

Ozmodeons Reise

Falko Michael Kötter

Ozmodeons Reise 1.0

©2010 Falko Michael Kötter

<http://www.relegatia.com>

Teil I.
Prolog

Teil II.
Spielregeln

Ozmodeons Reise ist kein Buch, sondern ein Spiel. Als Spieler schlüpfst du in Ozmodeons Rolle und versuchst, aus dem Kerker von Stoica zu entkommen. Dabei sammelst du Schätze und Waffen, trügste Kämpfe mit Soldaten und Ungeheuern aus, löst Rätsel und suchst dir deinen eigenen Weg durch die Stadt.

Um das zu tun, hat das Spiel verschiedene Karten, über die du dich bewegst. Du findest sie im nächsten Teil des Buches. Du kannst frei wählen, wie du über die Karte gehst, doch jede Station, die du passierst, muss gelesen werden. So eine Station kann nämlich beispielsweise ein Gegner sein, der dich nicht einfach so passieren lässt.

Du beginnst das Spiel bei Station →1 der ersten Karte, im ersten Untergeschoss des Gefängnisses. Um sie zu lesen, schlage sie in den nummerierten Sektionen nach. Dabei kann eine Station auch zu weiteren Stationen führen, was jeweils mit dem Pfeil (z.B. →1) angedeutet ist. Meist wirst du vor eine Wahl gestellt, z.B. ob du etwas tust oder nicht. Hier gilt, dass du eine der Optionen wählen musst. Gibt es allerdings keine Optionen oder gibt es eine Option, zu der keine weitere Station existiert (z.B. wenn du die Option hast, weiterzugehen), so ist die Station auf der Karte abgehandelt und du kannst sie durchstreichen. Es ist also nicht möglich, ein und dieselbe Station zweimal zu besuchen.

Eine Ausnahme zu dieser Regel bilden Stationen, die mit einem Stern (*) versehen sind. Diese Stationen musst du jedes Mal lesen, wenn du sie passierst. Beispielsweise könntest du einen Brunnen finden, aus dem du jedes Mal trinken kannst, wenn du an ihm vorbeikommst.

Manche Stationen enden damit, dass sie dir eine neue Station auf der Karte mitteilen, an der du dich befindest. Wenn du solch eine Station liest, setze deinen Weg über die Karte an der entsprechenden Station fort.

Endet eine Station mit drei Punkten (...), so bedeutet dies, dass dein Abenteuer an dieser Station sein Ende gefunden hat. Ob du gewonnen oder verloren hast, hängt davon ab, ob du mit dem Ende der Geschichte zufrieden bist.

Spielbeginn

Zu Beginn jeder Partie musst du dich entscheiden, welche Eigenschaften Ozmodeon in welcher Ausprägung haben soll. Folgende Eigenschaften gibt es:

Stärke (ST) Die Stärke bestimmt die Angriffskraft im Kampf beim Verwenden einer Waffe.

Abwehr (ABW) Die Abwehr bestimmt die Fähigkeit, Angriffe abzuwehren oder ihnen auszuweichen

Kraftpunkte (KP) Die Kraftpunkte sind ein Maß für Gesundheit und Durchhaltevermögen. Sinken sie auf 0, ist das Spiel verloren.

Param (PM) Ein Maß für magische Energie. Jeder Zauber, den du sprichst, kostet ein gewisses Maß an Param. Sind sie erschöpft, kannst du nicht mehr zaubern.

Da dieses Spiel keine Würfel verwendet, darfst du selbst entscheiden, welche dieser Werte dir am wichtigsten sind. Dafür hast du 6 Punkte zur freien Verfügung, die du auf die vier Attribute verteilen kannst, wobei du allerdings in kein einzelnes Attribut mehr als drei Punkte investieren darfst. Zusätzlich haben die Attribute folgende Grundwerte:

Stärke (ST) 1

Abwehr (ABW) 1

Kraftpunkte (KP) 6

Param (PM) 6

Entscheidest du dich als beispielsweise, 3 deiner Punkte für Param auszugeben, hast du einen Wert von 9 Param.

Hast du deine Entscheidung getroffen, trage dir die Werte auf deinem Abenteuerbrief ein. Im Laufe deines Abenteuers werden sie sich ziemlich oft ändern. Bedenke allerdings, dass, wenn du Kraftpunkte und Param wiederherstellst, diese niemals ihren Anfangswert überschreiten dürfen. Gesunder als kerngesund kann man eben nicht werden.

Gegenstände und Geheimnisse

Im Laufe deines Abenteuers wirst du viele verschiedene Dinge finden, teils sehr hilfreich und teils völlig nutzlos. Prinzipiell kannst du so viele davon mit dir herumtragen, wie du willst, doch es gibt eine Ausnahme: Du kannst zu jeder Zeit nur zwei Waffen mit dir führen, für jede Hand eine. Als Waffen zählen auch Schutzschilde und Fernwaffen wie z.B. eine Armbrust.

Die Währung in Stoica sind Silberknöchel. Du kannst auf deinem Abenteuerbrief gesondert Buch darüber führen. Du beginnst dein Abenteuer allerdings mit leeren Taschen.

Noch wertvoller als Gegenstände sind allerdings Geheimnisse. Ein Geheimnis ist ein Hinweis auf eine versteckte Wahlmöglichkeit. Gelingt es dir, ein solches Geheimnis zu finden, musst du nur die richtige Stelle finden, um es einzusetzen. Ein Beispiel: Auf deinen Reisen lernst du, dass du mit den Worten „Sesam öffne dich!“ die Höhle der Räuber öffnen kannst: „Um dies zu tun, zähle, sobald du die Höhle erreichst, 50 zu deiner aktuellen Station hinzu.“ Mit diesem Hinweis liest du weiter, bis du auf Station 100 folgendes liest: „Du erreichst den Punkt, an dem sich die Höhle der Räuber befinden soll, doch du findest nichts als massiven Fels.“ Da du das Geheimnis kennst zählst du 100 und 50 zusammen und liest bei Station 150 weiter. Dort steht: „Du rufst das Zauberwort und tatsächlich öffnet sich der Fels...“

Falls du ein Geheimnis anwendest, so solltest du im ersten Satz der erreichten Station schon erkennen können, ob du es richtig getan hast. Ergibt die erreichte Station hingegen keinen Sinn, so war dies nicht der richtige Ort, um das Geheimnis anzuwenden. Eine letzte Regel für die Geheimnisse: Natürlich darfst du nur Geheimnisse anwenden, die du auch im Spiel schon gefunden hast, selbst wenn du sie aus früheren Versuchen schon kennen solltest. Außerdem gilt, wenn das Geheimnis an einen Gegenstand wie beispielsweise

einen magischen Schlüssel gebunden ist: Du darfst das Geheimnis nur einsetzen, wenn sich der Gegenstand noch in deinem Besitz befindet.

Kampf

Unweigerlich wird es im Laufe deines Abenteuers dazu kommen, dass du einen Konflikt auch mit Waffengewalt austragen musst. Ozmodeon ist zwar nur ein Diplomat, aber er hat durchaus ein Händchen für diverse Waffen.

Wenn es zu einem Kampf kommt, findest du bei der entsprechenden Station die Werte eines Gegners. Dies sieht z.B. so aus:

Wächter (3): (1,0),(0,1)

Hinter dem Namen des Gegners stehen seine Kraftpunkte, in diesem Fall drei. Darauf folgt das Verhalten des Gegners in den einzelnen Runden. Der erste Wert steht dabei für seine Stärke und der zweite für seine Abwehr. Um deinen Gegner zu verletzen, muss deine Stärke in einer Runde größer sein als seine Abwehr. In diesem Fall verliert er einen Kraftpunkt. Umgekehrt gilt natürlich auch, dass er dich verletzt, wenn seine Stärke größer ist als seine Abwehr. Auch du verlierst in diesem Fall einen Kraftpunkt.

Um den Kampf zu beeinflussen, kannst du zwischen verschiedenen Posen wechseln, die deine Stärke und deine Abwehr für diese Runde verändern. Die drei Posen, die dir zur Auswahl stehen, sind Offensiv, Neutral und Defensiv. Jede Waffe hat für jede der drei Posen Modifikatoren. Zu Beginn hast du nur deine Fäuste, die folgende drei Modifikatoren haben: Offensiv:(+1,-1), Neutral:(+0, +0), Defensiv:(-1,+1)

Wenn du zu Beginn eine Stärke von 1 und eine Abwehr von 1 hast, so ist dein Wert für eine Runde bei offensiver Pose (2, 0), bei neutraler Pose (1, 1) und bei defensiver Pose (0, 2).

Du darfst zu Beginn eines Kampfes frei eine Pose auswählen, die du in der ersten Runde verwendest. Vor jeder Runde darfst du entweder deine Pose beibehalten, oder sie wechseln. Hierbei gilt, dass du weder von offensiver direkt in defensive, noch von defensiver direkt in offensive Pose wechseln darfst. Um das zu tun, musst du immer den Weg über die neutrale Pose wählen.

In jeder Pose darfst du eine deiner Waffen oder einen Zauber (dazu später mehr) wählen, und die entsprechenden Modifikatoren anwenden. Natürlich darfst du dich in jeder Runde für eine andere Aktion entscheiden.

Derjenige, der zuerst keine Kraftpunkte mehr hat, verliert den Kampf. Bist du der Sieger, folge den Anweisungen auf der Station. gibt es keine, so bedeutet dies wie immer, dass du auf der Karte weitergehen kannst. Bist du hingegen der Verlierer, so nehmen deine Reise und dein Leben ein Ende.

Magie

Im Laufe seiner Diplomatenkarriere wurde Ozmodeon in der Kunst der Magie unterrichtet, die er allerdings hauptsächlich dazu genutzt hat, feindliche Illusionen zu zerstreuen

und edle Damen bei Empfängen zu beeindrucken. Um nun zu entkommen, wird ihm diese Art der Magie freilich wenig nützen, doch er hat noch ein paar andere Zauber im Ärmel.

Um einen Zauber anzuwenden benötigt Ozmodeon eine bestimmte Anzahl an Param, die seine magischen Energien repräsentieren. Sind die Param verbraucht, kann er keine Zauber mehr sprechen. Verwende die MAgie also sparsam.

Feuerball (2 Param) Mit diesem Zauber schleudert Ozmodeon eine Kugel aus glühend heißen Flammen. Der Feuerball kann im Kampf benutzt werden, so lange sich Ozmodeon in offensiver Pose befindet. In diesem Fall werden seine Werte um (+6,-3) modifiziert.

Kugelblitz (1 Param) Dieser Zauber erlaubt es Ozmodeon, einen grellen Kugelblitz auf seinen Gegner zu schleudern. Der Feuerball kann im Kampf in neutraler Pose benutzt werden. In diesem Fall werden Ozmodeons Werte um (+3, +0) modifiziert.

Eis (1 Param) Der Eiszauber schließt den Gegner für einen Moment in einem Gefängnis aus Eis ein. Verwendet Ozmodeon diesen Zauber im Kampf, fügen weder sein Gegner noch er in dieser Runde Schaden zu.

Schild (1 Param) Dieser Zauber beschwört einen Schild aus Licht, der Ozmodeon vor Angriffen schützt. Er kann im Kampf in defensiver Pose eingesetzt werden. In diesem Fall werden Ozmodeons Werte um (+0,+4) modifiziert.

Heilung (2 Param) Mit diesem Zauber kann Ozmodeon seine Wunden heilen. Bei jeder Anwendung werden 3 KP wiederhergestellt. Dieser Zauber darf auch im Kampf eingesetzt werden, allerdings nur in defensiver Pose. Während seiner Heilung ist Ozmodeon allerdings eine leichte Beute und seine Werte werden für eine Runde um (-3, +0) modifiziert.

Neben diesen Möglichkeiten wird dir manchmal auch bei einer Station angeboten, einen Zauber zu sprechen. Du kannst dies selbstverständlich nur tun, wenn du über die notwendigen Param verfügst.

Name: Ozmodeon

Kraftpunkte(Max:):
Param (Max:):
Stärke/Abwehr: (/)

Waffen: Offensiv Neutral Defensiv
1:
2:

Magie: Offensiv Neutral Defensiv
Feuerball (2) (+6/-3) - -
Kugelblitz (1) - (+3/+0) -
Schild (1) - - (+0/+4)
Eis (1) Kein Schaden in dieser Runde
Heilung (2) Heilt 3 KP (-3/+0)

Geld:

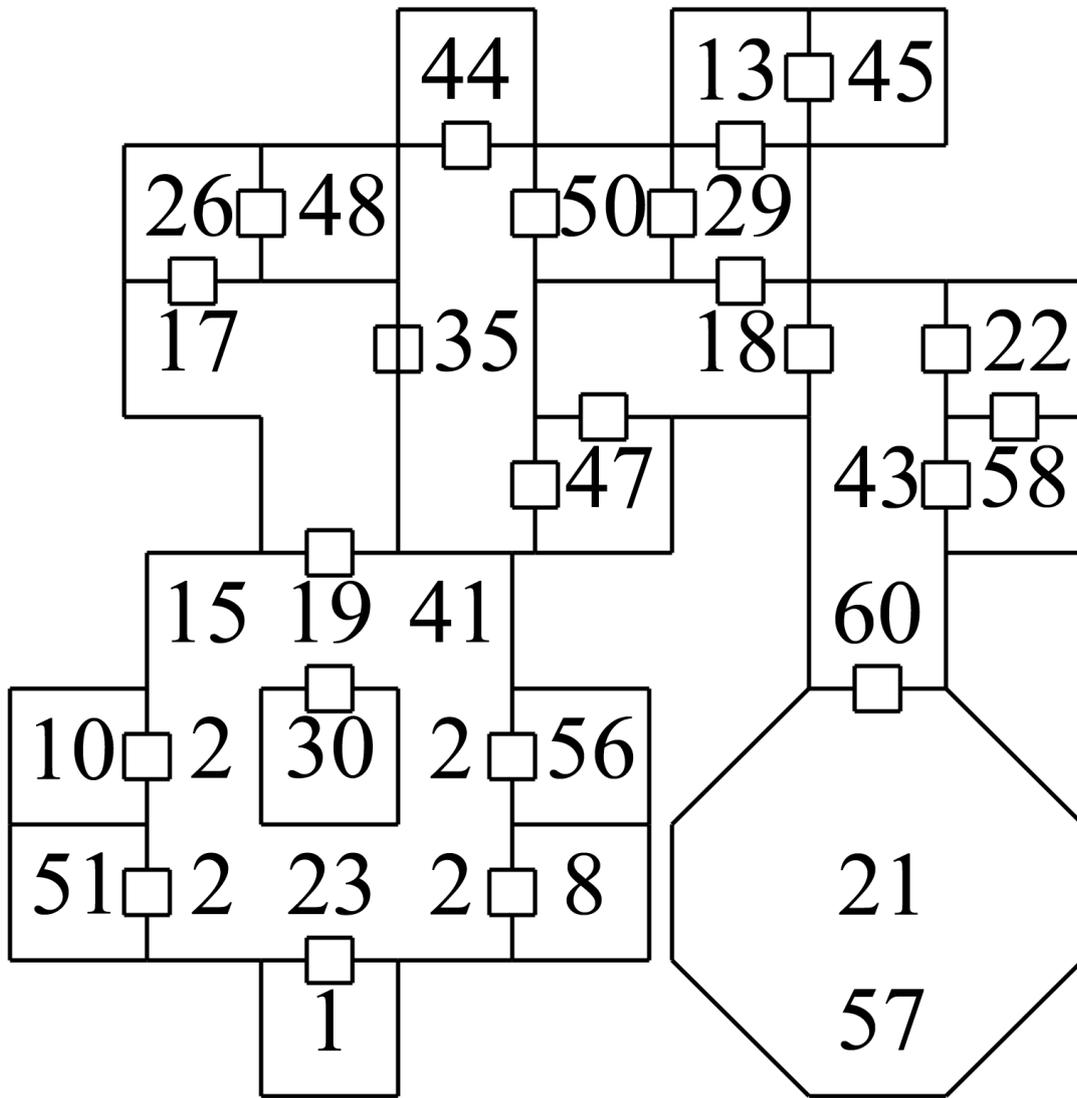
Gegenstände:

Hinweise:

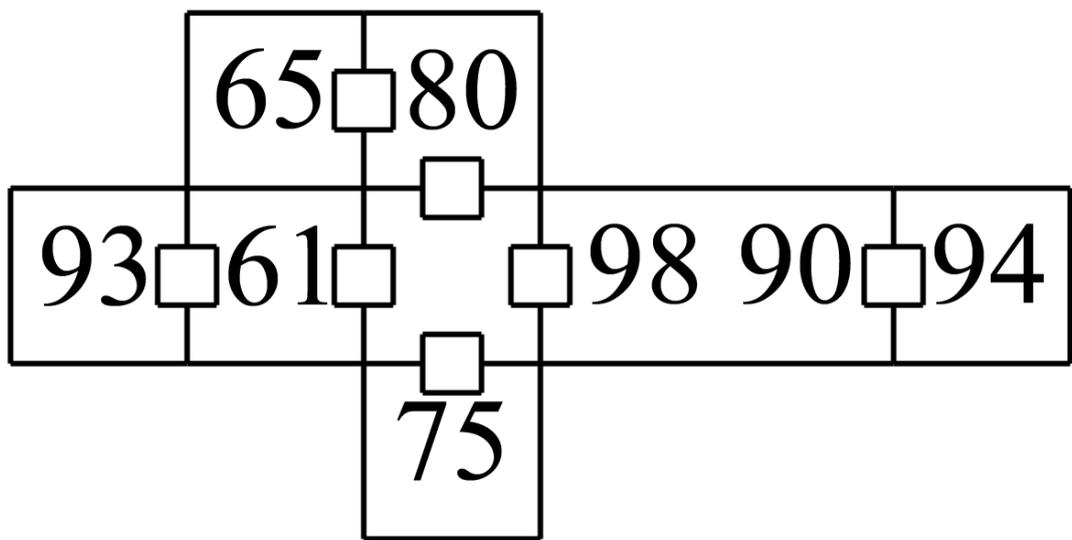


Teil III.

