen möchtet, könnt Ihr euer Glück ja mal im Rathaus versuchen. Dort werden ziemlich viele Bücher verwahrt."

Sie bedanken sich für den Hinweis. Möchten Sie noch weitere Fragen stellen (**207**), oder ziehen Sie es vor, den Tempel nun zu verlassen (**78**)? Selbstverständlich können Sie auch noch etwas spenden (**15**).

## 428

Im hinteren Teil der Höhle steht der edel gewandete Dunkelstein inmitten einiger Arbeitsgeräte zum Graben und einer Menge Schutt. Der Mann ist kräftig gebaut, doch unbewaffnet. In seinem dunkelbraunen Haar sind erste graue Strähnen zu sehen. Seine Augen bohren sich stechend in die Ihren, während sich seine schmalen Lippen spöttisch kräuseln. Einzig die Tatsache, dass er langsam rückwärts geht, weist auf Respekt oder Angst vor Ihnen hin.

Während Sie drohend näherkommen, können Sie ihn zur Rede stellen:

"Warum musste so ein harmloser alter Mann sterben?" (**482**)

"Glaube nicht, dass du deiner gerechten Strafe noch entkommen kannst!" (**545**)

Natürlich können Sie sich auch einfach schweigend nähern (**318**).

## 429

Sehr gut! Mit Schulter und Ellbogen rammen Sie Ihre Gegnerin zur Seite, woraufhin sie den Halt verliert und aufschreiend zu Boden geht. Das hat Ihnen einen entscheidenden Vorsprung gebracht (**94**).

## 430

Benommen blinzeln Sie und schlagen Ihre Augen auf. Alles ist dunkel. Doch diesmal liegen Sie auf hartem Steinboden. Unerwarteterweise spüren Sie nicht den geringsten Schmerz - trotz des wüsten Kampfes, der hinter Ihnen liegt. Sie tasten umher und fühlen bald Schutt, bald Felswände. Sind Sie wieder in der Mine?

Die feuchte, leicht modrig riechende Luft spricht jedenfalls dafür. Die Fackeln sind anscheinend in der Zwischenzeit abgebrannt. Wie lange waren Sie wohl fort?

Sie erinnern sich an Ihr eigenes Licht, das Sie in einem Gang gelöscht hatten. Wenn Sie wirklich dort sind, wo Sie von dem Leuchten verschluckt wurden, haben Sie vielleicht noch eine Chance. Mühselig tasten Sie sich vorwärts, sind sich sicher, einmal den Leichnam des Meuchlers berührt zu haben, stoßen sich öfters den Kopf und zerkratzen sich die Hände. Doch schließlich haben Sie Ihr Licht gefunden und entzünden es mit einigen Schwierigkeiten. Als Sie an sich herabschauen, entdecken Sie - bis auf die Kratzer an den Händen - keinerlei Blessuren. Keine Wunde ist zu sehen, kein blauer Fleck deutet auf die Konfrontation mit Dunkelstein oder den Kampf mit dem Meuchler hin. Nur Ihrer Kleidung sieht man die letzten Geschehnisse an.

Neugierig kehren Sie in die Höhle zurück. Das Leuchten ist restlos verschwunden, nicht einmal das geringste Funkeln macht sich bemerkbar. Doch Sie erstarren, als Ihr Licht auf eine weitere Leiche fällt: Dunkelstein. Sein Körper ist von zahlreichen Kampfspuren gezeichnet. Quetschungen, Brandwunden und blutige Risse bedecken seine Haut unter der zerfetzten Kleidung. Sogar Bissspuren können Sie ausmachen. Sein Gesicht ist von unfassbarem Schrecken entstellt. Eine Weile starren Sie auf diese grausige Entdeckung. Dann schließen Sie Dunkelstein und seinem Schergen die Augen und machen sich auf den Weg aus der Mine (**484**).

## 431

Flinken Fußes gelangen Sie wieder an die mit Holzrauch erfüllte Luft der andergastischen Straßen. Sie haben 1 ZE im Haus der Göttin verbracht (**100**).

## 432

Puh, da haben Sie noch einmal Glück gehabt. Ansonsten hätten Sie nämlich einige Gefahren ins Auge blicken müssen. Darum sei Ihnen diese Wahl durchaus gegönnt. Bitte nehmen Sie Ihren Charakterbogen und streichen Sie die ersten beiden Silben des Wortes "Heldendokument". Dafür dürfen Sie sich auch **10 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Frau Eichinger hat sich übrigens sehr über das Päckchen gefreut.  
ENDE

## 433

Es dauert eine ganze Weile, bis Sie die an für sich logische Anordnung der Bücher verstanden haben. Nach vielen Fehlgriffen setzen Sie sich schließlich mit einem Buch, das den Titel "Unsichtbare Pforten" trägt, an einen der Tische. Nach einigem Einlesen sind Sie ganz

begeistert von Ihrem Fund. Eine Passage vermag Sie besonders zu fesseln:

"... soll es neben der für uns sichtbaren Welt noch ungezählte weitere geben. Wir können sie mit bloßem Auge nicht erkennen. Der Volksmund kennt viele Bezeichnungen für solche Welten: Nebenwelt, Anderwelt, Feenreich und Koboldland. Die Magier sprechen von 'Globulen'. [...] Diese Welten sollen von unterschiedlichster Gestalt und Größe sein. Legenden der alten Völker, namentlich der Elfen, aber auch der Echsen, künden von Orten jenseits Deres, an denen ganze Königreiche ihren Platz gefunden haben. Von Nahema sagt man, sie habe einen Magierturm in einer winzigen, selbst erschaffenen Nebenwelt, wo sie ungestört ihrem Werk nachgehen kann. [...] Wenn diese Welten aber nicht auf Dere sind, wo liegen sie dann? Wie sind sie dort hingekommen? Wer hat sie erschaffen?"

Die nächsten Abschnitte wimmeln nur so von wilden Thesen und bizarren Vermutungen. Erst etwas später, bei Abschnitt **173**, steigen Sie wieder ein.

## 434

Was für ein Glück! Mit klopfendem Herzen springen Sie auf und wenden sich von dieser verfluchten Eiche ab. Es hat bereits begonnen zu dämmern. Schlagen Sie in ausreichender Entfernung zu dem Baum Ihr Nachtlager auf (**29**), oder verlassen Sie nun so schnell es geht diesen dunklen Wald (**361**)?

## 435

Schreiben Sie sich gut sichtbar die Nummer **70** auf, und zeichnen Sie einen Kreis darum. Dann können Sie bei Abschnitt **555** fortfahren.

## 436

Sie nicken nur kurz zum Abschied und verlassen dann die Wachstube. An den Tatort werden Sie tagsüber besser nicht mehr zurückkehren, soviel ist sicher (**569**).

## 437

Flotten Schrittes begeben Sie sich zum Bergtor im Nordosten der Stadt. Dort angekommen, bietet sich Ihnen ein ungewöhnliches Bild. Zwei Fuhrwerke haben sich bei dem Versuch, das Stadttor gleichzeitig in verschiedene Richtungen zu passieren, verkeilt und blockieren so den Ausgang. Nun beschimpfen sich die Fahrer wüst, während zwei Gardisten nicht weniger gereizt auf sie einreden. Auch wenn Sie bei diesem Anblick zunächst schmunzeln müssen, so stehen Sie doch vor einem ärgerlichen Hindernis. Sie überlegen, was Sie jetzt am besten tun. Möchten Sie abwarten, bis das Tor wieder frei wird (**315**), oder nehmen Sie den

Umweg über das Andrator in Kauf (**243**)? Das würde Sie zwar eine halbe Stunde kosten, aber andererseits kann man nicht wissen, wie lange die Fuhrwerke noch das Bergtor versperren.

## 438

Zunächst kämpfen Sie nur gegen einen Mann, anscheinend der Anführer, bevor nach zwei Kampfrunden sein Kumpan, ein jüngerer Mann, eingreift. Ab der siebten Kampfrunde haben Sie es mit insgesamt vier Gegnern zu tun.

### Anführer

**Kurzschwert:** INI 9+W6 AT 14 PA 11 TP 1W+2  
**DK HN LeP 35 AuP 37 RS 1 KO 14 MR 4**

### Jüngerer Mann

**Kurzschwert:** INI 8+W6 AT 12 PA 9 TP 1W+2  
**DK HN LeP 29 AuP 33 RS 1 KO 12 MR 2**

### Frau

**Säbel:** INI 9+W6 AT 13 PA 10 TP 1W+3  
**DK N LeP 31 AuP 35 RS 1 KO 13 MR 3**

### Älterer Mann

**Beil:** INI 6+W6 AT 10 PA 8 TP 1W+3  
**DK N LeP 27 AuP 30 RS 1 KO 11 MR 2**

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, sich zu ergeben (**275**). Wenn Sie diesen Kampf mit Ihrem Leben bezahlen, blättern Sie bitte zu Abschnitt **188**. Ihre Gegner fliehen einzeln - immer dann, wenn sie nur noch über jeweils zehn oder weniger Lebenspunkte verfügen. Sollten Sie diesen ungleichen Kampf für sich entscheiden, geht es bei Abschnitt **566** weiter.

## 439

Mmmh, köstlich! Diese Frau versteht sich wahrlich meisterhaft aufs Kochen. Sie wussten gar nicht, dass man Schweinefleisch auf so vielfältige und interessante Weise zubereiten kann. Allein die Schmorrippchen sind es wert, von Barden besungen zu werden. Aber es nützt alles nichts: Schließlich ruft doch wieder die Pflicht, und Sie verabschieden sich herzlich von Wendeline Eichinger. 2 ZE haben Sie in ihrem Haus verbracht (**100**).

## 440

Sie folgen dem teils festen, teils lehmigen Pfad, der in leichten Schlangenlinien nach Osten führt. Im Norden leuchten die Berggipfel nun in einem goldroten Ton. Nach etwa einer halben Stunde stoßen Sie wieder einmal auf Spuren des Holzabbaus: Im Süden finden sich Waldgebiete unterschiedlichsten Alters. Die kräftigsten und höchsten Bäume werden zur Zeit gefällt. Große Stöße von Baumstämmen warten in der Nähe des Weges auf den Abtransport. Nach ein paar weiteren Minuten kommen Sie schließlich an einigen Hütten vorbei. Auch mehrere Kohlenmeiler sind hier zu sehen.

Arbeiter kehren im Sonnenuntergang zu ihren Häusern zurück und beobachten Sie erst neugierig, grüßen aber schließlich freundlich und gehen dann weiter. Im stellenweise weichen Boden erkennen Sie nun öfters tiefe Wagenspuren.

Als die letzten Strahlen der Sonne Ihren Schatten immer länger werden lassen, gelangen Sie schließlich an eine gerodete Ebene direkt an einem steil aufragenden Hang. Ein großer Teil dieses Gebietes ist durch Holzpalisaden und den natürlichen Fels abgegrenzt. Hinter den mannshohen und angespitzten Baumstämmen können Sie verschiedene Gebäude erkennen, aus deren Kaminen zum Teil Rauch dringt. Trotz der späten Stunde laufen dort noch einige Arbeiter geschäftig umher. Ein großer Stolleneingang, welcher eine Breite von fast zwei Fuhrwerken hat, führt in das Innere des Berges. An einer Aussparung des Palisadenwalls tritt ein kleiner Bach hervor und fließt weiter in Richtung einiger Wohnhütten. Sie halten sich zunächst an die Torwache, um Auskünfte einzuholen (**505**).

## 441

Ach, kommen Sie schon! Das ist nicht besonders heldenhaft. Zwar kann selbst Satinav, der Hüter der Zeit, Geschehenes nicht Ungeschehen machen. Aber wir nehmen einfach an, dass Sie nie die W3 SP erlitten haben. Dann braucht man es auch nicht rückgängig zu machen. Alles klar? Setzen Sie jetzt Ihren Weg bei Abschnitt **567** fort, und danken Sie den Göttern, diesem unrühmlichen Ende noch einmal entkommen zu sein.

## 442

Herr Dunkelstein blickt Sie eine Weile ausdruckslos an, antwortet aber schließlich lächelnd: "O, ein wirklich schönes Märchen, in der Tat. Mal sehen, vielleicht habe ich ja etwas Material dazu." Er tritt an ein Bücherregal und nimmt eines der vorderen Werke heraus, in dem er bald eilig blättert. "Hier ist eine kleine Geschichte zu Mandajor, auch wenn das wohl nur dem Eingeweihten auffällt. Im Gegensatz zur landläufigen Darstellung ist diese hier allerdings weitaus düsterer. Sie handelt vom Finsterwald östlich von hier. Lest sie ruhig!", fordert er Sie auf. Neugierig werfen Sie einen Blick in das Buch:

*"Im Finsterwald geht die alte Tuya um. Ihr Haar ist aus fauligen Ranken und ihr Kleid aus welken Blättern. Ihr Leib jedoch ist so verweszt wie der Untergrund selbst. Mit süßer und verheißungsvoller Stimme lockt sie ihre Opfer immer tiefer ins Gehölz, nur um sie schließlich bei den Füßen zu packen und in ihr Reich zu ziehen. Dort unten im modrigen Gefängnis, gefesselt von Wurzeln und gepeinigt von der alten Tuya, winden sich die Bedauernswerten fortan bis in alle Ewigkeit. Und wenn du aufmerksam lauschst, hörst du ihr Klagen durch die Nebel"*

*wehen. Lass es dir eine Warnung sein, auf dass du den Glücklosen nicht eines Tages Gesellschaft leistest."*

Nachdem Sie ausgelesen haben, steht der Gelehrte auch schon auf. "Schrecklich, nicht wahr? Zum Glück nur ein Märchen. Leider ist meine Zeit sehr begrenzt. Es freut mich, Eure Bekanntschaft gemacht zu haben. Vielleicht konnte ich Euch ja behilflich sein. Doch nun muss ich Euch leider schon bitten zu gehen. Ich werde auch in den nächsten Tagen beschäftigt sein. Eigene Projekte, Ihr versteht sicher." Damit schiebt er Sie sanft, aber mit Nachdruck zur Tür hinaus, wo Sie schließlich von der bereits bekannten Dame in Empfang genommen werden. Sie begleitet Sie nun auch bis zur Haustür. Noch ein kurzer Abschiedsgruß, und schon stehen Sie etwas verdattert im Tuchmacherviertel. Immerhin konnten Sie ein paar Informationen sammeln, auch wenn Sie 1 ZE verbraucht haben (**100**).

## 443

Bereuen Sie Ihre Entscheidung nun und ergreifen die Flucht (**204**)? Oder versuchen Sie, heimlich in die Mine zu gelangen (**559**)?

## 444

Sie nehmen all Ihre Kraft zusammen und eilen davon, so schnell Sie Ihre Füße zu tragen vermögen. Hinter sich hören Sie schon die schweren Schritte der Gardisten. Würfeln Sie eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 oder eine einfache *Athletik*-Probe. Haben Sie das nötige Würfelglück (**535**) oder nicht (**278**)?

## 445

Nachdem Yann kurz die Rechnung beglichen hat, führt er Sie durch ein paar Straßen zu seinem Zimmer in einem winzigen Häuschen. Dort genießen Sie im Schein einiger Kerzen noch einen Rotwein, bevor der Magus einen ganz speziellen Zauber über Sie zu sprechen scheint und Sie gemeinsam eine Rahja-gefällige Nacht erleben. Noch immer liegen Sie in Yanns Armen, als Sie sich fragen, ob es sich wirklich noch lohnt, nach Mandajor zu suchen (**335**), oder ob Sie Ihr Glück nicht doch bereits auf Dere gefunden haben (**184**).

## 446

Also los! Es werden zwei Tabletts mit jeweils dem gleichen Sortiment andergastischer Schnäpse gebracht. Darunter finden sich so klangvolle Namen wie "Rachenreißer", "Waldegeist" oder "Feenfreund". Die ersten Gläser sind kein Problem. Sogar bis Firun an der Reihe ist, halten Sie mühelos durch. Doch Pitjew erweist sich als solider Trinker. Noch ein Gläschen für beide. Langsam spüren Sie die Wirkung des Alkohols.

Aber auch Ihr Gegenüber zeigt erste Ermüdungserscheinungen. Während Pitjew von seinen Kameraden angefeuert wird, gesellen sich die Gäste von der Theke grölend zu Ihnen, um für den moralischen Ausgleich zu sorgen.

Weiter geht's! Jetzt sind Sie schon bei Phex angekommen. B-b-bald ha-haben Sie den Ty-ty-pen, hicks! Legen Sie eine *Zechen*-Probe +5 ab. Ist Sie gelungen (**473**), oder war der letzte Schnappes einer zu viel (**405**)?

## 447

Wenn Sie nicht dem Maskierten wieder in die Arme laufen wollen, bleibt Ihnen nur der Weg zurück. Dieser wird von Ihrer Gegnerin so ungünstig versperrt, dass es schon einigen Geschickes bedarf, um an ihr vorbei zu kommen. Legen Sie eine *Gewandtheits*-Probe +1 ab. Ist sie Ihnen gelungen (**321**) oder misslungen (**8**)?

## 448

Sie können einige Münzen in den Opferstock legen. Doch freut man sich hier bestimmt auch über kleine Kunstgegenstände - vielleicht ein hübsches Amulett, das Sie dem Tempel spenden möchten. Nachdem Sie ein angemessenes Opfer entrichtet haben, sprechen Sie ein kurzes Gebet an Ingerimm, welches Sie schon seit Kindertagen kennen. Dabei fällt Ihr Blick auf eine perfekt gearbeitete Statuette aus Stein, die eine Bäuerin beim Stopfen eines Kleides zeigt. Diese feinen Linien an Gesicht und Gewandung. Diese verspielten Details. Der Künstler oder die Künstlerin muss wahrhaftig von Ingerimm gesegnet sein.

Sie entschließen sich nun, mit dem Priester zu sprechen (**534**) oder wieder zu gehen (**378**).

## 449

Der letzte Stich ging Ihnen glatt durch die Brust! Keuchend knicken Sie ein. Doch der Schmerz weicht schnell einer angenehmen Schwere. Und als Sie die Augen für immer schließen, sind Sie beinahe froh, von all dem Übel erlöst zu sein.

ENDE

## 450

Urplötzlich gibt der Boden unter Ihnen nach und reißt Sie mit in die Tiefe. Staub gelangt Ihnen in Mund und Nase, Ihr Körper wird wild hin und her gerissen. Irgendetwas trifft Ihre Hüfte schmerhaft. Erst nach einer Weile bemerken Sie, dass es um Sie herum wieder ruhiger geworden ist. Nur vereinzelt vernehmen Sie noch das Klacken nachrollender Steine. Sie öffnen Ihre Augen langsam und müssen sich zunächst aus einem Geröllhaufen befreien, bevor Sie wieder etwas sehen können. Hustend steigen Sie aus dem Schutt hinaus und

fassen sich stöhnend an Ihre Seite (*Gewandtheit* -1 für einen Tag). Wie durch ein Wunder brennt Ihr Licht noch immer. Es liegt sogar in unmittelbarer Nähe. Sie nehmen es wieder auf und leuchten umher. Anscheinend sind Sie in einen tieferen Stollen gerutscht, der von einer Seite von dem Geröll verschlossen wird. Nachdem Sie sich den Staub von der Kleidung geklopft haben, schauen Sie sich genauer um (519).

## 451

Blitzartig macht der Mann einen Satz zurück. Offenbar versucht er zu fliehen. Dabei hält er auf eine geöffnete Hintertür zu. Setzen Sie ihm nach (338), oder lassen Sie ihn lieber laufen, um dem Schwerverletzten so schnell wie möglich zu helfen (178)?

## 452

Sie nehmen auf einem bereitstehenden Hocker an dem Tisch Platz und beginnen, sich den Bauch voll zu schlagen. Sie probieren sich durch das ganze Angebot und wieder zurück. Auch die Früchte von den Bäumen erweisen sich als unglaublich schmackhaft. Schließlich lassen Sie sich mit einem zufriedenen Seufzer an einem Baumstamm nieder und blicken in die Nacht hinein. Wie klar der Himmel ist! Die Sterne scheinen in einem milden Licht herab, und das Madamal steht groß und rund über dem Horizont. Doch plötzlich müssen Sie blinzeln: Für einen kurzen Moment war Ihnen, als hätten Sie Dunkelsteins Gesicht in den Linien des Mondes erkannt. Geradezu zornig hat es ausgesehen. Sie reiben sich die Augen: Nein, nichts deutet mehr auf Dunkelstein hin. Wahrscheinlich haben Sie sich getäuscht.

Trotzdem stehen Sie ein wenig beunruhigt auf, um sich erst einmal die Beine zu vertreten. Etwas erfrischendes Wasser wäre nun genau das Richtige. In der Tat treffen Sie nur ein paar Augenblicke später auf einen niedrigen Felsen, aus dem munter sprudelnd Wasser hervortritt. Verwundert darüber, dass Sie die Quelle nicht zuvor bereits entdeckt haben, nehmen Sie einige Schlucke und benetzen auch Ihr Gesicht mit dem Nass. Da fällt Ihnen auf, dass Sie bisher noch keinen einzigen nächtlichen Vogellaut gehört haben. Als nur wenige Sekunden darauf eine Eule ihren Ruf erklingen lässt, geraten Sie ernsthaft ins Grübeln (543).

## 453

"Nein", antwortet Depold. "Er hat nie etwas derartiges verlauten lassen. Aber wenn ich es mir recht überlege, war er bei unserer letzten Begegnung sehr durcheinander. Ich hatte ihn gebeten, ein Werkstück von mir zu begutachten. Er hat kaum etwas dazu gesagt. Hat am Schluss meinen Oberarm ergriffen und meinte, ich solle niemals zu neugierig sein, und dass es immer Leute gibt, die schlauer sind als man selbst. Dann

murmelte er noch etwas davon, dass er einen Fehler gemacht hat. Ich hab das alles überhaupt nicht verstanden. Aber ich glaube jetzt, dass es mit seinem Tod zu tun hat."

Bei Abschnitt 223 können Sie die Befragung fortsetzen. Wenn Sie genug gefragt haben, beenden Sie bei Abschnitt 507 das Gespräch.

