

Auf dem Weg ohne Gnade

oder die Sonne über Khom.
Ein Solo-Abenteuer für Zauberer

ERFAHRUNGSTUFEN

9-12

ABENTEUER 4



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Soloabenteurer

Auf dem Weg ohne Gnade
oder
Die Sonne über Khom



Auf dem Weg Ohne Gnade

Von Eberhard von Staden

Scanned by Knuddelbärchen

Ein Solo-Abenteuer für Zauberer
Der Erfahrungsstufen 9-12



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jochen Fortmann

© 1985 Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel und Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30029-X

Inhalt

Einführung	7
Vorgewürfelter Magier	8
Vorwort	9
Hintergrund	10
Das Spiel	12
Nachwort	63

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue Spielgattung ermöglicht. Diese einfachen Grundregeln des **Schwarzen Auges** sind im *Abenteuer-Basis-Spiel* enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen- und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können – wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können – je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters.

Das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – Die *Werkzeuge des Meisters* -, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur erdenkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiteren Zubehör gibt es noch die *Würfel des Schicksals* und einen *Zusatzblock* mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum **Schwarzen Auge** wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet. Für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht, und wie viele Spieler können sich beteiligen? Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des *Abenteuer-Basis-Spiels* gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des *Abenteuer-Ausbau-Spiels* vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg. Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterter Schwarze-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem **Schwarzen Auge** viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Das Schwarze Auge[®]

DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: BERYLLIUS GESCHLECHT: männlich TYPUS: Zauberer

MUT:	10	<input type="text"/>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> <p>PORTRÄT oder WAPPEN</p>							
KLUGHEIT:	14	<input type="text"/>								
CHARISMA:	12	<input type="text"/>								
GESCHICKLICHKEIT:	15	<input type="text"/>								
KÖRPERKRAFT:	13	<input type="text"/>								
STUFE:	10	<input type="text"/>								

LEBENSENERGIE:	34	<input type="text"/>													
ASTRALENERGIE:	62	<input type="text"/>													
ABENTEUERPUNKTE:	<input type="text"/>														

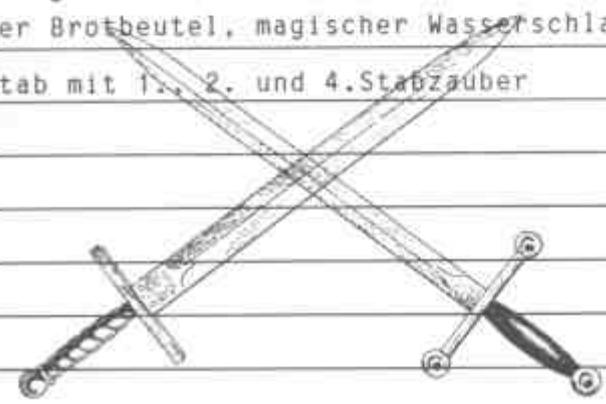
VERMÖGEN: 10 Silbertaler

ATTACKE: 13 PARADE: 12

Waffen: Schwert TP: 1 W + 5 TP: TP:

Rüstung: norm. Kleidung RS: 1 RS: RS:

Allgemeine Ausrüstung:
magischer Brotbeutel, magischer Wasserschlauch,
Zauberstab mit 1., 2. und 4. Stabzauber



Tragkraft: 1300 Mitgeführte Last: _____

Vorwort

Dieses Abenteuer ist für einen recht mächtigen Zauberer gedacht. So etwa die 10. Stufe seiner beruflichen Laufbahn sollte er erklimmen haben. Natürlich können sie sich Ihren Magier entsprechend den Angaben im Buch der Regeln selber zusammenwürfeln. Beachten Sie dabei aber bitte, daß

- die Gildeakademie zur Zeit wegen Renovierung geschlossen ist und deshalb keine Astralpunkte käuflich erworben werden können,
- mindestens zwei Drittel der Erfahrungsstufen dazu genutzt werden sollten, die Astralenergie zu erhöhen,
- aus irgendeinem unerfindlichen Grund der 3. Stabzauber nicht funktionieren will. Das bedeutet aber nicht, daß Ihr Magier diesen Zauber nicht erfolgreich abgelegt hätte, mithin ist es kein Hinderungsgrund für den 4. Stabzauber,
- an magischen Utensilien nur der magische Brotbeutel und Wasserschlauch vorhanden sind,
- ausnahmsweise dieser Zauberer mit göttlichem Dispens ein Schwert führen darf,
- aus dem Talentsystem nur einige für einen Magier leichte Talente Verwendung finden. Es sind

Schlösser öffnen/ Fallen entschärfen, Taschenspielerereien, Lesen und Schreiben, Gift neutralisieren, Diplomatie und Geruch/Geschmack erkennen. Mit anderen Worten, es stehen 11 Talentpunkte zur Verteilung an.