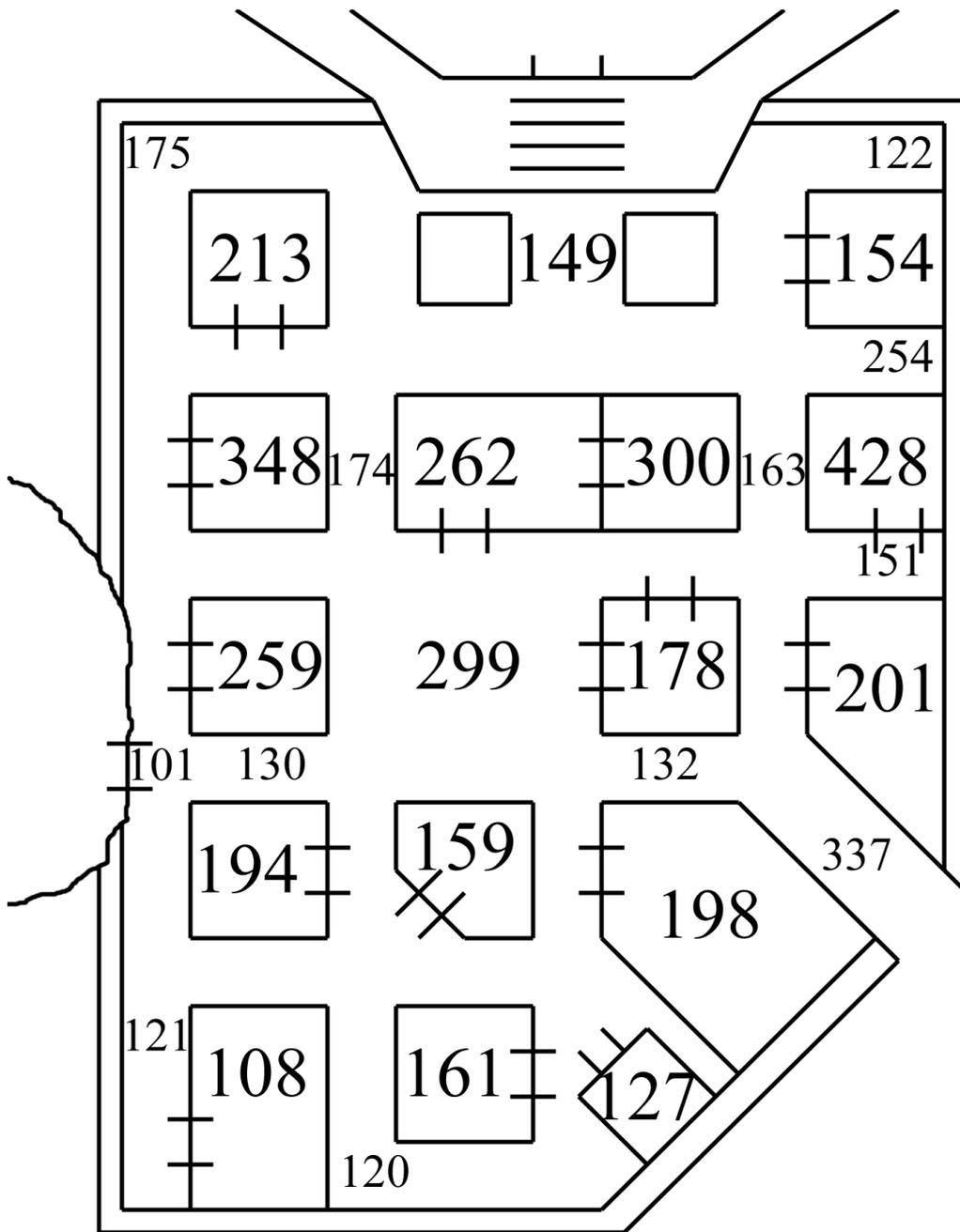
Karten



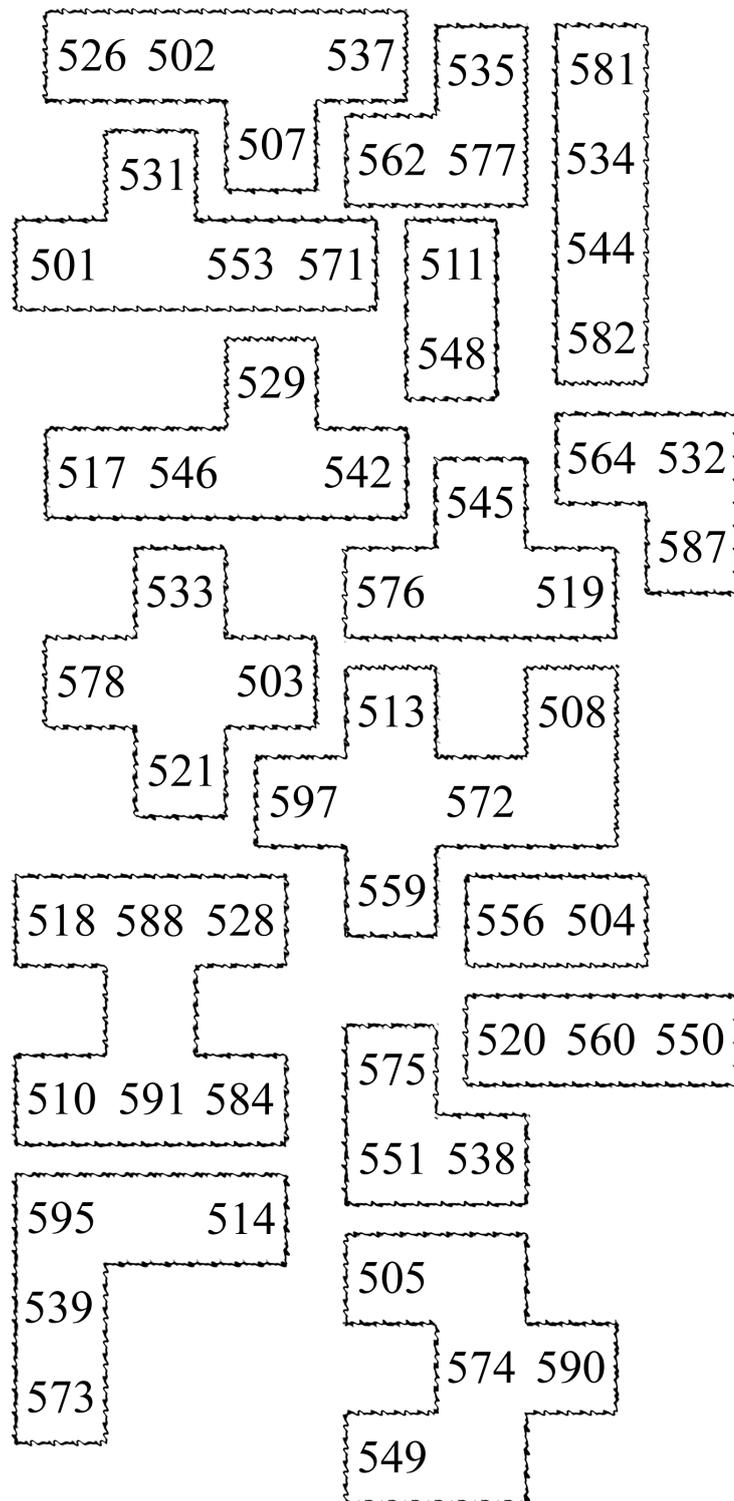
Gefängnis – Erstes Untergeschoss



Gefängnis – Erdgeschoss



Stoica



Dschungel

Teil IV.
Stationen

1.

Die Gefängniszelle, in der du erwachst, ist nass, kalt und schmutzig. Du erinnerst dich, im prunkvollen Gästezimmer des Palastes eingeschlafen zu sein, woraus du schließt, dass es um das Abkommen, das du schließen solltest, schlecht bestellt ist. Du denkst an Imperator Karn, dessen Stab von Diplomaten du anführst. Wenn du hier eingesperrt bist, dann kann der Herrscher nicht weit sein. Ein Geräusch reißt dich aus der Schläfrigkeit: Die Tür deiner Zelle wird geöffnet!

2. *

Diese Tür darfst du nur mit einem silbernen Schlüssel durchschreiten.

3.

In einer Schublade findest du eine Kugel aus blauem, seltsam trübem Glas. Falls du dich mit dem Essen stärken möchtest →34.

4.

Du findest einen Säbel (Offensiv:(+2,-1), Neutral:(+0, +0), Defensiv:(-2,+1)) und eine halbe Rubinscheibe. Besitzt du beide Hälften der Rubinscheibe →59.

5.

Das Essen der Wächter schmeckt sehr viel besser als der Fraß, der den Gefangenen serviert wird. +2 KP. Willst du die Kammer durchsuchen →34.

6.

Kaum hat der Gefangene die ersten Bissen hinuntergeschlungen, fällt er in tiefen Schlaf. Du durchsuchst ihn und findest 2 Silberknöchel.

7.

Du findest einen harten Kanten Brot. +1 KP.

8.

Ein düstere Gestalt blickt dir aus den Schatten der Zelle entgegen. Sie erkennt, dass du kein Wärter bist und rät dir davon ab, den Ausbruch zu wagen. Du erfährst, dass sich

über euch ein gigantisches Untier befindet, das die Wärter irgendwie betäuben. Wenn du das Ungeheuer siehst, zähle 13 zu deiner aktuellen Station hinzu, um seinen Rat zu beherzigen.

9.

Du findest ein seltsames Pergament, aus dessen Inhalt du nicht schlau wirst. Das einzige, was du entziffern kannst, ist: „Hüte dich vor dem Blick des Basilisken.“

10.

Der Insasse der Zelle rührt sich nicht. Als du dich ihm näherst, riechst du, dass er bereits lange tot sein muss. An seinem Finger steckt ein goldener Ring. Willst du ihn anlegen →52.

11.

Bevor du ihr den Gnadenstoß versetzt, horchst du die Wache aus. Du erfährst, dass der Imperator weiter oben gefangen gehalten wird und dass ein schreckliches Untier sein Verlies bewacht. Bei der Leiche findest du 3 Silberknöchel.

12.

Du findest ein Schwert (Offensiv:(+2,-2), Neutral:(+0, +1), Defensiv:(-2,+2)) und einen Bronzeschlüssel.

13.

Bis zur Decke des Gewölbes stapeln sich hölzerne Fässer. Eines davon ist offen und enthält eine dunkelrote Flüssigkeit. Willst du davon trinken →32.

14.

Kaum hast du die Scheibe in die Falltür eingesetzt, als sich der Riegel klickend öffnet. Du steigst die Treppe empor und findest dich in einer weiteren steinernen Kammer wieder. Deine neue Position ist 93.

15.

Kettenhund(3): (5, 0),(4, 3),(2,4) Du darfst nach der ersten Runde fliehen.

16.

Du findest einen Morgenstern (Offensiv:(+4,-1), Neutral:(+0, -1), Defensiv:(-2,-3), du beginnst jeden Kampf in defensiver Position).

17. *

Die Wände sind überwuchert von Schimmel, doch irgendetwas stimmt hier nicht...

18.

Fledermausschwarm(5): (+X,1) X entspricht den KP des Schwarms.

19.

Du darfst die Tür im Norden nur mit einem Bronzeschlüssel durchschreiten.

20.

Wache(3):(3,1),(2,2),(1,4) Gewinnst du →11.

21.

Der Hauptmann blickt dich an und wird kreidebleich. Dir bleibt ein Augenblick, bevor er seine Waffe zieht. Besitzt du ein Wurfmesser, kannst du ihn auf der Stelle niederstrecken (→55). Andernfalls →40.

22.

Eine verlassene Wachstube. Du kannst sie durchsuchen (→3), das Essen auf dem Tisch verspeisen (→5) oder verschwinden.

23.

Wache(4): (1, 1),(4, 2),(3, 3),(4,4) Gewinnst du →12.

24.

In einem nassen Lederbeutel findest du 5 Silberknöchel.

25.

Hauptmann(5): (6,1),(4,3),(5,2),(2,5) Gewinnst du →4.

26.

Ratten(6): (1, 0),(2, 0),(3, 0),(4, 0),(5, 0),(6, 0) Gewinnst du →39.

27.

Du nimmst die Lanze(Offensiv:(+3,-1), Neutral:(+1, -1), Defensiv:(-3,+0)) und verschwindest.

28.

Du findest einen Heiltrank. Du kannst ihn außerhalb eines Kampfes trinken, um alle KP wiederherzustellen. Als du ihn einsteckst, tritt jemand in die Kammer (→35).

29.

Du läufst geradewegs in einen Krieger in voller Rüstung. Hast du eine Glaskugel →42. Ansonsten →49.

30. *

Eine Treppe führt nach oben und endet in einer verschlossenen Falltür.

31.

Der Gefangene erzählt dir, dass er versucht hat, aus dem Gefängnis zu entkommen und zur Strafe hier aufgehängt wurde. Er erklärt dir, dass du die Schlüssel beider Hauptleute brauchst, um die Falltür zu öffnen. Dann murmelt er noch etwas über schreckliche Dinge, die sich über euch befinden.

32.

Der Wein ist stark und sehr süß. +1 KP. -1 ST im nächsten Kampf.

33.

Du findest einen Rundschild (defensiv:(+0,+2)). Als du Schritte hörst, versteckst du dich im Schrank. Zwei Wachen betreten die Kammer und reden über eine Stelle im Verlies. Du lauscht und erfährst, dass an einer verschimmelten Wand ein Geheimgang versteckt ist. Findest du diese Wand, zähle 20 zu dieser Station und lies bei der resultierenden Station weiter, um nach dem Gang zu suchen.

34.

Eine missmutige, unbewaffnete Wache betritt die Kammer (→20).

35.

Wächter: (5): (5, 3),(3, 5),(4, 4),(6, 4) Gewinnst du →54.

36.

Du reißt einen Schinken herunter und nimmst ihn mit. Beschließt du später, ihn zu verspeisen →53.

37.

Du tastest die groben Steine ab und findest schließlich einen, der bei deiner Berührung in der Wand verschwindet. Die Wand öffnet sich und du gelangst in einen engen Gang. Du wanderst durch das Dunkel und gelangst schließlich zu 57 auf der Karte. Von nun an kannst du diesen Gang in beide Richtungen benutzen.

38.

Du kannst ihre Lanze stehlen (→27) oder sie durchsuchen (→46).

39.

Die Gefängnisküche ist voller Unrat, Schmutz und Schimmel. In einem Regal findest du einen Rest Trockenfleisch. +2 KP.

40.

Hauptmann(5): (5,4),(5,5),(8,3),(3,8) Gewinnst du →55.

41.

An der Wand hängt ein ausgemergelter, zerlumpter Gefangener. Du kannst ihn befragen ($\rightarrow 31$), durchsuchen ($\rightarrow 7$) oder ignorieren.

42.

Du wirfst die blaue Kugel auf das steinerne Pflaster, wo sie in tausend Scherben zerspringt. Trübes Gas entweicht und schläfert deinen Gegner ein.

43.

Ein weiterer Wächter kehrt dir den Rücken zu. Du kannst einen Feuerball sprechen, um ihn niederzustrecken. Andernfalls $\rightarrow 35$.

44.

Das Schlafquartier der Wachen. Du kannst die Pritschen untersuchen ($\rightarrow 28$), einen der Schränke öffnen ($\rightarrow 33$) oder verschwinden.

45.

An einem Tisch sitzt ein bärtiger Mann vor einem Glas Wein. Als er dich sieht, zieht er einen Säbel und greift an ($\rightarrow 25$).

46.

Du findest eine Geldbörse mit 7 Silberknöcheln.

47.

Ein unterirdischer Fluss rauscht durch diese Kammer, doch der Kanal ist mit einem Gitter versperrt. Zwischen den Stäben hängt etwas. Hast du eine Lanze, kannst du es herausfischen ($\rightarrow 24$).

48.

Die Vorratskammer ist ein Sammelsurium aus allem möglichen Gerümpel. Du findest ein brauchbares Wurfmesser (Offensiv: $(+4, -1)$, Neutral: $(+3, +0)$, Defensiv: $(+2, +1)$), das du einmal pro Kampf benutzen kannst. Fiehst du danach, geht es verloren.

49.

Morgensternkrieger (4):(0,5),(4,4),(7,2) Gewinnst du →16.

50.

Durch einen Schacht fällt ein Lichtstrahl in die düstere Kammer. In einer Ecke schläft eine Wache. Du kannst sie bestehlen (→38) oder weitergehen.

51.

Wahnsinniger (2):(4, 1),(7, 0),(0, 0) Du kannst nach der ersten Runde fliehen. Gewinnst du →9.

52.

Der Ring gewährt dir zusätzliche Kraft, doch er kostet dich deine Ausdauer. Falls du ihn trägst, erhältst du +1 ST, verlierst aber zu Beginn jedes Kampfes 1 KP. Du kannst ihn außer im Kampf jederzeit an- oder ablegen.

53.

Das Fleisch ist salzig, aber es stillt deinen Hunger. +2 KP. Als du deine Mahlzeit beendet hast, übermannt dich plötzlich der Schlaf. Du wirst nie mehr erwachen...

54.

Du findest einen silbernen Schlüssel.

55.

Du findest ein Messer (Offensiv:(+1,-1), Neutral:(+0, +1), Defensiv:(-2,+3), du musst in jeder Runde die Position wechseln) und eine halbe Rubinscheibe. Besitzt du beide Hälften der Rubinscheibe →59.

56.

Ein ausgemergelter Gefangener bettelt dich um etwas Essbares an. Wenn du einen Schinken hast, kannst du seiner Bitte entsprechen (→6).

57.

Das massive Gestein der Wände geht an dieser Stelle in eine Mauer aus groben Steinen über. An der Wand entdeckst du etwas Glitzerndes. Es handelt sich um ein Amulett aus strahlendem Silber. Falls du willst, kannst du diese Lichtgarbe mitnehmen.

58.

An massiven Eisenhaken hängen Dutzende von appetitlichen Schinken. Willst du einen mitnehmen →36.

59.

Du kannst die Falltür öffnen, indem du von ihrer Station die Zahl 16 abziehst und bei der resultierenden Station weiterliest.

60.

Leibwächter (4): (7, 3),(5,4),(4, 6)

61.

Ein riesiges, nachtschwarzes Wasserbecken versperrt dir den Weg. Als du dich ihm näherst, schießen ein halbes Dutzend grüner Tentakel daraus hervor und versuchen, dich in das trübe Wasser zu ziehen. Du kannst einen Angriff wagen (→70) oder dich an ihnen vorbeischleichen (→67).

62.

Hinterrücks schleichst du dich an eine der beiden Wachen heran, ziehst blitzschnell ihre Waffe und setzt sie ihr an den Hals. Du erklärst beiden, dass sie besser nicht um Hilfe rufen sollten. Du kannst sie nach dem Imperator (→88), dem Gefängnis(→71) oder der Bewachung(→66) fragen.

63.

Die Glaskugel versinkt im Wasser, ohne, dass das Untier Notiz davon nimmt. Du musst wohl kämpfen (→70).

64.

Du findest bei den reglosen Wachen 5 Silberknöchel. Außerdem nimmst du eine ihrer Spielkarten mit. Sie ist blau und zeigt eine riesige Engelsharrerin.

65.

In der Mitte der Kammer ruht ein Sarkophag aus weißem Gebein zwischen einem Sammelurium der verschiedensten Urnen und Flaschen. Du kannst den Sarkophag (→97) oder die Flaschen(→82) untersuchen oder beides ignorieren.

66.

Sie erklären dir, dass am Eingang des Gefängnisses noch ein paar Wachen stehen, die jedoch nur der Abschreckung dienen. Du lässt deine Überredungskünste spielen und erfährst, dass zwischen dir und der Freiheit jede Menge tödliche Fallen liegen (→83).

67.

Auf der Hälfte des Weges ertastet dich einer der Tentakel und zieht dich an den Grund des Beckens, wo du zerrissen wirst, noch bevor du ertrinken kannst...

68.

Der Zauber erschlägt einen der beiden Krieger, der andere greift dich an (→78).

69.

Die Tentakel zerfetzen den Schinken und verschwinden im Wasser. Nach einigen Sekunden hektischer Betriebsamkeit glätten sich die Wogen. Du passierst ungehindert das Becken.

70.

Riesenkragen(8): (6,4),(8,3),(0,10),(4,6),(6,6),(8,4),(5,7),(3,8)

71.

Voller Verachtung erklären sie dir, dass du das Gefängnis mit den Füßen voraus verlassen wirst. Als du ihnen drohst, verraten sie dir, dass der Gang im Osten voller tödlicher Fallen ist, die sich nur von außen entschärfen lassen. Mehr bringst du nicht aus ihnen heraus (→83).

72.

Die Flüssigkeit ist klebrig und kribbelt in deinem Hals. + 2 KP. +1 PM.

73.

Kaum hast du die Gittertür geöffnet, da springt dir ein nachtgraues Wesen aus den Schatten entgegen. Trägst du eine Lichtgarbe bei dir →86. Ansonsten →77.

74.

Du bedenkst die Worte des Gefangenen, der dir von dem Ungeheuer erzählt hat. Hast du den entsprechenden Gegenstand, kannst du eine Lanze schleudern (→79), eine Glaskugel ins Wasser werfen (→63) oder die Bestie mit einem Schinken füttern (→69).

75.

Du betrittst eine düstere Kammer, in der zwei Wachen gerade in ein Kartenspiel vertieft sind. Du kannst einen Kugelblitz sprechen (→68), eine von beiden als Geisel nehmen (→62) oder beide angreifen (→84).

76.

Die Flüssigkeit ist warm und schmeckt süßlich. +3 KP.

77.

Nachtschleicher (4): (7,1),(5,3),(6,4),(2,5),(4,4)

78.

Wache (4): (6,3),(5,4),(5,3),(4,5) Siegst du →64.

79.

Tief bohrt sich die Lanze in den Körper des Ungeheuers, doch damit hast du es nur zorniger gemacht. Es zerbricht das Wurfgeschoss mühelos und schnappt nach dir. Du musst es bekämpfen, darfst aber von vornherein 2 KP des Ungeheuers abziehen (→70).

80.

Der düstere Raum ist mit Käfigen geführt, in denen sich allerlei unheimliches Getier befindet. In einem davon befindet sich eine hölzerne Tür. Du kannst diesen Käfig betreten (→73) oder einen Blick in die anderen Käfige werfen (→85).

81.

Knirschend schnappen die einzelnen Knochen auseinander und geben einen blau funkelnden Kristall frei, in dem sich der reglose Imperator befindet. Du legst eine Hand auf das kühle Gefängnis und sprengst es mit einem magischen Impuls. Aus den azurblauen Trümmern erhebt sich der verwirrte Imperator, dem du die Lage begreiflich machst. Karn blickt sich um, überlegt einen Augenblick lang und erklärt dir dann, dass er das Gefängnis kennt. Falls du einen Korridor mit Sandboden erreichst, ziehe 7 von deiner Station ab, damit er dir Hilfe leistet. Der Imperator sammelt ein paar Kristallsplitter auf, deutet auf dich und spricht einen Heilzauber. Stelle deine KP vollständig wieder her. In jedem Kampf wird Karn deinem Gegner zu Beginn mit seiner Magie 1 KP abziehen.

82.

Allerlei Flüssigkeiten glitzern im Halbdunkel. Du kannst eine grüne(→87), eine rote(→76) oder eine gelbe(→72) trinken, falls du es für klug hältst.

83.

Du schlägst deine Geisel nieder und greifst die andere Wache an (→78).

84.

Wache (5): (4,4),(3,5),(4,4),(5,3) Siegst du →78.

85.

Ein paar dottergelbe Augen starren dir aus dem Halbdunkel entgegen. Ehe du begreifst, wie dir geschieht, spürst du, wie jeder einzelne Muskel in deinem Körper starr wie Stein wird. Du stirbst innerhalb eines Wimpernschlags...

86.

Das Amulett strahlt hell auf und badet dich in silberglänzendem Licht. Im nächsten Kampf ziehst du mit jedem deiner Treffer 2 KP ab (→77).

87.

Die Flüssigkeit schmeckt nach Wind und Frühling. + 2 PM.

88.

Widerwillig erzählen sie dir, dass der Imperator in einer Zelle im Nordwesten gefangen gehalten wird und überlassen dir einen Schlüssel aus Knochen. Ziehe 16 von deiner aktuellen Station ab, falls du ein passendes Schloss findest und lies dort weiter (→83).

89.

Mit dem Fuß vermischt du die drei Linien zu einem Wirrwarr, aus dem sich unmöglich ablesen lässt, welche wo verlaufen ist. Dann setzt du deinen Weg fort.