## 454

Da ein Eintreten der Tür wegen des Lärms natürlich nicht in Frage kommt, bleibt nur, Ihr Glück an dem Schloss zu probieren. Dieses ist zwar schlicht, aber etwas widerspenstig. Legen Sie eine *Schlösser Knacken*-Probe +2, eine *Feinmechanik*-Probe +6 oder eine *Fingerfertigkeits*-Probe +5 ab. Ist der Versuch von Erfolg gekrönt (406) oder nicht (316)?

## 455

Die Werkstätten sind nicht schwer zu finden, da das Haus des "Roten Salamanders" am Marktplatz liegt und sich auch durch ein einschlägiges Schild zu erkennen gibt. Sie betreten den Verkaufsraum und schauen sich beeindruckt um: In Regalen, die bis unter die Decke reichen, stapeln sich Tiegel, Flaschen, Phiole, Kästchen und andere Behältnisse aus den verschiedensten Materialien, darunter Holz, Ton, Glas in dunkelbraun bis smaragdgrün und verschiedenste Metalle, sogar Gold. Dazwischen befinden sich allerlei Merkwürdigkeiten, bisweilen gar Scheußlichkeiten. Das ausgestopfte Krokodil gehört da noch zu den angenehmeren Dingen. Hier würde das Herz jeder finsternen Hexe höher schlagen, denken Sie, während Sie an verschiedensten Kräutern schnuppern und nur mühsam ein plötzlich aufkommendes Niesen unterdrücken können. Sie staunen noch über die ungeahnte Auswahl, als Sie ein hinter einer breiten Theke stehender blonder Mann anspricht: "Hesinde zum Gruße! Womit kann ich Euch dienen?" Ja, womit eigentlich? Die Preise stellen sich jedenfalls als gesalzen heraus. Sie dürfen allerdings eine (!) Überreden (Feilschen)-Probe ablegen. Für jeden Punkt, der übrig bleibt, bekommen Sie fünf Prozent Rabatt auf den gesamten Einkauf. Trotz des breit gefächerten Angebotes beschränken Sie sich auf Dinge, welche Ihnen in der nächsten Zeit noch nützlich sein können:

- 15 Dukaten für einen Heiltrank (527)
- 5 Silbertaler für jede vierblättrige Einbeere (562)
- 2 Dukaten für ein Wirselkraut (151)
- 60 Dukaten für ein Kraftelixier (345)
- 50 Dukaten für ein Gewandtheitselixier (213)

Wenn Sie alles Nötige besorgt haben, verlassen Sie das Haus der Alchimisten wieder. Aber vergessen Sie nicht zu bezahlen! Man versteht sich hier gewiss auf die Herstellung schleichend wirkender Gifte, um

zahlungsfaule Kunden an offene Rechnungen zu erinnern. Insgesamt haben Sie 1 ZE mit dem Einkauf verbracht (100).

## 456

Sie schlendern an dem Örtchen vorbei und stehen bald am Ufer des von Wald gesäumten Sees. Sein eigentlich silbergrünes Wasser erhält durch die tiefstehende Sonne einen rotgoldenen Glanz. Von ihren Booten aus haben einige Fischer große Netze ausgeworfen. Wenn Sie beinahe direkt gen Praios blicken, können Sie in mehreren Meilen Entfernung ein kleines Inselchen inmitten des Thuriansees ausmachen. Ein wahrhaft idyllisches Bild.

Wie gedenken Sie den restlichen Tag zu nutzen? Möchten Sie doch wieder zurück zur Fürstenstraße (495)? Vielleicht ziehen Sie es auch vor, ein wenig zu angeln? Frischen Fisch haben Sie schon lange nicht mehr gegessen (407). Andererseits sieht das Wasser so verlockend aus, dass Sie darin möglicherweise lieber herumplanschen wollen (195).

## 457

Heute Nacht haben Sie das Zimmer zum Glück wieder ganz für sich. Sie verriegeln sorgfältig die Fensterläden und schieben das zweite Bett vor die Tür. Trotzdem können Sie nur schlecht einschlafen, da aus der Gaststube lautes Lachen und Trinksprüche zu hören sind. Immer wieder wachen Sie kurz auf, bis der Lärm am frühen Morgen endlich verstummt. Als die Sonne aufgeht, sind Sie beinahe erleichtert, dass diese unruhige Nacht endlich vorbei ist (390).

## 458

"Ich bedauere zutiefst, dass Ihr Zeuge dieses unangenehmen Zwischenfalls werden musstet. Doch soll Euch daraus kein Übel erwachsen. Wenn Ihr Andergast so schnell es Euch möglich ist verlasst, werden sich derartig unschöne Ereignisse nicht wiederholen. Ansonsten kann ich für nichts garantieren. Ein besorgter Freund"

Mit großen Augen starren Sie auf den Zettel. Wer hat diese Drohung wohl verfasst? "Ein Freund" könnte auf einen Mann hinweisen. Vielleicht ist dies aber auch nur eine bewusste Täuschung, und es handelt sich in Wahrheit um eine Frau. Eventuell stecken gar mehrere Personen dahinter. Wie hätte man sonst so schnell Ihren Aufenthaltsort feststellen können? Die Ausdrucksweise klingt auf jeden Fall nicht gerade nach einem Meuchler aus der Gosse. Der Appetit ist Ihnen erst einmal vergangen. Trotzdem zwingen Sie sich, etwas zu essen, um bei Kräften zu bleiben. Möchten Sie vielleicht noch mal die Schankmaid rufen und sie fragen, ob sie etwas

gesehen hat (159)? Oder wollen Sie jetzt nur noch Ihre Ruhe haben (67)?

## 459

Instinktiv reißen Sie die Hände vor Ihr Gesicht. Und für einen Moment meinen Sie, um Ihre Finger einen durchscheinenden, beinahe unsichtbaren Schild zu erkennen, welcher die Blitze unter gewaltigem Krachen reflektiert. Als Sie bald darauf begreifen, welche Kräfte auf einmal in Ihnen schlummern, strecken Sie die Hände in einer raschen Geste aus, um den Angriff zu erwidern (401).

## 460

"Mandajor? Ihr meint diese Märchenwelt? Hirngespinst! Auf solchen Humbug gebe ich keinen Kreuzer!" Nun, das war eindeutig. Aber vielleicht möchten Sie noch eine weitere Frage von Abschnitt 417 stellen. Sonst können Sie nun auch langsam gehen (329).

## 461

Was haben Sie nun vor? Sie können versuchen, die Winde zu bedienen (303) oder direkt an den Seilen hinabzuklettern (172). Außerdem besteht die Möglichkeit, den westlichen (260) oder den nordöstlichen (556) Stollen zu betreten.

## 462

Hier bleiben Sie keine Minute länger! Zügig treten Sie den Rückweg an. Vorbei an der gebeugt wirkenden Buche, zwischen den zwei gleichförmigen Stämmen hindurch. Dann weiter unter dem tiefhängenden Ast entlang. Und dann? Sie sind sich ganz sicher, dass hier auf dem Hinweg eine auffällig große Eiche stand, an der Sie sich orientieren wollten. Aber jetzt beginnen Sie tatsächlich, daran zu zweifeln. Würfeln Sie eine Orientierungs-Probe +2. Behalten Sie den Durchblick (383)? Oder werden Sie langsam nervös (169)?

## 463

Durch die große Eingangspforte geht es aus staubigen Schreibstuben und protzigen Hallen wieder hinaus in das Treiben der Stadt (100). Bei Belieben können Sie das Rathaus noch öfter aufsuchen. Dabei wird die Gebühr allerdings jedes Mal erneut fällig, wenn Sie die Dienste des Schreibers in Anspruch nehmen.

## 464

Allmählich spüren Sie deutlich die zunehmende Kälte. Zum Glück halten die Bäume den Wind hier weitestgehend auf. Waren die Waldgebiete zuvor schon sehr dicht, so erscheinen sie Ihnen nun wie eine Wand,

die ungebetene Besucher abhalten möchte. Ungewöhnlich dunkel ist es hier für die sonst so lichten Eichenwälder. Aber vielleicht liegt das auch nur an den vereinzelten Nadelbäumen oder der recht späten Stunde. Der Weg steigt nun immer stärker an, und es bereitet oft Mühe weiterzugehen. Häufig ragen Felsen dort heraus, wo der Waldboden jäh abfällt.

Am Abend gelangen Sie schließlich an eine Kreuzung. Der Wald ist hier stellenweise zurückgetreten und hat dem nackten Gestein den Platz überlassen. Obwohl die Sonne noch nicht einmal untergegangen ist, können Sie ein kreisrundes Madamal am Himmel stehen sehen. Die Pfade, die von der Kreuzung aus weiterführen, sind steinig und scheinen streckenweise künstlich aufgeschüttet worden zu sein. Ein verwitterter Wegweiser zeigt in alle vier Himmelsrichtungen. Auf dem Schild, das in die südliche Richtung zurück weist, erkennen Sie das andergastische Wappen - eine grüne Eiche auf silbernem Grund. Nur mühselig können Sie den ergänzenden Schriftzug "Andrafall und Stadt Andergast" entziffern, da die Lettern genau wie das Wappen schon recht verblichen sind. Auf dem Schild Richtung Norden ist nur ein Symbol zu erkennen, das wohl einen Bergpass darstellt: ein tiefer Einschnitt zwischen zwei Gipfeln. In westliche und östliche Richtung zeigt der Wegweiser das Zeichen einer Spitzhacke. Während nach Westen ferner die fast verblichenen Worte "Andertiefen" und "Vetterchen Bogumil" weisen, steht auf dem nach Osten gerichteten Schild noch gut lesbar "Düstergrube".

Der steinige Untergrund macht Ihnen das Spurenlesen beinahe unmöglich. Trotzdem dürfen Sie Ihr Glück mit einer *Fährtensuchen*-Probe +6 versuchen. Haben Sie es trotz der Schwierigkeiten geschafft (366) oder nicht (416)?

## 465

Sie knicken ein. Unaufhaltsam rinnt das Blut aus Ihrem Körper und ergießt sich in den Schlamm. Das Letzte, was Sie auf Dere erblicken, sind zwei dunkle Silhouetten, die sich über Ihren schlaffen Körper beugen, bis alles um Sie herum von Schwärze ausgefüllt wird.

ENDE

## 466

Schweißperlen tropfen von Ihrer Stirn, als Sie ruckartig Ihre Arme von sich wegstrecken. Dunkelstein stößt einen erstickten Schrei aus. Dann zerreißt es ihn einfach. Grollend stürzen sich die Schatten auf die Reste Ihres Gegners und verschlingen sein Fleisch in großen Bissen. Die Hexen lachen triumphierend. Schon breitet sich ein blendendes, alles verzehrendes Weiß darüber aus, welches auch Sie bald umfasst. Sie spüren, wie sich etwas um Ihren gesamten Körper schließt und Sie fortzuerzen scheint - als wären Sie in einen Mahlstrom

geraten, der ohne Gnade mit sich reißt, was er zu fassen bekommt. Schließlich verlieren Sie das Bewusstsein (430).

## 467

Vorsichtig schleichen Sie bis zur nächsten Ecke und spähen in den Hinterhof hinein. Am Boden liegt ein alter Mann in seinem Blut, das aus einer schweren Halswunde fließt. Neben ihm kauert ein Maskierter, der gerade dabei ist, die Habseligkeiten des Alten zu durchwühlen. Der Attentäter ist mittelgroß und hat braunes Haar. Sein Gesicht wird teilweise durch eine Augenbinde verdeckt.

Offenbar sucht der Mann etwas Bestimmtes, denn aus einem eilig geöffneten Rucksack schleudert er nach und nach Dinge heraus, die ihn nicht zu interessieren scheinen. Außer Ihnen ist wohl noch niemand auf das Geschehen aufmerksam geworden. Wollen Sie den Mann nun angreifen (504)? Immerhin hat er Sie bis jetzt noch nicht bemerkt, und Sie könnten die erste Attacke unpariert schlagen. Oder ziehen Sie es vor, laut um Hilfe zu rufen (536)? Sie können sich natürlich auch aus all dem heraushalten und sich unbemerkt zurückziehen (432).

## 468

Sie schauen sich die Kette, welche den Karren hält, genauer an. Sie ist nicht allzu stabil und müsste zu sprengen sein. Haben Sie geeignetes Werkzeug dabei - also zum Beispiel einen Hammer, eine Spitzhacke oder ein Beil? Wenn nicht, so benötigen Sie wenigstens eine Waffe mit stabiler und starker Klinge (112).

Ansonsten bleibt Ihnen nur ein überraschender Angriff (20) oder ein offenes Auftreten (57).

## 469

Rasch haben Sie Ihre Habseligkeiten zusammengepackt. In welche Richtung zieht es Sie? In den Norden (437), den Osten (13), den Süden (374) oder in den Westen, also zurück zu Tantchen Hiltrud (561)? Vielleicht beschleicht Sie auch gerade das ungute Gefühl, dass Sie sich gar nicht im Klaren über Ihr Ziel sind. In diesem Fall können Sie sich überlegen, doch weiterhin Erkundigungen in der Stadt einzuholen (306).

## 470

Ein gedämpftes Pochen dringt nun an Ihre Ohren. Ruhig und regelmäßig. Wie ein Herzschlag. War es schon vorher da? Auf eine unerwartete Weise gibt es Ihnen das Gefühl von Schutz und Sicherheit. Über dem Pochen schwingt bald eine sanfte Frauenstimme und trägt eine gedämpfte Melodie heran. Sie haben diese Melodie schon oft gehört - ein Lied, welches Sie aus Kindertagen kennen. Ein leichtes Kribbeln fährt durch

Ihren Körper, als hätten Sie sich gerade wohlig gestreckt, und Ihr Atem geht beinahe lautlos. Sämtliche Anspannung der letzten Tage fällt allmählich von Ihnen ab. Sie scheinen in der angenehmen Schwärze zu gleiten und lassen Ihren Träumen und Gedanken freien Lauf. Was geht Ihnen durch den Kopf?

Sie fragen sich, ob Sie bereits in Mandajor sind, und wann Sie wohl Elfen und Kobolden begegnen (**252**). Oder Sie wundern sich, warum Dunkelstein nicht zu sehen ist und Sie völlig allein sind (**98**). Vielleicht spüren Sie auch ganz profan Ihren Hunger, welchen Sie in der ganzen Zeit nicht bemerkt haben (**568**).

## 471

Natürlich, er hatte eine kahle Stelle an einer Augenbraue! Der Geweihte grübelt eine Weile. Dann nickt er finster: "Ja, ich erinnere mich. So ein Kerl ist mir vor einiger Zeit aufgefallen. Wie an manchem Vormittag habe ich einen kurzen Gang auf dem Markt gemacht. Dort habe ich den Mann zwischen den Ständen erblickt und mich gefragt, warum so eine abgerissene Gestalt mit einem Degen herumläuft. Als er meinen Blick bemerkt hat, ist er mir schnell ausgewichen. Ich glaube, ihn später noch einmal mit einer blonden Frau gesehen zu haben. Da sind die beiden gerade ins Tuchmacherviertel eingebogen." Sie sind sich nicht ganz sicher, ob Ihnen diese Auskunft wirklich weiterhilft. Aber Sie können ja noch eine andere Frage stellen (**207**). Vielleicht möchten Sie den Tempel nun auch verlassen (**78**) oder etwas spenden (**15**).

## 472

Sie eilen nur kurz zwischen zwei Schatten her, da hören Sie plötzlich den Ruf: "Alarm! Ein Eindringling!" Sie schauen sich blitzschnell um. Gleich von zwei Seiten kommen die Wachen nun auf Sie zugeeilt. Den Eingang der Mine können Sie unmöglich erreichen, ohne vorher geschnappt zu werden, da eine Wache bereits näher an dem Stollen ist als Sie. Deshalb geben Sie nun Fersengeld und rennen zu der Kletterstelle zurück. Eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 oder eine einfache *Athletik*-Probe entscheidet, ob Sie schnell genug sind (**398**) oder nicht (**46**).

## 473

Sie zwinkern einige Male, um die Schleier vor Ihren Augen zu vertreiben. Wann kapiert dieser Kerl endlich, dass er gegen Sie keine Chance hat? Tatsächlich hat Peraine schließlich ein Einsehen mit ihm, und er schläft friedlich schnarchend ein, mit einer Seite des Kopfes auf der Tischplatte liegend. Seine Gefährten gucken ein wenig enttäuscht, stoßen aber schließlich selbst noch mal auf Ihr Wohl an und lassen "das größte Trintalent südlich des Born" hochleben. Außerdem sind die Drei

so freundlich, Pitjew schon mal das Geld für den Schnappes und auch für Ihr Bier vorzustrecken. Mit leichten Kopfschmerzen, dafür aber mit umso mehr Entschlossenheit erfüllt, verlassen Sie die Schänke (*Mut* +1 und *Klugheit* -1 bis zur nächsten Regeneration). Insgesamt haben Sie in der "Schnapsdrossel" 2 ZE verbraucht (**100**).

## 474

Sie gehen den Pfad leise und unbemerkt zurück, so wie Sie ihn gekommen sind, und haben nach einer weiteren halben Stunde wieder den Hauptweg erreicht. Auf diesem wandern Sie nun weiter in nördlicher Richtung (**514**).

## 475

Ehe Sie sich versehen, hat ein Gardist bereits Ihren rechten Arm erfasst. Dann greift auch schon die zweite Wache nach dem linken Arm. Schließlich werden Sie in Handschellen gelegt, während die Narbige Ihnen verkündet: "Ihr seid des Mordes an einer Andergaster Bürgerin angeklagt."

Da es momentan ohnehin sinnlos wäre zu widersprechen, lassen Sie sich wortlos abführen. Man bringt Sie in den Kerker der Burg Andergast, wo Sie für die nächsten Tage bei Wasser und Brot eingesperrt werden. Eine wachsame Anwohnerin hat gesehen, wie Sie der Blonden den finalen Hieb zugefügt haben. Nun steht ein Wort gegen das andere. Wenigstens ist es Ihnen erlaubt, einen Brief zu verfassen. So vergehen die Wochen, bis schließlich Ihre Tante mit Frau Eichinger - einem Leumund aus der Stadt - erscheint und Ihre Freilassung bewirkt. Entkräftet stolpern Sie aus Ihrer Zelle. Da Sie die Stadt so schnell wie möglich verlassen sollen, werden Sie wohl nie hinter das Geheimnis von Mandajor und dem rätselhaften Mord kommen. Doch haben Sie sich immerhin **160 Abenteuerpunkte** verdient.

ENDE

## 476

Die beiden schweigen nun, und der Meuchler lehnt sich entspannt an die Felswand. Da Sie hier nicht ewig warten können, überlegen Sie, was jetzt zu tun ist. Sie können einfach hineinspazieren, um die Verbrecher zur Verantwortung zu ziehen (**57**). Oder Sie ziehen statt dessen lieber Ihre Waffe und stürmen in die Höhle (**20**). Sie können auch den Gang zurückschleichen (**177**).

## 477

Sie halten schließlich ein recht altes Buch mit brüchigen Seiten in den Händen. Sein Titel lautet "Legenden des Waldes". Es beinhaltet allerlei Märchen, Skurrilitäten und haarsträubende Flunkergeschichten, teilweise

vermischt mit Berichten von Holzfällern und Jägern. Immerhin ein Abschnitt scheint interessant zu sein:

"Im Ingerimm des Jahres 1784 der Unabhängigkeit ward ein Weib nahe einer Holzfällersiedlung am Oberlaufe der Andra gefunden. Es trug ältliche Kleider und bot ein rechtes Bild der Verwahrlosung, obgleich es ihm an nichts fehlte. Die Gefundene vermochte nicht zu sagen, welchem Orte sie entstammte. Allein dasz sie Elwine geheiszen ward, konnte ihr entlockt werden. Doch erdreistete sich das Weib zu behaupten, es zähle weit mehr als sechzig Jahre, obgleich es nicht einmal dreisig Götterläufe zählen konnte. Von keiner Menschenseele schien die Frau vermiszt zu werden. Doch die uralte Varena aus Andrafall schrie, als sei der Namenlose höchstselbst in sie gefahren, als sie das Gesicht der Entdeckten erblickte. Sie glaubte, in das Antlitz ihrer kleinen Schwester zu schauen, welche vor fast fünfzig Jahren verschollen ward.

Die Greisin ward in die Obhut der Geweihtenschaft unserer gnädigen Peraine gebracht. Die Verwahrloste jedoch ward dem Scheiterhaufen übergeben, denn eine finstere Dunkelhexe musste sie sein. Und Zeugen mochten berichten, dasz kein einziger Schrei im Angesicht des Todes über ihre Lippen kam. Nur ein friedliches Lächeln lag allzeit darauf, als hätte sie alles vom Leben erfahren."

Sie überlegen: Das Jahr 1784 der Unabhängigkeit entspricht dem Jahre 63 vor Hal. Eine merkwürdige Geschichte, bestimmt erfunden. Fanden zu dieser Zeit tatsächlich Hexenverbrennungen statt? Grübelnd legen Sie das Buch wieder zur Seite (218).

## 478

Leider konnten Sie nicht finden, wonach Sie gesucht haben. Das Geheimnis um Mandajor, die Hintergründe des Mordes - all das wird jetzt wohl auf ewig ungeklärt bleiben. Aber immerhin haben Sie in den letzten Tagen einiges an Erfahrung hinzugewonnen: Sie dürfen sich **170 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Nun geht es aber zunächst wieder in Richtung Heimat. Oder vielleicht an einen ganz anderen Ort? Irgendwohin werden Sie Ihre Füße schon tragen, soviel ist sicher.  
ENDE

## 479

Geschafft! Sie springen flink zurück, fahren herum und rennen los. Da ist auch schon gleich das Ende der Gasse. Plötzlich erkennen Sie mit Schrecken, dass Ihnen dort eine weitere Person den Weg versperrt. Eine hellhaarige, kleine Frau mit Rapier. Schnell überlegen

Sie, was zu tun ist: Sie rennen die Komplizin des Meuchlers einfach um (35). Sie versuchen, an Ihr vorbei zu gelangen (244). Oder Sie halten an, um anzugreifen (124).