Einfacher machen Sie es sich aber, wenn Sie einen erfahrenen Zauberer, der uns kürzlich über den Weg lief, in dieses Abenteuer schicken. Sein Dokument finden Sie auf der (gegenüberliegenden) Seite.

Als Zauberer werden Sie natürlich viel zaubern wollen. In allen Abschnitten, in denen die Möglichkeit zur Zauberei besteht, sind die benötigten Astralpunkte angegeben. Dabei ist jedoch nicht der 1. Stabzauber berücksichtigt.

Während Sie durch dieses Abenteuer ziehen, sollten Sie auf einem Zettel immer die Nummern der Abschnitte notieren, durch die Sie gekommen sind. Es gibt ein paar Abschnitte, in denen es heißt „Gehen Sie zum letzten Abschnitt zurück“. Eine ordentliche Buchführung verhindert, daß Sie in solchen Fällen nicht weiter wissen.

Hintergrund

An sich liegt es Ihnen gar nicht, sich selbst zu loben. Aber es ist schon so: Sie sind ein recht erfahrener und mächtiger Zauberer. Ihr Ruf hat sich weit um Ihren Turm zu Anchopal verbreitet. Ein guter Ruf, auf den Sie stolz sind. Deshalb geschieht es gar nicht selten, daß Bittsteller die zahllosen Stufen zu Ihrem Arbeitszimmer emporkeuchen. Oft wollen diese Menschen und auch Nichtmenschen die lächerlichsten Dinge von Ihnen: Die Schwiegermutter in einen Wetzstein verzaubern, den Freund verliebt machen oder zwei Silberstücke in Gold verwandeln. Solche Dinge lehnen Sie in der Regel ab, es sei denn, es geht Ihnen mal wieder finanziell ganz, ganz schlecht. Seltener kommt einmal der Abgesandte irgendeines Mächtigen Aventuriens zu Ihnen. Diese Herren haben oft die herrlichsten Beutel bei sich, in denen es äußerst melodisch klimpert. Aber ihre Wünsche sind auch dementsprechend: Teilnahme am Kriegszug, um die Krieger mit einem *Armatrutz* oder *Fulminictus-Donnerkeil* zur rechten Zeit aufzumöbeln, ein Fläschchen mit dieser gewissen Flüssigkeit, die das Leben kurz und den Tod lang macht, oder ein *Claudibus-Clavistibor* für die Tür im Verlies, hinter der der rechtmäßige Thronerbe eingekerkert ist. Solche unmoralischen Wünsche lehnen Sie selbstverständlich ab – zumindest solange, bis der Preis stimmt. Fast nie dagegen kommt einmal auf einen Zauberer ein wirklich ehrenhafter und großer Auftrag zu.

Wen wundert es da, daß Sie diese Delegation aus Unau geradezu in eine Hochstimmung versetzt hat. Die Leute waren reichlich mit Barmitteln ausgestattet und machten dennoch einen durchaus ehrenhaften Eindruck. Ihre Geschichte war nicht allzu schreckerregend, und zudem würden Sie zur Abwechslung einmal auf der Seite der Guten stehen.