90.

Ein Klicken ertönt in der Wand zu deiner Linken und ehe du es dich versiehst, steckt ein Bolzen in deiner Schulter. -2 KP. Kaum hast du ihn herausgezogen, tönt ein tiefer Gong. Hast du die Sandlinien verwischt →96. Andernfalls →99.

91.

Der Imperator packt dich an der Schulter und erklärt dir, dass er die Fallen in diesem Korridor persönlich entworfen hat. Auf deinen verwirrten Blick fügt er hinzu, dass es ein früherer Gott der Ordnung war, über dessen Erinnerungen er aber verfügt. Dann beginnt er, im Zickzack durch den Korridor zu stapfen und weist dich an, ihm Schritt für Schritt zu folgen. Schließlich erreicht ihr wohlbehalten das andere Ende. Streiche Station 90, als hättest du sie bereits abgehandelt. Sobald du das Gefängnis verlassen hast, zähle 18 zu deiner Station hinzu, um dich mit Karn zu beraten.

92.

Du lässt die Wachen in einer dunklen Ecke verschwinden und trittst durch den steinernen Torbogen. Endlich hast du das Gefängnis verlassen. Du befindest dich bei 101.

93. *

Eine glitschig nasse Steintreppe führt hinab ins Dunkel. Falls du hinuntersteigst, ist deine neue Position 30.

94.

Sonnenlicht fällt blendend durch ein Portal in die Kammer. Zwei Wachen postieren davor, schmuck gekleidet und mit Peitschen bewaffnet. Eine von beiden schlägst du bewusstlos, die andere stürmt auf dich zu (→100).

95.

Mit einem Satz lässt du die Sandlinien hinter dir und gehst weiter, ohne eine Spur zu hinterlassen.

96.

Der Gong hat drei Bogenschützen alarmiert, die sich hinter dir postieren. Dabei überschreiten sie den Punkt, an dem sich vorher die drei Linien befunden haben. Ein Klicken ertönt und einer der Schützen versinkt mit dem Fuß im Boden. Fauchend schießen Flammen aus den Wänden des Korridors und lassen nicht mehr viel von deinen Angreifern übrig. Mit größter Vorsicht setzt du deinen Weg fort.

97.

Der Sarkophag erinnert dich von der Form an einen Brustkorb. In seiner Mitte klafft ein dunkles Loch. Dazwischen ragt hellblauer Kristall hervor. Du brichst ein Stück davon ab. Anstelle die Param für einen Zauber zu zahlen, kannst du diesen Splitter verwenden.

98.

Drei Linien aus Sand sind über den Korridor vor dir gezogen. Eine ist karmesinrot, eine fahl gelb und eine weiß wie Schnee. Du kannst die Linien zerstreuen (→89) oder über sie hinwegspringen (→95).

99.

Du fährst herum und erkennst drei Bogenschützen, die sich hinter den Sandlinien postiert haben. Während du noch zu deiner Waffe greifst, spicken sie dich mit vergifteten Pfeilen. Du verlierst das Bewusstsein und löst mit deinem Sturz eine Falle aus, die dir endgültig den Garaus macht...

100.

Ehrengarde (5): (6,1),(2,4),(5,2),(3,4) Siegst du →92.

101.

Sengend brennt die Mittagssonne auf das geschäftige Treiben in der engen Gasse. Niemand nimmt Notiz von dir, als du dich gesenkten Hauptes in den vorübereilenden Menschenstrom mischst.

102.

Ein süßlicher Geruch liegt in der Luft, als du das weißgetynchte Gebäude betrittst. Bett an Bett reiht sich in dem penibel aufgeräumten Saal. Die Kranken darin werden von einem ganzen Dutzend Ärzten versorgt. Kaum bist du eingetreten, kommt dir auch schon einer entgegen und mustert dich. Bist du verwundet(→241) oder besitzt du deine vollen KP (→261)?

103.

Du raubst deinem Gegner den Kurzsäbel (Offensiv:(+1,+0), Neutral:(+1, +1), Defensiv:(-1,+2)) und die Geldbörse mit 4 Silberknöcheln.

104.

Getrocknete Kugelibellen enthalten ein potentes Gift, das in kleinen Dosen nicht tötet, sondern die Reflexe erhöht. Wenn du zu Beginn eines Kampfes eine der 3 Kugelibellen verspeist, darfst du in diesem Kampf von jeder in jede beliebige Kampfposition wechseln (→245).

105.

Der Alte zieht ein Vergrößerungsglas hervor und mustert die Maske. Schließlich nickt er zufrieden und reicht dir seinerseits die nachtschwarze Maske. Falls du das Stadttor erreichst, zähle 30 zu deiner aktuellen Station hinzu, um sie aufzusetzen.

106.

Der Schneider mustert dich zweifelnd, dann zeigt er dir ein mit Gold und Silber gewobenes Hemd. Du kannst es für 20 Silberknöchel kaufen(→196), nach etwas Billigerem fragen (→181) oder den Laden verlassen.

107.

Wachtrupp (12): (10,6),(5,8),(3,10),(6,6),(9,5) Überlebst du →179.

108.

Euer Gastgeber bewirtet euch fürstlich (+3 KP). Dann beginnt ihr, zu dritt Fluchtpläne zu erörtern. Sich den Weg freizukämpfen dürfte unmöglich sein, da die magischen Kräfte des Imperators verbraucht sind. Schaffst du es allerdings, einen Magietrank zu finden, zähle 40 zur aktuellen Station hinzu, um ihn Karn zu geben. Eile ist geboten, denn euer Verschwinden wird nicht lange unbemerkt bleiben. Du kannst vorschlagen, euch aus der Stadt zu schmuggeln(→115), über die Stadtmauer zu klettern(→133) oder einen anderen Weg zu suchen(→160).

109.

Obwohl du nur wenig ausrichten kannst, rührt die Geste die hässliche Gestalt sehr. Sie schenkt dir fünf Schwefelhölzchen und einen Feuertrank (Offensiv:(+7,-2), verursacht bei Erfolg 2 Schaden, kann ein einziges Mal anstelle einer Waffe verwendet werden).

110.

Karn blickt argwöhnisch über seine Schulter, doch niemand folgt euch. Er erklärt dir, dass er im Süden der Stadt einen Vertrauten hat, bei dem ihr euch verstecken könnt. Zähle 13 zu deiner aktuellen Station hinzu, falls du einen Mann mit zwei Narben im Gesicht triffst. Wenn du die Stadt verlassen hast, zähle 20 zu deiner aktuellen Station hinzu und lies dort weiter, um mit dem Imperator zu reden.

111.

Du erklärst, dass du eine Nachricht an den Rat zu übermitteln hast, aber ohne Passierschein lassen dich die Wachen nicht durch. Falls du einen hast, kannst du ihn vorzeigen (→260). Andernfalls kannst du eine der abgelenkten Wachen mit einem Kugelblitz niederstrecken, sofern du einen zu sprechen vermagst (→128) oder verschwinden.

112.

Unbehelligt schleichst du dich mit deinem Diebesgut davon.

113.

Aus dem Inneren vernimmst du ein verwunderliches Echo, doch niemand schließt dir auf. Du kannst nicht nach Norden passieren.

114.

Du nimmst den Haken, holst aus und wirfst ihn auf das Dach eines Nachbarhauses. Er verkeilt sich zwischen den Zinnen und du kannst ungehindert hinaufklettern. Doch kaum hast du dich auf das Dach gezogen, bleibt dir schier das Herz stehen. Oben auf der Mauer steht eine Wache, die nur auf dich gewartet hat (→145).

115.

Euer Gastgeber denkt nach und erzählt dann von einem Händler, der heute eine Handelsreise nach Süden beginnt. Er traut ihm nicht, aber wenn ihr euer Glück versuchen wollt, könnt ihr ihn auf dem Marktplatz finden. Ziehe 40 von deiner aktuellen Station ab, falls du auf dem Marktplatz einen Verkäufer mit grünem Turban triffst. Ihr bedankt euch und verlasst das Haus.

116.

Stadtwache (5): (5,2),(4,4),(5,3),(4,5),(2,6) Siegst du →103.

117.

Der Mann führt dir vor, dass du die Hölzchen über jede Wand streichen kannst, um damit ein Feuer zu entzünden, dann übergibt er dir ein Dutzend davon.

118.

Willst du hinauf auf das Dach klettern(→124) oder in die Stadt zurückkehren(→140)?

119.

Kaum geht dein Gegner zu Boden, als zwei weitere Wachen auf dich zustürmen. Hast du ein Seil (→129) oder nicht(→141)?

120.

Ein Magier vollzieht vor einer staunenden Menge allerlei Illusionsmagie. Du kannst bleiben und ihm zusehen(→123) oder weitergehen.

121.

Kaum bist du in die Gasse abgebogen, als sich eine missmutige Gestalt aus den Schatten erhebt und dir den Weg versperrt. Sie hebt einen Säbel und erklärt dir, dass du hier

nichts zu suchen hast. Du erwägst, sie anzugreifen, doch die beiden Narben in ihrem Gesicht zeugen von einiger Kampferfahrung. Du kannst diese Station nicht überqueren.

122.

In der Ecke spielen zwei maskierte Kinder miteinander Karten. als sie bemerken, dass du zusiehst, fragen sie dich, ob du dem Gewinner einen Silberknöchel geben willst. Willigst du ein (→318) oder nicht (→461).

123.

Der Magier ist erfahren und zieht die Menge mit allerlei Trugbildern in seinen Bann. Du spürst, wie dich deine magischen Energien in den Fingern jucken. Willst du es versuchen und hast einen Param(→146) oder nicht?

124.

Geduckt betrittst du das flache Lehmdach und pirscht dich an die Stelle, an der das Haus in die höhere Stadtmauer mündet. Oben dreht dir eine Wache den Rücken zu. Du kannst emporklettern (→145) oder sie mit einem Blitz fällen(→119), falls du genügend Param hast.

125.

Der Alte lacht krächzend und weist durch ein trübes Fenster auf den Palast. Falls du die rubinbesetzte Maske erbeutest, kehre in den Laden zurück und lies bei 105 weiter. Nun kannst du noch eine andere Maske kaufen (→158) oder gehen.

126.

Die Maske ist mit einer Art schwarzem Teer bestrichen, der jedes Licht zu schlucken scheint. Als du sie betrachtetest, hörst du hinter dir ein Räuspern. Der Ladenbesitzer fragt dich nach deinen Wünschen. Du kannst ihn nach dieser Maske fragen(→148), eine andere kaufen(→158) oder gehen.

127.

Ein fauliger Gestank schlägt dir aus der kleinen Hütte entgegen. Als hätte sie dich erwartet, begrüßt dich eine mit Brandnarben übersäte Gestalt und hält ein Bündel Schwefelhölzchen feil. Du kannst es für 2 Silberknöchel kaufen(→117), mit deinem Gegenüber reden(→135) oder gehen.

128.

Kaum fällst du den vordersten Wächter, fallen die anderen über dich her (→107).

129.

Eilig schwingst du das Tau um eine Zinne und lässt dich daran an der Stadtmauer herunter, noch bevor deine Widersacher dich erreichen (→372).

130.

Kaum biegst du in die Gasse, stehst du Auge in Auge einer Wache gegenüber. Trägst du eine Maske, kannst du weitergehen, trägst du keine, →116.

131.

Stadtwachen (8): (7,5),(6,6),(8,4),(3,8),(5,9) Überlebst du →142.

132.

Ein Krämer verkauft Zitronen für einen Silberknöchel. Du kannst eine kaufen oder weitergehen.

133.

Laut eurem Gastgeber ist die gesamte Stadtmauer voller Wachen, die allerdings nur darauf achten, dass niemand die Stadt betritt. Am sichersten ist in seinen Augen, auf ein Gebäude zu klettern. Er führt euch zu einer Leiter, die auf das Dach seines Hauses führt (→118).

134.

Als der Imperator sich zu erkennen gibt, hellt sich die schroffe Miene des Mannes auf. Er erzählt, dass der Rat vorhat, euch hinrichten zu lassen, noch bevor ihr auf eurem Schiff vermisst werdet. Deswegen seien auch die Wachen verdoppelt worden, damit niemand in die Stadt gelangt. Er lädt euch ein, ihm in sein Haus zu folgen.

135.

Der bucklige Mann erzählt dir, dass er Zeit seines Lebens Feuerwerk aller Art hergestellt hat, weswegen er auch so verstümmelt ist. Du kannst für zwei Param einen Heilzauber auf ihn sprechen(→109), Zündhölzer kaufen(→117) oder gehen.

136.

Der weißhaarige Verkäufer denkt einen Augenblick lang nach, dann nennt er dir einen unverschämten Betrag. Du willst dich schon zum Gehen wenden, als er dir erklärt, dass er die Maske gegen eine tauschen würde, die mit drei Rubinen besetzt ist. Du kannst fragen, wo du so etwas finden kannst(→125), eine andere Maske kaufen(→158) oder gehen.

137.

Kaum trittst du in das Gesichtsfeld der Wachen, kreuzen sie ihre Speere und versperren dir den Weg. Du kannst sie angreifen(→156), in ein Gespräch verwickeln(→111) oder wieder verschwinden.

138.

Falls du auf das feuerrote Wesen gesetzt hast, ist dein Einsatz hin. Ansonsten hast du ihn verdoppelt.

139.

So verschieden die Gesichter der Menschen sein können sind auch die Masken, die hier feilgeboten werden. Manche glitzernd vor Diamanten, andere kaum mehr als ein Stück Holz mit Löchern darin. Dir fällt eine nachtschwarze Maske ins Auge, die dir aus leeren Augen entgegenblickt. Du kannst sie ansehen(→126), mit dem Ladenbesitzer reden (→144) oder gehen.

140.

Euer Gastgeber geleitet euch zur Tür. Dort gibt er euch noch einen Beutel mit 8 Silberknöcheln.

141.

Eingekesselt zwischen zwei Gegnern bleibt dir nur, umzukehren (→150) oder die Mauer hinabzusteigen (→351).

142.

Du flüchtest dich um eine Häuserecke und entgehst so deinen Verfolgern. Du befindest dich bei 120.

143.

Du reichst dem Händler die beiden Silberknöchel und bekommst dafür die Pantoffeln.

144.

Die bucklige Gestalt mustert dich mit Misstrauen, als du versuchst, ein Gespräch mit ihr anzufangen. Du erfährst, dass sogar Mitglieder des Rates unter seinen Kunden sind und er bezweifelt, dass du dir seine Waren leisten kannst. Du kannst eine Maske kaufen(→158) oder gehen.

145.

Stadtwache (4): (1,2),(5,3),(4,4),(6,2),(5,4) Siegst du →119.

146.

Es gelingt dir, einen flackernden Schemen zu erzeugen, der zwar keinen Applaus einbringt, aber genügt, um einen Gegner zu verwirren. Du kannst von nun an im Kampf diesen Zauber neben deiner normalen Attacke für einen Param einsetzen, damit du in derselben Runde keinen Schaden nimmst. Allerdings geht dies nur einmal pro Kampf, da dein Gegner danach deinen Trick durchschaut.

147.

Kaum hast du dem bärtigen Buchmacher deinen Einsatz in die Handfläche gezählt, als einer der Kolosse wankt und zu Boden geht, wobei er beinahe ein paar Zuschauer unter sich begräbt. Hast du einen ungeraden(→138) oder einen geraden(→155) Betrag gesetzt?

148.

Ein wenig verwundert erklärt er dir, dass dies eine Maske ist, die Abgesandten des Rates vorbehalten ist, weswegen er sie dir nicht überlassen wird. Du kannst versuchen, zu handeln (→136), eine andere Maske kaufen (→158) oder den Laden verlassen.

149. *

Vor dem Palast ist eine Ehrengarde in schwerer Rüstung und stacheliger Maskierung postiert. Falls du weitergehen willst, →137.

150.

Hastig ziehst du dich auf das Dach des Hauses zurück, während dir die beiden Krieger mit gezückten Waffen hinterher jagen. Trage den nächsten Kampf so lange aus, bis sie jeden ihrer Angriffe ausgeführt haben. Danach kannst du ihnen entkommen (→131).

151. *

Dutzende Tonkrüge sind vor dem Gebäude aufgestapelt, der Eingang selbst durch ein zweiflügliges Tor versperrt. Es ist verschlossen. Du kannst klopfen (→113) oder wieder gehen.

152.

Nachdem du die fünf Silberknöchel bezahlt hast, gibt der Schuster dir die Stiefel.

153.

Du siehst dich ein wenig in dem Laden um und findest schließlich auf einem Regal eine schöne Lederrüstung (Abwehr +1). Ist die Anzahl deiner KP gerade(→170) oder ungerade (→112)?

154.

Hunderterlei Masken blicken dir von den Wänden entgegen. Du erinnerst dich daran, dass es hierzulande üblich ist, sein Gesicht zu verbergen, bis man es sich verdient hat, es anderen zu zeigen. Du kannst die Masken betrachten (→139), den Besitzer ansprechen (→144) oder den Laden verlassen.

155.

Falls du auf das bläulich schimmernde Untier gesetzt hast, ist dein Einsatz verloren. Ansonsten erhältst du die doppelte Summe zurück.

156.

Nur eine der Wachen bricht aus der Formation aus und greift dich an (→165).

157.

Du kannst so viel Gold, wie du möchtest, auf den Sieg des roten oder blauen Wesens setzen. Gewinnst du, erhältst du das Doppelte zurück, verlierst du, ist dein Geld hin. Hast du deinen Einsatz gemacht, →147.

158.

Als du auf seine Frage, für wen die Maske bestimmt ist, nur eine ausweichende Antwort gibst, bietet er dir drei schmucklose Masken zur Auswahl an, eine aus dunklem Holz, eine blau bemalte und eine aus Metall. Jede davon kostet dich fünf Silberknöchel. Du kannst eine oder mehrere kaufen (→366) oder gehen.

159.

Der Duft von Leder steigt dir in die Nase, als du die Werkstatt eines Schusters betrittst. Allerlei Schuhwerk reiht sich auf den hölzernen Regalen. Du kannst das Angebot betrachten(→180) oder gehen.

160.

Außer dem Stadttor gibt es laut eurem Gastgeber keinen Weg, die Stadt zu verlassen. Es könnte allerdings sein, dass er Unrecht hat. Er rät euch, euch in einer Spelunke im Nordosten der Stadt anzuhören (→140).

161.

Durch ein knarrendes Tor gelangst du in ein verstaubtes Vorratslager, in dem sich allerlei Schrott auf großen Haufen stapelt. Du kannst dich umsehen(→197) oder das Weite suchen.

162.

Der Erzähler berichtet von einem Mann namens Arland Eternus und seiner Suche nach einem Heilmittel für seine versteinerte Geliebte. Du kennst diese Sage, denn sie wird seit Jahrhunderten in der Stadt Skylhion erzählt, die eigentlich die nächste Station eurer Reise gewesen wäre. Nachdem der Erzähler geendet hat, lässt er einen Korb kreisen, in dem er Geld für seine Darbietung sammelt. Du kannst einen Silberknöchel hineinwerfen(→238) oder ihn weitergeben(→189).

163.

Du biegst in eine Seitengasse und siehst dich Auge in Auge mit einem Wachposten. Trägst du eine Maske, kannst du unbehelligt weitergehen, trägst du keine →116.

164.

Du zählst dem Schneider das Geld in die Hand und verlässt seinen Laden.

165.

Palastwache (6): (5,3),(4,6),(5,5),(8,2),(1,9) Siegst du →128.

166.

Du findest eine stachelige Maske (Ang +1, solange du sie trägst), eine Lanze mit Widerhaken (Offensiv:(+4,-2), Neutral:(+2, +0), Defensiv:(-5,+2), du kannst die Position nur wechseln, wenn du keinen Treffer gelandet hast) und ein Krummschwert(Offensiv:(+3,-1), Neutral:(-1, -1), Defensiv:(-1,+3)).

167.

Du durchsuchst die grobschlächtigen Gestalten und findest 4 Silberknöchel. Eilig verlässt du die düstere Halle.

168.

Er übergibt dir den Haken, an dem außerdem noch ein ordentliches Stück Seil hängt. Kommst du an eine Stelle mit einem Riss in einer Mauer, ziehe 140 von deiner Station ab und lies dort weiter, um den Haken zu benutzen. Nachdem er dein Geld kassiert hat, scheucht der Kerl dich aus seinem Lagerhaus.

169.

Misstrauisch zählt der Schuster das Geld nach, wird aber augenblicklich freundlich, als er damit fertig ist. Fröhlich überreicht er dir die Schuhe und beglückwünscht dich zu deinem Kauf. Vielleicht hast du ihm gerade einen Ladenhüter abgenommen.

170.

Gerade, als du dich davonstehlen möchtest, schreit hinter dir der dürre Schneider Zeter und Mordio. Brüllend jagt er hinter dir her, bis sich dir schließlich eine Wache in den Weg stellt(→176).

171.

Schrotthändler (7): (7,1),(5,3),(6,2),(9,0),(3,6) Siegst du →167.

172.

Ein buckliger Gelehrter wird auf dich aufmerksam, als du ein Regal durchstöberst. Er fragt dich, ob er behilflich sein kann und mustert dich misstrauisch. Du kannst nach einem unauffälligen Weg fragen, die Stadt zu verlassen(→237) oder gehen.

173.