## 480

Im Bett findet sich lediglich ein Nachthemd. Beim Abtasten des Bodens unter dem Bett stoßen Sie neben einigen Spinnweben auf zwei Filzpantoffeln. Da sie weder Ihre Größe haben, noch Ihrem Geschmack entsprechen, lassen Sie sie stehen. Auch ein Blick auf und unter den Sessel fördert keine Geheimnisse zu Tage. Oder haben Sie etwas übersehen? Legen Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe ab. Wenn sie gelingt, werden Sie vielleicht doch noch fündig (548). Ansonsten müssen Sie bei Abschnitt 91 eine andere Wahl treffen.

## 481

Das gemütlich und recht rustikal eingerichtete Gasthaus ist momentan beinahe leer. Ein Bediensteter säubert gerade die Tische, welche noch vom Mittagsmahl gedeckt sind. Ansonsten steht nur noch eine klapperdürre Wirtin hinter dem Tresen, die Sie freundlich begrüßt: "Travia zum Gruße! Was darf's denn sein?"

Möchten Sie die Wirtin nach Mandajor fragen (226)? Oder brennt Ihnen eine ganz bestimmte Geschichte auf der Seele, welche sich bei Andrafall ereignet haben soll (307)?

## 482

"Olrich Finkenbaum war dem Geheimnis bereits viel zu nahe gekommen. Ich teile doch nicht die Früchte meiner Arbeit! Mit seiner plumpen Fragerei hatte er außerdem unnötige Aufmerksamkeit erregt. Er musste beseitigt werden, bevor man in ihm mehr als den harmlosen alten Trottel sehen konnte. Letztlich ist er selbst Schuld, wenn er sich in Dinge einmischt, die ihn nichts angehen." (318)

## 483

Sie beschreiben den Mann, so gut Sie können, doch die Geweihte zuckt mit den Schultern: "Hier gehen jeden Tag so viele Leute ein und aus, auch Fremde, dass ich mich nicht an jeden erinnern kann. Falls dieser Herr hier war, dann gewiss nicht oft, sonst wüsste ich von ihm."

Sie können noch eine der übrigen Fragen stellen (181), eine Spende darbringen (69) oder aus dem Tempel gehen (120).

## 484

Als Sie wieder ins Freie treten, steht das Madamal hoch am Himmel. Doch es hat bereits deutlich abgenommen.

Anscheinend waren Sie einige Tage in der Mine. Aufgewühlt wandern Sie den Pfad Richtung Andergast entlang. Es wird wohl viel Zeit vergehen, bis Sie das Erlebte verstehen werden - falls überhaupt jemals. Doch nun sind Sie froh, alles heil überstanden zu haben. Ob Sie tatsächlich in Mandajor waren? Oder war alles nur ein Traum? Grübelnd laufen Sie in die Nacht hinein und sind bald hinter der nächsten Biegung verschwunden. Für das Erlebte können Sie sich **333 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Ferner haben Sie je eine spezielle Erfahrung in *Körperbeherrschung*, *Menschenkenntnis*, *Sagen/Legenden*, *Sinnenschärfe* und in dem von Ihnen hauptsächlich verwendeten Nahkampftalent gemacht. Ebenfalls eine spezielle Erfahrung können Sie sich für die Eigenschaft *Intuition* notieren.

*"... Doch, ach, so ist Mandajor wohl nur ein Traum. Eine Mär, welche die Andergaster ersannen, um ihre Kinder und Kindeskinder auf den rechten Pfad zu führen. Denn, so sagt man, nur wer von reinem Herzen und frei von Zweifeln ist, mag den Weg dorthin finden."*

ENDE

## 485

Heute Nacht haben Sie einen Zimmernassen. Als Sie eintreten, schlafst er bereits. Neugierig lugen Sie hinüber: Der Mann ist schon recht alt und hat bereits graue Strähnen im blonden Haar. Nach dem Meuchler sieht er auf jeden Fall nicht aus, stellen Sie erleichtert fest und legen sich schlafen. Am nächsten Morgen treffen Sie eine wichtige Entscheidung (**31**).

## 486

Sie versuchen, sich von dem Zeitverlust nicht die Laune verriesen zu lassen. Statt dessen nehmen Sie den vor Ihnen liegenden Pfad mit weit ausgreifenden Schritten. Es geht nun immer die Andra aufwärts, vorbei an gerodeten Waldstücken und kleineren Gehöften. Als Sie zum Himmel schauen, bemerken Sie einige ungemütlich wirkende Wolken. Als hätten diese Ihre Gedanken erraten, tropft auch schon Efferds Segen aus ihnen herab. Erst ganz leicht, doch nach einiger Zeit deutlich spürbar. Verärgert ziehen Sie die Stirn in Falten. Nicht, dass Ihnen die paar Tropfen etwas ausmachen würden. Nein, Sie wissen bereits von der Anreise, wie schnell der lehmige Boden - noch dazu in Flussnähe - aufgeweicht ist.

Tatsächlich behindert der Regen Sie wie erwartet am zügigen Vorwärtskommen. Der Pfad wird rutschig, und Sie müssen genau aufpassen, wohin Sie treten. Gegen Mittag legen Sie eine kurze Rast ein, bevor es schließlich im anhaltend schlechten Wetter weitergeht. Vier Stunden später überqueren Sie eine kleine, aber stabile Brücke über den Fluss. Dabei müssen Sie niederhöllisch achtgeben, um nicht auszgleiten. Doch

bald ist auch diese Hürde überwunden, und Sie werden von dem Pfad nun in ein Waldstück geführt (**528**).

## 487

Höflich stellen Sie sich vor und bitten die bereits ältere Geweihte um ein Gespräch. Gerne möchte ihre Gnaden Tsalinde Ihre Fragen beantworten. Bevor Sie loslegen, denken Sie noch einmal kurz nach, was Sie überhaupt in Erfahrung bringen wollen.

Nun, Meuchler werden sich bestimmt nicht häufig in Tsa-Tempeln tummeln. Deshalb fragen Sie lieber nach Mandajor (**501**) oder nach dem alten Mann (**368**).

## 488

Heute scheinen hier wieder dieselben Gäste wie am Vortag zu übernachten, was Sie ein wenig beruhigt. Trotzdem legen Sie Ihre Waffe griffbereit neben sich ab, bevor Sie in einen traumlosen Schlaf fallen, aus dem Sie erst kurz vor Sonnenaufgang wieder erwachen (**222**).

## 489

Vorsichtig nähern Sie sich durch den abfallenden Gang einer flachen Mulde in der Wand und pressen sich dort hinein. Von hier aus können Sie immerhin ein paar Wortfetzen aufschnappen. Der Mann, der Ihnen den Rücken zuwendet, hat eine rauhe, beinahe krächzende Stimme. Sie hören, wie er den völlig verdeckt Stehenden mit "Dunkelstein" anspricht. Dessen Stimme hat dagegen einen tiefen Klang und gelangt lediglich als ein schwer verständliches Murmeln zu Ihnen: "Berechnungen ... Zeitpunkt gekommen ..." Der erste entgegnet daraufhin: "... wo ist es? ... keine Spur ..." Dann wird Dunkelsteins Stimme noch leiser, und Sie verstehen nur das Wort "Geduld".

Nun könnten Sie erspähen, wie sich die eine Gestalt leicht dreht. Zwar ist sie noch etwas entfernt, doch ihr Gesicht wird direkt von einer Fackel erhellt. Das ist der Meuchler, keine Frage! Auch wenn er gerade keine Maske trägt, sind Sie sicher, dass Sie ihn gefunden haben.

Was machen Sie nun? Gehen Sie in die Höhle und stellen die beiden zur Rede (**57**)? Oder rennen Sie wutentbrannt auf den Attentäter zu, um ihm endgültig den Garaus zu machen (**20**)? Sie können auch näher heranschleichen (**322**) oder bis zur Ecke zurückgehen (**177**).

## 490

Keine Bewegung ist auf dem Hof auszumachen. Nichts deutet mehr auf die schreckliche Tat hin, welche sich vor kurzem hier abgespielt hat. Nichts außer dem dunklen Fleck auf dem Lehm Boden, wo die Leiche des Opfers gelegen hatte.

Falls Sie das Buch verborgen haben, schauen Sie jetzt schnell in dem Versteck nach (340). Ansonsten blättern Sie bitte zu Abschnitt 118.

## 491

Als Ihnen das Wasser bis zur Brust reicht, beginnen Sie zu schwimmen. Es gestaltet sich schwierig, dabei noch das Licht zu transportieren, aber "mühsam ernährt sich der Rotpüschen", wie Tante Hiltrud zu sagen pflegt. Nach einiger Zeit hat Ihr Weg jedoch unweigerlich ein Ende gefunden: Der gesamte Gang liegt nun unter Wasser und scheint dabei noch weiter abzufallen. Zum einen können Sie nicht erkennen, wie weit Sie tauchen müssten. Zum anderen würde Ihre Lichtquelle keinen Tauchgang vertragen. Somit brechen Sie die Verfolgung dieses Stollens ab und kehren wieder in die Höhle zurück (219).

## 492

Das schmucke Rathaus der Stadt ist nicht zu verfehlern, da es direkt am Marktplatz liegt. Aus Holz geschnitzte Statuen wurden reliefartig in die steinernen Außenwände des Gebäudes eingelassen und stellen unter anderem vergangene Herrscher dar. Sie betreten das Rathaus durch einen protzigen Eingang, der wohl einem Zweispänner genug Platz bieten würde, und gelangen zunächst in eine kleine Halle. Die einzige offene Tür führt in eine Schreibstube. Als man dort bemerkt, dass Sie sich etwas unsicher umschauen, erhebt sich ein schlaksiger Schreiber, um Ihnen zu helfen. "Was kann ich für Euch tun?", fragt er Sie freundlich. "Nun, ich hatte gehofft, dass es hier ein Stadtarchiv oder eine Bibliothek gibt, in der ich mich ein wenig umsehen kann", erwidern Sie.

"Natürlich haben wir hier ein Archiv, jedoch kann ich nicht jeden dort einlassen. Und bei weitem nicht jedes Buch ist öffentlich einsehbar. Aber gegen eine kleine Bearbeitungsgebühr von fünf Hellern kann ich Euch das ein oder andere Schriftwerk heraussuchen."

Falls Sie damit einverstanden sind, zahlen Sie dem Angestellten das Geld und blättern bitte zu Abschnitt 319. Wenn Sie aber beleidigt sind, nicht selbst suchen zu dürfen, oder Ihnen der Preis einfach zu hoch ist, können Sie nun auch wieder gehen (463).

## 493

Stöhnend drehen Sie sich um und kriechen kurzerhand auf allen Vieren weiter, bis Sie die schleimigen Pilze überquert haben. Dann richten Sie sich wieder auf und folgen dem Gang noch etwa zwei Dutzend Schritt, bis er abrupt vor einem riesigen Geröllhaufen endet. In dem Schutt, welcher bis zur Decke reicht, erkennen Sie die Reste gesplitterter Holzbalken. Hier kommen Sie nicht mehr weiter. Missmutig kehren Sie um und robben zurück über den Pilzteppich. Schließlich treten Sie

wieder in die Nacht hinaus. Sie können jetzt noch die Hütten näher untersuchen (373) oder den Pfad weitergehen (320).

## 494

Ob dieser Aufruf wider das Böse tatsächlich zu beeindrucken vermag, sagt Ihnen eine *Charisma*-Probe - 3. Sind Sie zum Redenschwingen geboren (223) oder eher auf anderen Gebieten begabt (311)?

## 495

Am Thurانsee entlang ziehen Sie weiter über die breite Straße. Gelegentlich erblicken Sie noch eine Fischerkate oder ein etwas versteckt liegendes Gehöft. Bis zu einer größeren Ansiedlung gelangen Sie heute jedoch nicht mehr. Aber am Wegesrand befindet sich ein kleiner Peraineschrein. Daneben wurde ein Holzverschlag für Wanderer errichtet, in dem Sie nun Ihr Nachtlager aufschlagen. Es dauert nicht lange, und Sie fallen in einen erholsamen Schlaf (266).

## 496

Dorota führt Sie durch einen breiten Gang zur - für Stadt und Land Andergast - eindrucksvollen Bibliothek und trägt Ihre Bitte Meister Eulrich vor. Wie sehr manche Namen doch zu ihren Besitzern passen, denken Sie, als Sie den Mann betrachten: Gleich aufgeplusterten Federn stehen einige weiße Haare von seinem Kopf ab, und ein Paar Augengläser lässt seine Pupillen unwirklich groß erscheinen. Der Bibliothekar schickt Dorota fort und beäugt Sie streng: "Besucher haben lediglich Einblick in die nichtmagischen Bücher. Die stehen in dem Regal dort drüber. Immer nur ein Buch auf einmal! Und verhaltet Euch bitte leise! Ich habe ein Auge auf Euch. Wenn ich nun um einen Silberling bitten darf?"

Mürrisch zahlen Sie dem Mann das Geld und schauen sich erst mal etwas genauer um. Immerhin drei große Regalreihen haben in dem Raum ihren Platz gefunden. Daneben finden sich hier einige Tische, auf denen Feder und Tinte bereitstehen, jedoch kein Pergament. Außer Ihnen befindet sich hier nur ein junger schwarzhaariger Magier, welcher an einem der Tische anscheinend die Abschrift eines Buches erstellt. Er lächelt Sie freundlich an, als Sie durch die Regalreihen streifen.

Na dann auf ins Gewühl! Da man hier gewiss keine Bücher über Hinterhofmeuchler und Mordopfer führt, werden Sie wohl vor allem nach andergastischen Legenden schauen wollen. Ob Sie bei der Vielfalt wirklich die Rosinen herauspicken können, entscheidet eine Probe auf das Talent *Lesen/Schreiben: Kuslike Zeichen*. Haben Sie sich in dem Blätterwald orientieren können (433), oder haben Sie sich hoffnungslos verirrt (552)?

## 497

Mit aller Kraft stemmen Sie sich gegen den Hebel der Winde. Schließlich geht ein Ruck durch die Apparatur, und Sie hören vom Gerüst ein Geräusch, als würde Stoff zerreißen. Als Sie aufblicken, können sie gerade noch erkennen, wie die zwei Hälften eines Seils in die Dunkelheit fallen. Sie müssen wohl oder übel eine Alternative bei Abschnitt **461** wählen.

## 498

"So sieht man sich wieder", hören Sie den Schurken sagen. "Diesmal werde ich es dir nicht so einfach machen", denken Sie nur und stürzen sich zum zweiten Mal auf den Maskierten.

### Maskierter

**Degen:** INI 12+W6    AT 13    PA 11    TP 1W+3  
**DK N**    LeP 29    AuP 35    RS 1    KO 13    MR 5

Sobald Sie Ihrem Gegner 10 oder mehr Schadenspunkte zugefügt haben, spätestens jedoch nach der dritten Kampfrunde, geht es bei Abschnitt **546** weiter. Falls Sie selbst das Zeitliche segnen, blättern Sie bitte zu Abschnitt **465**. Natürlich haben Sie jederzeit die Möglichkeit, doch noch zu fliehen (**399**).

## 499

Als Sie den Tempel verlassen, kündigt ein Novize mit einigen Gongschlägen gerade den Anbruch der nächsten vollen Stunde an. Der Besuch des Praiostempels hat 1 ZE beansprucht (**100**).

## 500

Ihr Blick fällt auf die eiserne Kette. Mit einem gezielten Schlag dürfte sie zu durchtrennen sein. Diesen können Sie allerdings nur ausführen, wenn Sie ein geeignetes Werkzeug griffbereit haben, zum Beispiel eine Spitzhacke, einen Hammer oder ein Beil. Ist dies nicht der Fall, so benötigen Sie wenigstens eine stabile Waffe, welche über eine scharfe Klinge verfügt und mit der Ihnen eine *Körperkraft*-Probe +3 gelingt. Läuft Ihr Vorhaben wie geplant (**86**)? Ansonsten ist ein Kampf unausweichlich (**30**).

## 501

"O, die Legende von Mandajor höre ich sehr gerne", schwärmt Tsalinde. "Wenn es diesen Ort wirklich gäbe, so wäre er gewiss äußerst Tsa-gefährlich. Es heißt ja, dass die Wünsche eines jeden Sterblichen dort erfüllt werden könnten. Das würde eine stetige Veränderung und Erneuerung bedeuten. Ein ständiges Erschaffen. Klingt das nicht wunderbar? Wenn ich an Mandajor denke, so stelle ich mir gleich einen Platz vor, an dem Feen und Kobolde wohnen. An dem es weder Gut noch Böse gibt, sondern nur das Sein und das Werden."

Sie sind wohl soeben auf die philosophische Ader der Geweihten gestoßen. Falls Sie dies nicht bereits getan haben, können Sie auch noch nach dem Alten fragen (**368**). Ansonsten bleibt Ihnen noch die Wahl zwischen einer Spende (**123**) und dem Verlassen des Tempels (**336**).

## 502

Kraftlos lassen Sie Ihre Waffe sinken. Sie schreien voller Verzweiflung um Hilfe. Doch wer soll Sie an diesem götterverlassenen Platz schon hören? Trotzdem rufen Sie weiter aus Leibeskräften. Erst als die Nacht hereinbricht, können Sie nur noch heiser röheln. Sie starren auf den im Mondlicht fahl glänzenden Schädel. Ein irres Kichern entweicht Ihrem Mund, als Sie wahrnehmen, wie weitere Wurzeln langsam auf Sie zu kriechen.

ENDE

## 503

Der Steineichenwald. Dort war das Leben noch in bester Ordnung. Zum mindesten wussten Sie da noch, wo Sie sich befanden. Im Laufe der Zeit ist Ihnen das andergastische Land vertraut, ja beinahe lieb geworden. Während Sie Ihren Gedanken nachhängen, stellen Sie fest, dass es um Sie herum allmählich heller wird. Sie vernehmen das Rauschen des Windes, der nun sanft über Ihre Haut fährt. Und in dem bald taghellen Licht erkennen Sie zahlreiche Bäume um sich herum: dunkelgrüne Fichten, große Schatten werfende Buchen und majestätische Steineichen. Über all dem liegt das Zwitschern der Singvögel in den Wipfeln. Erstaunt blicken Sie umher. Die Umgebung sieht in der Tat nach dem Steineichenwald aus - noch dazu nach einer besonders lauschigen Ecke davon.

Neugierig wandeln Sie weiter - beinahe wie im Traum - und genießen die Schönheit der Natur: hier ein friedlich murmelndes Bächlein, das sich seinen Weg zwischen Farnen und Baumstämmen sucht, dort einige Blüten im Gesträuch, die vom nahenden Sommer künden. Doch plötzlich zucken Sie zusammen: Bewegt sich da nicht etwas im Unterholz? Ein Schatten, dessen Umrisse Sie unwillkürlich an Dunkelstein erinnern. Misstrauisch starren Sie auf das recht dichte Buschwerk, können aber nichts weiter bemerken. Deshalb gehen Sie jetzt vorsichtig auf das Gebüsch zu. Während Sie sich nähern, verliert der Schemen allmählich seine bedrohliche Form. Und als Sie die Äste aufmerksam zur Seite schieben, erblicken Sie lediglich weitere Büsche und eine junge Buche, deren Laub sich raschelnd im Wind bewegt.

Kopfschüttelnd lassen Sie die Zweige zurück schnellen. Nach diesem beunruhigenden Zwischenfall könnten Sie etwas Entspannung gut gebrauchen. Und wirklich - schon bald stoßen Sie auf eine Lichtung, welche zum Verweilen einlädt. Einige Sonnenstrahlen brechen

zwischen den Zweigen hervor und wärmen eine kleine, blumenbestandene Wiese. Dort machen Sie es sich kurzerhand bequem und schauen dem Wald eine Weile beim Wachsen zu. Hier kann man es wahrhaftig aushalten. Wenn Sie nur nicht so alleine wären ...

Als hätten Sie Ihre Gedanken laut ausgesprochen, spüren Sie auf einmal eine Berührung an Ihrer Wange. Sie schauen verwundert zur Seite und blicken in die Augen eines Rehs, das neugierig und ohne jede Scheu an Ihnen schnuppert. "Wie kommst du denn so plötzlich hierher?", flüstern Sie und geraten gehörig ins Grübeln (543).

## 504

Entschlossen stellen Sie sich dem Maskierten entgegen.

### Maskierter

**Degen:** INI 12+W6    AT 13    PA 11    TP 1W+3  
**DK N**    LeP 32    AuP 35    RS 1    KO 13    MR 5

Sobald Sie dem Mann insgesamt 5 Schadenspunkte zugefügt haben, schlagen Sie bitte Abschnitt 451 auf. Sollte er Ihnen den letzten Punkt Lebensenergie nehmen, geht es zu Abschnitt 394.

## 505

Der etwas beleibte Mann im grünen Waffenrock lehnt sich locker gegen das Tor, richtet sich aber kerzengerade auf, als Sie näher kommen. In einer Gürtelscheide trägt er ein breites Schwert. "Den Göttern zum Gruße! Was führt Euch hierher?", ergreift die Wache zuerst das Wort. Sie grüßen kurz zurück und stellen sich vor. Was entgegnen Sie des Weiteren?

"Sagt Euch das Wort 'Mandajor' etwas?" (258)

"Ich würde gerne einen Blick auf die Mine und die Arbeit der Bergbauer werfen, falls dies möglich ist." (18)

"Hattet Ihr heute schon einmal ungewöhnlichen Besuch?" (73)

"Sucht Ihr noch Arbeiter? Ich stehe zur Verfügung." (355)

## 506

Wenn Sie Richtung Osten wandern möchten, müssen Sie zuvor die von Norden kommende Andra überqueren. Da Sie Ihre Flucht dazu gezwungen hat, sich weit von der Stadt zu entfernen und in das wildere Umland zu begeben, ist es unwahrscheinlich, hier auf eine Brücke zu treffen. Ein prüfender Blick auf die Andra zeigt Ihnen, dass sie an dieser Stelle recht breit ist und leider auch die Strömung nicht zu unterschätzen ist. Während Sie noch grübelnd am Ufer stehen, bemerken Sie einen Flusskahn, der gerade mit einer Ladung Baumstämme flussabwärts schippert. Da Sie nicht wissen, wann sich eine andere Gelegenheit zur Überquerung der Andra bietet, geben Sie dem bärtigen

Kapitän des Kahns Handzeichen. Tatsächlich reagiert dieser und nähert sich Ihnen schließlich.