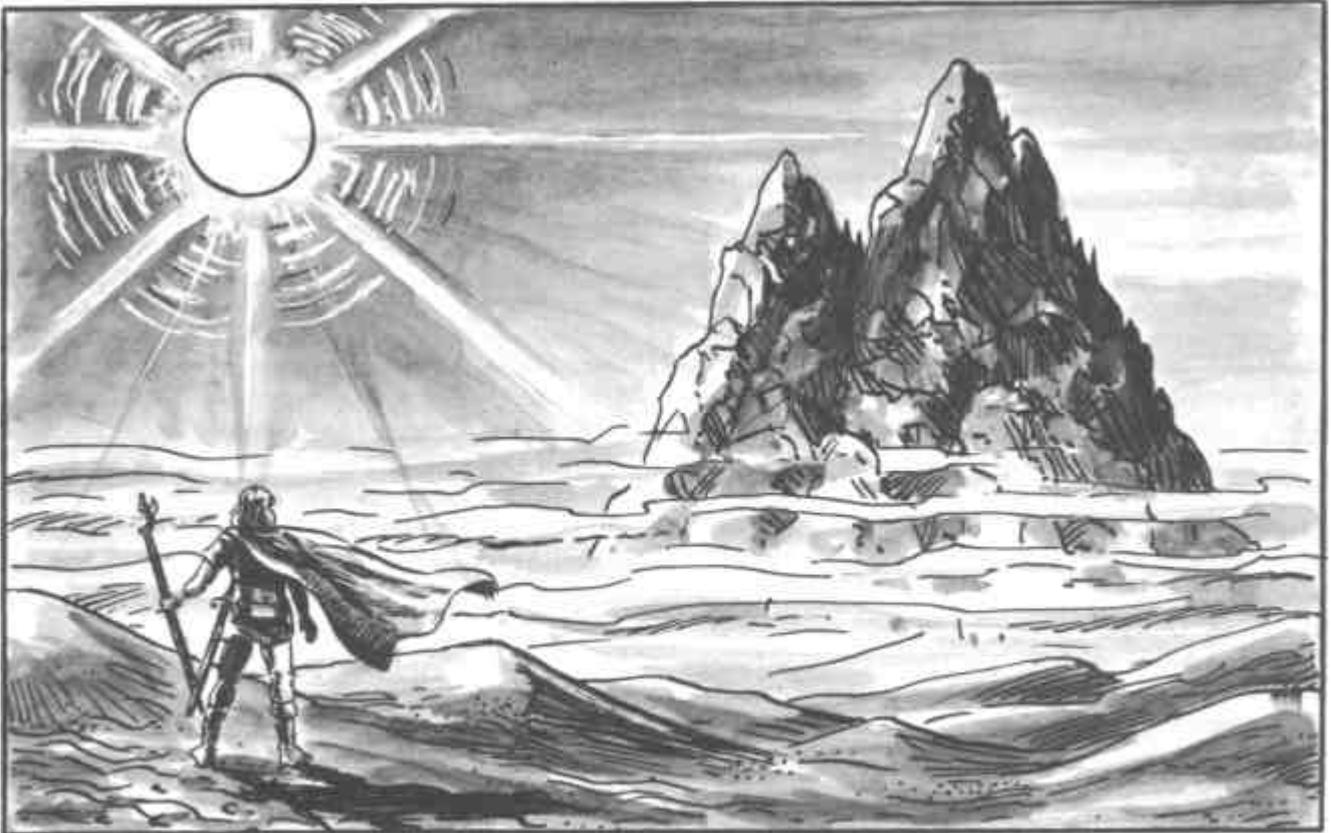
Es ging um die Aufklärung eines Geheimnisses in der Khom-Wüste. Die Stadt Unau am Cichanebi-See liegt am südlichen Rand dieser Wüste. Dort wird das Salz für den ganzen südlichen Teil Aventuriens gewonnen und in endlosen Karawanen vor allem zu den großen Städten des Westens transportiert. Dieser Weg führt durch die Wüste Khom.

Seit einiger Zeit nun kamen zwar immer noch die Salzkarawanen pünktlich in Methumis an, aber die in der Gegenrichtung nach Unau zurückgesandten Transporte mit dem Erlös der Salzverkäufe verschwanden immer häufiger spurlos und blieben schließlich ausnahmslos wie vom Erdboden verschluckt.

Ihre Aufgabe, so bietet Ihnen die Delegation aus Unau an, soll es sein, dieses Geheimnis zu lüften und die Ursache des Übels aus der Welt zu schaffen. Da der Lohn für die Aufgabe Ihnen wahrhaft fürstlich erscheint, willigen Sie ein und packen Ihre Sachen für die Reise.

Zunächst geht es mit dem Pferd nach Khunchom, dann mit dem Schiff nach Unau. Dort glücklich angekommen werden Sie auf das zuvorkommendste empfangen. Aber im Laufe der nächsten Tage, in denen Sie Ihre Abreise in die Wüste vorbereiten, verliert Ihre Aufgabe etwas von ihrem Reiz. Sie erfahren nämlich, daß Sie nicht der erste Zauberer sind, der sich dem Geheimnis auf die Spur setzt, und schon gar nicht der erste Abenteurer. Offensichtlich ist die Liste der Männer und Frauen, die Unau mit dem gleichen Ziel verließen und niemals zurückkehrten, lang. So gesehen erscheint Ihnen Ihr Turm in Anchopal nun als ein wirklich wunderschöner Aufenthaltsort, und Sie verstehen überhaupt nicht mehr, warum Sie ihn verlassen haben. Nachdem Ihnen eine Abordnung Unauer Bürger aber nochmals Ihre zu erwartende Belohnung vorgezählt hat, sind Sie dann doch bereit, Ihren Teil der Abmachungen zu erfüllen.

Leider finden Sie wegen des schlechten Rufes, der Ihrer Unternehmung vorauseilt, um keinen annehmbaren Preis einen Begleiter. Das ist schlimm, aber für einen Magier weit erträglicher als zum Beispiel für einen Abenteurer oder Krieger. So stellen Sie sich wohl oder übel darauf ein, allein loszuziehen. Ausgerüstet mit Ihrem unersetzlichen und unerschöpflichen magischen Brotbeutel und Wasserschlauch machen Sie sich auf in die grenzenlose Weite der Khom.