Der Schneider geht an eines seiner Regale und zieht eine Lederrüstung heraus, die er dich anprobieren lässt. Sie sitzt wie angegossen und solange du sie trägst, würde sich deine Abwehr um 1 erhöhen. Als der Schneider merkt, dass sie dir gefällt, reibt er sich die Hände und verlangt 8 Silberknöchel. Du kannst ihn bezahlen(→164), die Rüstung wieder ablegen und dich verabschieden, oder mit deiner neuen Rüstung das Weite suchen(→170).

174.

Auf der Straße findest du einen Silberknöchel.

175.

Der schäbige Hinterhof ist bis zum Bersten gefüllt mit schreienden, aufgeregten Menschen. Du zwängst dich durch die Menge und erhascht einen Blick auf zwei ineinander verkeilte Ungeheuer, eines feuerrot und klauenstarrend, das andere bläulich schimmernd und tentakelbewehrt. Wetten werden auf den Ausgang des Kampfes abgeschlossen. Du kannst auf eines der Untiere setzen(→157) oder weitergehen.

176.

Stadtwache (4): (3,4),(5,3),(4,4),(1,6),(7,2) Siegst du →200.

177.

Zwei grobschlächtige Gestalten treten aus dem Dunkel und herrschen dich an, dass der Schild nicht zu verkaufen ist. Du kannst sie angreifen (→171), versuchen, zu verhandeln (→199) oder den Schild zurücklegen (→182).

178.

Du betrittst den Laden eines Schneiders, an dessen Wänden sich Rollen mit allerlei Stoffen türmen. Keine Menschenseele in Sicht. Du kannst dich umsehen (→191), versuchen, etwas zu stehlen (→153) oder wieder gehen.

179.

Am Ende des blutigen Gefechts ist der Weg in den Palast frei. Du kannst ihn betreten (→387) oder die Wachen plündern (→166).

180.

Der Schuster nimmt Maß und bietet dir dreierlei an. Rote Filzpantoffeln für 2 Silberknöchel (→143), schwere Lederstiefel für 5 Silberknöchel(→152) und goldbestickte Leinenschuhe für 10 Silberknöchel(→169). Möchtest du keines kaufen oder reicht dein Geld nicht, kannst du auch wieder gehen.

181.

Der Schneider nimmt deine Maße, dann verschwindet er zwischen seinen Waren und sucht zwei Mäntel aus groben Leinen heraus, der eine grau, der andere braun. Er überlässt sie dir für 3 Silberknöchel das Stück. Du kannst einen oder beide kaufen, nach Rüstzeug fragen (→173) oder den Laden verlassen.

182.

Auf die Frage, was du hier zu suchen hast, antwortest du mit Ausflüchten. Der Größere von beiden plustert sich bedrohlich auf und meint, dass du, wenn du nichts verkaufen möchtest, das Weite suchen solltest. Hast du etwas zu verkaufen(→186) oder gehst du lieber?

183.

Für 3 Silberknöchel würde er dir einen Enterhaken verkaufen, mit dem du, wie er dir zwin-kernd versichert, jede Wand erklimmen kannst. Du kannst den Handel machen (→168)

oder gehen.

184.

Tausende Bücher türmen sich im Kerzenlicht auf staubigen Regalen. Du blickst dich um und hast die Wahl, zu den Zauberbüchern(→188), den Landkarten(→222) oder den Geschichtsbüchern(→212) zu gehen.

185.

Einige der Schilde sind verrostet, doch du findest einen brauchbaren und nimmst ihn von der Wand (defensiv:(+0,+3)). Hinter dir ertönen Schritte (→177).

186.

Die beiden Schrotthändler würden dir Folgendes abkaufen: Jede Waffe für 3 Silberknöchel. Jeden Gegenstand aus Gold für 8 Silberknöchel. Jede Maske für 2 Silberknöchel. Heiltränke für 5 Silberknöchel. Du kannst ihnen beliebig viel verkaufen und dann das Lagerhaus verlassen.

187.

Angelockt von deinem Geschrei treten zwei hühnenhafte Gestalten aus dem Dunkel. Als sie sehen, dass du ihre Kugel zerstört hast, schreien sie dich mitleidslos zusammen. Du kannst sie angreifen (→171), abwarten (→182) oder das Weite suchen.

188.

Die Bibliothek beherbergt einen wahren Schatz der Magiekunde, die Bücher sind teils von den Vierzehn selbst geschrieben. Da dir leider keine Zeit bleibt, kannst du nur etwas Simples lernen. In einem Buch für alltägliche Sprüche findest du einen Wasserzauber (Wassersäule, Neutral (+3,+3), 3 Param), den du lernen kannst, falls du 3 Param opferst, um es zu probieren. Wenn du fertig bist, kannst du noch nach anderen Büchern schauen(→172) oder gehen.

189.

Unzufrieden mit seiner geringen Ausbeute verabschiedet sich der Geschichtenerzähler und die Menge zerstreut sich. Du kannst versuchen, eine der Kerzen zu stehlen(→229) oder ebenfalls gehen.

190.

Du zählst 7 Pfeile in dem Köcher. Zu Beginn jede Kampfes kannst du einen Pfeil abschießen, um deinem Gegner 2 KP abzuziehen. Im Nahkampf hilft der Bogen dann nichts. Ein Geräusch lässt dich aufschrecken (→205).

191.

Der Schneider scheint sein Handwerk zu verstehen, den neben allerlei einfachen Gewändern finden sich auch ein paar edle Gewänder, die vor Gold und Diamanten nur so glitzern. Ein Räuspern lässt dich herumfahren. Es ist eine hagere Gestalt. Du kannst sie auf die Kostbarkeiten ansprechen(→106), nach etwas Einfacherem fragen(→181) oder den Laden verlassen.

192.

Als du einen Fuß über die Schwelle setzt, kommen zwei Wachen auf dich zu und werfen dich wieder heraus. Sie meinen, du sollst dir erst einmal ein Gesicht verdienen, bevor du hineindarfst. Willst du deine Maske absetzen (→234) oder das Feld räumen?

193.

Du kramst in einem Haufen mit Kupferresten, als du grob gepackt und zu Boden geworfen wirst (-1 KP). Überlebst du, →273.

194.

Du trittst in einen von Kerzenlicht erleuchteten Raum, in dem ein Geschichtenerzähler eine ganze Menge in seinem Bann hält. Willst du lauschen(→162) oder wieder gehen?

195.

Der linke der beiden nimmt deine Gegenstände, grunzt zufrieden und nickt seinem Kameraden zu. Der bietet dir noch ein zusätzliches Geschäft an (→183).

196.

Der Schneider staunt nicht schlecht, als du ihm das Geld in die Hand zählst. Er faltet das prunkvolle Gewand zusammen und reicht es dir. Du kannst nun weiter einkaufen (→173) oder dich verabschieden.

197.

Du umrundest einen Haufen mit Lumpen und entdeckst an der Rückwand einige grob geschmiedete Schutzschilder. Willst du eines davon abnehmen(→185), das Lagerhaus weiter durchsuchen(→240) oder das Weite suchen?

198.

Durch eine silberbeschlagene Tür betrittst du eine riesige Bibliothek. Trägst du eine Maske (→192) oder nicht(→184)?

199.

Die beiden groben Gestalten stecken die Köpfe zusammen und erklären dir, dass sie den Schild für zwei Gegenstände aus Rubin oder einen aus Gold tauschen. Du kannst den Tausch machen(→195), den Schild zurücklegen(→182) oder sie angreifen(→171).

200.

Du springst über die sterbende Wache hinweg, biegst um die nächste Ecke und verschwindest im Getümmel. Du befindest dich bei 151.

201. *

Bist du bereits zum dritten Mal hier (→216) oder nicht (→102)?

202.

Falls du dort noch nicht warst, kannst du entweder in's Lazarett (→298), in die Küche (→291) oder zum Abort(→249) gehen. Alternativ kannst du das Haus verlassen und auf die Straße zurückkehren.

203.

Stadtwache (3): (5,2),(4,4),(3,5),(1,6),(3,5) Siegst du →228.

204.

Für den größten Hunger kannst du ein frisches Brot für 2 Silberknöchel kaufen (+ 2 KP). Als Reiseproviant bietet der Krämer dir verpackte Rationen (→215) und einen Wasserschlauch (→239) an. Möchtest du weiter nichts, kannst du gehen.

205.

Zwei hässliche Kerle hieven eine Kiste Schrott durch die Halle. Als sie dich bemerken, herrschen sie dich an, den Bogen wieder zurückzulegen. Du kannst versuchen, mit ihnen zu verhandeln (→217), sie angreifen (→171) oder den Bogen zurücklegen(→186).

206.

Kaum hast du die Worte ausgesprochen wird es totenstill. Der älteste Maskierte schüttelt bedauernd den Kopf und erklärt dir, dass auch wenn du die Maske abnimmst, du kein Gesicht hast und so ehrloser bist als jeder Hund. Die anderen nicken bekräftigend. Wenn sie deinen Rat befolgten, könnten sie niemals ihr Gesicht zurückgewinnen. Du beschließt, besser aufzubrechen und kannst nun ins Haupthaus gehen (→279) oder den Hof wieder verlassen.

207.

Er bietet dir ein wenig Pfeifenkraut, doch er sagt, dass es dich ohne seine Hilfe nur betäuben wird. Du kannst es für 2 Silberknöchel kaufen oder gehen.

208.

Du nickst, greifst dir ein Messer und fängst an, ein paar Zinnoberrüben in Scheibchen zu schneiden. Die Männer scherzen bei ihrer Arbeit über allerlei und du kannst heraushören, dass einer von ihnen bei Nacht die alte Zisterne bewacht, deren eigentlicher Hüter sich dann stets betrinkt. Du kannst weiter zuhören (→275) oder verschwinden (→202).

209.

Du lugst unter eine Plane und findest einen Stapel mit abgenutzten Spitzhacken. Falls du willst, kannst du eine davon mitnehmen. Du kannst nun noch weitersuchen(→193), durch ein Fenster einsteigen (→336), die Vordertür benutzen (→279) oder auf die Straße zurückkehren.

210.

In einer Ecke des Lagerhauses findest du einen Bogen und ein paar Pfeile. Du kannst sie stehlen (→190) oder das Lagerhaus verlassen(→225).

211.

Du versuchst abermals, dich loszureißen, als die Schreie des Erzählers eine Wache anlocken. Verzweifelt rammst du ihn in die nächste Wand, reißt dich los und kämpfst (→203).

212.

Du findest eine Chronik der Hauptstadt, angefangen bei den sieben Familien, die Stoica gegründet haben, bis hin zum letzten Besuch des Imperators. Du überfliegst ein Kapitel zum Bau des Palasts, kannst aber nichts finden, was für eine Flucht dienlich sein könnte. Nun kannst du dich weiter umsehen(→172) oder gehen.

213.

Betörende Gerüche dringen bis auf die Straße, sodass du beschließt, dem Laden einen Besuch abzustatten. Im Inneren werden allerlei Esswaren angeboten, von einfachem Fladenbrot bis zu kunstvoll eingelegten Seltsamkeiten. Möchtest du etwas Einfaches (→204), etwas Ausgefallenes (→250), oder gar nichts kaufen?

214.

Ein greiser Maskenträger erzählt, dass er einst half, die große Zisterne auszuheben und dass man beinahe bis ans Meer gegraben hätte. Die anderen lachen aber nur und fragen, wo du schon hinwillst, wenn du erst einmal aus der Stadt raus bist. Du kannst nun ins Haupthaus gehen (→279) oder auf die Straße zurückkehren.

215.

Eine in Wachspapier gepackte Ration stellt 2 KP her, wenn du sie verspeist, was du jederzeit tun darfst, sofern du dich auf der Karte befindest. Du kannst so viele du willst für je 3 Silberknöchel kaufen. Hast du noch keinen, bietet der Händler dir einen Wassersack an (→239). Willst du ihn nicht, gehst du deiner Wege.

216.

Kaum setzt du einen Schritt über die Schwelle, als einer der Ärzte tuschelnd auf dich weist. Sofort erscheinen zwei Wachen. Willst du angreifen (→220) oder die Flucht ergreifen (→231)?

217.

Die beiden Schrotthändler beraten sich und erklären dann, dass sie dir Pfeil und Bogen für einen goldenen Ring oder zwei andere Waffen und eine Flasche Schnaps überlassen. Du kannst tauschen (→195), die Waffe zurückgeben(→182) oder die beiden angreifen(→171).

218.

Wachtrupp (4): (3,4),(6,3),(5,5),(2,6),(6,2) Siegst du →227.

219.

Die eingelegten Früchte stellen 3 KP her, wenn du sie verspeist, was du jederzeit außer im Kampf tun darfst (→245).

220.

Während du die beiden Wachen bekämpfst, schleicht sich einer der Ärzte an dich heran und sticht dich mit einer Nadel. Nur Sekunden später wird dir schwarz vor Augen ...

221.

Kaum hebst du die Kugel an, gibt sie ein unheilvolles Surren von sich. Es steigert sich, bis sie schließlich in einem Dutzend Stacheln explodiert, die wie Blitze in deine Hand fahren. - 5 KP, -1 ST. Lebst du noch, verbindest du die Wunde notdürftig (→187).

222.

Neben ein paar Atlanten, die Relegatias Kontinente zeigen, findest du auch ein paar Grundrisse und Karten der Hauptstadt. Die Mauern sind nur durch das Haupttor zu durchqueren und halten selbst einer Belagerung stand. Im Norden münden sie in den Palast, über den du leider nichts finden kannst. Beinahe willst du schon aufgeben, als dir der Plan einer Zisterne ins Auge fällt, die für Belagerungszeiten gebaut wurde. Der Wasserspeicher erstreckt sich weit über die Stadtgrenzen hinaus. Du reißt die Karte aus dem Buch und suchst das Weite.

223.

Der Erzähler hat dich fest im Griff und stellt dich vor die Wahl: Entweder gibst du ihm die Kerze und zwei Silberknöchel (→236) oder er ruft die Wachen(→211).

224.

Du erwähnst so beiläufig wie möglich, deinen Gedanken, die Stadt zu verlassen und die Maskierten lachen dich aus. Zu türmen habe jeder schon einmal versucht und ohne einen Herrn mit ehrbarem Gesicht ist nicht daran zu denken, die Stadt zu verlassen. Du kannst vorschlagen, dass einer von euch die Maske einfach abnimmt (→206) oder nach einem Schleichweg fragen (→214).

225.

Gerade willst du auf die Straße zurückkehren, als du in zwei riesige Schrotthändler läufst (→182).

226.

die Geschichte spielt in den Frühtagen des Imperiums und berichtet davon, wie Karn und der Gott der Freude um Titania spielten. Du beschließt, genug gehört zu haben und machst dich wieder auf den Weg.

227.

Du streckst die erste der Wachen nieder und nutzt die Gelegenheit, das Weite zu suchen.

228.

Der Geschichtenerzähler ist während des Kampfes getürmt. Du beschließt, es ihm gleichzutun, bevor er mit Verstärkung zurückkommt.

229.

Du blickst verstohlen über deine Schulter und steckst eine der Kerzen ein. Gerade, als du wieder ins Freie treten willst, reißt dich jemand unsanft herum. Der Geschichtenerzähler brüllt dich wütend an, weil du seine Gastfreundschaft verletzt hast. Du kannst ihn mit einem Feuerball vertreiben(→235) oder versuchen, dich loszureißen(→223).

230.

Er erklärt dir, dass die Ärzte in der Hauptstadt keine Krämer sein müssen wie in der Provinz und verweist dich auf den Marktplatz.

231.

Du kommst nicht weit, denn du rennst geradewegs in eine Sackgasse und wirst dort von den Wachen gestellt (→218).

232.

Du nickst dankend und machst dich über die dünne Suppe her (+1 KP). Die anderen mustern dich, bis schließlich einer fragt, wie du dein Gesicht verloren hast. Du erfindest eine Lüge von einem Jagdunglück, bei dem du deinem Herren ins Bein geschossen hast, was unter den Maskierten für große Heiterkeit sorgt. Nachdem du dich bedankt hast, kannst du versuchen, etwas von ihnen zu erfahren (→224), das Haupthaus aufsuchen (→279) oder auf die Straße zurückkehren.

233.

Der Arzt rümpft die Nase, seufzt und weist dich schließlich grob an, dich auf einen Stuhl zu setzen. Notdürftig verbindet er deine Wunden mit einer Bandage (+ 2 KP), dann schiebt er dich zur Tür und rät dir, das nächste Mal ins Haus der Gesichtslosen zu gehen.

234.

Die Wachen sind entsetzt, als du einfach so deine Maske abziehst. Drohend kommen sie auf dich zu. Du beschließt, anzugreifen (→218).

235.

Du versengst das Gesicht des Erzählers und kannst fliehen, während er schreiend zu Boden geht.

236.

Mürrisch zahlst du den Erzähler aus, der dich grob fortschubst und hinter dir seine Tür verschließt.

237.

Der Bibliothekar entschuldigt sich für einen Moment und beginnt, mit ein paar Wachen zu tuscheln, die kurz darauf auf dich zukommen (→218).

238.

Der Erzähler dankt deine Gabe mit einem Nicken und setzt zur nächsten Geschichte an. Du kannst weiter zuhören (→226) oder gehen.

239.

Für einen Siberknöchel kannst du einen Wassersack kaufen, der mit frischem Wasser gefüllt ist. Hast du das Geschäft abgewickelt, kannst du auch noch Rationen kaufen (→215) oder dich verabschieden.

240.

Du umrundest einen Haufen mit Altmetall und erspähist auf einem Podest eine metallene Kugel. Willst du sie mitgehen lassen (→221) oder weitergehen (→210)?

241.

Trägst du eine Maske (→233) oder nicht (→255)?

242.

Die Plätzchen verleihen dir keine besonderen Kräfte, aber sie stellen 1 KP und 1 PM her, wenn du sie verspeist, was du außer im Kampf stets tun darfst (→245).

243.

Streiche die Station 259 von der Karte. Du klopfst an das Eisentor, worauf ein maskierter Wächter erscheint und dich ohne größeres Aufheben ins Innere lässt (→252).

244.

Du hast die Wahl zwischen der linken (→298), der mittleren (→291) oder der rechten Tür (→249).

245.

Nach deinem Kauf versucht der Krämer, dir noch etwas anderes aufzuschwätzen. Du kannst dir sein Angebot ansehen (→204) oder gehen.

246.

Was du zuerst für Gerümpel gehalten hast, sind in Wahrheit wenig kunstvoll aufgeschichtete Haufen verschiedenster Materialien, Möbel und Werkzeuge. Manche sind mit leinenen Planen bedeckt, um sie vor der Witterung zu schützen. Du hast das graue Haus nun halb umrundet und bist allein. Du kannst nun in den Haufen stöbern(→209), durch ein Fenster in das Haus einsteigen(→276), den Vordereingang benutzen (→279) oder wieder auf die Straße zurückkehren.

247.

Du hustest wenig überzeugend und erklärst, dass es dir seit Tagen nicht gut geht. Der Arzt steckt dir einen Spatel in den Mund, schätzt die Temperatur auf deiner Stirn und lauscht mit einem Hörrohr deinem Herzschlag. Am Ende gibt er dir ein paar Kräuter, aus denen du dir einen Sud brauen sollst und komplimentiert dich hinaus.

248.

Von dem, was die Maskierten reden, begreifst du schnell, dass sie kein leichtes Leben führen. Als Gesichtslose dienen sie denen, die sich ihr Gesicht verdient haben. Nach einer Weile, wird einer von ihnen auf dich aufmerksam und reicht dir seine halbleere Suppenschale. Du kannst sie annehmen (→232) oder ablehnen (→265).

249.

Du möchtest die Tür öffnen, aber sie ist verschlossen. Von innen erklärt dir jemand ungehalten, dass besetzt ist. Du entschuldigst dich (→202).

250.

Für den feinen Gaumen bietet der Krämer eingelegte Lyraäpfel für 4 Silberknöchel (→219), getrocknete Kugelibellen für 5 Silberknöchel (→104) und scharfe Honigplätzchen für 3 Silberknöchel (→242) an. Ist dir das zu ausgefallen, kannst du etwas anders kaufen (→204).

251.

Du durchsuchst die Töpfe und findest tatsächlich den Schlüssel. Von jetzt an kannst du jederzeit ins Innere der Zisterne gehen.

252.

Der Innenhof ist verdreht und mit allerlei Gerümpel versehen, auf dem Dutzende mas-kierte Männer sitzen, aus Schalen Suppe essen und sich gedämpft unterhalten. Nie-mand schenkt dir auch nur die geringste Beachtung. Du kannst dich zu einer Grup-pe setzen(→248), ins Innere des Haupthauses gehen(→279) oder dich weiter im Hof umsehen(→246).

253.

Vom Dolch bis zu riesigen Sensen werden alle erdenklichen Waffen angeboten (→314). Außerdem gibt es einen Händler mit allerlei Schutzschilden (→326).

254. *

Durch die Stadtmauer zieht sich ein Netz aus Rissen, in denen Moos und Unkraut wach-sen.

255.

Freundlich bietet der Arzt dir einen Stuhl, wäscht deine Wunden und verbindet sie sorg-fältig(+ 3 KP). Er rät dir zur Bettruhe, doch wenn du willst, verkauft er dir für 2 Silberknöchel eine Salbe, mit der die Wunden schneller heilen (+ 2 KP, wenn du sie kaufst). Er wünscht dir eine gute Besserung und geleitet dich zur Tür.