Im folgenden lautstarken Gespräch, das Sie beide über einige Schritt Entfernung führen, zeigt der Mann sein gutes Herz und erklärt sich bereit, Sie überzusetzen - noch dazu kostenlos. Wo findet man heutzutage noch so zuvorkommende Menschen? Der Kahn kommt so nah wie möglich ans Ufer, und mit einem gewagten Sprung gelangen Sie an Deck. Es dauert keine fünf Minuten, da können Sie schon wieder am gegenüberliegenden Ufer von Bord gehen. Sie bedanken sich artig und winken noch zum Abschied. Dann wenden Sie sich Richtung Südost und stoßen nach einiger Zeit auf den Pfad, der von Andergast aus nach Osten führt (328).

## 507

"Vielen Dank, Depold", schütteln Sie dem Mann die Hand. "Eure Antworten haben vielleicht schon ein paar Hinweise gebracht. Doch jetzt muss ich mich wieder auf den Weg machen." Depold nickt noch kurz zum Abschied, und bald darauf schließen Sie die Pforte zum Gildenhaus hinter sich. 1 ZE haben Sie hier verbracht (100).

## 508

Jetzt brauchen Sie auch nicht mehr wegzulaufen! Dafür stehen Sie bereits zu kurz vor dem Ziel. Wenn Sie keine bessere Idee haben, dann müssen Sie eben zum Kampf schreiten (20) oder die Schurken schlachtweg zur Rede stellen (57).

## 509

Das Haus des feurigen Gottes liegt in unmittelbarer Nähe zum Hafen. Es ist eines von wenigen Gebäuden im Holzwerkerviertel, welches aus Stein errichtet wurde. Wie nicht anders zu erwarten, besticht der Tempel des Handwerkergottes bereits von außen durch seine solide und liebevolle Gestaltung. Flammenförmige Reliefs laufen an der Wand des Gebäudes entlang und vereinigen sich auf dem breiten Tor zu einer großen Lohe.

Im Inneren kann man ähnliche Kunstschnitte bestaunen, vor allem in Form der zahlreichen Opfergaben, welche die Handwerker der Stadt - seien es Schmiede, Tuchmacher oder Holzwerker - dem Tempel und Ingerimm gespendet haben. Noch auffälliger sind das große Schmiedefeuers und die Esse hinter dem Altar. Momentan steht dort ein Priester - der Gewandung nach der Hohepriester selbst - und scheint mit einem Stab konzentriert in die Kohlen zu stechen. Außer Ihnen befinden sich zur Zeit nur wenige Besucher in dem Gotteshaus.

Möchten Sie versuchen, den Geweihten anzusprechen (534)? Oder ziehen Sie es vor, ihn nicht in seiner Konzentration zu stören und eine stumme Spende zu

entrichten (448)? Sie können den Tempel auch gleich wieder verlassen (378).

## 510

Kalter Stahl bohrt sich in Ihre Brust. Fassungslos starren Sie auf das Heft des Degens, dann in das schmerzverzerrte, aber grinsende Antlitz Ihres Gegners. Sie wollen noch sprechen, doch Ihre Stimme versagt. Ihre Muskeln gehorchen Ihnen nicht mehr, und Ihre Knie brechen weg. Dann ist da nur noch Schweigen. Doch seien Sie gewiss: Wenn Sie auch nicht den Weg nach Mandajor gefunden haben, so stehen Ihre Chancen doch gut, von den Göttern selbst einen Platz in einem ihrer Paradiese zu erhalten.

ENDE

## 511

Gekonnt springen Sie quer über eine Ecke des mit Gemüse beladenen Wagens und setzen sicher auf der anderen Seite auf. Hinter Ihnen hören Sie die Gardisten fluchen, und sogar einige Andergaster Bürger scheinen zu überlegen, Ihnen nachzusetzen. Ohne weiter darauf zu achten, hechten Sie in das Gewirr der Gassen und tauchen schließlich unter (154).

## 512

Plötzlich verstummen die beiden. Der Meuchler dreht sich langsam um und kneift die Augen zusammen. "Da ist jemand!", brüllt er auf einmal. "Du? Verdammst! Wie hast du es geschafft, Rusena zu entwischen?" Dann zieht er seine Waffe und stürmt los. Was machen Sie nun? Stellen Sie sich dem Kampf, um den Mann endlich seiner gerechten Strafe zu überführen (30)? Oder laufen Sie den Gang zurück (117)?

## 513

"Nun, als ich Olrich in den letzten Wochen sah, schien er geradezu eine Wandlung durchzumachen. Er war ungewöhnlich ausgelassen und freudig. Doch als ich ihn darauf angesprochen habe, hat er nur geheimnisvoll gelächelt. Ich habe zunächst angenommen, dass er auf seine alten Tage vielleicht noch einen zweiten Frühling erlebte - oder dass es sich bloß um eine seiner Marotten handelte. Bei dem letzten Tempelbesuch schien sich diese Freude allerdings gelegt zu haben. Er war wieder so in sich zurückgezogen wie zuvor. Allerdings nicht auf seine typisch brummelige Art, sondern hektisch und nervös. Ich habe daraufhin ein Gespräch mit ihm anfangen wollen. Als ich ihm dabei an den Arm gefasst habe, ist er richtig zusammengezuckt. Dann hat er nur irgend etwas gemurmelt - er habe jetzt keine Zeit oder so ähnlich - und ist verschwunden."

"Vielen Dank!", sagen Sie. "Das hat mir bereits sehr weitergeholfen." Möchten Sie noch eine andere Frage

von Abschnitt 181 stellen? Oder verabschieden Sie sich nun von der Geweihten, um den Tempel zu verlassen (120) beziehungsweise noch eine Spende zu entrichten (69)?

## 514

Nach einer guten Stunde führt der Weg wieder aus dem Wald hinaus, so dass sich Ihnen ein beeindruckender Ausblick auf das nahe Gebirge eröffnet: Eine breite Bergkette erstreckt sich von Ost nach West. In den niedrigeren Regionen ist sie von Grün bedeckt, doch ihre Spitzen sind strahlend weiß. Es sieht so aus, als würden Sie den Steineichenwald heute noch erreichen. Die nächste Zeit marschieren Sie durch eine etwas offene Landschaft. Anscheinend wurde hier früher Holz gefällt. Nun ist die Natur jedoch seit Längerem wieder sich selbst überlassen, und junge Bäume stehen oft niedrig, aber dicht an dicht. Es ist bereits später Nachmittag, als Sie ein weiteres Mal Waldgebiet betreten. Diesmal bildet es endlich den Übergang zum Gebirge (464).

## 515

Während Sie weiterrennen, blicken Sie umher. Dort! Sie drücken sich in einen Türeingang. Nein, das ist auch nicht das Wahre. Die Fässer da bieten eine bessere Versteckmöglichkeit. Schnell kauern Sie sich dahinter und hoffen, dass es niemand bemerkt hat. Doch als Sie nach einer Weile zögerlich nach oben schauen, grinst Sie ein Gardist hämischi an (475).

## 516

"Vielen Dank, das ist wirklich sehr nett von Euch. Doch ich komme schon alleine klar", versichern Sie dem Magus. Dieser wirkt ein wenig enttäuscht, verabschiedet sich allerdings und verlässt mit seinem Arbeitsmaterial schließlich die Bibliothek.

Sie setzen die Durchsicht der Bücherreihen noch eine Weile fort, werden aber nicht mehr fündig, so dass Sie die Akademie nach einiger Zeit verlassen. Wenn Sie etwas beim Torwächter hinterlassen haben, bekommen Sie es nun wieder ausgehändigt. Insgesamt haben Sie 2 ZE in der Magierschule verbracht (100).

## 517

Hinter Andrafall ist der Pfad in einem noch schlechteren Zustand. Trotzdem kommen Sie zügig weiter. Nur einige plötzlich aufgetauchte Regenwolken bereiten Ihnen Sorgen. Sie kommen oft an breiten Rodelflächen vorbei. Gehöfte oder gar größere Ansiedlungen suchen Sie jedoch vergebens. Von Zeit zu Zeit können Sie allerdings eine Köhlerhütte oder das Haus eines Holzfällers entdecken.

Sie sind erst eine gute Stunde von Andrafall entfernt, als es tatsächlich einen Regenschauer gibt. Er dauert nicht allzu lange an, reicht jedoch aus, um den Weg aufzuweichen und streckenweise in eine Schlammbahn zu verwandeln. Die Sonne scheint schon wieder eine ganze Weile, da kommen Sie an ein steil ansteigendes und besonders rutschig aussehendes Wegstück. Möchten Sie trotzdem auf dem Pfad bleiben (164)? Oder nehmen Sie einen kleinen Umweg in Kauf und weichen auf den Waldrand aus (238)?

## 518

Der Tempel des Götterfürsten liegt sehr zentral, direkt am Marktplatz. Er ist aus dem wertvollen Holz der Steineiche gebaut, und auf Hochglanz polierte Messingtafeln schmücken seine Außenwände. Das Innere des Tempels wird durch ein ewiges Licht auf dem Altar erhellt. Einige junge Novizen sind gerade dabei, neue Kerzen in Kandelaber einzusetzen und alles für den nächsten Gottesdienst vorzubereiten. Mehrere Gläubige sind - jeder für sich - in ein stummes Gebet vertieft. Auch ein Priester des Sonnengottes im goldroten Ornat ist anwesend und wacht über das Geschehen im Tempel.

Möchten Sie Praios ein Opfer darbringen (539)? Oder wenden Sie sich an den Priester, um ein Gespräch mit ihm zu beginnen (342)? Vielleicht wollen Sie auch lieber direkt wieder gehen (499)?

## 519

Der kurze Gang mündet in einen weiteren Stollen. Zur rechten Seite endet auch dieser bald abrupt. In der Wand können Sie noch eine winzige Erzader erkennen, die jedoch nicht weiter abgebaut wurde. Schließlich wenden Sie sich der anderen Seite zu und folgen dem Stollen, der in leichten Windungen in den Fels getrieben wurde. Über den Boden läuft ein kleines, rötlich gefärbtes Rinsal, das Ihnen auf dem Weg beständig folgt. Erst nach etwa zehn Minuten stoßen Sie auf eine beinahe runde Höhle. Nun wird Ihnen auch klar, wo Sie sich befinden: Die Höhle liegt direkt unterhalb des Eingangsbereichs, denn Sie sehen die Seile herabbaumeln, welche zu dem Gerüst und der Winde gehören. Der Gang, aus dem Sie kommen, liegt somit nördlich der soeben betretenen Höhle (219).

## 520

Vorsichtig klettern Sie durch das Fenster. Gerade noch rechtzeitig bemerken Sie den Ofen davor, auf dem auch noch einige Töpfe abgestellt sind. Gekonnt umgehen Sie das Hindernis, indem Sie sich auf einem benachbarten Regal abstützen und sich langsam daran herablassen. Bei Abschnitt 351 betrachten Sie den Raum genauer.

## 521

Nachdem der Hustenanfall vergangen ist, schauen Sie sich erst einmal um. Nicht mehr lange, und die Praiosscheibe geht wieder auf. Der Traum sollte Sie bestimmt auf etwas hinweisen. Mandajor ... dieser Mord ... Sie schütteln den Kopf. Auf einmal haben Sie das dumpfe Gefühl, ja fast schon die Gewissheit, dass Sie sich auf Ihrem Weg gehörig verrannt haben. Schon lange haben Sie keinerlei Hinweise mehr auftreiben können. Der Attentäter ist sicher längst über alle Berge. Irgendetwas haben Sie falsch gemacht. Doch was nur? Sie stehen auf und packen Ihre Sachen zusammen. Es scheint, als müssten Sie sich ein anderes Ziel suchen. Vielleicht wartet ja tatsächlich bereits ein Blech mit köstlichen Plätzchen bei Tante Hiltrud auf Sie. Auf jeden Fall haben Ihnen Ihre bisherigen Taten und Erfahrungen **170 Abenteuerpunkte** eingebracht.

ENDE

## 522

Sie gelangen unbemerkt von Schatten zu Schatten, bis Sie schließlich am Eingang zur Mine stehen. Noch einmal blicken Sie sich vorsichtig um, dann gehen Sie hinein ins Dunkel ... und laufen beinahe gegen ein Gitter. Prüfend tasten Sie die soliden Stäbe ab. Es scheint sich um ein eisernes Tor zu handeln, das den Eingangsstollen nach ein paar Schritt verschließt. Mit schierer Kraft werden Sie es gewiss nicht öffnen können. Sie fühlen zwar ein stabiles Vorhangeschloss, doch um dieses zu knacken, bräuchten Sie geeignetes Werkzeug und vor allem ausreichendes Licht, welches Sie unmöglich entzünden können, ohne entdeckt zu werden. Deshalb schleichen Sie nach einiger Zeit unbemerkt zurück zu Ihrer Kletterstelle (370).

## 523

Müde und abgespannt trotten Sie nun in Richtung Ihrer Herberge. Die Praiosscheibe geht bereits unter, und die Stadt kommt allmählich zur Ruhe. Die Gassen sind jetzt weniger belebt. Nur noch ein paar späte Heimkehrer sind zu sehen. Was für ein Tag! Das bevorstehende Abendessen haben Sie sich redlich verdient.

Eine Weile später sehen Sie schon die Lichter der Speisestube vor sich und lassen sich nach dem Eintreten schließlich ächzend auf einen Stuhl an einem der Tische fallen. Es dauert nicht lange, und eine Schankmaid bringt Ihnen Ihr dampfendes Abendessen. Allerdings ist dies nicht das einzige, was sie Ihnen serviert: Auf dem Tablett liegt auch noch ein gefalteter und mit Wachs verschlossener Zettel. "Das wurde für Euch abgegeben", erklärt Ihnen die Frau knapp und widmet sich schon wieder dem nächsten Gast.

Für den Moment ist das Abendbrot erst einmal vergessen. Wer könnte Ihnen geschrieben haben? Etwa Frau Eichinger? Das Wachs trägt leider kein Siegel.

Ohne noch länger zu zögern brechen Sie das Wachs und öffnen das Papier. Was darauf geschrieben steht, lesen Sie bei Abschnitt **458**.

## 524

Nein, leider nicht. Da verwechseln Sie wohl etwas. Auf jeden Fall können Sie die Geschichte nicht gehört haben. Es bleibt Ihnen nur, nach Mandajor zu fragen (**226**). Falls Sie das schon getan haben, begeben Sie sich wieder nach draußen (**354**).

## 525

Beim Ausweichen kommen Sie einer Hauswand zu nahe und geraten ins Stolpern. Die Blonde nutzt die Gelegenheit, um mit dem Rapier nach Ihnen zu stechen (**1W+3 TP**). Ihnen bleibt vorerst nur, den Angriff zu erwidern (**124**), sofern der letzte Streich nicht bereits tödlich war (**465**).

## 526

Der Stollen führt eine Zeit lang recht exakt geradeaus, dann folgen jedoch mehrere abrupte Windungen. Trotzdem behält der Gang seine Breite von drei Schritt immer bei. Als Sie um die nächste Ecke biegen wollen, hören Sie plötzlich aus einiger Entfernung gedämpfte Stimmen. Da Sie sogar einen schwachen Lichtschein wahrnehmen können, löschen Sie vorsichtshalber Ihr eigenes Licht. Eine Weile lehnen Sie sich an die Felswand und lauschen gespannt. Leider können Sie kein Wort verstehen, doch scheinen sich zwei Männer zu unterhalten. Während Sie sich mit dem Rücken zur Wand weiterschieben, fällt Ihr Blick auf einen hölzernen Karren, der im Winkel der Biegung steht. Er ist bis oben hin mit Schutt und Gestein gefüllt und wird nur durch eine eiserne Kette in der Wand am Wegrollen gehindert.

Schließlich spähen Sie achtsam um die Ecke: Der Gang dahinter liegt in einem düsteren Zwielicht. Er verläuft relativ gerade, ist allerdings etwas abschüssig. Gelegentlich weisen seine Wände Unregelmäßigkeiten auf, die gut zum Verstecken geeignet wirken. Am entfernten Ende des Stollens ist eine größere Höhle zu erkennen, die anscheinend von mehreren Fackeln erhellt wird, worauf zumindest das flackernde Licht hindeutet. Im Schein der Fackeln können Sie auch eine Gestalt ausmachen, welche Ihnen den Rücken zuwendet. Um sich ein besseres Bild verschaffen zu können, schleichen Sie nun näher (**489**).

## 527

"Da habt Ihr aber Glück", meint der Verkäufer und reicht Ihnen eine Phiole mit einer klaren Flüssigkeit. "Das ist im Moment leider der Letzte. Wir haben eine

große Lieferung an den Peraine-Tempel und die Akademie gehabt."

Der Heiltrank kann in drei Schlucken getrunken werden, und zwar immer dann, wenn Sie etwas Zeit haben - also nicht im Kampf. Merken Sie sich den Abschnitt **273**. Dort schlagen Sie die Wirkung des Trankes nach, sobald Sie den ersten Schluck genommen haben. Nun zurück an die Theke (**455**)!

## 528

In dem dichten Wald ist es gleich ein wenig kälter. Dafür sind Sie hier besser vor dem Regen geschützt. In der Nähe hören Sie immer noch die Andra rauschen, welche jetzt links von Ihnen fließt. Das Prasseln des Regens und das Rauschen des Flusses überdecken das Schmatzen Ihrer Stiefel im Schlamm. Etwas anderes ist jedoch nach einiger Zeit deutlich wahrnehmbar. Hinter sich hören Sie eine sich vor Wut überschlagende Frauenstimme: "Bleib stehen, Orkfratze! Dein letztes Stündlein hat geschlagen!"

Blitzschnell drehen Sie sich um. Etwa ein Dutzend Schritt hinter Ihnen steht die Blonde von gestern Abend. Sie erkennen deutlich ihre Gestalt wieder - und auch die Klinge, welche sie in der Hand führt. Ist sie Ihnen etwa die ganze Zeit über gefolgt? Das von Regen überströmte Gesicht der Frau ist merkwürdig verzerrt. Das ist nicht nur der Zorn in ihr. Sie greifen nach Ihrer Waffe, als sich Ihre Gegnerin auch bereits schreiend auf Sie stürzt. Da erkennen Sie, dass ihre Pupillen stark geweitet sind, als hätte sie Rauschkraut zu sich genommen. Kaum ist sie heran, fällt der erste Hieb (**325**).

## 529

Vorsichtig lugen Sie zwischen den Vorhängen hindurch. Gleich schlägt Ihnen der Duft von verbrannten Kräutern gepaart mit Schweiß und dem Geruch von Krankheit entgegen. Hier steht ein Dutzend einfacher Betten, von denen zur Zeit fünf besetzt sind. Ihr Blick fällt auf einen Mann, dessen Kopf beinahe zur Gänze bandagiert ist. Zwei Betten weiter wälzt sich eine schweißnasse Frau mit blassem, leicht bläulichem Gesicht unruhig im Schlaf hin und her.

Nun sehen Sie auch eine Peraine-Priesterin im grünen Ornat, welche ebenfalls auf Sie aufmerksam geworden ist und eilig auf Sie zukommt. Sie tritt zu Ihnen in den eigentlichen Andachtsraum und zieht die Vorhänge leise wieder zusammen. Nachdem sie sich eine Strähne ihres verschwitzten Haars unter ihr besticktes Kopftuch geschoben hat, lächelt sie freundlich: "Der Göttin zum Gruß! Was führt Euch hierher?"

Möchten Sie sich erkundigen, ob die Geweihte etwas über den alten Mann weiß (**153**)? Oder fragen Sie nach Mandajor und weiteren andergastischen Legenden (**272**)? Vielleicht möchten Sie auch mitleidig wissen, was den armen Kranken fehlt (**24**)?

## 530

Legen Sie bitte eine *Körperkraft*-Probe +5 ab. Ist sie gelungen (**497**) oder misslungen (**379**)?

## 531

Sie holen das Buch hervor, das Sie bei Ihrem nächtlichen Einbruch mitgehen ließen. Die Seiten sind bereits recht abgegriffen und vereinzelt sogar leicht eingerissen. Der Autor des Buches wird nicht genannt, doch ist die Schrift eindeutig eine andere als die im Tagebuch. Mehrere Stellen sind durch Lesezeichen markiert. Das erste führt zu folgendem Märchen:

### Daredor und Aldakor

Es waren einst zwei Stiefbrüder, wie sie unterschiedlicher nicht sein konnten. Der Jüngere von ihnen war Daredor, ein Knabe von guter Gesinnung und reinem Herzen. Er liebte die Tiere und hatte große Freude am Spiel mit ihnen. Gleichzeitig verspürte er tiefen Respekt vor den Geschöpfen der Tsa. Aldakor jedoch, der Ältere der beiden, empfand nur Abscheu für sie, und es bereitete ihm Vergnügen, sie mit Steinen zu bewerfen und sie bis aufs Blut zu quälen.

Eines Tages - Daredor mag vielleicht fünf Götterläufe gezählt haben und Aldakor deren elf - trug es sich zu, dass die Brüder sich im Spiel immer weiter vom elterlichen Haus entfernt hatten und in den dunklen Wald geraten waren. Daredor fürchtete sich, da kein Ausweg aus dem Wald zu sehen war, und hielt sich ängstlich an seines Bruders Hemd fest, als ein Bärenjunges des Weges kam. Bald erkannte es die Not der beiden und sprach: "Es scheint mir, als hättest ihr Zwei euch verlaufen. Wenn ihr mir folgt, kann ich euch die rechte Fährte weisen." Aldakor aber grinste nur spöttisch und rief: "Scher dich fort, wir brauchen deine Hilfe nicht." Und mit seiner Schleuder schoss er dem Bären das linke Auge aus.