Nach einigen Tagen unter glühender Sonne, die Sie, wie Sie hoffen, in halbwegs nordwestlicher Richtung gegangen sind, sehen Sie eine Fata Morgana. Das ist nun für die Khom nicht ungewöhnlicher als für irgendeine andere Wüste. Sie sind daher auch in keiner Weise beunruhigt. Das Bild, das Sie von der heißen Luft vorgegaukelt bekommen, stellt einen einsamen Berg mit zwei Gipfeln dar. In der flachen Khom zwar merkwürdig, aber eben kein besonders sensationeller Anblick. Eigenartig ist dann aber, daß diese Fata Morgana nicht nach einiger Zeit verschwindet, wie man es von einer anständigen Luftspiegelung erwarten kann. So verdichtet sich bei Ihnen der Verdacht, daß dieser Ort sich als das Ziel Ihrer Reise herausstellen könnte. Um den Dingen auf den Grund zu gehen, ändern Sie Ihre Marschrichtung und gehen auf die Berge zu. Nachdem Sie noch näher herangekommen sind und sich nichts von der

ganzen Illusion aufgelöst hat, sind Sie sicher, an der richtigen Stelle zu sein. Doch bevor es Ihnen gelingt, zum Fuß der unmöglichen Berge vorzustoßen, stoßen Sie auf etwas anderes, nicht weniger Seltsames: Ein tiefer Graben zieht sich durch die Wüste. Er ist sicher mehr als 3 Meter breit und ebenso tief und sein gebogener Verlauf läßt vermuten, daß er vielleicht die Form eines Kreises hat. Aber auch Abzweigungen von diesem Hauptgang können Sie von Ihrem Standort aus erkennen und Gitter. Was die Wüste darüber hinaus an dieser Stelle für Geheimnisse verbirgt, können Sie nur erahnen. Es kribbelt Ihnen unter der Haut wie stets, wenn Sie Magie verspüren. Und auch die Neugier kennt jetzt keine Grenzen mehr. Fest packen Sie Ihren Zauberstab in der Linken und Ihr Schwert mit der Rechten. Dort, das könnte ein möglicher Abstieg in den Graben sein! Ihr Abenteuer beginnt!

Das Spiel

1a

An dieser Stelle scheint es noch am wenigsten lebensgefährlich zu sein, in den Ringschacht hinabzusteigen. Der felsige Rand ist etwas eingebrochen und Wüstensand bildet eine steile Rutsche nach unten. Sie wagen es, gleiten hinab und – es ist doch viel steiler als Sie gedacht hatten, eigentlich kaum noch ein Rutschen, mehr ein Sprung! Autsch! Sie rappeln sich hoch, zum Glück sind Sie nicht verletzt.

Schnell blicken Sie sich um. Aber kein Wächter taucht auf, kein Dämon grinst um die Ecke, nicht einmal eine Falle scheinen Sie ausgelöst zu haben.

1b

Was jetzt? Recht und links von Ihnen dehnt sich der Gang, direkt vor Ihnen ein vergittertes Tor. Wollen Sie nach links im Uhrzeigersinn den Gang hinuntergehen, geht es bei Abschnitt 13 weiter.

Oder sind Sie der Meinung, man sollte die allgemeine Beschaffenheit des Gangs erst einmal genauer untersuchen? Dann machen Sie das bei Abschnitt 193.

Vielleicht kommen Sie aber eher zum Ziel, wenn Sie rechts herum im Gegenuhrzeigersinn gehen: Abschnitt 23. Am interessantesten ist natürlich das vergitterte Tor. Sie können es sich bei Abschnitt 33 genauer ansehen.

2

Sie graben in wenig heldenhafter Manier mit den Händen im Sand. Das kostet Sie einen Charisma-Punkt, denn als Magier bei einer solchen Tätigkeit beobachtet zu werden, ist dem Ruf wenig zuträglich. Sie meinen, Sie wären nicht beobachtet worden? Wer kann das schon sagen, an so einem Ort, in so einem Abenteuer. Wenigstens finden Sie etwas: Zunächst einen kleinen Skorpion, der Sie in die Hand sticht. Sein Gift kostet Sie zwei Lebenspunkte. Doch

dann finden Sie auch noch einen großen goldenen Schlüssel.

Haben Sie schon eine Idee, was man damit anfangen könnte? Dann versuchen Sie es bei Abschnitt 54.

Wenn nicht, stecken Sie den Schlüssel ein. Vielleicht findet sich noch einmal ein Schlüsseloch dazu. Weiter bei Abschnitt 1b.

3

Bitte vergessen Sie nicht, sich die Astralpunkte abzuziehen (einmal 5 und weitere 3 pro Attacke). Der Kampf mit dem Schwert verläuft wie auf Seite 29 im *Buch der Regeln II* beschrieben.