256.

Ein widerlicher Dunst liegt über dem warmen Abort. Du kannst ihn durchsuchen (→274) oder durch die Tür ins Innere des Hauses gehen (→315).

257.

Nach einem harten Kampf schlägst du die letzte Karte deines Gegners und gewinnst 6 Silberknöchel. Willst du weiterspielen (→307) oder aufhören?

258.

Hast du einen Heiltrank oder ein paar Heilkräuter und willst ihm eines von beidem geben (→270)? Falls nicht, bleibt dir nur, wieder zu gehen (→202).

259. *

Ein stählernes Tor verschließt den Hof des schäbigen Hauses. Trägst du eine Maske (→243) oder nicht (→349)?

260.

Dein gefälschter Passierschein geht als echt durch und du kannst den Palast betreten (→387).

261.

Da er keine Wunden erkennen kann, fragt er dich, was du willst. Möchtest du Medizin kaufen (→230), ein Leiden erfinden(→247) oder wieder gehen?

262.

Du betrittst eine diesige Kneipe voller zwielichtiger Gestalten. Willst du mit dem Wirt reden (→280), dich zu den Trinkern setzen (→325) oder wieder gehen?

263.

Der Arzt lehrt dich einen Schlafzauber, mit dem er Patienten vor schmerzhaften Prozeduren betäubt. Du kannst damit einen Menschen einschläfern, wenn er bereits müde ist, doch gegen einen Gegner im Kampf wird er wenig helfen. Du bedankst dich und gehst (→202).

264.

Du zeigst auf die Risse und der Imperator deutet dir mit einem Nicken, zur Seite zu treten. Kaum hast du es getan, da hebt er beide Arme, beschwört eine riesige Feuerkugel und schleudert sie gegen das Mauerwerk. Trümmer und Staub wirbeln durch die Luft und in der Wand klafft ein tiefes Loch (→397).

265.

Der Maskierte blickt dich an und fragt spöttisch, ob du um deine Linie fürchtest, worauf die anderen in Gelächter ausbrechen. Du kannst dich dennoch zu ihnen setzen(→224), das Haupthaus betreten(→279) oder den Hof verlassen.

266.

Du heuchelst Interesse in der Kunst des Maskenschneidens und erfährst, dass die wertvollste Maske, die der Junge je gefertigt hat, die Hochzeitsmaske einer edlen Frau war. Die Masken des Rats und seiner Bevollmächtigten seien sogar noch prunkvoller, allerdings dürfte die nur ein Meister fertigen. Hast du mit ihm gesprochen, kannst du auch noch den Bediensteten (→289) oder den Zisternenwächter (→335) aushorchen oder gehen.

267.

Falls du keine hast, kannst du dir Karten leihen. Diese besitzen zusammen eine Stärke von 5. Hast du eine Karte mit einem Wolf, zähle 3 zur Stärke hinzu. Hast du eine mit einer Engelsharrerin, zähle 2 zur Stärke hinzu. Hast du eine mit einem dunklen Magier, zähle 4 zur Stärke hinzu. Ist die Stärke deiner Karten größer als 13 (→272), größer als 10 (→295), größer als 5(→257) oder 5(→311)?

268.

Durch eine Gabel verlierst du eine deiner Karten. Sind deine Param gerade (→283) oder ungerade (→305)?

269.

Der Wirt holt ein Glas hervor, poliert es mit einem Lappen und stellt es vor dich. Dann fragt er, was du begehrt. Verlangst du nach Schnaps (→286), Wein (→312), Wasser (→303) oder Informationen (→297).

270.

Der Arzt dankt dir, als du ihm dein Geschenk überreichst, doch als eure Hände sich berühren, da weicht er zurück. Er hat erkannt, dass du eine magische Begehung hast. Du spielst dein Talent herunter, doch er besteht darauf, dir etwas beizubringen. Du kannst dafür 2 Param aufbringen (→263) oder sein Angebot ausschlagen (→202).

271.

Du verlierst eine Figur durch eine seiner verdeckten Karten. Schließlich endet das Spiel in einem Unentschieden und du erhältst deine 3 Silberknöchel zurück.

272.

Mit deinen Karten kannst du deinen Gegner ohne Mühe besiegen. Nach drei Runden will niemand mit dir spielen und du bist um 12 Silberknöchel reicher.

273.

Eine wütende Stimme brüllt, dass du zwar kein Gesicht haben magst, doch mit solch einer Tat selbst deine Maske entehrst. Dein Angreifer reißt dir die Spitzhacke vom Rücken und weist dich an, zu gehen. Da sich die Maskenträger in der Überzahl befinden, kommst du seinem Befehl nach.

274.

Bei seiner hastigen Flucht ist dem Mann etwas aus der Tasche gefallen: eine kleine blaue Karte mit einem Wolf darauf. Du steckst sie ein und verlässt den Abort (→315).

275.

Der Maskierte ereifert sich noch weiter über seinen Herren und meint, dass der für eine Flasche Schnaps seine eigene Mutter verkaufen würde. Inzwischen habt ihr den Gemüsehafen vor euch beinahe komplett zerkleinert und in der Küche breitet sich ein angenehmer Geruch aus. Als Dank für deine Hilfe darfst du zuerst kosten. Die Suppe ist fad, aber sie stillt den größten Hunger (+1 KP). Du verabschiedest dich (→202).

276.

Du ziehst dich hinauf zum erstbesten Fenstersims und kletterst hindurch. Im Inneren der kleinen Kammer starrt ein Mann dich böse an, der gerade sein Geschäft verrichtet. Mit einem Fluch setzt er seine Maske auf, noch bevor er seine Hose hochzieht. Ehe du etwas sagen kannst, ist er verschwunden (→256).

277.

Als der Arzt dich sieht, bittet er dich freundlich, sich auf die einzige Liege zu sitzen. Mit einem Seufzen mustert er die Wunden, dann klopft er dir aufmunternd auf die Schulter. Er bestreicht sie mit einer brennenden Substanz und verbindet sie mit frischem Leinen (+2 KP). Du bedankst dich (→202).

278.

Kaum schenkt der Wirt den Schnaps ein, da lichten sich die Gesichter der Trinker und alsbald hat man dich in die Runde aufgenommen. Ein paar davon könnten für dich interessant sein: Willst du mit einem Diener im Palast(→289), dem Wächter der Zisterne (→335) oder einem Lehrling des Maskenmachers (→266) reden?

279.

Die Tür knarrt, als du in einen düsteren Flur trittst. An den Wänden hängen allerlei Zettel, auf denen verschiedenste Dinge notiert sind. Am Ende des Flurs ist ein Treppenhause, von dem aus mehrere Türen weiterführen. Ein Maskierter wischt den Boden. Du kannst mit ihm sprechen (→285) oder eine der Türen wählen (→244).

280.

Der bucklige Wirt mustert dich misstrauisch, als du an seinen Tresen trittst. Trägst du eine Maske (→293) oder nicht (→269)?

281.

Kurz erläuterst du ihm die Situation und er kommt zu dem Schluss, dass er euch aus der Stadt schmuggeln kann, wenn der Preis stimmt. Der Imperator lockt ihn mit falschen Versprechungen vom Reichtum des Imperiums und ihr werdet euch schnell einig. Allerdings müsst ihr euch verkleiden, damit die Wachen euch nicht erkennen. Er empfiehlt euch, das Gesicht abzulegen und weite Gewänder zu tragen (→322).

282.

Monoton tropft das Wasser von der Decke und spielt auf dem kalten Wasserspiegel eine eintönige Melodie. Du stößt im Westen auf einen unüberwindlichen Felshaufen. Gehst du nach Norden (→412), Osten (→487) oder Süden (→401)?

283.

Du setzt alles auf eine Karte und verschanzt dich vor dem Lager des Gegners. So blockierst du eine seiner Figuren, erreichst ein Unentschieden und erhältst deine 3 Silberknöchel Einsatz zurück.

284.

Der Wein ist süß, aber nicht sonderlich berauschend (+ 2 KP). Hast du vorher bereits Schnaps getrunken, →292. Andernfalls kannst du mit dem Wirt reden (→297), einen Schnaps ordern (→286) oder wieder gehen.

285.

Der Mann stellt fest, dass du neu bist und erklärt dir, dass sich oben die Quartiere befinden. Hier unten hast du die Wahl zwischen dem Lazarett (→298), der Küche (→291) und dem Abort(→249).

286.

Der Wirt erklärt dir, dass ein Glas Drachenfeuer einen Silberknöchel kostet. Bezahlst du (→294) oder verlangst du etwas anderes (→316)?

287.

Seufzend kramt der Mann in seinem spärlich bestückten Medizinschränkchen, als er dich in der Tür stehen sieht. Auf deine Frage, ob dir etwas fehlt, verneinst du. Er bietet dir dennoch einen Platz an und erzählt, wie schwer es ist als Gesichtsloser in der Stadt an gute Medizin zu kommen. Du kannst ihm etwas schenken (→258) oder wieder gehen (→202).

288.

Der Wirt nimmt dein Geld und schenkt noch einmal ein. Dieses Mal ist das flüssige Feuer beinahe angenehm (+ 1 KP). Ein wenig beschwipst hebst du dein Glas, als der Wirt dich fragt, ob du noch einen willst (→330) oder nicht (→316)?

289.

Der Diener plaudert ein paar pikante Einzelheiten aus dem Privatleben der sieben Ratsfamilien aus, doch ansonsten kannst du nichts Interessantes erfahren, außer, dass ein maskierter Kurier heute eine wichtige Nachricht gebracht hat. Ehe deine Fragen zu viel Aufmerksamkeit hervorrufen, verlässt du die Kneipe.

290.

Du schlägst eine Karte deines Gegners. Ist die Anzahl deiner Silberknöchel gerade (→271) oder ungerade (→296)?

291.

Drei Maskenträger hacken Gemüse und kochen es in einem großen Kessel. Eine schweißtreibende Arbeit. Als einer dich im Türrahmen stehen sieht, erklärt er dir, dass es erst später etwas zu essen gibt und du ihnen unter die Arme greifen (→208) oder wieder gehen (→202) kannst.

292.

Die beiden Getränke scheinen sich in deinem Magen nicht sonderlich gut zu vertragen und du spürst, wie dir übel wird. Verringere deine Kampfkraft um 1, bis du deinen Rausch ausgeschlafen hast oder einen Heiltrank zu dir nimmst.

293.

Feindselig erklärt er dir, dass Gesichtslose bei ihm nur Wasser bekommen. Du kannst um ein Glas bitten (→321) oder gehen.

294.

Der Wirt hat nicht übertrieben. Wie Feuer brennt der Schnaps in deinem Rachen (- 1 KP). Willst du noch einen für einen Silberknöchel (→288), bestellst du lieber einen Wein (→312) oder winkst du ab (→316)?

295.

Es ist kein einfaches Unterfangen, doch du gewinnst zwei Runden und damit 9 Silberknöchel. Willst du weiterspielen (→307) oder gehen?

296.

Du tauscht den Rest deiner Karten ab und erringst so den Sieg. Dein Gewinn sind 6 Silberknöchel.

297.

Du fragst den Wirt so unverfänglich wie möglich, wie man die Stadt verlassen kann. Er nickt verständig, dann hält er seine Hand auf. Gibst du ihm einen Silberknöchel (→306) oder lässt du es bleiben?

298.

Du trittst in das Kämmerchen, in dem ein dürrer Mann gerade ein paar Bandagen faltet. Bist du verwundet (→277) oder hast du noch alle KP (→287)?

299. *

Du biegst um eine Häuserecke und erreichst einen belebten Marktplatz, auf dem Hunderte von Händlern ihre Waren feilbieten. Du lässt dich durch die lärmende Menge treiben und blickst dich ein wenig um. Du kannst nach Rüstzeug (→253), Tränken (→309) oder anderen Dingen (→324) suchen.

300.

Im Hinterzimmer der Kneipe wird Quintana gespielt. Du beobachtest die grimmigen Spieler für eine Weile, bis sie dir anbieten, einzusteigen. Du kannst drei Silberknöchel Einsatz zahlen (→267) oder gehen.

301.

Ist eine der Masken besonders prunkvoll, beispielsweise verziert mit Gold oder Edelsteinen, (→391) oder sind beides gewöhnliche Masken (→363)?

302.

Für 6 Silberknöchel kannst du einen Magietrank erwerben, der deine Param außerhalb eines Kampfes vollständig wieder auffüllt. Du kannst beliebig viele kaufen oder den Marktplatz verlassen.

303.

Er gießt dir ein Glas mit Wasser ein. Es ist kühl und erfrischend (+1 KP). Auf die Frage, was du ihm schuldest, erklärt er, dass Wasser kostenlos ist, aber er dir gerne mit Schnaps (→286) oder Wein (→312) behilflich ist. Willst du nichts, kannst du reden (→297) oder gehen.

304.

Der Mann mit dem grünen Turban staunt nicht schlecht, als du ihn um Hilfe bittest und schiebt euch schnell in sein Zelt. Hast du schon einmal mit ihm geredet (→322) oder nicht (→281)?

305.

Dein Gegner spielt defensiv und tauscht so lange ab, bis er gewinnt.

306.

Der Wirt erklärt dir, dass die Mauern gut bewacht sind, aber dass es wohl noch einen anderen Weg gibt. Er weist auf einen Tisch mit angetrunkenen Gestalten. Falls du es noch nicht getan hast, kannst du mit seinen Kunden reden (→325) oder gehen.

307.

Für eine weitere Partie musst du noch einmal 3 Silberknöchel setzen (→311) oder es lassen.

308.

Der Mann erklärt dir, dass er kein Orakel ist, du ihm aber wenn du willst, 3 Silberknöchel für eine Sitzung zahlen kannst. Du kannst dich darauf einlassen (→319) oder ablehnen.

309.

Tatsächlich findest du im Gedränge einen Alchemisten, der verschiedene Tränke anbietet. Möchtest du Heiltränke (→320) oder Magietränke (→302) kaufen?

310.

Der Händler empfiehlt dir, zum Maskenmacher im Nordosten der Stadt zu gehen. Er kann dich nicht begleiten, denn er muss alles für seine Abreise bereit machen. Du kannst später zu ihm zurückkehren.

311.

Dein Gegner ist gewitzt und es wird nicht leicht, zu gewinnen. Sind deine KP gerade (→290) oder ungerade (→268)?

312.

Ein Glas Wein kostet 2 Silberknöchel. Du kannst bezahlen (→284) oder etwas anderes wählen (→316).

313.

Ein Karren mit einem sichtlich missgelaunten Esel wartet in der brütenden Mittagssonne. Du kannst das Tier losmachen ($\rightarrow 376$), die Ladung begutachten ($\rightarrow 357$) oder die Wachen angreifen ($\rightarrow 370$).

314.

Du siehst dir die Auslagen mehrerer Händler an und findest folgende interessanten Angebote: Einen vergifteten Dolch für 2 Silberknöchel (Offensiv:(+2,+0), Neutral:(+1,+0), Defensiv:(-1,+1), fügt doppelten Schaden zu), eine gezackte Sense für 5 Silberknöchel (Offensiv:(+4,-3), Neutral:(+1,+2), Defensiv:(-3,+4), du musst mindestens zwei Runden in derselben Position bleiben) und ein leichtes Rapier für 3 Silberknöchel (Offensiv:(+3,-3), Neutral:(+2,-2), Defensiv:(+1,-1), du darfst von jeder in jede Position wechseln). Du kannst eine der Waffen kaufen, nach den Schilden schauen ($\rightarrow 326$) oder den Marktplatz verlassen.

315.

Du trittst in ein Treppenhaus, in dem ein maskierter Mann den Boden putzt. Als er dich sieht, erklärt er dir, dass er noch nie erlebt hat, dass einer das stille Örtchen betritt und zwei hinauskommen. Du hast die Wahl zwischen einer Tür zu deiner Rechten ($\rightarrow 291$) und einer dir gegenüber ($\rightarrow 298$). Suchst du lieber das Weite, kannst du das Haus verlassen und auf die Straße zurückkehren.

316.

Der Wirt murmelt einen kaum hörbaren Fluch und stellt die Flasche wieder ins Regal. Du kannst nun, falls du es noch nicht getan hast, nach Wasser ($\rightarrow 321$) oder einem Gespräch ($\rightarrow 297$) verlangen. Bist du hier fertig, kannst du auch gehen.

317.

Du entsinnst dich der Ankunft in der Stadt und den Weg vom Schiff hierher, auf den du kaum geachtet hast. Tatsächlich hilft dir die Illusion, dich zu erinnern, dass du im Wald ostwärts gehen musst, um den Anleger zu erreichen ($\rightarrow 323$).

318.

Du verfolgst das Spiel, bis eines der Kinder gewinnt und zahlst ihm den Silberknöchel. Als die beiden verschwinden, siehst du im Sand eine blaue Karte, auf der ein dunkler Magier abgebildet ist. Falls du willst, kannst du sie mitnehmen.

319.

Er streicht dein Geld ein, dann reicht er dir die Pfeife. Willst du daran ziehen (→345) oder nur so tun (→334)?

320.

Für 5 Silberknöchel bietet der Alchemist dir einen Trank an, der deine Kraftpunkte außerhalb eines Kampfes vollständig wiederherstellt. Kaufst du drei davon, gibt er dir 2 Silberknöchel Rabatt.

321.

Er schenkt dir einen tönernen Becher ein, trommelt mit den Fingern auf den Tresen, während du trinkst, dann verweist er dich des Ladens. Das Wasser war schal, aber erfrischend (+1 KP).

322.

Hast du zwei Mäntel und zwei Masken (→338) oder nicht (→310)?

323.

Als du aufwachst, ist der Alte verschwunden. Für einen Augenblick ist dir schwindlig, doch das Gefühl verfliegt und du suchst das Weite.

324.

Du bummelst ein wenig über den Marktplatz und stellst fest, dass dem scheinbaren Chaos der Händler eine gewisse Ordnung unterliegt. An einem Punkt haben sich Stände mit wertvollen Stücken gesammelt (→344), während an einem anderen Gegenstände des täglichen Bedarfs verkauft werden (→340).

325.

Es sind traurige Gestalten, die sich am helllichten Tag betrinken. Du setzt dich zu ihnen und blickst in die Runde. Misstrauisch blicken sie zurück. Willst du eine Runde spendieren (→350) oder so ein Gespräch anfangen (→333)?

326.

Der Händler bietet verschiedene Schutzschilde an: Einen Holzschild (defensiv:(+0,+2)) für 2 Silberknöchel, Einen gestachelten Schild (defensiv:(+2,+1)) für 4 Silberknöchel und einen reichverzierten Turmschild (defensiv:(+0,+7), verringere deine Stärke um 1, solange du ihn trägst) für 8 Silberknöchel. Du kannst einen Schild kaufen, nach den Waffen sehen (→314) oder gehen.

327.

Zu spät bemerkst du, dass es ein Illusionszauber ist. Wie auf magischen Flügeln gleitest du durch die wunderlichsten Welten deines Geistes, siehst Dinge, die waren, die sind und vielleicht auch welche, die sein werden. Schließlich verschwimmt alles zu einem Kaleidoskop von Farben (→323).

328.

Der Dolch (Offensiv:(+2,-1), Neutral:(+1,-2), Defensiv:(+0,+1), fügt dreifachen Schaden zu) ist erstaunlich scharf. Nach einem Kampf ist er jedoch zerbrochen und kann nicht mehr verwendet werden.

329.

Anscheinend sollen Pfeife und Illusion dich in einen Rausch versetzen, doch da du noch bei Sinnen bist kannst du die Illusion bewusst erleben. Der Mann wirft dich in ein Labyrinth voller Spiegel, die dein Geist augenblicklich mit Erinnerungen füllt. Tiefer und tiefer versinkst du in ihrer Betrachtung. Willst du nach einer Erinnerung suchen (→317) oder dich wehren (→332)?

330.

Er erklärt dir, dass, wenn du solch einen Durst hast, er dir ein besonderes Angebot machen kann. Dann greift er hinter sich und holt eine ganze Flasche hervor. Für 6 Silberknöchel gehört sie dir. Falls du willst, kannst du eine oder mehrere davon kaufen. Danach kannst du mit dem Wirt reden (→297) oder gehen.

331.

Unauffällig reihst du dich in die Wartenden ein, doch nach ein paar Minuten bemerkst du, dass zwei Wachen miteinander flüstern und auf dich zeigen. Mit gezückten Säbeln kommen sie auf dich zu. Du beschließt, sie zu überraschen (→375).

332.

Du verweigerst dich der Illusion, worauf der alte Magier verwundert zurückweicht. Er entschuldigt sich bei dir, zahlt dir dein Geld zurück und verweist dich seines Hauses.

333.

Die Trinker sind mürrisch, denn der Schnaps ist knapp und der Wirt möchte ihnen keinen Kredit mehr geben. Falls du nicht doch 5 Silberknöchel berappst (→278) musst du unverrichteter Dinge abziehen.

334.

Du paffst ein wenig an der Pfeife und beobachtest den Alten, der anscheinend einen Zauber vorbereitet. Als er dich vom Rauch betäubt wähnt, versucht er, eine Illusion zu weben. Willst du es geschehen lassen (→329) oder dich wehren (→332)?

335.