Als er sah, was sein Bruder getan hatte, vergoss Daredor bittere Tränen und riss sich von Aldakor los, um alsbald tiefer in den Wald zu laufen. Aldakor jedoch lachte nur verächtlich: "Lauf du ruhig. Dich wird zu Hause niemand vermissen." Und damit machte er sich allein auf die Suche nach dem Rückweg.

Viele Stunden war Aldakor unterwegs ohne einen Ausweg aus dem Wald zu finden. Und als die Nacht hereingebrochen war und das Madamal in seiner ganzen Fülle am Himmel stand, stieß er auf eine Höhle. "Hier werde ich mich zur Ruhe legen. Bei Tageslicht mag ich dann morgen meinen Heimweg finden." Doch als der Junge die Höhle betreten wollte, schrak er zurück. Eine riesige Bärin versperrte ihm aufrecht stehend den Weg. Zu ihren Füßen sah er zwei junge Bären, darunter einen, der auf dem

linken Auge blind war. Und noch ehe Aldakor mit zitternden Gliedern auf die Knie sinken konnte, erschlug ihn die Bärin und fraß ihn mit Haut und Haar.

Auch Daredor hatte nun zu der Höhle gefunden und den Tod seines Stiefbruders mit angesehen. Starr vor Schreck stand er da, als sich ihm die Bärin näherte. Doch statt ihm zu schaden, reichte sie ihm behutsam ihre Tatze. "Komm", sagte sie. "Du sollst es gut haben bei uns. Weit besser als zu Hause."

Sie blättern weiter zum nächsten Lesezeichen (**415**).

## 532

Sie wollen gerade Ihre Hände schützend vor sich halten, da ist es schon zu spät. Die Blitze schlagen mit einem Knistern in Ihren Körper ein und durchfahren ihn schmerhaft. Als die Wirkung nachlässt, bemerken Sie um Ihre Hände ein bläuliches Leuchten. Die Kraft scheint aus Ihrem Innersten zu kommen. Als Sie begreifen, wozu Sie auf einmal fähig sind, strecken Sie Ihre Finger aus und lassen der Energie freien Lauf (**401**).

## 533

Der Eingangsstollen scheint recht lang zu sein. Auch im Licht können Sie sein Ende noch nicht erblicken. Fast schnurgerade wurde er in den Fels hinein getrieben. In regelmäßigen Abständen wird er von Holzkonstruktionen gestützt, die bisweilen allerdings eingeknickt sind oder Risse aufweisen. An dem Holz und sogar auf der feuchten Felswand wachsen verschiedene Pilzgeflechte. Immer wieder müssen Sie einigen Felsbrocken ausweichen, die im Weg liegen. Besitzen Sie mindestens eines der Talente *Bergbau* oder *Baukunst*? Dann schlagen Sie bitte Abschnitt **165** auf. Ansonsten geht es bei Abschnitt **90** weiter.

## 534

Als Sie sich vorsichtig dem Priester nähern, bemerken Sie seinen glasigen Blick, mit dem er unbirrt in die Kohlen starrt. Mit seinem Stab gräbt er anscheinend Zeichen in die Glut hinein. Oder zieht er nur die Linien nach, welche bereits vorhanden sind? Sie sind sich noch etwas unsicher, ob Sie es wagen dürfen, den Geweihten anzusprechen. Gerade wollen Sie sich vorsichtig räuspern, da öffnet sich der Mund des Gottesdieners, ohne dass sein Blick sich ändern würde. "Du bist auf der Suche. Hast ein Ziel, doch kennst du es nicht. Das Feuer verkündete es bereits."

Verwundert schauen Sie hinter sich. Doch dort steht niemand. Meinte der Hohepriester etwa Sie? Nein, das kann nicht sein. Es ist wohl besser, Sie ziehen sich nun zurück und lassen ihn allein. Sie können ja etwas spenden (**448**) oder den Tempel direkt verlassen (**378**).

Andererseits sind Sie ja tatsächlich auf einer Suche. Es könnte sich vielleicht lohnen, etwas nachzuhaken (**291**).

## 535

Als wären Ihnen in Sekunden Flügel gewachsen, schießen Sie davon. Links in die nächste Gasse, vorbei an dem dicken Krämer mit Bauchladen, jetzt rechts, dann hinter einer Hecke entlang.

Außer Atem bleiben Sie schließlich stehen und stützen sich an einer Hauswand ab (**154**).

## 536

"Hilfe, zu Hilfe! Garde! Ein Überfall!", rufen Sie aus Leibeskräften. Leider scheinen die Anwohner hier nicht besonders hellhörig zu sein. Und so ist der Maskierte der Einzige, der angelaufen kommt - mit gezückter Waffe. Schnell machen Sie sich kampfbereit (**504**).

## 537

Erst vor einer halben Stunde haben Sie die Angel ausgeworfen und es sich gemütlich gemacht, schon bemerken Sie ein Ziehen an der Schnur. Mühelos haben Sie Ihren Fang eingeholt und halten schließlich ein stattliches Exemplar einer Plötze zwischen Ihren Fingern. Wie wild zappelt der etwa ellenlange Fisch in Ihrer Hand. Wollen Sie das Tier gleich töten und ausnehmen, um es anschließend zu verzehren (**33**)? Oder möchten Sie vielleicht noch ein paar letzte Worte an Ihren Fang richten (**232**)? Vielleicht wollen Sie den Fisch gar nicht verspeisen und werfen ihn direkt zurück ins Wasser (**170**)?

## 538

Legen Sie eine *Schlösser Knacken*-Probe +4, eine *Feinmechanik*-Probe +7 oder eine *Fingerfertigkeits*-Probe +6 ab. Falls Sie eine Haarnadel oder etwas Ähnliches dabei haben, können Sie zwei Punkte von dem Probenaufschlag abziehen. Werden Ihre Bemühungen belohnt (**227**), oder versuchen Sie es vergehlich (**191**)?

## 539

Während Sie ehrfurchtsvoll zum Opferstock schreiten, atmen Sie den schweren Duft aus den Räucherschalen ein. Schließlich entnehmen Sie Ihrem Geldbeutel einige Münzen und opfern Sie mit einem leisen Gebet auf den Lippen. Nach einem Augenblick der Besinnung entschließen Sie sich, den Tempel wieder zu verlassen (**499**) oder den Priester um Rat zu fragen (**342**).

## 540

Nichts wie weg hier! Sie nehmen die Beine in die Hand und verschwinden im Dunkel der Straßen. Hoffentlich

hat man Sie nicht gesehen. Sie sind sich da nicht so sicher. Vielleicht hat gerade ein neugieriger Anwohner aus dem Fenster geschaut?

Eilig laufen Sie nun zu Ihrer Herberge. Zum Abendbrot setzen Sie sich an den abgelegenen Tisch und behalten immer die Tür im Auge - stets in der Erwartung grimmiger Gardisten. Doch nichts tut sich. Etwas ruhiger denken Sie nun darüber nach, wie Sie die Nacht am besten für sich nutzen können. Sollen Sie es wagen, noch einmal hinauszugehen? Falls Sie es bisher versäumt haben, könnten Sie den Hinterhof, in dem der Mord an dem alten Mann begangen wurde, genauer inspizieren (**435**). Oder Sie kommen nun einer bestimmten Verabredung nach (**292**). Wenn Sie es vorziehen, heute Abend nicht mehr vor die Tür zu treten, bleibt Ihnen nur noch, früh schlafen zu gehen (**210**).

## 541

Die Aufregungen der letzten Tage waren einfach zu viel! Sie sehnen sich nach etwas Ruhe. Ein kühles Bierchen käme jetzt gerade recht. Oder eine von Tantchens legendären Torten. Apropos legendär - was wird jetzt wohl aus Mandajor? Ach, da soll sich jemand anderes drum kümmern. Sie wandern lieber in die Nacht hinein und erfreuen sich an dem wunderbaren Sternenhimmel und dem leuchtenden Madamal, das sein Licht auf die vor Ihnen liegenden Baumwipfel wirft. Und ganz umsonst waren Ihre Mühen nun auch nicht: **180 Abenteuerpunkte** haben Sie auf Ihrer Reise sammeln können.

ENDE

## 542

Schämen Sie sich nicht, eine Geweihte der Zwölfe anzulügen? Legen Sie eine *Überreden* (*Liigen*)-Probe +4 ab. Ist Ihr Plan aufgegangen (**513**) oder nicht (**371**)?

## 543

"Was geht hier bloß vor?", schießt es Ihnen durch den Kopf. Fast scheint es, als wäre die Umgebung auf Ihr Kommen vorbereitet gewesen, als wollte sie Ihnen gefallen. Oder kann sie direkt in Ihrem Innersten lesen? Während Sie überlegen, stiehlt sich Ihnen ein immer breiter werdendes Grinsen in das Gesicht. Was, wenn es wirklich nach Ihnen ginge?

Was würden Sie gerne erleben? Wo wollten Sie schon immer einmal hin? An den Garether Kaiserhof vielleicht (**412**)? Oder auf eine raijagefällige Orgie in Khunchom (**104**)? Steht Ihnen der Sinn nach einem Sonnenuntergang am Strand einer Südmeerinsel (**4**)? Oder war es stets Ihr Traum, einmal wie ein Vogel über dem Land zu schweben (**360**)?

## 544

Der Rathausangestellte holt Ihnen eine Karte, welche den Landstrich östlich der Stadt darstellt. Sie können erkennen, dass ein Pfad Richtung Osten, den Ingval entlang, beinahe die gesamten hundert Meilen bis zu der Quelle hinaufführt, bevor er nach Nordosten abbiegt und weiter nach Teschkal führt. Der Weg ist allerdings in einem ziemlich schlechten Zustand.

Nach 15 Meilen, einem halben Tagesmarsch, gelangt man von Andergast aus zunächst an die Ausläufer des sogenannten Finsterwaldes. Wie Sie anhand der Eintragungen der Karte feststellen, wird auch östlich der Stadt viel Holz geschlagen. In den Finsterwald ist man jedoch nicht weit eingedrungen, sondern hat lediglich einige kleine Zonen vom Waldrand aus gerodet.

Der Finsterwald grenzt noch für die nächsten 15 Meilen an den Weg, ehe er beinahe übergangslos von anderen Waldstücken abgelöst wird. Verfolgt man den Weg weiter Richtung Osten, so kommt man an einigen kleineren Weilern und vereinzelten Gehöften vorbei. Hier wird wieder vermehrt Holz geschlagen, aber auch Feldwirtschaft ist zu erkennen. Noch weiter flussaufwärts wird die Karte sehr ungenau, und es lassen sich kaum noch Informationen über die Beschaffenheit des Weges aus ihr gewinnen.

Sie legen die Karte zur Seite, nachdem Sie sie eine halbe ZE lang studiert haben. Wenn Sie für heute noch ZE übrig haben, können Sie bei Interesse noch andere Quellen erbitten (319). Ansonsten gehen Sie jetzt aus dem Rathaus (463).

## 545

Ihr Gegenüber versucht, sich unbeeindruckt zu zeigen. Doch gelingt es ihm nicht, ein leichtes Zittern zu verbergen: "Was wollt Ihr tun? Glaubt Ihr etwa, mein Tod könnte den alten Finkenbaum wieder zurückbringen? Es wird sich doch bestimmt eine unblutige Lösung finden lassen. Eine, die beide Seiten zufrieden stellt..." (318)

## 546

Der Maskierte macht einen Satz zurück. Sie wollen ihm gerade hinterherhechten, da nehmen Sie plötzlich eine weitere Bewegung hinter sich war: Eine blonde Frau mit Rapier stürzt sich plötzlich anstelle des Attentäters auf Sie. Vorerst bleibt Ihnen nur, den unerwarteten Angriff abzuwehren (124).

## 547

Sie öffnen die Phiole und trinken zügig ihren klaren Inhalt. Mit einem Mal spüren Sie, wie Ihr Körper um ein Vielfaches biegsamer und gelenkiger wird. Für die nächsten 10 Abschnitte verleiht Ihnen der Trunk die Geschmeidigkeit einer Raubkatze: Ihre *Gewandtheit*

steigt um 7 Punkte. Denken Sie daran, dass unter anderem Ihre *Attacke*-, *Parade*- und *Initiative*-Werte somit ebenfalls um mindestens einen Punkt angehoben werden.

## 548

Tatsächlich, da steckt etwas in der Sesselritze: ein Kreuzer! Das ist gewiss ein Gunstzeichen von Phex, denken Sie und stecken sich die Münze ein. Anschließend kehren Sie zu Abschnitt 91 zurück, um erneut eine Entscheidung zu treffen.

## 549

Sie scheinen soeben den letzten Zweig zerschlagen zu haben. Doch nehmen Sie sich nicht die Zeit, dies zu überprüfen. Keuchend rennen Sie los. Bloß fort von hier! Vor Ihren Augen sehen Sie nur noch Düsternis, in welcher noch dunklere Schatten Ihren spöttischen Tanz aufführen. Weiter, immer weiter! Beständig kommen die Schatten näher, scheinen Hände und Klauen zu formen. Schon spüren Sie, wie Ihre Haut eisig und schneidend berührt wird. Nein, das kann doch nicht das Ende sein! Plötzlich stürzen Sie über eine breite Wurzel, rollen einen Abhang hinab und überschlagen sich dabei mehrfach. Als Sie zum Liegen kommen und sich verzweifelt zu orientieren versuchen, rechnen Sie schon damit, den Schatten völlig ausgeliefert zu sein. Doch keine Klaue packt Sie. Keine eisige Hand greift nach Ihnen. Sie blicken sich um und erkennen, dass Sie sich wieder auf dem ursprünglichen Pfad befinden. Zwischen den Wipfeln strahlt hell und vertraut das Madamal hindurch. Sie stehen auf, während Sie sich immer noch misstrauisch umsehen. Erst als Sie sicher sind, dass keine Bedrohung mehr herrscht, spüren Sie schlagartig Ihre Erschöpfung. Trotzdem schleppen Sie sich noch ein ganzes Stück des Pfades weiter, bis Sie die Augen vor Müdigkeit nicht mehr aufhalten können und schließlich am Wegesrand einschlafen.

Am nächsten Morgen sieht die Welt schon um einiges freundlicher aus. Sie überlegen, ob es sich noch lohnt, weiter gen Osten zu reisen (215), oder ob Sie Ihre Nachforschungen nun lieber einstellen, nachdem Sie dem Wald noch einmal entkommen sind (478).

## 550

Die verschlossene Tür und das Geflüster beunruhigen Sie irgendwie. Sie schauen sich kurz um, reißen schließlich das Fenster auf und springen kurzerhand hindurch. Gerade noch rechtzeitig: Als Sie beginnen zu laufen, hören Sie eine wütende Meute in das Zimmer stürmen. Das beflogt Ihre Schritte nur noch mehr! Sie rennen, bis Ihnen die Lunge brennt. Schließlich verstecken Sie sich im Gebüsch eines kleinen Vorgartens, bis Sie sicher sind, dass alle Verfolger aufgegeben haben. Diese nervenaufreibende Aktion hat

Sie 1 ZE gekostet. Im Gildenhaus brauchen Sie sich gewiss nicht mehr blicken zu lassen (**100**).

## 55 I

Eine große Portion Schlaf wird Ihnen sicher gut tun. Sie dürfen Ihre Regeneration heute um 1 LeP erhöhen, ganz egal wie sich die Schlafbedingungen heute Nacht ansonsten gestalten. Diese hängen davon ab, ob Sie Gast im "Fetten Schinken" (**268**), "Wiehernden Pferd" (**457**) oder "Ochse und Einhorn" (**50**) sind.

## 552

Ach, kommen Sie schon! So schnell werden Sie doch nicht den Mut verlieren! Versuchen Sie einfach nochmals Ihr Glück, und wiederholen Sie die Probe. Aber diesmal ist sie um 3 erschwert. Haben Sie nun mehr Erfolg (**433**) oder nicht (**400**)?

## 553

Lässig schlendern Sie mit Ihrem Bierkrug zu den freundlichen Herrschaften und setzen sich an ihren Tisch. Nach einem kurzen gegenseitigen Vorstellen - es handelt sich bei Ihrem Herausforderer um den norbardischen Kaufmann Pitjew in Begleitung seiner drei Gefährten Piotow, Wolkoff und Marek - werden auch schon die Regeln festgelegt. Eigentlich sind sie ziemlich einfach: Beide Kontrahenten bekommen jeweils zwölf Glas Schnapses vorgesetzt - eines für jeden Monat des Jahres. Gleichzeitig trinken beide Teilnehmer ihr erstes Glas zügig aus. Bald darauf kommt das nächste Glas an die Reihe, mit dem genauso verfahren wird. So geht es nun in einem fort. Wer zuerst am Boden liegt, hat verloren und darf die Rechnung begleichen.

"Das klingt nach Spaß!", rufen Sie begeistert. Ich bin dabei (**446**)!" Möglicherweise aber sagt Ihnen eine andere Stimme in Ihrem Kopf oder aus Ihrem Geldbeutel heraus: "Nein danke, Jungs. Hat mich gefreut, euch kennenzulernen, aber ich muss schleunigst gehen (**284**)."

## 554

"Halt die Klappe! Olrich war schlauer, als du denkst. Bloß viel zu neugierig. Mit seiner Fragerei hat er viel zu viel Aufmerksamkeit erregt. Ich lasse mir doch nicht in die Arbeit von vielen Jahren pfuschen! Diesen Triumph will ich ganz allein auskosten."

"Ich glaube, das habe ich ihm anschaulich beigebracht ..."

"Hoffentlich war Rusena auch so erfolgreich. Eine weitere Schnüffelnase hat mir gerade noch gefehlt."

"Die versteht ihr Handwerk, da braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen. Fragt sich nur, ob Ihr auch Eures versteht."

Rollen Sie bitte abermals den W6. Wenn der Würfel eine 5 oder 6 zeigt, geht es auf jeden Fall zu Abschnitt **512**. Sonst lauschen Sie weiter (**420**). Oder möchten Sie die beiden nun Rede und Antwort stehen lassen (**57**)? Sie können auch angreifen (**20**) oder kehrtmachen (**177**).

## 555

In der Nacht schleichen Sie aus der Herberge in der Hoffnung, wichtige Spuren zu finden. Mittlerweile ist es gespenstisch still auf den Straßen geworden. Nur ab und zu hört man das Quietschen von Fensterläden und ferne Schritte im Schlamm der Straßen. Der Himmel ist wolkenlos, so dass Sterne und Madamal einen klaren Schein verbreiten. Doch kommt es Ihnen vor, als würde ihr Leuchten zwischen den beengt stehenden Häusern eher mehr Schatten werfen, als eine gute Sicht zu ermöglichen. Immer wieder schauen Sie sich aufmerksam um - blicken über Ihre Schulter und in dunkle Hauseingänge. Dennoch bekommen Sie keine Menschenseele zu Gesicht.

Nach einiger Zeit haben Sie die Ecke wieder erreicht, hinter der sich der Hof verbirgt. Vorsichtig gehen Sie weiter und werfen einen Blick hinein (**490**).

## 556

Zunächst ist der Stollen recht breit - vielleicht drei Schritt. Nach einiger Zeit verjüngt er sich jedoch und weist dabei viele Abzweigungen auf. Sie leuchten vorsichtig einmal nach links, dann wieder nach rechts, können aber nichts Besonderes erkennen. Schließlich läuft der Gang in eine Sackgasse aus. Hier ist nur massiver Fels. Sie können ein Stück zurückgehen und die von der Höhle aus gesehen links (**38**) oder rechts (**294**) gelegenen Seitengänge erkunden. Oder Sie begeben sich wieder in die Höhle zurück (**461**).

## 557

Sie knien sich zu Ihrem Fund am Fuße einer flechtenbehangenen Eiche und fegen mit den Händen etwas Laub zur Seite. Ihre Entdeckung sieht zunächst aus wie ein heller Stein. Ein Klopfen mit den Knöcheln darauf erzeugt aber einen unerwartet hohlen Ton. Mit einer düsteren Vorahnung beginnen Sie, Ihren Fund ganz freizulegen und starren schließlich auf einen Schädel. Ohne Zweifel ist er menschlich. Lediglich der Unterkiefer fehlt. Sie springen auf die Beine und wischen sich die Erde von den Händen. Wie kommt der hierhin? Hat sich ein Wanderer oder Jäger hier verirrt und ist dann verhungert? Oder wurde jemand an dieser Stelle vergraben? Wo ist dann der Rest des Skeletts? Sie atmen tief ein und überlegen sich Ihren nächsten Schritt: Aus den Lichtverhältnissen schließen Sie, dass es nicht mehr lange bis zum Sonnenuntergang dauert - vielleicht noch eine Stunde. Das reicht nicht mehr, um den Wald weiter zu erkunden. Aber Sie können sich

entschließen, so schnell wie möglich von hier fortzukommen und den Wald zu verlassen (**462**) oder nach weiteren Teilen eines Skeletts zu graben (**245**).

## 558

Herr Dunkelsteins Miene passt nun haargenau zu seinem Namen. "Ich pflege nicht, über meine Kunden zu tratschen! Ja, er war hier. Aber ich konnte ihm leider nicht weiterhelfen. Genauso wenig, wie ich Euch jetzt helfen kann. Verlasst bitte mein Haus." Schon öffnet sich die Tür, und Sie werden wieder von der reizenden Dame in Empfang genommen. Während Sie von ihr hinausbegleitet werden, können Sie eine *Menschenkenntnis*-Probe ablegen. Bei Gelingen geht es zu Abschnitt **387**. Ansonsten lesen Sie bitte Abschnitt **276**.