Löst sich das Flammenschwert auf, bevor das Wesen des Chaos vernichtet ist, muß mit konventionellen Mitteln weitergekämpft werden.

Prägen Sie sich den Anblick dieses Monsters auf Seite 61 gut ein, und dann machen Sie bei Abschnitt 160 weiter.

4

Sie sollten bei allem Verdruß nicht vergessen: Dadurch, daß es immer im Kreis herumgeht, sparen Sie Kräfte und haben eine ständige Erfolgskontrolle. Kommen Sie nicht vom Fleck, sind Sie auch sonst nicht weitergekommen. So hat auch dieser Ort etwas Gutes. Und sollten Sie für sich das Allerschlimmste befürchten: In manchen Situationen kann Wahnsinn für ein armes Opfer geradezu die Erlösung bedeuten. Weiter bei Abschnitt 53.

5

Das war wohl nichts. Können Sie jetzt eine Probe Ihres Talentes, Schlösser zu öffnen (oder eine Klugheitsprobe + 3), ablegen, dürfen Sie es bei Abschnitt 31 noch einmal versuchen.

Andernfalls zuckt das Schicksal gelangweilt mit den Schultern: Für Sie wird sich der Stab nie mehr bewegen: Abschnitt **83**.

6

Wie stellen Sie, großer Magier, sich das denn vor? Ziehen Sie Ihr Schwert? Dann geht es bei Abschnitt **84** weiter. Oder schleudern Sie ein *Paralü-Paralein* durch das Gitter bei Abschnitt **116**?

7

Nach einiger Wühlerei haben Sie es geschafft. Sie stoßen durch den herabrieselnden Sand ins Leere: ein Gang. Noch sind die nach unten führenden Treppenstufen mit Sand bedeckt, aber Sie brauchen nicht mehr zu graben, sondern können leicht in die Tiefe rutschen. Am Fuß der Treppe angekommen herrscht Halbdunkel. Sie erkennen einen Gang, schmal, niedrig und offenbar leer.

Wenn Sie ihm entlang in das Ungewisse folgen wollen, dann bei Abschnitt **251**.

Oder aber Sie steigen die Treppe wieder ans Tageslicht und gehen weiter, im Uhrzeigersinn zu Abschnitt **23**, dagegen zu Abschnitt **83**.

8

Es ist ein leiser, klagender Laut, der von weither zu kommen scheint. Ein hypnotischer Zauber, ganz zweifellos. Er scheint direkt auf das Nervensystem zu wirken, denn Ihr Kopf, Ihre Gedanken sind völlig klar. Nur nützt Ihnen das gerade herzlich wenig, denn Ihr übriger Körper macht, was er will. Irgend etwas geht in Ihnen vor.

Ein Gegenzauber wäre fein. Allein, er muß scheitern, weil Sie die charakteristische Handbewegung nicht vollführen können. Möglich wäre es natürlich, die Hand mit Hilfe der *Telekinese* zu bewegen. Ein interessantes magisches Experiment. Aber alles zusammen würde immerhin 20 Astralpunkte erfordern.

So marschieren Sie zunächst wie ein Automat weiter in den Gang hinein, der von der bleichen Flamme Ihres Zauberstabes erhellt wird. Sie meinen, etwa eine halbe Stunde so gegangen zu sein, als Sie das Ende des Ganges vor sich sehen. Doch es entpuppt sich gleichzeitig als Beginn einer engen, nach oben

führenden Wendeltreppe. Stufe um Stufe werden Sie gezwungen, sie emporzusteigen. Nach einiger Zeit bemerken Sie zwei Dinge: Von oben fällt Licht herab, und ein bestialischer Gestank macht sich breit. Sie lassen Ihre magischen Möglichkeiten Revue passieren:

Teleportation – wäre möglich, aber wohin? Außerdem zu aufwendig. Dann natürlich die beschriebene Kombination aus **Telekinese** und **Gegenzauber**. Doch dazu ist die Gefahr noch nicht greifbar genug. Mit etwas Glück sollte man aber wenigstens das Augenzwinkern für ein *Visibili-Vanitar* hinbekommen. Wollen Sie es schon jetzt und für zwei Astralpunkte versuchen, dann gehen Sie nach Abschnitt **97**.

Ansonsten geht es weiter die Treppe nach Abschnitt **60** hinauf.

9

Um Sie herum Fels. Die dunklen Wände fliegen in rasender Fahrt vorbei. In Ihrem Kopf dreht sich alles und verzweifelt, aber vergeblich versuchen Sie, sich



an einen, nur einen einzigen Zauberspruch zu erinnern.

Doch dann ist der Sturz zuende. Es wird hell, Sie fliegen einen kurzen Augenblick durch die Luft und landen mit einem Krachen auf irgendeinem Steinfußboden (was zwei Lebenspunkte kostet). Etwas durcheinander rappeln Sie sich hoch, ordnen Ihre Kleider, überprüfen die Ausrüstung. Den Göttern sei Dank, der Zauberstab ist noch da und ganz! Schnell schauen Sie sich im Raum um – Sie sind allein.