Der Zisternenwächter prahlt großmäulig mit der Wichtigkeit der Zisterne, die er bewacht. Ohne ihn könne die Stadt keinen Tag aushalten. Von seinen Trinkkumpanen erntet er dafür nur Spott und Hohn. Willst du ihm weiter zuhören (→347), dich dem Palastdiener zuwenden (→289) oder die Kneipe verlassen.

336.

Du kletterst ins Innere und findest dich in einem Abort wieder, in dem ein Maskenträger gerade über einem Pergament brütet. Als er deiner gewahr wird, stößt er einen Fluch aus, springt auf und verlässt das Kämmerchen. Du hebst das Pergament auf und stellst zu deiner Überraschung fest, dass es ein Passierschein für den Palast ist. Du steckst ihn ein (→256).

337. *

Am Haupttor der Stadt herrscht reger Betrieb und die Wachen beschränken sich darauf, Stichproben durchzuführen. Dennoch glaubst du nicht, dass du einfach so aus der Stadt marschieren kannst. Willst du es dennoch versuchen (→386) oder wieder gehen? Oder willst du vielleicht einen Zauber anwenden (→355)?

338.

Der Händler nickt zufrieden, als ihr die Verkleidungen anlegt. Inzwischen hat er seine Waren eingepackt und ihr mischt euch schwerbeladen unter seine Bediensteten. Die anderen Maskierten mustern euch mit neugierigen Blicken, wagen es aber nicht, euch anzusprechen. Quer durch die Stadt führt euch der Weg bis an das Hauptportal (→301).

339.

In der Mittagshitze ist eine der Wachen ohnehin schon am Einnicken, sodass du mit deinem Zauber einfach nachhelfen kannst. Nun ist ein Flügel des Tors frei, doch das wird nicht reichen. Willst du zudem noch einen Illusionszauber sprechen (→389), nach einer anderen Ablenkung suchen (→313) oder angreifen (→370)?

340.

Viele Maskierte erledigen hier Botengänge. Du entdeckst einen Seilmacher, der feste Hanfseile für 3 Silberknöchel feilbietet, einen Maskenhändler, der für 2 Silberknöchel einfachste Tonmasken verkauft und einen Stand mit verschiedensten Lampen (→394). Du kannst ein oder mehrere Gegenstände kaufen oder gehen.

341.

Du zwingst dich, seelenruhig dem Pfad in den Dschungel zu folgen, bevor du im Schutz des Waldes zu rennen beginnst und schließlich die Maske abnimmst. Du bist entkommen (→451).

342.

Dankbar nimmt der Imperator den Trank an und stürzt ihn hinunter. Mit einem Knistern beginnen Flämmchen an seinen Fingerspitzen zu züngeln. Er erklärt dir, dass er im Zweifelsfall einen Frontalangriff auf das Stadttor führen könnte, aber er lieber durch die Mauer brechen würde. Findest du einen Riss in der Stadtmauer, zähle 10 zu deiner aktuellen Station hinzu, um den Plan umzusetzen. Von nun an fügt der Imperator deinen Gegnern in jeder Kampfunde einen Punkt Schaden zu.

343.

Die Trinker werden wütend, als du dich weigerst. Als Maulheld beschimpft jagen sie dich fort.

344.

Die Händler bieten allerlei Kostbarkeiten feil, von schwarzen Perlen über goldene Skarabäen bis hin zu feinstem Samt. Nichts davon scheint dir für deine Flucht hilfreich, bis ein Händler mit grünem Turban dir ein gläsernes Messer feilbietet. Willst du es für 10 Silberknöchel kaufen (→328) oder den Marktplatz wieder verlassen?

345.

Du inhalierst den grünen Rauch und alsbald ist dir, als würde dein eigener Körper verlassen. Du bekommst gerade noch mit, wie der Alte einen Zauber spricht, dann verschwindet die Welt um dich herum (→327).

346.

Schwer atmend stößt du den letzten Gegner von dir. Herausfordernd deutest du mit deiner Waffe in die Menge, die dir panisch Platz macht. Während sich auf den Dächern die Bogenschützen in Position bringen, rennst du durch das Stadttor. Sind deine KP gerade (→377) oder ungerade (→360)?

347.

Fröhlich erzählt er, dass er sich ab und an einen Schlummertrunk gönnt und einen Gesichtlosen seine Arbeit erledigen lässt. Dazu sei dieses Pack ja da. Den Schlüssel für die Zisterne versteckt er dazu in einem der tönernen Krüge vor dem Portal. Du tust desinteressiert, doch prägst dir seine Worte gut ein. Stehst du vor der Zisterne, zähle 100 zu deiner Station hinzu, um nach dem Schlüssel zu suchen. Du verabschiedest dich und verlässt die Kneipe.

348.

Du trittst in einen verrauchten Raum, in dessen Mitte ein Mann im Schneidersitz auf einem Kissen sitzt. In seiner Hand hält er eine reichverzierte Pfeife, aus der grüner Rauch dringt. Als er deiner gewahr wird, blickt er auf und fragt, was dein Begehrt ist. Du kannst ein Gespräch anfangen(→308), sagen, dass du etwas kaufen willst (→207) oder dich entschuldigen und gehen.

349.

Du klopfst an das Tor, worauf ein maskierter Wächter erscheint und dich verwundert anblickt. Er fragt dich, zu wem du willst, aber da du keinen Namen kennst, entschuldigst du dich für die Störung und suchst das Weite.

350.

Der Wirt mustert dich skeptisch. eine Runde für alle Zecher kostet fünf Silberknöchel. Möchtest du so viel bezahlen (→278) oder nicht (→343)?

351.

Mit bloßen Händen beginnst du den Abstieg, doch bevor du einen Handbreit geklettert bist, sind die Wachen schon über dir. Willst du eine Waffe ziehen (→359) oder einen Zauber sprechen (→371)?

352.

So unauffällig wie möglich schleichst du dich zum Palasteingang zurück. Hast du auf dem Hinweg mit den Wachen gekämpft (→420) oder nicht (→405)?

353.

Wachmannschaft (14): (6,3),(5,4),(3,5),(5,4),(4,5),(7,2),(5,5) Siegst du →346.

354.

Mit der freien Hand schleuderst du einen Feuerball auf die Wache, die mit einem Schrei hintenüber kippt. Eilig steigst du die Mauer hinab, während über dir die Schützen ihre Bögen spannen (→377).

355.

Welchen Zauber willst du sprechen, sofern du genügend Param hast? Einen Illusionszauber (→374), einen Schlafzauber(→339) oder einen Eiszauber (→398)? Kommt all das nicht in Frage, bleibt dir noch, frontal anzugreifen (→388).

356.

Du sprichst den Schlafzauber, wie es dich der Arzt gelernt hat, doch der wütende Soldat gähnt nicht einmal. Du kannst einen anderen Zauber versuchen (→371) oder eine Waffe ziehen (→359)?

357.

Der Wagen ist mit Dutzenden reifen Melonen beladen. Willst du einen Feuerzauber sprechen und sie in Brand stecken (\rightarrow 364), die Klappe öffnen und so die Melonen auskippen (\rightarrow 373) oder den Esel losmachen (\rightarrow 376)?

358.

Kaum hast du die Wache besiegt, rennst du auf das schützende Unterholz zu (\rightarrow 382).

359.

Mit der freien Hand zückst du eine Waffe, doch du befindest dich in einer schlechten Position für einen Kampf. Ein Treffer deiner Gegner genügt, damit du deinen Halt verlierst (\rightarrow 378).

360.

Haarscharf zischt ein Pfeil an deinem Ohr vorbei, ein anderer bohrt sich vor dir in den Boden. Im Zickzack erreichst du den Waldrand und suchst im Unterholz Deckung (\rightarrow 382).

361.

Karn ist dir dicht auf den Fersen (\rightarrow 411).

362.

Das kühle Metall liegt in deiner Hand, als wäre es eigens für dich geschmiedet worden (Offensiv:(+5,+0), Neutral:(+2, +2), Defensiv:(+0,+5)). Mit einem letzten Blick in die Wellen wendest du dich um und gehst (\rightarrow 407).

363.

Die Wachen durchsuchen eine Körbe, stochern mit einer Lanze in einer Wagenladung Reis, aber schenken den Gesichtlosen keinerlei Beachtung. Schließlich gewährt ein Hauptmann eure Weiterfahrt und ihr durchquert das Stadttor (\rightarrow 380).

364.

Mit einem wohlgezielten Feuerstrahl setzt du die Früchte in Brand, nur um von wütendem Gebrüll unterbrochen zu werden. Der Händler hat die grelle Flamme gesehen und schreit

Zeter und Mordio. Noch bevor du etwas tun kannst, scharen sich die Wachen um dich (→388).

365.

Unbehelligt verlässt du die Stadt und stiehst dich in den Wald (→451).

366.

Du kannst die Maske jederzeit auf oder absetzen, sofern du dich auf der Karte befindest. Wirst du gefragt, ob du eine trägst, kannst du eine Entscheidung allerdings nicht mehr ändern.

367.

Du verschwindest in einer Seitengasse, setzt die schwarze Maske auf und gehst stolzen Schrittes auf das Stadttor zu. Kaum werden die Wachen deiner gewahr, bahnen sie dir grob einen Weg durch die Menge. Der Hauptmann öffnet persönlich das Tor und neigt sein Haupt, als du vorübergehst (→341).

368.

Mit einem letzten Hieb schickst du deinen Gegner über die Mauer und kletterst selbst hinunter. Doch euer Kampf hat einen Bogenschützen angelockt, der gerade einen Pfeil auf die Sehne legt (→377).

369.

Hinter der Küche beginnen die Vorratsräume, die sich bis tief in die Felsen des Berges ziehen. Eine eisige Kälte weht vom Fuße einer Wendeltreppe zu dir hinauf und Raureif glänzt am unbeschlagenen Stein. Willst du hinabsteigen (→459), eine andere Kammer durchsuchen (→416) oder den Palast verlassen (→352)?

370.

Auch wenn eine der Wachen tief schläft, sind noch genügend übrig, die zwischen dir und der Freiheit stehen (→388).

371.

Welchen Zauber willst du sprechen? Einen Schlafzauber (→356), einen Eiszauber (→393) oder einen Feuerball(→354)?

372.

Stadtwache (5): (5,3),(4,4),(3,5),(1,6),(6,2) Siegst du →358.

373.

Beiläufig löst du die Klappe und machst dich aus dem Staub, während die Melonen sich ihren Weg durch die Menge bahnen. Eine gewisse Unruhe entsteht in der Menge, als sie den Früchten ausweichen und die Wachen, die noch nicht schlafen, setzen sich in Bewegung. Willst du sie angreifen (→388), oder, falls du kannst, einen Kugelblitz (→384) oder einen Eiszauber (→379) sprechen?

374.

Du beschwörst ein Abbild des Imperators, das du durch die Menge in eine Seitenstraße rennen lässt. Der Hauptmann befiehlt einem Teil der Wachen, zu folgen, doch den Rest wirst du selbst bekämpfen müssen (→353).

375.

Blitzschnell zückst du deine Waffe und stürzt auf die Wachen zu, die trotz ihres Misstrauens völlig überrumpelt sind (→383).

376.

Verstohlen machst du den Esel los, der sich auch augenblicklich auf den Weg in den Schatten macht. Außer seinem Besitzer scheint das allerdings niemanden zu stören. Du kannst nun die Wachen frontal angreifen (→388) oder einen Eiszauber sprechen (→398), falls du genügend Param hast.

377.

Ein Hagel aus Pfeilen regnet auf dich hinab und einer davon trifft dich in die Schulter (- 2 KP). Du ignorierst den aufflammenden Schmerz und rettetest dich ins Unterholz (→382).

378.

Stadtwachen (8): (6,2),(4,4),(2,6),(3,5),(5,3) Siegst du →368. Erleidest du Schaden →395.

379.

Du fokussierst deine magischen Energien und überziehst das Pflaster mit einer spiegelglatten Eisschicht. In Verbindung mit den wild umherrollenden Melonen genügt das, um die Wachmannschaft zu Boden zu schicken. Während sie sich vergeblich auf dem Eis abstrampeln, schleichst du dich an der schlafenden Wache vorbei durch das Stadttor (→365).

380.

In sicherer Entfernung verabschiedet ihr euch von dem Händler, der weiter nach Süden zieht. Es war nicht einfach, doch ihr habt die Stadt verlassen (→400).

381.

Du verlierst an der eisglatten Mauer den Halt und stürzt in die Tiefe (-5 KP). Falls du noch lebst →377.

382.

Verfolger werden nicht lange warten, doch immerhin hast du es geschafft, die Stadt zu verlassen (→451).

383.

Wachtrupp (7): (3,2),(1,6),(5,2),(3,5) Siegst du →396.

384.

Die Blitze reißen die vordersten Wachen zu Boden und du versetzt ihnen schnell den Gnadenstoß. Gegen den Rest musst du allerdings kämpfen (→353).

385.

Im Unterholz machst du Halt und wartest, bis der Imperator zu dir aufschließt (→411).

386.

Trägst du eine Maske (→399) oder nicht (→331)?

387.

Die prunkvolle Eingangshalle ist menschenleer, doch kaum trittst du durch die Säulen, bist du von geschäftigen Höflingen umrundet. Unauffällig mischt du dich ins Gedränge und versuchst dich an den Rundgang zu erinnern, an dem du mit der imperialen Delegation teilgenommen hattest. Du kannst zum Thronsaal (→413), zum Verwaltungstrakt (→442) oder in die Küche (→430) gehen.

388.

Wachmannschaft (20): (7,3),(5,5),(3,6),(6,4),(4,6),(8,2),(5,5) Siegst du →346.

389.

Du lässt die Illusion inmitten der Menge entstehen, was für einige Panik sorgt. Schnell bahnen sich die Wachen einen Weg durch das Gedränge, während du die Illusion in einer Seitengasse verschwinden lässt. Im entstehenden Chaos ist es dir ein leichtes, in einem unbeobachteten Moment an der schlafenden Wache vorbeizuschlüpfen (→365).

390.

Du begutachtest die brüchige Wand des Gewölbes und vermeinst, durch die halbvereisten Risse ein Rinnsal tröpfeln zu sehen. Du kannst die Wand mit einem Feuerball sprengen (→479) oder den Palast verlassen(→352).

391.

Unter den einfachen Bediensteten sticht die prunkvolle Maske heraus wie ein König unter Dieben. Misstrauisch beginnen die Wachen, die Diener zu demaskieren, die augenblicklich beschämt ihr Gesicht verbergen. Als ihr an der Reihe seid, beschließt du, anzugreifen, bevor ihr entdeckt werdet (→375).

392.

Im Schatten der Wandteppiche versuchst du, bis in den Thronsaal zu gelangen, doch du hast kein Glück. Als du entdeckt wirst, umringen dich die Soldaten und dir bleibt nur noch die Wahl zwischen abermaliger Gefangenschaft oder einem ausweglosen Kampf ...

393.

Du überziehst die Mauer mit einer spiegelglatten Eisschicht, die die Wache in hohem Bogen von der Mauer schießt. Zufrieden machst du dich an den Abstieg, doch als du

nach einem Halt suchst, begreifst du deinen Fehler (→381).

394.

Kaum bemerkt er deine Blicke, preist ein dürrer Händler dir eine tönernerne Öllampe an, die er dir für 5 Silberknöchel überlässt. Obendrein gibt er dir noch ein Fläschchen mit Lampenöl, das er sonst für 2 Silberknöchel verkauft. Du fragst ihn nach Schwefelhölzer, doch er teilt dir mit, dass er leider alle verkauft hat. Du kannst etwas aus seinem Angebot kaufen oder gehen.

395.

Ein Lanzenhieb stößt dich von der Mauer und noch bevor du schreien kannst, kommst du hart zu Fall (-5 KP). Falls du noch lebst →377.

396.

Kaum gehen die beiden Wachen zu Boden, stürzt sich ein halbes Dutzend ihrer Kameraden auf dich (→388).

397.

Kaum steigst du durch die Bresche, als sich zwei Wachposten auf dich stürzen. Einen übernimmt dein Gefährte, doch den anderen musst du ohne seine Hilfe bekämpfen (→372).

398.

Du beschwörst ein paar Dolche aus Eis und fällst damit die vordersten Wachen. Ehe du einen weiteren Zauber sprechen kannst, sind ihre Kameraden schon über dir (→353).

399.

Gesenkten Hauptes reihst du dich in die Wartenden ein, doch als du an die Reihe kommst, wirst du nur barsch nach deinem Herrn gefragt. Da du keinen hast, erklärt eine Wache dir knapp, dass du als Gesichtsloser die Stadt nicht verlassen darfst und jagt dich davon.

400.

Karn ist erleichtert, dass ihr die Stadt verlassen habt (→411).

401.

Die Höhle mündet in einen engen Tunnel, der nach Westen führt. Steigst du hinein (→423) oder gehst du zurück nach Norden (→282)?

402.

Eilig versteckst du dich mit Karn im dichten Gebüsch (→411).

403.

Als du dich umblickst, siehst du dich Auge in Auge einem Trupp Soldaten gegenüber. Als du auf die barschen Fragen des Hauptmanns keine zufriedenstellenden Antworten geben kannst, greifen sie an (→464).

404.

Wenn du das nächste Mal eine Rast einlegst, zähle 20 zu deiner Station hinzu, um dich mit deinem Herrn zu beraten (→414).

405.

Unbemerkt entschwindest du durch die Menge.

406.

Im diffusen Licht folgst du dem Flusslauf, bis er sich in zwei Ströme gabelt. Folgst du dem Hauptstrom nach Norden (→407) oder biegst du nach rechts ab (→458)?

407.

Du läufst nach Norden und folgst dem Fluss, bis er im Fels verschwindet. Ratlos blickst du dich um und entdeckst einen einsamen Lichtstrahl, der von der Decke der Höhle zu dir hinunter fällt. Du kletterst hinauf und entdeckst einen von Ranken überwucherten Spalt, durch den du dich nach draußen quetscht (→443).

408.

Du durchsuchst die beiden Magier und findest in ihren Taschen 8 Silberknöchel und einen bläulichen Ring. Du kannst ihn anlegen(→432) oder nicht(→390).

409.

Wie ein Krebsgeschwür wuchern die rostroten Tropfsteine an der Ostwand. Von hier aus kannst du nach Norden (→433), Westen (→481) oder Süden (→436) weiter.

410.

Die Tür ist nicht verschlossen und du schleichst dich ins Innere. Tatsächlich findest du zwischen den Papieren verstreut fünf Silberknöchel, die du augenblicklich einsteckst. Möchtest du nun weiter den Gang entlanggehen (→496) oder den Palast verlassen (→352)?

411.

Du unterredest dich mit dem Imperator und ihr beschließt, euch ostwärts durch den Dschungel zu schlagen, in der Hoffnung, dass euer Schiff noch an Ort und Stelle ist. Karn warnt dich eindringlich davor, die Straße zu benutzen, da sie vermutlich vor Wachen nur so wimmelt. Wenn du das nächste Mal eine Rast einlegst, zähle 20 zu deiner Station hinzu, um dich mit deinem Herrn zu beraten (→451).

412.

Beinahe unmerklich strömt das Wasser an deinen Knien in Richtung Westen. Watest du weiter nach Westen (→470), Osten (→436) oder Süden (→282)?

413.

Je näher du dem Thronsaal der Sieben kommst, desto weniger Bedienstete sind um dich herum. Vor dem zweiflügeligen Portal ist eine Ehrengarde aus zwei Dutzend Soldaten positioniert, die stoisch in die Leere starren. Willst du dich an ihnen vorbeischieben (→392) oder es lieber doch im Verwaltungstrakt (→442) oder in der Palastküche (→430) versuchen?

414.

Du kletterst über einen verrotteten Baumstamm und findest dich auf einer dämmrigen Lichtung wieder. Du befindest dich bei 529 auf der Karte.

415.

Vor deinen Augen formt sich aus dem Wasser eine wunderschöne Gestalt, doch noch während du über dieses Wunder staunst, greift sie an (→449).

416.

In einem Kämmerchen findest du eine Auswahl an Messern, die du im Kampf werfen kannst. Tust du dies, darfst du jedem Gegner zu Beginn des Kampfes 1 KP abziehen. Nun kannst du doch in die Kälte hinabsteigen (→459) oder das Weite suchen(→352).

417.

Aus traurigen Augen blickt dich das Wasserwesen an und flüstert ein einziges Wort, „Aquaria“, ehe es vollends in den Fluten verschwindet. Plötzlich wird etwas an die Oberfläche des Teiches getrieben und du erkennst, dass es sich um ein silbernes Schwert handelt. Du kannst es nehmen (→362) oder fliehen (→407).

418.

Frostmagier (8): (5,3),(4,4),(3,5),(0,9),(7,0),(3,4) Siegst du →408.

419.

Dir verschlägt es schier den Atem, als du im Inneren der Kammer auf einem steinernen Sockel eine goldene Maske glitzern siehst, in die drei Rubine eingesetzt sind. Du kannst versuchen, die Tür zu öffnen (→469), weitergehen (→498) oder wieder umkehren (→352).

420.

Der Tod der Wachen ist nicht unbemerkt geblieben und am Eingang des Palasts herrscht rege Betriebsamkeit. Sind deine KP gerade (→405) oder ungerade(→473)?

421.

In der Strömung ist keine Spur von irgendwelchen Fischen und du beschließt, darin nach Norden zu schwimmen. Bald nimmt der Fluss an Fahrt auf und du wirst mehrmals von den Stromschnellen unter Wasser gedrückt. Als du wieder nach Luft schnappst, siehst du vor dir eine Abzweigung. Steuerst du darauf zu (→446) oder bleibst du im Hauptstrom (→462)?