## 559

Sie warten ab, bis auf dem gesamten Gelände Ruhe eingekehrt ist. Dann schleichen Sie sich vorsichtig an den Palisadenzaun an. Nur das Plätschern des Baches ist zu hören. Nach sorgfältiger Suche haben Sie eine ideale Stelle entdeckt, um in das Innere der Umzäunung zu gelangen: Dort, wo der Zaun auf den Felsen trifft, kann man mit Leichtigkeit hochklettern, ohne Gefahr zu laufen, sich an den spitzen Pfählen zu verletzen. Sie steigen mit sicheren Bewegungen hinauf und verschaffen sich von hier oben zunächst einen Überblick über die Minenumgebung. Zum Glück spendet das Madamal ausreichend Licht. Zwischen verschiedenen großen Hütten befinden sich - zum Teil überdachte - Lagerplätze, an denen Holzkohle und Erz aufgehäuft wurden. Der Eingangsstollen liegt in völliger Dunkelheit. Plötzlich sehen Sie aus den Augenwinkeln ein kurzes Aufblitzen. Dort noch eins! Anscheinend drehen hier mindestens zwei Wachen ihre Runden. Möchten Sie trotzdem Ihr Glück versuchen und zu dem Mineneingang schleichen (**202**), oder lassen Sie lieber von Ihrem Vorhaben ab (**370**)?

## 560

"Was erlaubst du dir eigentlich, Bursche?", rufen Sie mit hochrotem Kopf und lassen die Faust donnernd auf die Tischplatte fahren, so dass die Gläser erzittern. Yann versteht die Welt nicht mehr und blickt Sie fassungslos an. Unter den Augen aller Anwesenden eilen Sie schließlich mit großen Schritten und Flüche murmelnd aus dem "Silberkelch".

Suchen Sie nun die doppelt unterstrichene Nummer heraus, um den entsprechenden Abschnitt aufzuschlagen.

## 561

Mandajor, Schmandajor - Ihnen reicht es nun endgültig! Warum sollten Sie Ihr unbestreitbar existentes Leben für ein Märchenland einsetzen? Um den alten Mann ist es zwar schade, aber Sie haben ihn ja nicht einmal gekannt. Immerhin haben Sie sich eine Zeit lang ernsthaft Mühe gegeben. Die Götter werden das bestimmt zu schätzen wissen. Jetzt ist aber der Augenblick der Heimkehr gekommen. Tantchen wird ganz schön Augen machen, wenn Sie Ihr von dem Erlebten erzählen. Alles in Allem haben Sie viele Erfahrungen gemacht, für die Sie sich nun **100 Abenteuerpunkte** gutschreiben dürfen. Der Gedanke, dass Sie die Wahrheit um den Mord und dieses rätselhafte Land niemals aufklären werden, schwirrt Ihnen zwar noch im Kopf herum. Doch verflügtigt er sich mit jedem Schritt Richtung Heimat ein wenig mehr. Gewiss wird er bald ganz verschwunden sein.

ENDE

## 562

Der Verkäufer händigt Ihnen die gewünschte Anzahl frischer Einbeeren aus - eingeschlagen in einem Stück Stoff. Momentan hat er noch elf Stück vorrätig. Jede Einbeere, die Sie einnehmen, bringt Ihnen bei der Regeneration W3 LeP zurück. Nach W3+2 Tagen sind die Beeren jedoch vertrocknet und damit nutzlos. "Bitte nehmt nicht mehr als vier Beeren am Tag zu Euch. Sonst besteht die Gefahr einer Sucht!", warnt Sie Ihr Gegenüber eindringlich. Bei Abschnitt **455** können Sie sich noch anderweitig eindecken oder schließlich bezahlen.

## 563

Sie wollen gerade um die Ecke biegen, als Sie in dem Licht etwas aufblitzen sehen. Nur kurz und fast unscheinbar. Doch es hat gereicht, um Sie auf eine lauernde Gefahr aufmerksam zu machen: Über die gesamte Breite und beinahe die ganze Höhe des Stollens spannt sich ein dichtes Netz aus dünnen, kaum sichtbaren Fäden. Sie gehen einen Schritt zurück und leuchten mit ausgestrecktem Arm nach vorne. Nur knapp zwei Schritt hinter dem Gespinst endet der Gang in einer Sackgasse. In einem versteckten Winkel an der Höhlendecke hockt unbewegt ein schwarzer, vielbeiniger Schatten. Er hat bestimmt einen Durchmesser von über einem Schritt. Nicht auszudenken, was passiert wäre, wenn Sie ins Netz gegangen wären ...

Da Sie hier nicht weiterkommen, vermeiden Sie eine Konfrontation und eilen wieder zu Abschnitt **461**, wo Sie aus den übrigen Möglichkeiten auswählen können.

## 564

Um Sie herum herrscht ein grelloranges Licht. Darin sind die unterschiedlichsten Bilder und Szenen zu sehen, welche keiner erkennbaren Ordnung gehorchen: Feuer lodern bis in aberwitzige Höhen auf. Dunkle Schemen streifen umher, gleich jagdlustigen Ungetümen. Gewitterwolken brausen heran. Und ständig ist ein vielstimmiges, schrilles Lachen zu hören. Einige Schritt entfernt presst Dunkelstein nun die Hand zu einer Faust und beobachtet mit Genugtuung, wie Sie sich krümmen und winden. Es durchfährt Sie ein Gefühl, als würden Ihnen die Gedärme bei lebendigem Leib herausgerissen. Entschlossen stemmen Sie sich dem Schmerz entgegen. Mit tränenden Augen machen Sie sich bereit für den nächsten Angriff.

Sobald Sie nur noch 6 oder weniger Punkte Ihrer Energie besitzen, schlagen Sie bitte Abschnitt 211 auf. Sollten Sie das Blatt noch wenden können, so dass Ihr Gegner zuerst bei 6 Punkten angelangt ist, setzt sich das Geschehen bei Abschnitt 240 fort.

## 565

In dem leicht angestaubten Buch "Stein und Eiche - Bergbau und Holzgewinnung im Steineichenwald" wird nicht nur von der eigentlichen Erschließung der Schätze Ingerimms und Peraines berichtet, sondern unter anderem auch von der Lebensweise der Minenarbeiter und Holzfäller erzählt. Beim Überfliegen bleibt Ihr Blick an einem Absatz hängen:

"Am 8. ING im Jahre 1832 d.U. verschwand der Bergbauer Havel Reisinger unter ungeklärten Umständen. Von seiner Arbeit im unteren Weststollen kehrte er nicht mehr zurück. Bei der Suche nach dem Vermissten fand man lediglich seine Spitzhacke und die Laterne, welche noch brannte. Weder eine Leiche noch eine Spur von ihm konnte entdeckt werden. Da dies als schlechtes Zeichen des Ingerimm gedeutet wurde, ließ man den Eingang zum Stollen zuschütten, auf dass er nie wieder betreten werden sollte."

Im Jahre 1832 der Unabhängigkeit - das hieße 15 vor Hal. Sie legen Ihre Stirn in Falten und schlagen wieder Abschnitt 218 auf.

## 566

Mal ganz unter Basiliskentötern und Drachenbezwingern: Ist da der Würfel das ein oder andere Mal "zufällig" glücklich an Ihrer Hand abgeprallt? Wie dem auch sei. Schließlich haben Sie auch das letzte Mitglied der Bande zu Boden oder in die Flucht geschickt. Eine Durchsuchung des Hauses fördert jedoch nichts von Wert zu Tage, es sei denn, Sie sind an einem fettigen Kartenspiel oder muffigen Decken interessiert. Es scheint, als sei der Haufen hier

für eine Weile abgetaucht. Wer weiß, was die Übles auf dem Kerbholz haben? Nun kehren Sie durch den Wald zurück auf den Hauptweg gen Norden (514).

## 567

Die Andra begleitet Sie noch den ganzen Tag auf Ihrem Weg gen Firun. Die Sonne hat die Straße mittlerweile wieder begehbarer gemacht. Sofern es nicht noch überraschend regnet, werden Sie morgen bestimmt zügig vorankommen. Heute Abend suchen Sie sich jedoch zunächst ein Nachtlager etwas abseits der Straße. Haben Sie an Proviant gedacht? Wenn nicht, so können Sie sich mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +2 nach ausreichend Waldfrüchten umschauen, um den ärgsten Hunger zu stillen. Ansonsten müssen Sie auf die nächtliche Regeneration verzichten. Ungemütlich wird es auch, falls Sie keine warme Decke oder einen Schlafsack dabei haben, denn nachts ist es noch empfindlich kalt. In diesem Fall müssen Sie die Regeneration halbieren (und abrunden). Am nächsten Morgen wachen Sie bei Abschnitt 36 auf.

## 568

Beruhigend reiben Sie sich Ihren knurrenden Magen, welcher schon lange keine richtige Mahlzeit mehr bekommen hat. Plötzlich kitzeln Sie verlockende Dünfte in der Nase. Vorsichtig bewegen Sie sich durch das Dunkel, immer sorgfältig darauf achtend, nicht diese köstlichen Gerüche zu verlieren. Bald spüren Sie weichen, grasbewachsenen Boden unter den Füßen. Das helle Licht des Madamals scheint nun auf eine weite Wiese und zahlreiche Obstbäume, die vom sanften Wind gestreichelt werden. Viele der Bäume stehen in voller Blüte, andere tragen reife Früchte: so saftige und vollendete Äpfel, Birnen, Kirschen, aber auch Arangen und Anfelsinen, wie Sie sie noch nie zuvor erblickt haben. Doch nicht nur das: Unter einem großen Kirschbaum steht ein Tischchen, das sich unter seiner Last beinahe durchbiegt. Beim Näherkommen erkennen Sie darauf Schüsseln, Tabletts und Teller voller Leckereien: deftige Braten mit appetitlich duftenden Soßen, noch dampfendes Brot, süßes Naschwerk und viele exotische Speisen. Gebackenes, Gesottenes, Gekochtes, Gedünstetes und Gebratenes finden Sie vor - sogar Ihre Leibspeise haben Sie schon entdeckt. Läuft Ihnen bereits das Wasser im Mund zusammen (452)? Oder ist Ihnen dieses reichhaltige Angebot nicht so recht geheuer, so dass Sie lieber wieder gehen (352)?

## 569

### ANMERKUNG:

Ein paar Worte zum weiteren Vorgehen: Sie werden bestimmt eine Weile in der Stadt bleiben wollen, um Nachforschungen anzustellen. Immer wenn Sie bestimmte Orte aufsuchen, nimmt dies natürlich eine

gewisse Zeit in Anspruch. Mal mehr, mal weniger. Um nun nicht minutenweise darüber Buch führen zu müssen, wird einfach in Zeiteinheiten (ZE) gerechnet. Sobald Sie Zeiteinheiten verbraucht haben, wird Ihnen das in dem jeweiligen Abschnitt mitgeteilt, meist nach dem Besuch eines Ortes. Gehen Sie davon aus, dass Sie von morgens bis abends in der Regel 6 ZE haben. (Falls Sie heute einige Zeit im Keller der Garde verbringen durften, stehen Ihnen nur noch 3 ZE zur Verfügung.) Jeden Tag wird Ihnen ein neuer Abschnitt genannt. Haben Sie alle ZE des betreffenden Tages verbraucht,

so schlagen Sie den entsprechenden Abschnitt auf. Heute ist dies Abschnitt **523**. Diese Nummer sollten Sie sich also notieren - am besten mit einem klaren Vermerk wie "Ende von Tag 1". Sollte eine Aktion auf einen Schlag mehr Zeiteinheiten verbraucht haben, als Sie eigentlich zur Verfügung hatten, können Sie einfach darüber hinwegsehen und den nächsten Tag trotzdem mit 6 ZE beginnen.

Doch nun genug der Rede: Kehren Sie hurtig zurück auf die Straßen Andergasts (**100**)!

# MÄRCHENSTUNDE ALS GRUPPENABENTEUER

Vieleicht möchten Sie **Märchenstunde** nun gemeinsam mit Ihrer Rollenspielgruppe erleben. Dieses Kapitel führt Sie noch einmal durch das Abenteuer, erklärt die entscheidenden Zusammenhänge und legt Ihnen Ratschläge an die Hand, wie die Geschichte an die Bedürfnisse eines Gruppenabenteuers angepasst werden kann. Darüber hinaus enthält es Näheres zur Legende von Mandajor, eine Tabelle mit den wichtigsten Abschnitten des Spiels, Beschreibungen seiner Hauptcharaktere und eine Zusammenstellung der Quellen. Dementsprechend sollten Sie jetzt nur weiterlesen, wenn Sie **Märchenstunde** bereits als Soloabenteuer gespielt haben. Ansonsten berauben Sie sich selbst der Spannung. Wer das Abenteuer gar nicht in der Gruppe spielen möchte, sollte sich ebenfalls überlegen, ob durch ein Weiterlesen nicht der Reiz des Geheimnisvollen verloren geht.

## VORGESCHICHTE

Olrich Finkenbaum, ein verschrobener, aber gutmütiger Holzwerker aus Andergast, ist mit dem Alter vereinsamt. Seine Frau verstarb schon früh, und seine Tochter ist samt Enkel zu dem entfernt lebenden Schwiegersohn gezogen. Da Olrich weder weitere Verwandte und aufgrund seiner manchmal grummeligen Art keine engen Freunde mehr hat, zieht er sich immer weiter zurück. Die einzigen Dinge, welche ihm Freude und Abwechslung schenken, sind seine Arbeit und die geschätzten Märchen, die ihm Mut machen. Besonders liebt der Holzwerker die Legende von Mandajor (siehe Kasten), diesem sagenhaften Land, das dem Besucher Glück und Geborgenheit verheit. Olrich erkennt, dass viele ander gastische Märchen anscheinend von Mandajor handeln, und er schöpft Hoffnung, wo andere nur eine schöne Geschichte sehen. Im Laufe der Zeit trägt er viele Sagen zusammen und schreibt seine

Erkenntnisse in einem persönlichen Buch nieder. Bei seiner Informationssuche fragt er auch den Privatgelehrten Ludewich Dunkelstein um Rat, nicht wissend, dass dieser ebenfalls seit Langem hinter dem Geheimnis von Mandajor her ist und ihm die Vorstellung unerträglich ist, dass jemand anders die Früchte seiner Arbeit stehlen könnte. Dunkelstein beauftragt die zwielichtigen Gesellen Arlan und Rusena, um Olrich zunächst beschatten zu lassen und einzuschüchtern. Dieser ahnt mittlerweile von der Pforte nach Mandajor und ihrer nahe bevorstehenden Öffnung. Noch bevor der Holzwerker jedoch seinen Traum verwirklichen soll und die Stadt verlassen kann, hetzt ihm Dunkelstein seine Schergen auf den Hals, um den alten Mann zu beseitigen und seine Aufzeichnungen an sich zu bringen.

## DAS ABENTEUER

Während die Heldengruppe noch nichts von diesen Vorgängen ahnt, wird einer der Helden von seiner Großtante Hiltrud beauftragt, ein geheimnisvolles Bündel – das tatsächlich eine Backform und ein Rezept beinhaltet – bei ihrer guten Freundin Wendeline Eichinger in Andergast abzuliefern. Wenn Sie möchten, können Sie natürlich für einen oder mehrere Helden eine persönlichere, "maßgeschneiderte" Motivation, um in die Stadt zu reisen, zurechtlegen. Wichtig ist lediglich, dass die Helden bei ihrem Aufenthalt durch das Holzwerkerviertel kommen und außerdem eine erste Kontakterson haben, die ein wenig über Olrich weiß. Des Weiteren bietet es sich an, die Anreise zur Stadt zumindest kurz auszugestalten, um den Spielern einige Informationen über Land und Leute zukommen zu lassen. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt Andergast und ihres Umlandes finden Sie in dem Regionalband **Unter dem Westwind** und in dem Abenteuer **Im Bann des Eichenkönigs** von Heike Kamaris und Jörg Raddatz.

Die Helden sollten am Abend des 11. Ingerimm 34 Hal in der Stadt ankommen und sich in einem Gasthaus einmieten. Wenn sie sich am nächsten Morgen etwas umschauen möchten, hören sie aus einem nahen

Hinterhof einen Schrei. Dort angekommen, entdecken sie den tödlich verwundeten Olrich und den maskierten Arlan, der gerade die Habseligkeiten des Alten durchwühlt. Eventuell kommt es zum Kampf, doch auf jeden Fall sollte der Attentäter entkommen. In größter Not hilft ihm dabei seine Komplizin. Die Helden können somit vielleicht schon Hinweise auf ein auffälliges Körpermerkmal des Meuchlers - seine unvollständige Augenbraue - und auf die Mittäterin bekommen. Die wichtigste Spur ist jedoch Olrichs Buch (**Q1**), welches die Gruppe unbedingt an sich nehmen sollte. Unter Umständen informieren die Helden die Garde und können auf diesem Wege noch Aussagen über Olrich aufschnappen.

Anschließend beginnt die Informationssuche in Andergast. Im Folgenden sind nur die dafür wesentlichen Orte aufgeführt. Es steht Ihnen frei, weitere Möglichkeiten hinzuzufügen. Ein Streuner hört sich vielleicht lieber in der Hafenkneipe um, während eine Hexe bei dem Kräuterweib vor den Stadtmauern um Rat suchen mag. Achten Sie aber auf die Ausgewogenheit: In besagter Hafenkneipe mag man den Attentäter schon mal gesehen haben, aber wenn man dort nach Mandajor fragt, erntet man wahrscheinlich im

besten Fall Gelächter. Es bietet sich ebenfalls an, den Helden immer wieder "Querverweise" zukommen zu lassen. Frau Eichinger könnte ihnen zum Beispiel stolz eine Traviastatue präsentieren, die sie bei Olrich erworben hat. Somit dürfte es nahe liegen, sich im Travia- und Ingerimm-Tempel und auch bei der Gilde der Holzwerker umzuhören.

Im **Travia-Tempel** können die Helden einiges über Olrichs Charakter erfahren, während man im **Peraine-Tempel** nur wenig über den Mann weiß. Der Geweihte des **Rondra-Tempels** hat schon einmal den Meuchler und seine Komplizin gesehen und kann der Gruppe vielleicht eine grobe Spur zu ihnen weisen. Im **Ingerimm-Tempel** treffen die Spieler auf den verklärten Hochgeweihten, der in Rätseln zu ihnen spricht und scheinbar mystische Zeichen in die Asche des Tempelfeuers gräbt. Ein aufmerksamer Held mag jedoch in den Zeichen das alchimistische Symbol des Vollmonds und eine Höhle an einem Bergkamm erkennen. Bei einer geschwätzigen Geweihten im **Tsa-Tempel** können die Helden höchstens etwas über andergastische Märchen hören, während im **Praiostempel** keine wertvollen Informationen erlangt werden können.

Die **Magierakademie** verfügt über eine Bibliothek, in welcher die Helden auf interessante Passagen des Buches "Unsichtbare Pforten" stoßen können (**Q2**). Außerdem verguckt sich dort bald der junge Magus Yann Timerlan in eine schöne Heldin oder einen hübschen Helden und bietet sich eventuell an, nach Informationen über Mandajor Ausschau zu halten.

Als wahre Fundgrube entpuppt sich das Rathaus. Gegen die Gebühr von fünf Hellern pro Kopf und Tag bekommt man hier Einblick in viele Bücher des Archivs (**Q3, Q4, Q5**). Schwieriger ist es da schon, sich bei all der Auswahl für die richtigen Quellen zu entscheiden und die Zeit nicht mit dem Studium belangloser Schriften zu verschwenden.

**Ludewich Dunkelstein** weiß schnell von der Vereitelung seines Plans, Olrichs Buch an sich zu bringen, und wird die Helden nur bedingt empfangen. Bevorzugt wird er einzeln oder zu zweit vorsprechende Helden einlassen - und auch dies nur, wenn er keine ernsthafte Bedrohung fürchtet. Dann ist er neugierig auf die so plötzlich aufgetauchte Konkurrenz und versucht, sie mit falschen Hinweisen in die Irre zu führen (**Q6**).

Im **Gildenhaus der Holzwerker** gibt es einiges über Olrich zu erfahren. Allerdings müssen die Helden diplomatisch vorgehen, wenn sie nicht falschen Verdacht erwecken wollen.

Die **Hellseherin** Katla mag nur unverständliche Visionen verkünden, kann besonders verzweifelten Spielern aber auch einmal recht handfeste Ratschläge mit auf den Weg geben.

Ein nächtlicher Einbruch in **Olrichs Wohnung** fördert neben Hinweisen auf seine Arbeit und sein Leben auch

noch ein Märchenbuch zu Tage, das ihm anscheinend sehr wichtig war (**Q7**).

Schließlich kann auch **Frau Eichinger** mit einigen Informationen zu dem Holzwerker und zu Ludewich Dunkelstein dienen.

Während die Helden ihre Nachforschungen anstellen, lässt Dunkelstein sie beschatten, was einem aufgeweckten Helden durchaus auffallen kann. Zunächst setzt der Gelehrte auf Drohung und Einschüchterung: Am Abend nach Olrichs Ermordung hinterlässt Rusena eine Nachricht in dem Gasthaus, das die Gruppe für ihren Aufenthalt gewählt hat. Zeigen die Helden daraufhin nicht die von Dunkelstein gewünschte Reaktion, so kommt es am Tag darauf zu dem ersten Anschlag auf die Charaktere. Passen Sie die Kampfstärke von Dunkelsteins Schergen Ihrer Gruppe an. Zum Beispiel könnte der Meuchler ein hinterhältiges Gift oder faule Tricks anwenden, falls die Helden zu mächtig sind. Wenn Sie der Meinung sind, dass zwei Gegner nicht ausreichen, so hat der Attentäter noch für Verstärkung durch zwielichtige Gestalten vom Hafen gesorgt. Diesen Kampf sollten er und Rusena noch überleben.

Spätestens am 14. Ingerimm wird Dunkelstein mit dem Meuchler Richtung Norden aufbrechen - falls ihm die Lage zu brenzlig wird, vielleicht schon früher. Die Helden sollten davon nach Möglichkeit nichts mitbekommen. Versuchen Sie zur Not, sie eine Weile aufzuhalten. Schließlich sollen sie das Tor nach Mandajor auf eigene Faust finden und den Drahtzieher hinter dem Mord erst im Finale stellen. Nur Rusena wird von ihm über einen Brief angewiesen, zurückzubleiben und die Helden aufzuhalten. Dazu erhält sie ein stärkendes und aufputschendes Elixier, dessen genaue Auswirkungen in Ihren Händen liegen.