Plötzlich aber läßt Sie ein Geräusch aufhorchen: Es sind Schritte. Irgend jemand, irgend etwas kommt näher. Löschen Sie das Licht Ihres Zauberstabes, dann geht es bei Abschnitt **157** weiter. Verabscheuen Sie aber jede Vorsichtsmaßnahme, jedes Zaudern und Zögern, jetzt, wo es zum Entscheidungskampf geht und nähern Sie sich festen Schrittes der einzigen Tür im Raum, dann, ja dann – auf zu Abschnitt **246!** Eine ganz andere Möglichkeit steckt vielleicht in der großen Truhe, die an einer der Wände steht. Eine Möglichkeit zum Verstecken vielleicht? Wenn Sie es versuchen wollen, dann bei Abschnitt **42**.

10

Nach einem abenteuerlichen Abstieg sind Sie diesmal heil am Boden der Höhle angekommen. Sie gehen die paar Schritte bis zur Felswand und unterziehen sie einer sorgfältigen Prüfung. Leider mit negativem Ergebnis.

Nach diesem Mißerfolg gehen Sie nun doch zu dem unbekanntem Gang hinüber, um vielleicht woanders den allgegenwärtigen, aber doch so ungreifbaren Gegner aufzuspüren: Abschnitt **66**.

Sie können sich aber auch noch einmal an das Erklettern der Statue machen, was wieder eine Geschicklichkeitsprobe erfordert. Mißlingt sie, kostet das einen Lebenspunkt. Schließlich stehen Sie da, wo Sie schon einmal gestanden haben: Abschnitt **212**.

11

Hinter der Tür verspüren Sie einen Hohlraum, nicht groß, aber deutlich wahrnehmbar. Doch sehen können Sie nichts. Der Raum ist dunkel! Keine Spur von Licht, das einen Türspalt erleuchten könnte.

„Nicht mit mir“, denken Sie und gehen achselzuckend weiter zu Abschnitt **122**. Oder wollen Sie es wissen? Dann muß man wohl die Tür, oder was

immer das sein mag, aufmachen. *Foramen-Foraminor* mit 8 Astralpunkten führt zu Abschnitt **98**, eine gegen die Felswand gestemmte Schulter aber zu Abschnitt **29**.

12

Ein wirklich gut gemachter Illusionszauber, wirklich! Gerade sengt es Ihnen die Augenbrauen ab und die ersten Barthaare kräuseln sich knisternd. Bitte legen Sie eine Mutprobe + 4 ab.

Gelingt sie, dann wagen Sie den Sprung auf die glühende Mauer zu und finden sich bei Abschnitt **188** wieder. Mißlingt die Probe, haben Sie doch noch im letzten Augenblick kalte Füße bekommen. Sie ziehen sich ein paar Schritte zurück und überlegen. Ein magischer Schild für 3 Astralpunkte und dann gesprungen – Das würde Sie zu Abschnitt 231 führen. Auch zu einem kräftigen **Gegenzauber** ist es nie zu spät, auch wenn er mit 15 Astralpunkten ganz schön an die Substanz geht. In diesem Fall weiter bei Abschnitt **30**. Möglicherweise ist die beste aller Ideen aber, mit Hilfe der **Telekinese** und 5 Astralpunkten zu versuchen, einen Stein aus der glühenden Mauer herauszustoßen: Abschnitt **250**.