422.

Du beugst dich hinunter, um eines der Juwelen zu nehmen, doch kaum hast du es berührt, da versetzt es dir einen schmerzhaften Schlag wie von einem glühenden Eisen. Du beschließt, das Becken hinter dir zu lassen und wendest dich nach Norden (→407).

423.

Der Tunnel mündet nach ein paar Metern in einer Sackgasse. Mit einem Fluch beschließt du, umzukehren (→401).

424.

Du hilfst den beiden, einen Eisblock zu erschaffen und lügst ihnen irgendeine Geschichte vor, die sie allerdings zufrieden stellt. Als sie schließlich gehen, um eine Pause einzulegen, gibst du vor, noch weiterarbeiten zu wollen (→390).

425.

Hastig stapfst du durch das Wasser an Land, während sich die aalglatten Wesen auf dich stürzen (- 3 KP). Falls du noch lebst, →444.

426.

Kaum setzt du das letzte Juwel in die Fassung, da erhebt sich ein Leuchten in der Kammer und plötzlich scheint das Wasser lebendig zu werden. Wie ein flüssiger Fangarm schießt es aus dem Becken und schnappt nach dir. Willst du fliehen (→407) oder dich ihm stellen (→415)?

427.

Du nimmst die Beine in die Hand, doch auf dem eisglatten Boden kommst du nicht weit. Alsbald haben dich die Magier ergriffen und frieren dich kurzerhand an einer vereisten Wand fest. Der Schmerz sticht schlimmer als tausend giftige Nadeln (- 4 KP). Überlebst du, →453.

428. *

Eine morsche Winde führt hinab ins Dunkel der Zisterne. Ohne Licht ist es gefährlich, dort hinunterzusteigen. Du kannst es dennoch tun (→440) oder gehen.

429.

Von ferne vermeinst du ein Rauschen zu hören. Wählst du den Weg nach Osten (→466), Süden (→489) oder Westen (→452)?

430.

Verlockende Gerüche wehen dir aus der riesigen Küche entgegen und es fällt dir nicht schwer, dich im Dunst unter die Mägde und Küchenjungen zu mischen. Willst du ein wenig naschen (→445) oder die Küche zügig durchqueren (→369)?

431.

Hustend schießt du an die Oberfläche des unterirdischen Beckens. Dein Licht ist zwar verloren, doch von den Wänden geht ein diffuses Leuchten aus, sodass du trotzdem halbwegs sehen kannst. Von nun an musst du kein Buch mehr über dein Licht führen (→448).

432.

Der Ring ist selbst für diese eisigen Verhältnisse seltsam kühl und du ahnst, dass er mit einem Zauber belegt ist. Von nun an darfst du jedes Mal, wenn du deinen Eiszauber im Kampf verwendest, deinem Gegner 1 KP abziehen (→390).

433.

Der Wald aus Tropfsteinen verengt sich zu einem Gang. Gehst du nach Westen (→466) oder Süden (→409)?

434.

Mit einer ausladenden Geste frierst du den Boden vor deinen Füßen, sodass deine Verfolger durcheinanderpurzeln wie Kegel. Mit letzter Kraft verschwindest du in einer Seitengasse und hängst sie ab.

435.

Vorsichtig lugst du durch das Gitter und erkennst drinnen einen Schreiberling, der mit einem Soldaten streitet. Nach dem, was du aufschnappst, geht es wohl um Sold. Willst du noch länger zuhören (→472) oder weitergehen (→486)?

436.

Mannshoch ragen die Stalagmiten aus dem Wasser wie die Zähne eines Giganten. Durch das Gewirr führen Wege nach Norden (→409), Süden (→487) und Westen (→412).

437.

Zwar entscheidest du den Kampf für dich, doch kaum geht der letzte Soldat zu Boden, da trifft die Verstärkung ein. Umzingelt von einem Dutzend Wachen hast du keine Wahl, als dich gefangennehmen zu lassen...

438.

Die übrigen Soldaten teilen sich auf. Während zwei dich in Schach halten, holt der andere Verstärkung (→490).

439.

Die beiden bestehen darauf, dass du antwortest und je länger du redest, umso größer werden die Widersprüche, in die du dich verstrickst. Schließlich greifen sie dich an (→418).

440.

Vorsichtig steigst du in die Finsternis hinab, bis du schließlich kaum noch die Hand vor Augen sehen kannst. Zeit, ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen. Für jede neue Station, die du betrittst, musst du eine Einheit Licht verbrauchen. Hast du keines mehr übrig, →476, um im Dunkeln weiterzugehen. Jedes Schwefelholz und jeder Feuerball geben eine Einheit Licht. Eine Kerze gibt vier Einheiten Licht, eine Lampe unbegrenzt viele, sofern du beides vorher mit einem Schwefelholz anzündest. Hast du dir diese Hinweise gemerkt, →493.

441.

Sie trauen dir nicht ganz, weil sie dich noch nie gesehen haben, aber du lügst, dass du neu aus Skyllhion eingetroffen bist. Kannst du ihnen dein Können mit einem Eiszauber demonstrieren (→424) oder nicht(→465)?

442.

Eilige Boten tragen das Papier stapelweise von Stube zu Stube und in dem Gedränge fällst du nicht weiter auf. Trotz der regen Geschäftigkeit herrscht in den staubigen Hallen Stille, nur unterbrochen vom Gekratze der Federn auf Papier. Du kannst weitergehen (→474) oder den Palast verlassen (→352).

443.

Das Tageslicht ist gleißend hell, aber als du deine Augen daran gewöhnt hast, erkennst du, dass du die Stadt verlassen hast (→414).

444.

Vom Rande des Beckens aus blickst du in die weitläufige Höhle. Tropfsteine hängen auch hier zu Dutzenden von der Decke und nach Norden hin entspringt gespeist von dem Becken ein unterirdischer Fluss. Du kannst am Ufer entlanggehen (→406) oder schwimmen (→421).

445.

Du nimmst dir einen Laib Brot und kostest aus ein paar Töpfen. Alles schmeckt himmlisch (+ 3 KP). Ohne, dass irgendjemand von dir Notiz nimmt, gehst du weiter (→369).

446.

Du stemmst dich gegen den Strom und schwimmst in den Seitenarm, der bald so flach wird, dass du laufen musst (→458).

447.

Hinter dem Gitter erkennst du eine Schreibstube, auf deren einzigem Tisch ein Chaos von Pergamenten vorherrscht. Dazwischen glitzert jedoch etwas. Möchtest du dir das näher ansehen (→410) oder weitergehen (→496)?

448.

Du befindest dich in einem kreisrunden Wasserbecken, das zum Rand hin immer flacher wird. Völlig durchnässt watest du gen Land, doch plötzlich siehst du unter der Wasseroberfläche etwas zucken. Trägst du Stiefel (→500) oder nicht (→480)?

449.

Aquaria (14): (6,4),(7,5),(5,6),(6,6),(8,3),(2,4),(7,3) Siegst du →460. Aquaria nimmt doppelten Schaden von Feuerangriffen. Du kannst jederzeit einen Eiszauber sprechen, um zu fliehen (→407).

450.

Du findest in einem Seitengang abgepackte Rationen wie für Soldaten. Davon kannst du bis zu fünf mitnehmen. Eine in Wachspapier gepackte Ration stellt 2 KP her, wenn du sie verspeist, was du jederzeit tun darfst, wenn du dich auf der Karte befindest. Hast du alles verstaut, kannst du weiter durch das Eis gehen (→485) oder das Weite suchen(→352).

451.

Durch das Unterholz erreichst du eine Lichtung. Du befindest dich bei 501 auf der Karte.

452.

Die Tropfsteine wachsen über deinem Kopf zusammen und alsbald findest du dich in einer Sackgasse wieder, in der das Wasser unmerklich nach Osten strömt. Gehst du nach Osten (→429) oder Westen (→467)?

453.

Kannst du einen Feuerzauber sprechen (→499) oder nicht (→468)?

454.

Wasser rauscht irgendwo in der Finsternis, doch dort, wo du stehst, scheint es ruhig zu sein. Vor dir schließt sich die Höhle in einer Kuppel, doch du kannst nach Norden (→470) oder Westen (→478) weitergehen.

455.

Karn wundert sich über das gefangene Wesen und erzählt dir auf eurem Weg von Schutzgeistern, Begleitern der Drachen, die er schon seit Jahrhunderten für ausgestorben hielt. Er bedauert, dass ihr gezwungen seid, zu fliehen, denn ansonsten hätte er bestimmt versucht, Aquaria zu bändigen. Du erklärst ihm scherzhaft, dass diese Stadt eines Tages dem Imperium gehören wird, was deinen Herrn sichtlich amüsiert. Falls ihr überlebt, hat er Großes mit dir vor (→404).

456.

Du studierst die Karte und gelangst zu dem Schluss, dass der Ausgang am Fuße eines Wasserfalls liegt, der sich irgendwo im Westen des Höhlensystems befindet (→481).

457.

Inmitten des Wassers klafft ein kreisrundes Loch, aus dem die Gischt sprudelt wie aus einem tollwütigen Maul. Du beginnst zu strampeln, doch der Sog ist zu stark. Wie ein Korken schießt du über die Kante und stürzt inmitten der Wasserfälle in den finsternen Schlund (→431).

458.

Der Seitenarm wird immer geradliniger, bis er schließlich in einem Teich mündet, der wie ein makelloses Fünfeck geformt ist. An den Ecken leuchten rote Juwelen, die das Wasser mit einem unnatürlichen Glanz bedecken. Nur ein Edelstein fehlt. Hast du ihn gefunden (→426) oder nicht (→422)?

459.

Je tiefer du hinabsteigst, desto kälter wird es. Am Boden angekommen findest du den Grund. Quaderweise stapelt sich in der weiten Höhle das Eis, das die verderblichen Vorräte vor dem Verfaulen bewahrt. Von der Decke hängen magische Lampen, deren Licht alles stumpf und tot erscheinen lässt. Willst du dich tiefer in das Eislabyrinth wagen (→495) oder den Palast verlassen (→352)?

460.

Völlig durchnässt versetzt du dem Wasserwesen den Todesstoß, worauf es wieder eins mit den Wellen wird. Hastig stürzt du dich auf das rote Juwel, das zu glühen scheint wie Feuer. Du ignorierst den Schmerz und ziehst es aus der Fassung. Augenblicklich glätten sich die Wellen und im Inneren bildet sich abermals das wunderschöne Mädchengesicht (→417).

461.

Du schaust trotzdem zu, bis eines der Kinder gewinnt. Der Verlierer treicht unzufrieden seine Karten ein und mault, dass sie zu schlecht sind, um damit zu gewinnen. Falls du selbst eine Spielkarte hast, kannst du sie gegen eine des Kindes tauschen, auf der ein dunkler Magier abgebildet ist.

462.

Schneller und schneller treibt die Strömung dich voran und abermals wirst du unter Wasser gedrückt. Verzweifelt versuchst du, an die Oberfläche zurückzukehren, doch da ist

nur massiver Stein. Der Fluss hat dich in eine Tiefe gerissen, aus der es keine Wiederkehr gibt ...

463.

Karn kriecht hinter dir aus dem Loch und blickt sich erleichtert um. Froh, die Stadt verlassen zu haben, schlägt er vor, dass ihr euch auf die Suche nach dem Schiff macht. Er blickt hinauf zum Himmel und meint, dass ihr wohl nach Osten gehen müsst. Bist du in den Höhlen einem Wesen namens Aquaria begegnet (→455) oder nicht (→404)?

464.

Wachen (8): (6,4),(5,5),(4,6),(3,5),(5,3) Siegst du →438.

465.

Ohne dein Können zu demonstrieren kaufen sie dir deine Geschichte nicht ab und greifen an (→418).

466.

Im Norden verwachsen die Tropfsteine mit der Felsenwand. Watest du nach Westen (→429), Osten (→433) oder Süden (→481)?

467.

Das Wasser macht nacktem Fels Platz und du erreichst das Ende der Höhle, wo ein schwarzer Spalt in der Wand prangt, gerade groß genug, um eine Hand hineinzustecken. Du kannst genau das tun (→483), falls du es noch nicht hast, oder umkehren (→452).

468.

Festgekettet ans Eis bleibt dir nichts übrig, als auf die Wachen zu warten...

469.

Du drückst die Klinke hinunter und kannst dein Glück kaum fassen. Die Tür ist nicht verschlossen. Schnell schleichst du ins Innere, nimmst die prunkvolle Maske an dich und versteckst sie in deinem Hosenbund. Nun kannst du weiter ins Innere des Palastes gehen (→498) oder mit deiner Beute fliehen (→352).

470.

Ein leises Rauschen hallt von den Tropfsteinen wider. Nach Westen versperren sie dir den Weg, doch du kannst nach Norden (→489), Osten (→412) oder Süden (→454) weitergehen.

471.

Aus ihrer Unterhaltung schließt du, dass sie wohl Magier sind, die von Zeit zu Zeit das Eis auffrischen. Aber anscheinend ist eine der Wände durch den Dauerfrost brüchig geworden. Plötzlich blickt sich einer von ihnen um und entdeckt dich im Halbdunkel. Willst du angreifen (→418) oder auf sie zugehen (→488)?

472.

Du lauscht dem Gefeilsche noch eine Weile, als du plötzlich hinter dir Schritte vernimmst (→403).

473.

Mit gesenktem Haupt schleichst du an der Ansammlung vorbei, doch plötzlich hörst du hinter dir ein Rufen. Jemand hat dich erkannt und du musst um dein Leben rennen. Um deine Verfolger abzuhängen, kannst du einen Eiszauber sprechen (→434) oder dein Glück so versuchen (→491).

474.

Du greifst dir selbst ein paar Pergamente und tust geschäftig, damit du keinen Verdacht erweckst. Zügig durchquerst du die Schreibstube und gelangst in einen stillen Gang, von dem Dutzende Türen mit kleinen Gitterfenstern abzweigen. Willst du in die erste schauen (→447), weitergehen (→496) oder den Palast verlassen (→352).

475.

Du sagst, dass du nach Bärenfleisch suchst, aber die beiden kaufen dir das nicht ab. Einer fragt, wie der Küchenmeister heißt. Willst du versuchen, dich herauszureden (→439) oder fliehen (→427)?

476.

Mit einem Zischen verlöscht dein letztes Licht und du findest dich in völliger Schwärze wieder. Hilflos stolperst du durch das Dunkel, bis du plötzlich den Halt unter deinen

Füßen verlierst und in die Tiefe stürzt ...

477.

Eilig steigst du über die besiegten Soldaten hinweg und fiehst (→352).

478.

Das Rauschen nimmt an Intensität zu und du spürst, wie es das Wasser nach Norden zieht. Willst du ihm folgen (→484) oder zurück nach Osten (→454) gehen?

479.

Gleißend frisst sich das Feuer in das vereiste Gestein und füllt das Gewölbe mit klammem Nebel. Durch den Riss erkennst du eine weitere Höhle, scheinbar unberührt von Menschenhand. Willst du hinabsteigen (→440) oder umkehren (→352)?

480.

Bleiche, augenlose Aale tummeln sich zu Hunderten im Wasser und ehe du es dich versiehst, verbeißt sich einer davon in dein Bein (-1 KP). Du kannst einen Blitzzauber sprechen (→492) oder an Land fliehen (→425).

481.

Du befindest dich nahe einer Wand aus ineinander verwucherten Tropfsteinen. Ringsum verliert sich das eisige Wasser im Dunkel. Gehst du nach Norden (→466) oder Osten (→409)?

482.

Frostmagier (4): (4,2),(3,3),(2,5),(0,6),(5,0),(2,3) Siegst du →408.

483.

In der Spalte findest du einen feuerroten Edelstein, der dir im Halbdunkel entgegen glitzert wie ein Auge. Du steckst den Fund ein und kehrst um (→452).

484.

Mit jedem Schritt, den du tust, wird das Wasser tiefer und schließlich beginnst du, zu schwimmen. Zuerst must du noch kämpfen, um voranzukommen, doch alsbald ist die Strömung stark genug, dass sie dich mitreißt. Immer lauter wird das Rauschen und schließlich siehst du seine Quelle (→457).

485.

Aus dem Dunkel hörst du ein zischendes Geräusch und als du näherkommst, erkennst du hinter einer Eiswand zwei Gestalten. Willst du sie beobachten (→471) oder das Weite suchen (→352)?

486.

Zu deiner Linken ist eine weitere Tür, doch sie ist nicht aus Holz, sondern aus Eisen. Willst du einen Blick durch das Gitter werfen (→419), weitergehen (→498) oder das Weite suchen (→352)?

487.

Immer flacher wird das Wasser, bis du schließlich in einer Ecke der Höhle ein trockenes Fleckchen erreichst. Von hier aus führ der Weg nach Norden (→436) oder Westen (→282).

488.

Misstrauisch blicken die beiden Magier dir entgegen, als du aus den Schatten trittst. Einer von ihnen herrscht dich an, was du hier zu suchen hast. Willst du dich als Küchenjunge (→475), Eismagier (→441) oder verirrter Besucher (→497) ausgeben?

489.

Lautes Rauschen wie von fließendem Wasser hallt durch die Höhle. Von hier aus führt dich der Weg nach Norden (→429), Süden (→470), oder Westen (→494).

490.

Wachen (6): (6,2),(4,5),(4,4),(5,4),(2,6),(3,4),(4,3),(3,5),(5,3) Siegst du, bevor sich die Angriffe der Soldaten wiederholen, →477. Siegst du später (→437).

491.

Es ist zwecklos. Wärest du auch schnell wie ein Säbelzahn tiger, es sind einfach zu viele Verfolger, die dich von allen Seiten umzingeln. Du spürst nur noch einen dumpfen Schmerz, dann sinkst du in Ohnmacht. Wohin auch immer sie dich nun sperren, entkommen wirst du dieses Mal nicht...

492.

Mit einem Zischen fährt der Blitz ins Becken und macht den Untieren den Garaus. Doch du hast nicht bedacht, dass auch du knietief im Wasser stehst. Gierig frisst sich die ungezähmte Kraft in deinen Körper und lässt dich zusammensucken (- 2 KP). Lebst du noch, →444.

493.

Du findest dich in einer Tropfsteinhöhle wieder, die knietief mit klarem, eiskaltem Wasser gefüllt ist. Eine sanfte Strömung umspült deine Füße und du ahnst, dass es sich bei der Zisterne in Wahrheit um einen unterirdischen Fluss handelt. Hast du eine Karte der Höhlen dabei (→456) oder nicht (→481)?

494.

Von Süden her dröhnt das Rauschen und die Strömung unter deinen Füßen wird mit jedem Schritt reißender. Du kannst ihr folgen (→484) oder dich wieder nach Osten (→489) wenden.

495.

Der Boden ist feucht von den glitzernden Eiswänden, hinter denen allerlei Köstlichkeiten gestapelt sind, von halben Schweinen bis zu zuckersüßen Lyraäpfeln. Willst du etwas stehlen (→450) oder lieber weitergehen(→485)?

496.

Hinter der zweiten Tür hörst du Stimmen. Willst du lauschen (→435), weitergehen (→486) oder das Weite suchen (→352)?

497.

Für keine Sekunde schlucken sie deine Ausrede, sondern warten nur, dass sie dich angreifen können (→418).

498.

Du gehst weiter den düsteren Gang entlang, doch bevor du die nächste Tür erreichst, hörst du Schritte (→403).

499.

Mit einer Stichflamme befreist du dich von deinen Fesseln und schickst den ersten Magier zu Boden. Den zweiten hast du schnell eingeholt und greifst ihn an (→482).

500.

Wild wuseln die schleimigen Fische um deine Beine, doch dank deiner Stiefel bist du geschützt. Eilig watest du an Land (→444).

501.

Verschlungen führt ein Trampelpfad zurück in die Stadt. Es wäre nicht sehr weise, dorthin zurückzukehren.

502.

Das gleichmäßige Geräusch von Schritten hallt plötzlich von allen Seiten durch das Unterholz. Du versteckst dich hinter einem Baumstumpf und beobachtest, wie drei Soldaten an dir vorbeimarschieren. Sorgfältig suchen sie den Dschungel ab. Willst du sie mit einem Illusionszauber ablenken (→523) oder hoffen, dass sie dich nicht entdecken (→554)?

503.

Dutzende Pilze wuchern hier, doch als du auf den ersten trittst, stößt er eine Wolke aus stacheligen Sporen aus. Eilig ziehst du dich zurück. Hier ist kein Durchkommen.

504.

Erschöpft erreichst du den Strand und tatsächlich ist das Schiff noch dort, wo ihr es zurückgelassen habt. Drei Krieger in schwarzen Mänteln stehen davor und strecken dir drohend ihre Flinten entgegen. Als sie erkennen, dass du kein Feind bist, senken sie die Waffen und fragen dich, wo der Imperator ist (→598).

505. *

Nach Westen führt ein Pfad ins Unterholz. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 573 auf der Karte.

506.

Kaum hast du ihn behandelt, da hat der Jäger wieder die Kraft, aufzustehen. Er ist ein wenig verwundert, was du hier in der Wildnis tust und du erklärst ihm so unverfänglich wie möglich, dass du auf dem Weg zum Strand bist. Er überlegt ein wenig, dann erklärt er, dass du nach Norden, Osten, zweimal nach Süden und noch einmal nach Osten gehen musst. Ihr dankt einander und eure Wege trennen sich.