Auch den Helden wird immer mehr bewusst, dass die Zeit drängt: Ihre Nachforschungen sollten letztlich ergeben, dass sich das Tor beim nächsten Vollmond und somit am 16. Ingerimm öffnet. Sobald die nötigen Reisevorbereitungen getroffen sind, kann es auch schon losgehen. Falls die Helden die Stadt partout nicht verlassen möchten, können Sie die Garde als "Druckmittel" einsetzen. Diese ist auf das auffällige Verhalten einzelner Gruppenmitglieder aufmerksam geworden und spürt ihnen jetzt nach. Die Helden könnten davon durch Straßenklatsch rechtzeitig Wind bekommen. Im schlimmsten Fall entkommen sie den Gardisten noch mit Mühl' und Not.

Achten Sie bei Beginn der Reise darauf, dass die Helden zumindest grob das richtige Ziel vor Augen haben. Sofern sich die Spieler bei der Informationssuche nicht völlig unbeholfen angestellt haben und es jeglicher Logik widersprechen würde, sollten sie nicht auf eine falsche Fährte gelockt werden. Im Soloabenteuer kann man in diesem Fall einfach einige Abschnitte zurückblättern. Im Gruppenabenteuer hätte es jedoch ein sehr unbefriedigendes Ende zur Folge.

## DIE LEGENDE VON MANDAJOR

Mandajor ist vielen Andergastern seit ihrer Kindheit ein Begriff als märchenhaftes Land, in dem man sorglos und unbeschwert leben kann, das jedoch an einem fernen und unbekannten Ort liegt. Je nachdem, von wem und wo genau dieses Märchen erzählt wird, gestaltet es sich immer etwas anders. Eltern erzählen ihren Kindern gerne, dass brave Jungen und Mädchen einmal in ihrem Leben die Chance haben, nach Mandajor zu gelangen. Für manchen Bauern ist es das Land, das überreich mit Peraines Schätzen gesegnet ist, andere denken dabei wiederum an Feen und Kobolde. Auch ein andergästischer oder besonders in Legenden bewanderter Held hat vielleicht schon eine Version dieser Geschichte gehört. Manchmal trägt dieses Land einen anderen Namen. Fast immer gilt es jedoch als Ort, an dem Wünsche und Träume wahr werden.

Tatsächlich ist Mandajor mehr als nur ein Märchen. Aber es ist nur schwer und vor allem selten zu erreichen. Mandajor ist eine Nebenwelt, eine sogenannte Globule. Das Tor dorthin steht nur selten einmal offen, genauer gesagt alle 48 Jahre an einem Vollmond im Ingerimm. Das nächste Mal steht dieses Ereignis am 16. Ingerimm 34 Hal bevor. Der Zugang wird in den Tiefen des Steineichenwaldes erscheinen. Eine Laune des Schicksals hat dafür gesorgt, dass das Tor in den Andertiefen, einer längst ausgebeuteten Mine, liegt.

Die Entstehung von Mandajor und seinem Zugang wird im Soloabenteuer nicht geklärt. Aber vielleicht möchten Sie seinen Ursprung nicht im Ungewissen lassen und die Helden auf weitere Quellen stoßen. Mandajor

Weiterhin sollten Sie dafür sorgen, dass die Helden erst in der Nacht des 16. Ingerimm am finalen Schauplatz eintreffen. Dies dürfte nicht allzu schwer fallen: Lassen Sie besonders eiligen Spielern einfach das Wetter in die Quere kommen. Bei Regen sind die Pfade aufgeweicht und schlammig, so dass man nur mühselig vorwärts kommt - auch Reitpferde ändern daran nichts.

Auf der Route nach Norden gelangen die Helden zunächst nach Andrafall. Dort können sie sich ein letztes Mal mit dem Nötigsten eindecken. Bei Nachfrage erfahren sie, dass Dunkelstein und der Attentäter hier vorbeigekommen sind. Außerdem kennen manche Dörfler die alte Geschichte um die verschollene Elwine.

Für die Helden geht es weiter Richtung Steineichenwald. Wenn Sie möchten, können Sie auf dem Weg noch die ein oder andere Zufallsbegegnung einbauen, insbesondere wenn die Gruppe gut in der Zeit liegt. Doch passen Sie auf, nicht den roten Faden aus den Augen zu verlieren. Schließlich erreichen die Helden die Ausläufer des eindrucksvollen Gebirges. An einer Kreuzung müssen sie sich für den weiteren Weg

könnte eine direkte und mächtige Auswirkung von Madas Frevel sein: Wild strömende Astralenergie lässt sich auch von magisch Unkundigen in die gewünschten Bahnen lenken. Möglicherweise geht Mandajor auf das Wirken meisterlicher Magier zurück, die ihr eigenes Paradies erschaffen wollten. Vielleicht existiert diese Nebenwelt auch durch das direkte Eingreifen der Zwölfe, um ausgewählte Menschen zu belohnen. Oder Ihnen schwebt etwas völlig anderes vor Augen.

Einige "Regeln", die Ihnen nun an die Hand gelegt werden, sollten jedoch bei allen Varianten gelten:

- Mandajor scheint die Gedanken und Wunschträume seiner Besucher zu erfassen und versucht, entsprechende Bilder und Szenen zu erzeugen.

- Raum scheint hier keine Rolle zu spielen. Allein der intensive Gedanke an eine Person mag reichen, zu ihr zu gelangen - beziehungsweise zu einem Abbild von ihr. Aus einer kleinen Hütte kann bald ein ausgedehnter Palast werden.

- Auf Erkundungsversuche bezüglich der "Funktionsweise" von Mandajor - zum Beispiel mittels Hellsichtmagie oder Liturgie - können Sie mit einem einfachen Mittel reagieren: Der Magier oder die Hesinde-Geweihte der Gruppe erblickt einfach das, was er oder sie sich gerade vorstellt.

- Mandajor selbst scheint sich vor "Missbrauch" schützen zu wollen. Dies wird auch Dunkelstein schließlich zum Verhängnis.

- Die Auswirkungen von Schaden, der in Mandajor körperlich erlebt wurde, können bei der Rückkunft völlig unterschiedlich aussehen.

entscheiden. Eventuell finden die Spieler hier Spuren von Dunkelstein und dem Attentäter. Immerhin sollten die Helden bereits wissen, dass höchstwahrscheinlich eine Mine das Tor nach Mandajor in ihren Tiefen verbirgt. Die **Düstergrube** im Osten besteht erst seit einigen Jahren. Wer die Geschichte vom verschollenen Bergmann oder die Heiligenlegende aus dem Ingerimmtempel kennt, kann somit folgern, dass diese Ereignisse hier nicht stattgefunden haben dürfen. Außerdem wird die Mine gut bewacht, was ebenfalls gegen eine genauere Erkundung spricht. Im Westen stoßen die Helden zunächst auf **Vetterchen Bogumil**. Vom Alter her passt diese Mine schon besser zu den Daten der Legenden, doch herrscht hier beständige Einsturzgefahr. Machen Sie dies den Spielern durch eingestürzte Stützbalken oder herumliegende Felsbrocken deutlich, aber schonen Sie das Leben der Helden, solange diese nicht jede Vorsicht fahren lassen. Noch weiter im Westen liegt eine dritte, lange verlassene Mine: die **Andertiefen**. Hier findet der Auftakt zum Finale statt.

Die Mine besitzt zwei Ebenen, welche durch eine - mittlerweile defekte - Windenkonstruktion verbunden sind. Vom Windenraum auf der oberen Ebene aus gehen zwei Gänge ab: Im westlichen Stollen lauert eine Höhlenspinne, der nordöstliche Gang verzweigt sich mehrfach. Hier ist der Boden oft sehr unsicher und kann unter der Last der Helden einstürzen, so dass diese sich auf der tieferen Ebene wiederfinden. Vom Windenraum auf der tieferen Ebene führen drei Gänge weiter: Der östliche ist nach einigen Schritt vollständig überschwemmt, während der nördliche eine Weile verfolgt werden kann, bevor er in einer Sackgasse endet. Der westliche Stollen führt schließlich zu einer Höhle, in der Dunkelstein und sein Scherge auf ein Zeichen von Mandajor warten.

Die Helden können hier auf unterschiedliche Weise vorgehen. Vielleicht möchten sie das Schurkenpack zunächst zur Rede stellen, vielleicht greifen sie auch sofort an. Falls es zum Kampf kommt, schickt der Gelehrte seinen Helfer vor und verteidigt sich selbst nur. Arlan sollte an dieser Stelle das Zeitliche segnen, Dunkelstein selbst darf jedoch höchstens verwundet werden, bevor sich schließlich das Tor nach Mandajor öffnet und ihn und die Helden verschluckt.

Die Helden finden sich zunächst in Dunkelheit wieder. Sie sind allein oder in kleinen Grüppchen und werden sich zunächst orientieren müssen. Versuchen Sie, etwaige Ängste der Spieler zu mildern und zu vermitteln, dass sie keinerlei Bedrohung verspüren. Nun kommt der am schwierigsten zu meisternde Teil des Abenteuers: Seien Sie aufmerksam, was den Helden durch den Kopf geht - achten Sie also auf die Äußerungen der Spieler, auch wenn die ein oder andere Bemerkung vielleicht nur am Rande fällt. Diese Ideen und Einwürfe sollten Sie nun in angenehme und schöne Szenen umsetzen. Nach und nach sollen die Helden merken, dass anscheinend in ihren Gedanken oder Gefühlsregungen gelesen wird und sie einen großen Einfluss auf ihre Umgebung haben. Dabei können Sie die Spieler allmählich wieder zusammenführen. Gönnen Sie der Tänzerin den glanzvollsten Auftritt, den sie sich je erträumen ließ. Lassen Sie den Zwerg in einem unermesslichen Goldschatz baden. Zeigen Sie der Efferd-Geweihten eine fantastische Unterwasserwelt. Nur hin und wieder wird dieses Idyll durch ein kurzes Auftreten Dunkelsteins gestört: Flechten Sie sein Erscheinen in die von den Helden erlebten Szenen ein. Im Gegensatz zu ihnen erlebt er Mandajor gänzlich anders. Er scheint schlimmste Qualen zu erleiden, was Sie durch eine gebückte Haltung, Nasenbluten, plötzliches Zusammenzucken und ähnliche Bilder beschreiben können. Gleichzeitig ist seine Enttäuschung darüber und sein Hass gegenüber den Helden maßlos. Wenn die Spieler ihre Möglichkeiten erkannt haben und sie gerade so richtig genießen wollen, platzt Dunkelstein endgültig in die Szene, und es kommt zu einem fantastischen Kampf, den Sie nach Belieben

## ÜBERSICHT

Die folgende Tabelle ermöglicht Ihnen einen schnellen Zugriff auf die wichtigsten Abschnitte des Abenteuers:

### ANDERGAST

Umland	1
Stadtbild	49, 212
Wichtige Orte	100
Mord an Olrich	270
Olrichs Haus	118
Treffen mit Yann	7
Drohbrief	523
Erster Anschlag	52

### AUF REISEN

Aufbruch	486
Zweiter Anschlag	528
Andrafall	354
Kreuzung	464
Düstergrube	440
Vetterchen Bogumil	79
Andertiefen	320

### IN DEN ANDERTIEFEN

Obere Ebene	158
Untere Ebene	219
Konfrontation mir Arlan	526

### MANDAJOR

Tor	318
Szenen	352, 470, 543
Finale	391
Rückkehr	430

ausgestalten können. Diese Auseinandersetzung kann völlig frei oder nach festen Regeln ablaufen. Wahrscheinlich ist ein Mittelweg, bei dem Sie in erster Linie Proben auf die geistigen Eigenschaften der Helden würfeln lassen sollten, das Beste. Um ein Gleichgewicht zwischen dem Einzelkämpfer Dunkelstein auf der einen und den Helden auf der anderen Seite herzustellen, können Sie dem Gelehrten aufgrund seiner starken und negativen Emotionen bessere Werte zugestehen oder die Spieler erst nach und nach zum Kampfplatz führen. Vielleicht gelingt es Dunkelstein auch, einen Helden eine Weile anderweitig zu beschäftigen, zum Beispiel durch einen plötzlich entstandenen Käfig oder die Manifestation eines Ungeheuers - die Möglichkeiten sind hier unerschöpflich.

Während der Kampf tobt, kommt es zu einer immer stärkeren "Abwehrreaktion" Mandajors. Die Umgebung reagiert zunehmend feindlich auf Dunkelstein und versucht, ihn loszuwerden. Doch auch die Helden geraten in diesen Strudel hinein. Gönnen Sie ihnen den

Triumph über Dunkelstein, und lassen Sie sie noch einen Blick auf seinen von scheußlichen Kreaturen heimgesuchten Leichnam erhaschen, bevor sie fortgerissen werden und sich in der Wirklichkeit wiederfinden. Dort stellen sie dann fest, dass ihnen kein Schaden an Leib und Seele entstanden ist, während Dunkelstein grausam entstellt ist. Unterdessen ist ungewöhnlich viel Zeit vergangen.

Sie können das Ende natürlich variieren: Vielleicht gelingt es einem Helden, in Mandajor zu bleiben. Eventuell ist so viel Zeit vergangen, dass die Gruppe schon vermisst wurde oder einige bedeutende Änderungen in Aventurien stattgefunden haben. Möglicherweise stoßen die Helden in Mandajor auch auf eine "reale" Person, welche zusammen mit ihnen zurück nach Außen gelangt. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf - es liegt in Ihrer Hand ...

## PERSÖPEN

### OLRICH FINKENBAUM

*Erscheinungsbild:* Olrich ist ein leicht untersetzter Mann Anfang sechzig mit einem gemütlichen Bäuchlein. Sein mittlerweile weißes Haupthaar, der dichte Vollbart und die buschigen Augenbrauen verleihen seinem Aussehen etwas Großväterliches. Aus seinem Gesicht tritt deutlich die große Nase hervor, auf der dicke Augengläser ruhen. Kleine Lachfältchen weisen auf eine einst glückliche Vergangenheit hin. Wenn die Helden Olrich finden, trägt er robuste und zweckmäßige Kleidung, die gut zum Reisen geeignet ist.

*Hintergrund:* Seit seiner Lehre zum Holzschnitzer lebt Olrich in Andergast. Obwohl er eigentlich ein herzensguter Mensch ist, benimmt er sich oft schwierig und gilt als verschroben. So hat er Zeit seines Lebens nur wenige Freunde. Umso glücklicher ist er, als er - schon im mittleren Alter - auf seine große Liebe trifft, sie heiratet und eine Tochter, Andela, aus der Ehe hervorgeht. Leider ist sein Liebesglück von viel zu kurzer Dauer: Als die Tochter zehn Jahre alt ist, stirbt Olrichs Frau nach kurzer, aber schwerer Krankheit. Die nächsten Jahre kümmert sich der Holzwerker allein um Andela, bis diese recht früh das elterliche Haus verlässt, um zu heiraten. Nach der Geburt ihres Sohnes Havel zieht sie mit ihrem Mann aus Andergast fort. Olrich, der den Tod seiner Frau nie ganz verkraftet hat, flüchtet sich nun immer weiter in seine Arbeit und sucht Halt bei seinen geliebten Märchen. Dabei findet die Legende von Mandajor sein besonderes Interesse. Im Laufe der Zeit beginnt Olrich zu ahnen, dass mehr hinter dieser Geschichte steckt. Akribisch sammelt er jeden Hinweis zu der Legende und schreibt ein persönliches Buch über seine Entdeckungen - in der Hoffnung, auf eine bessere Welt zu stoßen. Auch den Gelehrten Ludewich Dunkelstein sucht er bei seinen Nachforschungen auf. Dieser bemerkt schnell, dass Olrich schon nah an der Wahrheit ist. Somit heuert der Gelehrte Attentäter an, welche Olrich zunächst einschüchtern sollen. Als dieser trotzdem an seinem Ziel festhält und schließlich nach Mandajor aufbrechen will, unterschreibt er sein eigenes Todesurteil.

*Funktion:* Olrich hat die traurige Funktion, die Spieler durch seinen Tod in das eigentliche Abenteuer zu führen

und sie durch sein Buch auf Mandajor aufmerksam zu machen. Nur der Tod des Holzschnitzers zeigt den Helden, dass es sich bei der Geschichte wohl um mehr als ein Märchen handelt. Und nur durch Olrichs Vorarbeit ist zu erklären, dass es den Helden möglich sein kann, in so kurzer Zeit die Fährte nach Mandajor zu finden.

### LUDEWICH DUNKELSTEIN

*Erscheinungsbild:* Der Endvierziger ist für einen Gelehrten recht kräftig gebaut und verfügt über eine tadellose Haltung. Sein dunkelbraunes Haar weist erste graue Strähnen auf. Die schmalen Lippen geben Dunkelsteins Gesicht einen strengen Ausdruck, während die stechenden Augen Ehrfurcht gebieten. Die Kleidung des Mannes ist edel gearbeitet und sitzt stets korrekt.

*Hintergrund:* Ludewich Dunkelstein wächst in einfachen ländlichen Verhältnissen auf. Seit Kindesbeinen ist ihm die Schlichtheit seiner Eltern und ihrer Arbeit verhasst. Seinem wachen Geist und einigen glücklichen Zufällen hat er es zu verdanken, dass er selbst eine gute Bildung erfahren kann. Bald wendet er sich von Vater und Mutter ab und zieht in die andergastische Hauptstadt. Dort verdient er sich als Privatgelehrter für die Zöglinge aus gutem Hause. Mit den Jahren verliert sein Beruf jedoch immer mehr an Reiz für ihn. Als er in verschiedenen Quellen auf die Legende von Mandajor stößt, zieht er seine Schlüsse. Schließlich gibt er das Unterrichten auf und lebt von dem, was er im Laufe seines Lebens angespart hat, um sich ganz seinen Nachforschungen widmen zu können. Die Idee, dieses sagenhafte Land durch Ansammeln von Wissen und logisches Kombinieren zu entdecken und Mandajors mystische Kräfte für sich nutzen zu können, spornst den Gelehrten bei seiner Arbeit an. Nun kann er sich endgültig beweisen, wozu der Verstand gegenüber einfacher Hände Arbeit fähig ist. Als er schon sämtliche nötigen Angaben zusammengetragen hat, taucht unerwartet Olrich Finkenbaum auf. Dunkelstein ist maßlos enttäuscht und wütend, dass ein alter Holzschnitzer auf die Spur nach Mandajor gestoßen ist, und sieht den Lohn seiner Arbeit schon in fremden Händen. Daraufhin heuert er skrupellose Gestalten an, die Olrich zunächst einschüchtern und, als dies nichts nützt, schließlich umbringen sollen.

*Funktion:* Dunkelstein ist der Schurke dieses Abenteuers. Er agiert im Hintergrund und macht sich nicht selbst die Finger schmutzig. Mit Olrichs Tod wollte er verhindern, dass ein anderer als er selbst nach Mandajor gelangt. Statt dessen ruft er damit auch die Helden auf den Plan. Er wird zu ihrem erbitterten Gegenspieler und versucht, sie aus dem Weg zu räumen, nachdem der Drohbrief keine Wirkung gezeigt hat. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. Sein bösartiges, egoistisches Wesen ist es schließlich auch, das eine feindselige Reaktion Mandajors hervorruft.

## ARLAN

*Erscheinungsbild:* Der Attentäter ist mit seinem braunen Haar und der mittleren Statur ein eher unauffälliger Typ. Einzig die kahle Stehle an der linken Braue - ein Mal seit Geburt - fällt einem Betrachter bei näherem Hinsehen auf. Um diese zu verdecken und auch ansonsten unerkannt zu bleiben, trägt Arlan bei der Ausführung seiner Aufträge bisweilen eine schwarze Augenbinde, die sein Gesicht zum größten Teil verdeckt und nur zwei schmale Schlitze zum Durchsehen aufweist. Auf die übrige Kleidung legt Arlan keinen besonderen Wert und macht meist einen abgerissenen Eindruck.

*Hintergrund:* Arlan ist nur der Name, den der Meuchler zur Zeit trägt. Nicht einmal er selbst kann seinen wahren Namen mit Sicherheit nennen, so oft war er schon gezwungen, seine Identität zu wechseln. Er ist ein skrupelloser Ganove, der in vielen Teilen Aventuriens gesucht wird: Mord, Brandstiftung und schwere Körperverletzung sind lediglich die schwerwiegendsten Verbrechen, deren er sich gegen bare Münze schuldig gemacht hat. Den Kontakt zu Ludewich Dunkelstein hat er über Rusena knüpfen können. Er glaubt zwar nicht im Geringsten an Mandajor, ist aber loyal gegenüber seinem momentanen Auftraggeber, solange das Geld stimmt.

*Funktion:* Mit dem Mord an Olrich wird der Attentäter zur rechten Hand Dunkelsteins. Er ist derjenige, der von Anfang an vor den Augen der Helden in Aktion tritt und für diese zunächst wesentlich greifbarer ist als sein Auftraggeber. Arlan ist eiskalt und schlitzt einem Opfer die Kehle auf, ohne mit der Wimper zu zucken. Er sollte erst am Ende des Abenteuers gestellt und besiegt werden und Dunkelstein bis dahin insbesondere in der Mine vor direkten Angriffen schützen.

## RUSENA

*Erscheinungsbild:* Das blonde, meist zu einem Zopf geflochtene Haar und das recht hübsche Gesicht sind Rusenas auffälligste Kennzeichen. Sie ist von kleiner Statur und eher zierlichem Wuchs. Die Mitzwanzigerin trägt vornehmlich schlichte Kleidung, welche möglichst wenig ins Auge fällt und sie bei ihren Aktionen nicht behindert.

*Hintergrund:* Was der gebürtigen Andergasterin an schiener Kraft fehlt, macht sie durch erstaunliche Zähigkeit wieder wett. Schon so mancher Spötter hat dies allerdings erst erkannt, als er die Wand im Rücken und Rusenas Rapier an seiner Kehle sitzen spürte. Als frühes Waisenkind hat sie gelernt, sich durchzuschlagen und hat diverse Arbeiten als Tagelöhnerin angenommen - von der Erntehelferin bis zur Hafenarbeiterin. Wenn das Geld wieder einmal nicht ausreicht, scheut sie sich auch nicht davor, auf die Jagd nach fremder Leute Geldbeutel zu gehen. Trotzdem ist sie keine kaltblütige Mörderin. Zu ihrem derzeitigen Auftrag wurde sie von Ludewich Dunkelstein, der in solchen Schurkenstücken bis dahin noch unerfahren war, in einer Hafenschänke angeworben. Sie erkennt schnell, dass ihr diese Aufgabe nicht recht liegt. Da sie sich aber auch nicht das angebotene Geld entgehen lassen will und einen guten Draht zu einigen zwielichtigen Gestalten hat, vereinbart sie schließlich mit Dunkelstein, den Kontakt zu Arlan herzustellen und den Auftrag gemeinsam mit ihm durchzuführen.