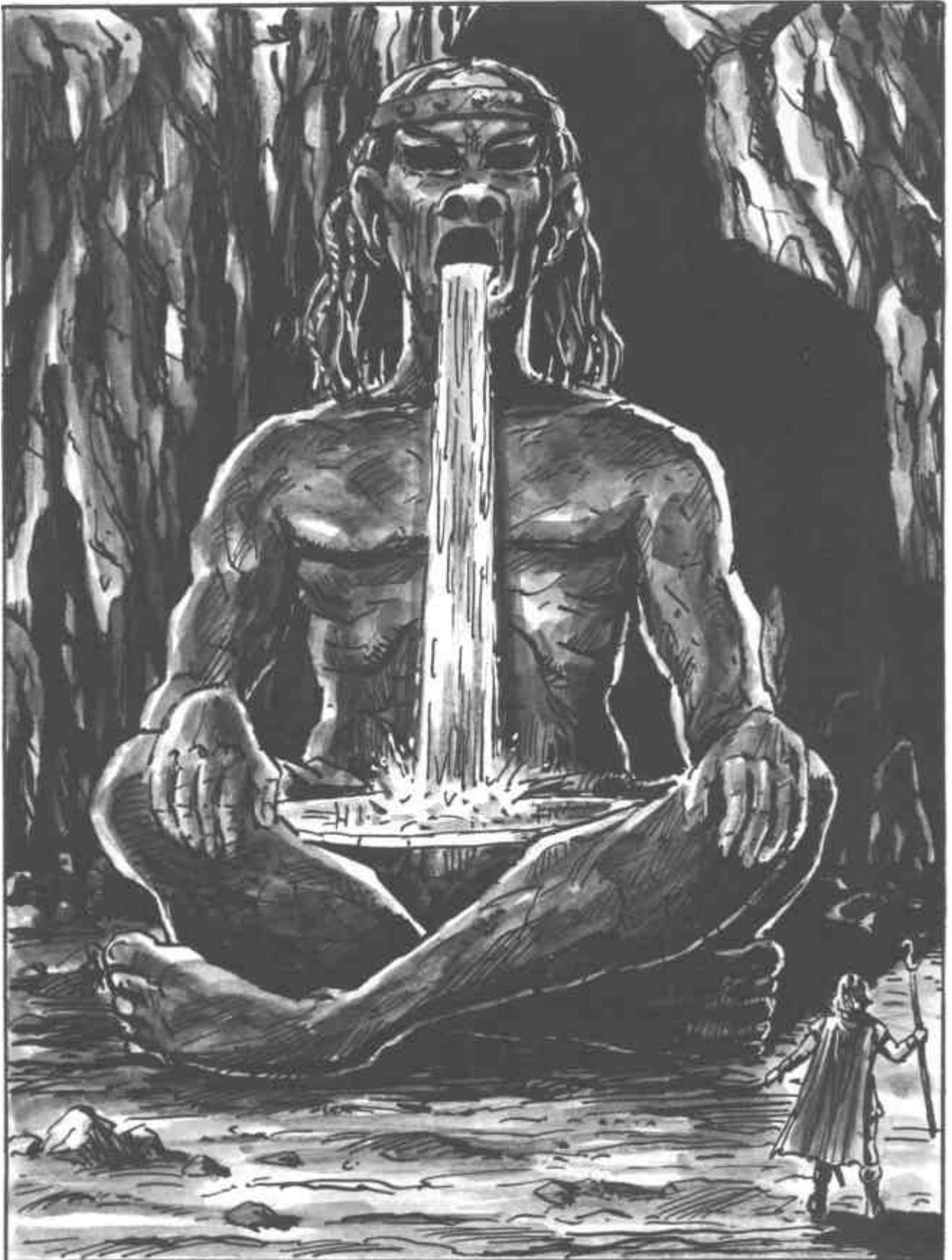
13

Sie erreichen ein neues Tor in der Innenseite des Ringganges. Laufen Sie weiter im Uhrzeigersinn? Dann geht es bei Abschnitt **53** weiter. Oder entschließen Sie sich, jetzt in der Gegenrichtung weiterzugehen? Dann kämen Sie zu Abschnitt **1b**. Andererseits kann man aber auch nicht endlos im Kreis herumlaufen. Möglicherweise wollen Sie deshalb lieber das Tor untersuchen (Abschnitt **44**)?

An der Außenwand des Ganges, der sich von hieraus gegen den Uhrzeigersinn erstreckt, kommt es Ihnen vor, als ob – oder etwa nicht? Sie entschließen sich, nachzusehen bei Abschnitt **73**.

14

Halbblind mit versengten Haaren und brennenden Kleidern taumeln Sie vorwärts. Verzweifelt krampfen Sie die Hände um Ihren Zauberstab – nur ihn nicht verlieren. Über irgend etwas stolpern Sie, schlagen lang hin auf die glühend heißen Steine.



Ziehen Sie sich 5 Lebenspunkte ab! Irgendwie kommen Sie wieder auf die Beine. Doch Ihr Bewußtsein beginnt, Sie zu verlassen. Endgültig mehr tot als lebendig taumeln Sie dahin, dann wird es schwarz vor Ihren Augen. Schreiben Sie eine Null hinter Ihre Lebenspunkte! Das Ende steht bei Abschnitt **91**.

15

Glücklich der Magier, der jetzt noch über einen solch beeindruckenden Vorrat an Astralpunkten verfügt. Jeder Versuch, den Stab in den Ring zu fädeln, kostet 12 Astralpunkte und erfordert eine gewisse Geschicklichkeit. Geben Sie eine Probe davon. Mißlingt sie, ist ein neuer Versuch fällig – mit Astralpunkten. Oder Sie versuchen es wieder mit der Handmethode bei Abschnitt **77**. Gelingt Ihnen das Kunststück, den Stab in den Ring zu zaubern, sind Sie aller Sorgen ledig – fast aller, wie Sie in Abschnitt **195** sehen werden.