507.

Du lugst durch einen Vorhang aus Ranken und stellst fest, dass im Süden die Straße verläuft, auf der Dutzende Soldaten dem Anleger entgegenmarschieren. Eile ist geboten, falls du vor ihnen ankommen willst.

508. *

Wie ein Portal sind zwei Bäume miteinander verwachsen. Gehst du unter ihnen durch, befindest du dich bei Station 564 auf der Karte.

509.

Titanivore (10): (4,4),(5,4),(4,6),(6,3),(0,8),(3,6),(5,5) Siegst du →594. Der Titanivore nimmt doppelten Schaden von allen deinen Zaubern.

510. *

Zwischen den Bäumen führt ein Pfad nach Westen. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 532 auf der Karte.

511.

Unter einer riesigen Trauerweide entdeckst du eine Holzhütte, deren knarrende Tür sperrangelweit offen steht. Im Inneren befindet sich nichts weiter als ein Bett, ein Stuhl und ein Tisch, auf dem ein langer Säbel (Offensiv:(+3,-1), Neutral:(+1, +0), Defensiv:(-1,+2) liegt.

512.

Wie ein Baumstamm geht der Bär zu Boden, knurrt dich noch einmal an und stirbt. Der Weg ist frei.

513. *

Ein Gewirr aus Ranken führt über einen Abgrund. Kletterst du hinüber, befindest du dich bei Station 577 auf der Karte.

514. *

Umgeknickte Halme und Äste bilden eine Bresche nach Norden. Gehst du hindurch, befindest du dich bei Station 548 auf der Karte

515.

Ebenso gut könntest du versuchen, dem Wind davonzulaufen. Das hässliche Summen wird lauter und lauter und schließlich spürst du die ersten Stiche auf deiner Haut (-2 KP). Falls du überlebst, wehrst du den Schwarm mit Händen und Füßen ab, bis er schließlich weiterfliegt.

516. *

Azh'alea blickt dich herausfordernd an. „Aus dir könnte eines Tages auch ein Erzengel werden.“

517. *

Eine Bresche klafft im Unterholz. Steigst du hindurch, befindest du dich bei Station 535 auf der Karte.

518. *

Steil tut sich im Süden eine Schlucht auf. Falls du willst, kannst du ins Tal klettern (→547), doch der Rückweg wäre nicht einfach.

519.

Auf einem Baum sitzt eine fette Wachtel und trällert dir feist ihr Lied entgegen. Hast du einen Bogen und willst sie schießen (→557).

520. *

Zwischen den Bäumen ist ein enger Pfad. Gehst du ihn, befindest du dich bei Station 571 auf der Karte.

521.

Du hörst den Hilferuf eines Menschen und beschließt ihm zu folgen. Eingeklemmt unter einem Baumstamm findest du einen Jäger, der aus mehreren Wunden blutet. Willst du einen Heilzauber oder Heiltrank einsetzen (→506), versuchen, ihm so zu helfen (→569) oder ihn liegenlassen?

522.

Am nächsten Morgen erwachst du und fühlst dich wie gerädert. Dennoch hast du über Nacht alle Param regeneriert.

523.

Du beschwörst einen Schemen, lässt ihn an einem der Soldaten vorbeihuschen und mit ein paar Haken im Dschungel verschwinden. Augenblicklich hängt sich der Suchtrupp an seine Fersen, ohne dich zu entdecken.

524.

Mit einem dumpfen Knurren stapft das dickhäutige Tier auf dich zu und senkt seine drei Hörner. Für einen Augenblick erwägst du, anzugreifen, doch genauso gut hättest du dich einem Erdbeben in den Weg stellen können (→592).

525.

Du entkorkst das Fläschchen und schleuderst es weit von dir in den Dschungel. Zuerst geschieht nichts, doch dann breitet sich ein Gackern unter den Riesenvögeln aus und geschlossen stapfen sie deinem Köder hinterher.

526. *

Du kannst von hier aus durch das Unterholz nach Westen gehen. Tust du das, befindest du dich bei Station 550 auf der Karte.

527.

Du findest im Inneren ein paar mottenzerfressene Leinen und eine Flasche mit einer übelriechenden Substanz. Köder steht darauf in vergilbten Lettern. Du kannst sie mitnehmen, wenn du willst.

528. *

Steil türmen sich die Felsen im Norden auf, doch es gibt einen Pfad, der nach Osten führt. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 575 auf der Karte.

529.

Umringt von Felsen wuchert dorniges Gestrüpp der Sonne entgegen und bildet so ein unüberwindliches Dickicht.

530.

Schwarzbär (5): (5,1),(4,3),(3,4),(6,0),(2,5) Siegst du →512.

531. *

Über einen umgestürzten Baum kannst du einen Fluss überqueren. Tust du das, befindest du dich bei Station 559 auf der Karte.

532. *

Palmen und Mangroven säumen den Weg nach Osten. Gehst du ihn, befindest du dich bei Station 510 auf der Karte.

533. *

Die Spur eines Tieres führt zurück nach Norden. Folgst du ihr, befindest du dich bei Station 584 auf der Karte.

534.

Ein sirrendes Geräusch zerschneidet die Luft und als du aufblickst, erkennst du eine schwarze Wolke, die die Sonne verdunkelt. Es ist ein Schwarm von Moskitos, der unmittelbar in deine Richtung fliegt. Willst du einen Feuerball sprechen (→552) oder fliehen (→515)?

535. *

Ein umgestürzter Baum hat eine Bresche in den Dschungel geschlagen. Gehst du hindurch, befindest du dich bei Station 517 auf der Karte.

536.

Hungrig verspeist du die Ration und legst dich schlafen ((→522)).

537. *

Nach Norden weitet sich der Urwald in eine Lichtung voller umgestürzter Bäume. Gehst du dorthin, befindest du dich bei Station 549 auf der Karte.

538. *

Durch das Dickicht im Süden führt ein überwucherter Weg. Nimmst du ihn, befindest du dich bei Station 595 auf der Karte.

539.

Mit jedem Schritt wird der Boden weicher und bald stehst du knietief im Morast. Hast du ein Seil bei dir (→585) oder nicht (→596)?

540.

Du fokussierst deine magischen Energien auf das größere Tier und alsbald beginnt es tatsächlich zu wanken und sinkt zu Boden. Irritiert mustert das Jungtier seine Mutter, stupst sie an und sinkt dann im Schutz ihrer Flanke ins Gras. Eilig schleichst du dich an den beiden vorbei (→567).

541.

Säbelzahniger (4): (6,2),(5,3),(4,4),(5,2),(6,0)

542. *

Nach Norden steigen die Felsen steil an, doch es ist nicht unmöglich, die zerfurchte Steilwand zu erklimmen. Hast du eine Spitzhacke (→579) oder nicht?

543.

Über Nacht regenerieren sich Karns magische Kräfte. Von nun an fügt der Imperator deinen Gegnern in jeder Kampfrunde einen Punkt Schaden zu. Wenn ihr tatsächlich das Schiff erreicht und du nach Karns Schicksal gefragt wirst, zähle 94 zu deiner aktuellen Station hinzu, damit er sich zeigt. während der Imperator sich schlafen legt, meldet sich dein Magen mit einem wütenden Knurren. Hast du eine Ration (→536) oder nicht (→583)?

544. *

Durch die Hecke führt der Weg auf eine andere Lichtung. Steigst du hindurch, befindest du dich bei Station 597 auf der Karte.

545. *

Nach Norden führt ein Trampelpfad durch das Grün. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 587 auf der Karte.

546.

Etwas stapft durch das Unterholz und ehe du Deckung suchen kannst, tritt ein nachtschwarzer Bär auf die Lichtung und brüllt dich wütend an. Wahrscheinlich hältst du dich in seinem Revier auf. Du kannst kämpfen (→530), einen Feuerball sprechen (→561) oder dich zurückziehen, ohne diese Station zu überqueren oder zu streichen.

547. *

Vorsichtig kletterst du die zerfurchten Felsen hinab. Du befindest dich auf der Karte bei 542.

548. *

Die Bresche im Urwald führt nach Süden. Gehst du hindurch, befindest du dich bei Station 514 auf der Karte.

549. *

Im Süden führt ein Pfad ins Dunkel des Urwalds. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 537 auf der Karte.

550. *

Durch das Dickicht führt ein verschlungener Pfad nach Osten. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 526 auf der Karte.

551.

Eine Herde mannshoher Vögel durchwühlt den Waldboden vor dir. Du erinnerst dich an diese Tiere, denn man hat euch bei dem Empfang ein gebratenes Exemplar vorgesetzt. Du entsinnst dich, dass man dir erzählt hat, dass die wild gefangenen Bestien mit einem Köder in eine Fallgrube gelockt werden. Hast du solch einen Köder (→525) oder nicht (→570)?

552.

Mit einer Stichflamme röstest du hunderte der kleinen Plagegeister und setzt eilig deinen Weg fort, bevor der Rest dich erreichen kann.

553. *

Du biegst eine Ranke beiseite und entdeckst vor dir im Dschungel ein gewaltiges Dreyhorn, das gerade Früchte von einem Baum frisst. Neben ihm steht ein Junges, das es seiner Mutter unbeholfen gleichtut. Willst du versuchen, dich an den beiden Tieren vorbeizuschleichen (→580) oder einen anderen Weg suchen (→592)?

554.

Einer der Soldaten kommt unmittelbar vor deinem Versteck zum Stehen. Du hältst den Atem an und verkriechst dich noch tiefer ins Gestrüpp, doch es ist vergebens. Mit einem triumphierenden Schrei zückt der Soldat sein Schwert und greift an (→565).

555.

Eilig steigst du durch das Dickicht, doch kaum hast du dich gezeigt, da lässt der Tiger von seiner Beute ab und hetzt dir hinterher. Während der verwundete Elefant sich zurückzieht, musst du wohl kämpfen (→541).

556. *

Durch den perlenweißen Sand führen dein Fußspuren zurück in den Wald. Folgst du ihnen, befindest du dich bei Station 590 auf der Karte.

557.

Du legst einen Pfeil auf die Sehne, zielst und lässt los. Mit einem letzten Krächzen sinkt der tödlich getroffene Vogel zu Boden. Du kannst den Kadaver mitnehmen und anstelle einer Ration verwenden, sofern du ihn mit einem Feuerball garst. Eine Ration stellt 2 KP her, wenn du sie verspeist, was du jederzeit tun darfst, wenn du dich auf der Karte befindest.

558.

Kaum beschwörst du das Feuer in deinen Händen, weichen die drei Tiere respektvoll zurück. Du beschließt, es nicht zu schleudern, sondern wedelst es wie eine Fackel vor dir her, bis die Wölfe sich zurückziehen.

559. *

Ein morscher Baumstamm führt über einen Wasserlauf. Gehst du hinüber, befindest du dich bei Station 531 auf der Karte.

560.

Hast du bereits im Dschungel eine Rast eingelegt (→593) oder nicht (→566)?

561.

Fauchend hüllen die Flammen den Bären ein, der laut aufheult und mit sengendem Fell ins Unterholz flüchtet.

562. *

Dichtes Gestrüpp versperrt dir den Weg. Steigst du dennoch hindurch, befindest du dich bei Station 581 auf der Karte.

563.

Die Beeren sind schrecklich scharf, aber sie stillen deinen größten Hunger (+ 2 KP). Hast du keinen Wassersack, um etwas zu trinken, werden sie dich allerdings völlig ausdörren (- 1 ST).

564. *

Zwei Bäume bilden ineinander verschränkt einen Durchgang. Gehst du unter ihnen durch, befindest du dich bei Station 508 auf der Karte.

565.

Suchtrupp (8): (8,4),(5,6),(6,5),(7,4),(3,7)

566.

Die Sonne sinkt blutrot über dem Blätterdach und du beschließt, hier dein Nachtlager aufzuschlagen. Hast du eine Ration (→536) oder nicht (→583)?

567.

Kaum hast du die Lichtung passiert, wacht das Dreyhorn sehr zur Freude seines Jungen wieder auf und blickt erstaunt ins Unterholz. Du kannst Station 553 nun von deiner Karte streichen.

568.

Wütend wirft sich der Elefant gegen die Bäume und tatsächlich gelingt es ihm, seinem Angreifer so das Genick zu brechen. Mit einem triumphierenden Trompeten zieht sich das verwundete Tier ins Unterholz zurück.

569.

Du tust dein Bestes, um seine Wunden zu verbinden, doch irgendetwas hat ihn übel zugerichtet. Schließlich verliert er das Bewusstsein und du begreifst, dass deine Bemühungen vergebens sind.

570.

Geduckt versuchst du, die Lichtung zu überqueren, doch als der erste Vogel dich erspät, zerstreut sich die Herde in wilder Panik. Du versuchst, den rasenden Tieren auszuweichen, doch unweigerlich kollidierst du mit einem (- 2 KP). Falls du noch lebst, verlässt du so schnell du kannst die Lichtung.

571. *

Verschlungen führ ein Pfad ins Dickicht. Gehst du ihn, befindest du dich bei Station 520 auf der Karte.

572.

Ein Knacken im Unterholz lässt dich herumfahren und ehe du es dich versiehst, bist du von drei silbergrauen Wölfen umgeben. Du kannst dich auf einen Kampf einlassen (→589) oder einen Feuerball sprechen (→558).

573. *

Im Osten lichtet sich der Wald und endet in einer Lichtung voller umgestürzter Bäume. Gehst du dorthin, befindest du dich bei Station 505 auf der Karte.

574.

Ein donnerndes Stampfen hallt über die gerodete Lichtung und plötzlich siehst du, warum hier kein Baum mehr steht. Durch das Unterholz trampelt ein sechsbeiniges Ungeheuer, das mit seinem Maul Bäume vertilgt als seien es Grashalme. Das Krachen seiner Kiefer klingt, als könnten sie Knochen brechen und während du die Bestie noch gebannt anstarrst, wälzt sie auf dich zu (→509).

575. *

Quer über den Steilhang führt ein schmaler Weg nach Westen. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 528 auf der Karte.

576.

Du siehst zwischen den Pflanzen etwas rot glitzern und erkennst die Reste eines Tuchs. Nachdem du die Ranken beiseitegeschoben hast, entdeckst du zwischen ihnen die ausgebleichten Knochen eines Kamels, das hier wohl sein Ende gefunden hat. Willst du die Satteltasche durchsuchen (→527) oder weitergehen?

577. *

Mittels ein paar Ranken kannst du einen Abgrund überqueren. Tust du das, befindest du dich bei Station 513 auf der Karte.

578.

Der verschlungene Trampelpfad endet an einem See, um den herum Dutzende Mangroven wachsen. Willst du ihn durchschwimmen (→599) oder umkehren?

579. *

Mit der Hacke ist es dir ein leichtes, Halt im brüchigen Fels zu finden. Unbeschadet überwindest du das Hindernis. Du befindest dich bei Station 518 auf der Karte.

580.

Kaum näherst du dich dem gewaltigen Muttertier, da blickt es auf und funkelt dich aus schwarzen Augen feindselig an. Willst du einen Schlafzauber sprechen (→540), weitergehen (→524) oder umkehren (→592)?

581. *

Durch hüfthohes Gestrüpp geht es auf eine andere Lichtung. Kämpfst du dich hindurch, befindest du dich bei Station 562 auf der Karte.

582.

Im Gesträuch leuchten blau ein paar Beeren, die du für Marintrrauben hältst, eine exotische Spezialität am Hof des Imperators. Möchtest du ein paar essen (→563) oder nicht?

583.

Dein Magen knurrt und du musst wohl oder übel hungrig schlafen gehen (- 3 KP). Lebst du noch, (→522).

584. *

Die Fährte eines Tiers führt nach Süden. Folgst du ihr, befindest du dich bei Station 533 auf der Karte.

585.

Der Weg wird immer beschwerlicher und plötzlich verlierst du den Halt unter den Füßen und sinkst bis zur Hüfte in den Sumpf. Eilig bildest du mit deinem Seil eine Schlinge, wirfst sie um den nächsten Baum und ziehst dich heraus.

586.

Der Imperator stimmt zu und setzt sich neben dich. Er ist sich sicher, dass ihr am nächsten Morgen das Schiff erreichen werdet, sofern es noch nicht versenkt wurde. Als du deine Zweifel äuserst, muntert er dich auf, denn an Bord warten seine drei treuesten Diener, die selbst einer Armee standhalten können. Solcherart ermutigt legst du dich schlafen (→543).

587. *

Ein ausgetrampelter Pfad führt durch den Busch. Folgst du ihm, befindest du dich bei Station 545 auf der Karte.

588.

Hast du bereits im Dschungel eine Rast eingelegt (→593) oder nicht (→566)?

589.

Wolfsrudel (6): (4, 2),(3, 3),(2, 4),(5,1)

590. *

Nur noch spärlich wachsen die Palmen im Osten und alsbald mündet der Wald in den Strand. Du kannst das Meer schon riechen. Folgst du der Brise, befindest du dich bei Station 556 auf der Karte.

591.

Schreckliches Gebrüll dringt durch den Urwald und als du ihm folgst entdeckst du zwei Wesen, die in einen tödlichen Kampf verstrickt sind. Ein Säbelzahn tiger hat sich in einen Elefanten verbissen, der mit aller Macht versucht, das Tier abzuschütteln. Willst du die Gelegenheit nutzen und beide Tiere passieren (→555) oder lieber abwarten, bis eines den Sieg davonträgt (→568).

592.

Vorsichtig ziehst du dich ins Unterholz zurück. Du kannst Station 553 nicht passieren.

593.

Etwas raschelt im Unterholz, aber du kannst nichts entdecken.

594.

Das gigantische Untier stößt einen markerschütternden Schrei aus, dann lässt es von dir ab und verschwindet trampelnd im Unterholz. Atemlos blickst du ihm hinterher, froh, diesen ungleichen Kampf überlebt zu haben.

595. *

Verschlungen führt ein Pfad nach Norden. Wählst du ihn, befindest du dich bei Station 538 auf der Karte.

596.

Der Morast wird immer zähflüssiger und plötzlich sinkst du bis zur Hüfte hinein. Du strampelst ein wenig, doch je mehr du dich wehrst, desto tiefer versinkst du im Sumpf. Verzweifelt blickst du dich um, doch das einzige, was du findest, ist eine dornige Ranke. Doch du hast keine Wahl. Obwohl du deine Hände mit Stoff umwickelst, raubt der Schmerz dir schier die Sinne, als du dich an der Ranke aus dem Sumpf ziehst (- 3 KP).

597. *

Hinter einer dichten Hecke ist eine weitere Lichtung. Steigst du hindurch, befindest du dich bei Station 544 auf der Karte.

598.

Du schüttelst traurig den Kopf und erklärst, dass du der einzige bist, der entkommen ist. Die drei Gestalten fragen dich über das Gefängnis aus, dann beschließen sie, zurückzugehen, um den Imperator zu retten. Du willst sie aufhalten, doch nicht einmal der Gedanke an den Tod scheint diese drei Krieger zu erschrecken. Die einzige Frau unter ihnen erklärt dir, dass der Imperator keinen Erben hat und damit nicht nur der Herrscher, sondern das ganze Reich auf dem Spiel steht. Falls du willst, kannst du dich ihrem selbstmörderischen Kreuzzug anschließen, falls nicht, bleibst du an Bord des Schiffes und wartest, wann und ob die drei zurückkehren ...

599.

Du begibst dich in das trübe Wasser und schwimmst ein paar Züge, als du plötzlich ein leichtes Stechen am Arm spürst. Irritiert wirfst du einen Blick darauf und stellst zu deinem Schrecken fest, dass sich ein Blutegel an dir festgesaugt hat. Eilig begibst du dich an Land und reißt den Parasiten ab. Die Wunde will nicht zu bluten aufhören. Du kannst einen Heilzauber einsetzen oder du verlierst 3 KP.

600.

Als hätte er die Frage gehört, tritt auch der Imperator aus dem Unterholz, worauf zwei der Krieger sich augenblicklich schützend um ihn scharen, während der dritte befiehlt, die Leinen loszumachen. Während sie ihn an Bord geleiten, nickt der Herrscher dir wohlwollend zu. Er wird nicht vergessen, was du für ihn getan hast.

Gerade wird der Anker gelichtet, als du eine Staubwolke bemerkst, die sich von Süden her rasend schnell auf euch zubewegt. Du rufst die Mannschaft und augenblicklich stehen die drei schwarzen Krieger schon an deiner Seite. Keine Sekunde zu spät, denn ohne Vorwarnung geht ein Hagel von Pfeilen aus dem Unterholz auf euch nieder. Schon glaubst du, den Tod gefunden zu haben, als die Geschosse an einem Schild aus leuchtender Magie abprallen. Zwar ist das Schiff am Ablegen, doch durch das seichte Wasser prescht euch eine Hundertschaft von Kriegern hinterher. Grimmig zücken die Diener des Imperators ihre Flinten und feuern daraus glühende Geschosse in die Verfolger. Nach der ersten Salve reicht einer von ihnen dir die Waffe, deutet mit einem Arm in die Menge und bringt das Wasser zum gefrieren. Doch noch immer sind einige Angreifer drauf und dran, euch einzuholen. Du hebst die seltsame Waffe und beginnst, zu schießen. Diese Schlacht ist noch lange nicht entschieden...