*Funktion:* Rusena ist längst nicht so abgebrüht wie ihr neuer Komplize. Doch sie versucht, ihrem Auftrag möglichst gut nachzukommen, um einen entsprechenden Lohn zu erhalten. Dass sie jedoch bei dem Versuch, die Helden vom Aufbruch nach Mandajor abzuhalten, bis zum bitteren Ende kämpft anstatt zu fliehen, liegt einzig an dem Elixier, welches sie von Dunkelstein erhält. Bei der Durchsuchung von Rusenas Leiche sollte die Gruppe auf einen Brief mit Anweisungen des Gelehrten stoßen.

## YANN TIMERLAN

*Erscheinungsbild:* Mit seiner athletischen Gestalt und dem markanten Gesicht bietet der junge Magus eine Rahja-gefährliche Erscheinung. Seine braunen Augen harmonieren gut mit dem dichten und etwas mehr als Schulterlangen, schwarzen Haar. Meist trägt er edle und körperbetonte Kleidung, die häufig mit allerlei arkanen Symbolen bedeckt ist. Sein Zauberstab ist aus Steineiche gefertigt und mit einer Kugel aus Obsidian versehen.

*Hintergrund:* Yann hat seine Ausbildung zum Adeptus bereits vollständig abgeschlossen. Eine Weile möchte er noch an der Akademie bleiben, um seine Studien fortzusetzen. Während dieser Zeit hält er selbst einige Vorlesungen - nicht zuletzt, um der Magierschule einen Teil der Ausbildungskosten zurückzestatten zu können. Ob er danach wirklich sein Leben als Leibwächter oder auf dem Schlachtfeld verbringen will, weiß er selbst noch nicht. Vielmehr reizt ihn der Gedanke, die Welt zu bereisen und dabei sein Wissen und Können zu vermehren.

*Funktion:* In dem Adepten können die Helden schnell einen Freund finden - nicht zuletzt, da Yann bald ein Auge auf den freundlichen Krieger oder die fröhliche Gauklerin in der Gruppe geworfen hat. Die Geschichte

von Mandajor stößt bei ihm auf Interesse, und er ist bereit, den Helden bei ihren Nachforschungen unter die Arme zu greifen. Setzen Sie Yann als Joker ein, falls die Spieler nicht selbst genug Informationen aufstreben. Lassen Sie seine Rolle aber nicht zu der eines auf Abruf wartenden Informanten verkommen: Wenn der Magus sich ausgenutzt fühlt, zieht er sich schnell zurück. Umgekehrt ist es aber auch möglich, dass sich vielleicht gar eine Liebesgeschichte zwischen ihm und einem Gruppenmitglied entwickelt.

## WENDELINE EICHINGER

**Erscheinungsbild:** Wendeline ist eine rundliche Frau mit roten Pausbacken. Fast immer strahlt sie fröhlich und verschmitzt über das ganze Gesicht. Sie kleidet sich stets adrett und manchmal etwas bieder, aber niemals protzig.

**Hintergrund:** Die Tochter eines Holzfällers und einer Näherin heiratet schon früh einen zwanzig Jahre älteren und steinreichen Bauherren. Allen Unkenrufen zum

Trotz herrscht zwischen den beiden eine innige Liebe. Leider bleiben die Bemühungen, Nachkommen zu zeugen, nicht von Erfolg gekrönt. Als ihr Mann nach einem knappen Dutzend Ehejahren stirbt, ist Wendeline Alleinerbin seines Vermögens. Schon bald merkt sie, wie ehemalige Freunde und Geschäftspartner ihre Finger nach dem Geld ausstrecken. Doch sie weiß ihren Wohlstand geschickt zu verteidigen. Hiltrud, die Tante eines Helden, ist eine der wenigen Bekannten, zu denen sie immer noch Kontakt hält. Da Wendeline mittlerweile kaum noch in die alten Geschäfte ihres Mannes investiert und finanziell unabhängig ist, spielt sie mit dem Gedanken, ihren lange gehegten Traum, eine eigene Bäckerei, vielleicht doch noch in die Tat umzusetzen.

**Funktion:** Wendeline stellt für die Helden eine erste Kontaktmöglichkeit in Andergast dar. Sie kannte Olrich ein wenig und ermutigt die Spieler zu Nachforschungen. Natürlich kennt sie sich in der Stadt aus und kann den Helden somit die anfängliche Orientierung erleichtern.

## QUELLEN

### QI – OLRICHS TAGEBUCH

*Mandajor nennt sich das Land, von dem Eltern ihren Kindern erzählen. Ein Ort fern von Dere und doch von dieser Welt. Ein Ort, an den sich ein jeder sehnt.*

*Dem Reisenden ist Mandajor, als würde er heimkehren in die lang ersehnte heimische Stube. Dem Frierenden ist es eine warme Decke, dem Trübsinnigen ein heller Lichtstrahl und dem Einsamen ein Gefährte.*

*Und hungert es einen, so findet man dort die süßesten Äpfel, von denen man je kostete. Und lauscht man auf, so hört man Melodien, lieblicher als selbst die Elfen sie wirken.*

*Doch, ach, so ist Mandajor wohl nur ein Traum. Eine Mär, welche die Andergaster ersannen, um ihre Kinder und Kindeskinder auf den rechten Pfad zu führen. Denn, so sagt man, nur wer von reinem Herzen und frei von Zweifeln ist, mag den Weg dorthin finden.*

...

*Hinter dem Namen Mandajor verbarg sich für mich immer nur eine Legende. Wie oft habe ich nicht Andela, als sie noch klein war, vor dem Einschlafen davon erzählt? Bei der Geschichte von den saftigen Auen, auf denen fette Kühe grasen, und den blühenden Apfelbäumen hat sie immer leuchtende Augen bekommen und ist mit einem Lächeln auf ihren Lippen eingeschlummert. Ein Märchen war dieses Land für mich. Ein Märchen, dem ich abgesehen von seiner Schönheit keinerlei Bedeutung beimaß. Ich hatte Besseres zu tun. Schließlich musste ich eine Familie ernähren.*

*Aber seitdem Andela nicht mehr da ist, ist es hier sehr still geworden. Ich hoffe aufrecht, dass sie mit ihrem Gerwulf glücklich ist. Der kleine Havel scheint mir der beste Beweis dafür zu sein. Ein richtiger Sonnenschein ist er. Wenn sie mich nur öfter besuchen könnten ...*

*Ach, ich höre mich schon selbst reden wie einen verbitterten Greis. Doch sehne ich mich nach Geborgenheit. Ich habe ein*

*göttergefälliges Leben geführt, habe mich stets an die Gesetze der Zwölfe gehalten, in ihren Tempeln gebetet und von dem Wenigen, das ich besaß, gespendet. Wer aber wird mir garantieren wollen, dass es mir gut gehen soll, wenn Golgari mich eines Tages holt?*

*Ich beginne zu hoffen, dass M. doch mehr ist als nur eine Legende. Es mag wahrhaftig sein, eine Möglichkeit, ein Ausweg. Steckt nicht in jedem Märchen ein wahrer Kern? Auffällig ist, dass sich um die Legende von M. recht viele Märchen ranken, welche zudem hauptsächlich in Andergast bekannt sind. Sicher, es trägt in den Geschichten die verschiedensten Namen und erscheint auf stets andere Weise. Doch wenn man genau Acht gibt, so ist M. doch allgegenwärtig darin. Als ich einmal einen nostrischen Salzarelenfresser, der sich in unsere schöne Stadt verirrt hatte, um ein Märchen über M. bat, hat er mich nur blöd angeglotzt. Und auch in thorwalschen und garethischen Sagen konnte ich nichts darüber entdecken. Wenn M. also existiert, so kann es nicht weit entfernt sein. Wo ist der Zugang zu dieser Welt? Ich bin mir ziemlich sicher, dass die Legenden selbst den Schlüssel bergen.*

...

*Also doch. Mittlerweile habe ich einige Hinweise in den Büchern sammeln können. Noch sind sie allerdings viel zu vage. Ich werde mich nach weiteren Quellen umsehen müssen. Andergast ist nicht als die Stadt der Weisen und Gelehrten bekannt, doch die Tempel mögen noch einige Geheimnisse behüten. Gegen eine kleine Spende oder ein paar Schnitzereien sind die Geweihten bestimmt gerne bereit, Auskunft zu geben. Außerdem habe ich von einem Privatlehrer namens Ludewich Dunkelstein gehört. Vielleicht kennt er ja auch die ein oder andere Geschichte.*

...

*Es scheint tatsächlich Dinge zu geben, von denen der gewöhnliche Mensch niemals glauben würde, dass sie existieren: Anderwelten, Feentore, Hexenkrieze und Ungeahntes mehr. Das alles übt eine merkwürdige Faszination auf mich aus, obgleich*

*ich denke, dass man über solche Dinge nicht sprechen und wohl besser auch nicht schreiben sollte. Doch eines muss ich mir merken: Die Zeit oder vielmehr der Zeitpunkt ist anscheinend von großer Bedeutung.*

...

*Allmählich beginne ich zu verstehen. Die Hinweise verdichten sich, und ich habe kaum noch Zweifel, dass das Madmal eine wichtige Rolle spielt. Doch ist dies allein wohl nicht entscheidend: Die Quellen deuten darauf hin, dass Jahrzehnte vergessen, ehe der Weg nach M. für einen kurzen Augenblick wieder offen steht. Es macht allerdings den Anschein, als wäre mir diese Gelegenheit noch zu Lebzeiten gegönnt. Wenn ich alles richtig verstanden habe, dann wird es noch im INgerimm dieses Jahres soweit sein. Im Monat des Herrn über das Handwerk! Wenn das kein glückliches Zeichen ist! Aber auch wenn mich diese Tatsache neuen Mut schöpfen lässt, so ängstigt sie mich beinahe zugleich. Denn die Zeit wird knapp. Und was wird sein, wenn ich die Pforte bis dahin nicht gefunden habe?*

...

*Die heutigen Ereignisse haben mich sehr beunruhigt. Ich war gerade auf dem Markt, als ich mich plötzlich verfolgt gefühlt habe. Es war mehr eine Ahnung als die Gewissheit. Doch konnte ich einen Mann erblicken, der mich zu beobachten schien. Er sah recht gewöhnlich aus, ein wenig heruntergekommen vielleicht. Ich streifte etwas durch das Gewühl, um ihn loszuwerden. Zunächst schien ich auch erfolgreich gewesen zu sein. Aber als ich in unsere Gasse einbog, war er wieder hinter mir. Ich bin so schnell wie möglich ins Haus geeilt und habe alles verriegelt. Bei einem heimlichen Blick aus dem Fenster konnte ich sehen, dass er noch zweimal am Haus entlangging. Hätte ich es nicht besser gewusst, hätte ich es eher ein Schlendern genannt. Als wollte er gar nichts Besonderes. Ich konnte erkennen, dass ihm ein Stück einer Braue fehlte. Es schaudert mich vor ihm. Was will er von mir? Hat es mit M. zu tun? Anscheinend bin ich tatsächlich auf der richtigen Fährte. Immerhin kann ich meine Forschungen wohl bald abschließen. Jetzt bin ich mir sicherer als jemals zuvor, dass die Zeit gekommen ist.*

## **Q2 – UNSICHTBARE PFORTE**

... soll es neben der für uns sichtbaren Welt noch ungezählte weitere geben. Wir können sie mit bloßem Auge nicht erkennen. Der Volksmund kennt viele Bezeichnungen für solche Welten: Nebenwelt, Anderwelt, Feenreich und Koboldland. Die Magier sprechen von 'Globulen'. [...] Diese Welten sollen von unterschiedlichster Gestalt und Größe sein. Legenden der alten Völker, namentlich der Elfen, aber auch der Echsen, künden von Orten jenseits Dere, an denen ganze Königreiche ihren Platz gefunden haben. Von Nahema sagt man, sie habe einen Magierturm in einer winzigen, selbst erschaffenen Nebenwelt, wo sie ungestört ihrem Werk nachgehen kann. [...] Wenn diese Welten aber nicht auf Dere sind, wo liegen sie dann? Wie sind sie dort hingekommen? Wer hat sie erschaffen? [...]

... stellt sich nun die Frage: Wie gelangt man in eine Globule? Wieder ist die Antwort, dass sich hier wohl jede Nebenwelt von der anderen unterscheidet. Jeder hat schon einmal von den Hexenkreisen gehört, die Pilze in

dunklen Wäldern bisweilen formen und vor denen Mütter ihre Kinder warnen. Es soll Türschwellen geben, welche ein einziges Mal jemanden in das Feenreich brachten. Andere Pforten mögen gar nicht zu erkennen sein. Vielleicht ist bereits die Oberfläche eines Sees eine Tür. Oder die Wanderung zwischen zwei Baumstämmen hindurch lässt einen unvermutet an einen fremden Ort gelangen. Es ist denkbar, dass manche Tore nur bestimmte Leute hindurchlassen. Wieder andere mögen nur zu gewissen Zeiten existieren ...

## **Q3 – BERGE, WÄLDER UND SEE** ...

*Gelangt man das erste Mal an den Thurantee, welcher eine Breite von bis zu 50 Meilen aufweist, so fällt einem neben seiner eindrucksvollen Größe zunächst das silberglänzende Grün seines Wassers auf. Aus dem Fischreichtum des Gewässers ziehen die angrenzenden Orte - darunter Thurax, Seewiesen, vor allem aber Thurana - ihren Nutzen. Doch so mancher Fischer wäre bereit zu schwören, dass sich in dem See mehr verbirgt, als man gemeinhin annehmen mag. Und auch die Efferdgeweihten, welche auf der Insel im nördlichen Teil des Sees in einer heiligen Grotte dem Gott des Meeres und des Wassers dienen, würden ihnen nicht widersprechen. [...]*

*Man sagt, dass in den Fluten ein armer Mann seit Hunderten von Jahren sein Dasein fristet, seitdem er von einem finsternen Schwarzmagier in einen stummen Fisch verwandelt wurde. In seiner neuen Gestalt trägt er alle Besitztümer, welche in den See geworfen oder von unglücklichen Ertrinkenden verloren wurden, zusammen und verbirgt sie in einer unterseeischen Höhle.*

*Wer ihm aber seinen menschlichen Leib wiedergeben kann, dem zeigt er den Weg und die Pforte zu seinem Schatz, welcher in all den Jahren ins Unermessliche gewachsen ist. Deshalb spricht so mancher Fischer zu seinem Fang, bevor er ihm das Leben nimmt, in der Hoffnung, ein Zeichen zu erhalten ...*

## **Q4 – LEGENDE DES WALDES**

Im Ingerimm des Jahres 1784 der Unabhängigkeit ward ein Weib nahe einer Holzfällersiedlung am Oberlauf der Andra gefunden. Es trug ältliche Kleider und bot ein rechtes Bild der Verwahrlosung, obgleich es ihm an nichts fehlte. Die Gefundene vermochte nicht zu sagen, welchem Orte sie entstammte. Allein dasz sie Elwine geheiszen ward, konnte ihr entlockt werden. Doch errietste sich das Weib zu behaupten, es zähle weit mehr als sechzig Jahre, obgleich es nicht einmal dreißig Götterläufe zählen konnte. Von keiner Menschenseele schien die Frau vermiszt zu werden. Doch die uralte Varena aus Andrafall schrie, als sei der Namenlose höchstselbst in sie gefahren, als sie das Gesicht der Entdeckten erblickte. Sie glaubte, in das Antlitz ihrer kleinen Schwester zu schauen, welche vor fast fünfzig Jahre verschollen ward.

Die Greisin ward in die Obhut der Geweihtenschaft unserer gnädigen Peraine gebracht. Die Verwahrloste

jedoch ward dem Scheiterhaufen übergeben, denn eine finstere Dunkelhexe musste sie sein. Und Zeugen mochten berichten, dass kein einziger Schrei im Angesicht des Todes über ihre Lippen kam. Nur ein friedliches Lächeln lag allzeit darauf, als hätte sie alles vom Leben erfahren.

## **Q5 – STEIN UND EICHE – BERGBAU ...**

Am 8. ING im Jahre 1832 d.U. verschwand der Bergbauer Havel Reisinger unter ungeklärten Umständen. Von seiner Arbeit im unteren Weststollen kehrte er nicht mehr zurück. Bei der Suche nach dem Vermissten fand man lediglich seine Spitzhacke und die Laterne, welche noch brannte. Weder eine Leiche noch eine Spur von ihm konnte entdeckt werden. Da dies als schlechtes Zeichen des Ingerimm gedeutet wurde, ließ man den Eingang zum Stollen zuschütten, auf dass er nie wieder betreten werden sollte.

## **Q6 – TUVA AUS DEM FINSTERWALD**

*Im Finsterwald geht die alte Tuya um. Ihr Haar ist aus fauligen Ranken und ihr Kleid aus welken Blättern. Ihr Leib jedoch ist so verwest wie der Untergrund selbst. Mit süßer und verheißungsvoller Stimme lockt sie ihre Opfer immer tiefer ins Gehölz, nur um sie schließlich bei den Füßen zu packen und in ihr Reich zu ziehen. Dort unten im modrigen Gefängnis, gefesselt von Wurzeln und gepeinigt von der alten Tuya, winden sich die Bedauernswerten fortan bis in alle Ewigkeit. Und wenn du aufmerksam lauschst, hörst du ihr Klagen durch die Nebel wehen. Lass es dir eine Warnung sein, auf dass du den Glücklosen nicht eines Tages Gesellschaft leitest.*

## **Q7 – MÄRCHENBUCH**

Daredor und Aldakor

Es waren einst zwei Stiebbrüder, wie sie unterschiedlicher nicht sein konnten. Der Jüngere von ihnen war Daredor, ein Knabe von guter Gesinnung und reinem Herzen. Er liebte die Tiere und hatte große Freude am Spiel mit ihnen. Gleichzeitig verspürte er tiefen Respekt vor den Geschöpfen der Tsa. Aldakor jedoch, der Ältere der beiden, empfand nur Abscheu für sie, und es bereitete ihm Vergnügen, sie mit Steinen zu bewerfen und sie bis aufs Blut zu quälen.

Eines Tages - Daredor mag vielleicht fünf Götterläufe gezählt haben und Aldakor deren elf - trug es sich zu, dass die Brüder sich im Spiel immer weiter vom elterlichen Haus entfernt hatten und in den dunklen Wald geraten waren. Daredor fürchtete sich, da kein Ausweg aus dem Wald zu sehen war, und hielt sich ängstlich an seines Bruders Hemd fest, als ein Bärenjunges des Weges kam. Bald erkannte es die Not der beiden und sprach: "Es scheint mir, als hätten

ihr Zwei euch verlaufen. Wenn ihr mir folgt, kann ich euch die rechte Fährte weisen." Aldakor aber grinste nur spöttisch und rief: "Scher dich fort, wir brauchen deine Hilfe nicht." Und mit seiner Schleuder schoss er dem Bären das linke Auge aus.

Als er sah, was sein Bruder getan hatte, vergoss Daredor bittere Tränen und riss sich von Aldakor los, um alsbald tiefer in den Wald zu laufen. Aldakor jedoch lachte nur verächtlich: "Lauf du ruhig. Dich wird zu Hause niemand vermissen." Und damit machte er sich allein auf die Suche nach dem Rückweg.

Viele Stunden war Aldakor unterwegs ohne einen Ausweg aus dem Wald zu finden. Und als die Nacht hereingebrochen war und das Madamal in seiner ganzen Fülle am Himmel stand, stieß er auf eine Höhle. "Hier werde ich mich zur Ruhe legen. Bei Tageslicht mag ich dann morgen meinen Heimweg finden." Doch als der Junge die Höhle betreten wollte, schrak er zurück. Eine riesige Bärin versperrte ihm aufrecht stehend den Weg. Zu ihren Füßen sah er zwei junge Bären, darunter einen, der auf dem linken Auge blind war. Und noch ehe Aldakor mit zitternden Gliedern auf die Knie sinken konnte, erschlug ihn die Bärin und fraß ihn mit Haut und Haar.

Auch Daredor hatte nun zu der Höhle gefunden und den Tod seines Stiebbruders mit angesehen. Starr vor Schreck stand er da, als sich ihm die Bärin näherte. Doch statt ihm zu schaden, reichte sie ihm behutsam ihre Tatze. "Komm", sagte sie. "Du sollst es gut haben bei uns. Weit besser als zu Hause."

...

Jedes Jahr aufs Neue treffen sich die Hexen von ganz Andergast, um an einem entlegenen Platz ein rauschendes Fest zu feiern. Stets sammeln sie sich bei Vollmond, denn er bringt die Säfte zum Brodeln und lockt wilde Magie hervor. Berausende Tränke und ekstatische Musik lassen sie tierhafte Tänze aufführen und schenken den Erschöpften schließlich hellseherische Träume. Alle fünf Hexengenerationen, so sagt man, ist eine aus der Schwesterenschaft dazu auserwählt, im Rausche an einen Ort namens Myandalan zu gelangen und dort Satuaria selbst zu begegnen. Doch kehrte nie eine von ihnen zurück, um von dieser Begegnung zu berichten.

...

Beschützt von Steineichenbäumen,  
Will ich mich betten zur Ruhe  
Und geb mich dem Schlafe hin.  
Um fortan nur noch zu träumen,  
Ihr Zwölfe, was gäbe ich nur,  
Nach Mandajor steht mir der Sinn.

...

*jemanden nach Mandajor wünschen: ihm etwas Gutes wünschen; aus Mandajor kommen: verwirrt sein*