16

Sie Lüstling, das kostet Sie 8 Astralpunkte. Würfeln Sie bitte mit sovielen sechsseitigen Würfeln, wie Ihrer Erfahrungsstufe + 1 entspricht. Wieviele Augen haben Sie zusammengebracht? Mehr als 40? Dann geht es bei Abschnitt **219** weiter. Sonst aber bei Abschnitt **65**.

17

Sie stehen in der unheimlichen Dimensionslosigkeit eines finsternen, unbekanntes Raumes. Das gewaltige Rauschen, das Sie lächerlicherweise noch vor nicht allzulanger Zeit für Regen gehalten haben, schlägt von allen Seiten über Ihnen zusammen. Die Luft ist mit Spannung geladen und trieft vor Feuchtigkeit: Irgendwo muß es hier einen Wasserfall geben.

Ohne Licht kommen Sie nicht weiter. Es ist nur die Frage, ob Sie sich vorher unsichtbar machen (2 Astralpunkte pro Spielrunde) oder sich einen magischen Rüstschild (2 oder 3 Astralpunkte pro Kampf- runde) zulegen. Dann entzünden Sie die Spitze Ihres Zauberstabes. Das ungewisse magische Licht und die zuckenden Schatten lassen vor Ihren Augen ein gespenstisches Bild entstehen.

Das Geheimnis des Rauschens ist also geklärt: Ein

mächtiger Wasserfall ergießt sich aus dem Maul des monströsen Standbildes und bildet in seinem Schoß einen See ohne erkennbaren Abfluß.

Die Statue ist gut und gerne 20 Meter hoch, der Kopf allein hat Ihrer Schätzung nach 5 Meter Durchmesser. Soweit Sie es von hier unten erkennen können, bilden die Augen ebenso wie das Maul Öffnungen, durch die ein Mensch in das Innere des Kopfes gelangen könnte. Von der Oberseite des Kopfes hängen struppige Haare herunter, jedes einzelne so dick wie ein Tau. Wollen Sie die Statue ersteigen? Dann bei Abschnitt **95**. Oder wollen Sie zunächst die Höhle einer genaueren Prüfung unterziehen? Dann nach Abschnitt **66**.

18

Sie stehen auf der linken Schulter des Kolosses und strecken sich vergeblich zum Ohr hinauf. Es ist zu weit oben – oder Sie sind zu klein. Sind Ihnen Ihre Neugier 30 Astralpunkte minus Ihre Erfahrungsstufe wert, dann bringt Sie eine **Teleportation** nach Abschnitt **196**. Andernfalls sollten Sie es mit einem anderen Sinnesorgan versuchen: Abschnitt **210**.

19

Hinter dem Fels ist die Höhle. Zu dieser wesentlichen Erkenntnis verhelfen Ihnen die Astralpunkte. Sie meinen, Sie hätten sich die Punkte sparen können~ Tja – nicht immer ist alles, was ein Zauberer anpackt, wohl getan. Versuchen Sie einen anderen Weg bei Abschnitt **117**.

20

Sie materialisieren genau unterhalb der Zähne – mitten im reißenden Wasserstrom. Da gibt es kein Halten: Abschnitt **185**.

21

Heftig mit den Flügeln schlagend nähern sich die beiden Ungeheuer. Werden Sie von ihnen etwa gesehen? Oder gehen sie einfach auf die Stelle zu, an der sie ihr Opfer erwartet hätten, das dann zu ihrer Verblüffung ausblieb? Da bleibt keine Zeit für lange

Überlegungen. Wollen Sie Ihr Heil im Überraschungsangriff suchen, dann bei Abschnitt **61**. Eine etwas zurückhaltendere Lösung wäre es, sich möglichst lautlos seitwärts an der Felswand davonzudrücken: Abschnitt **119**.

22

Es klingt ganz typisch nach Bronze auf Stein. Dieser helle Klang – wenn nichts dahinter ist. Sie können jetzt eine Probe Ihres Talentes, Geheimfächer zu finden (oder Ihrer Geschicklichkeit), ablegen. Falls das mißlingt, ist **1b** der nächste Abschnitt für Sie.

Haben Sie aber mit viel Glück eine hohl klingende Stelle in der äußeren Gangwand gefunden, können Sie

- mit Ihrem Schwert versuchen, die Wand aufzustemmen: Abschnitt **94**.
- einen **Zauberblick** versuchen, um sich Klarheit zu verschaffen: Abschnitt **45**
- gleich mit **Foramen-Foraminor** zum Kern der Sache vorstoßen: Abschnitt **32**
- weil Ihnen die Gefahr, das Böse zu wecken, zu groß erscheint, lieber unauffällig weiterschleichen: Abschnitt **1b**.

23

Im Uhrzeigersinn und in der Gegenrichtung erstreckt sich der gekrümmte Ringgang. Wieder stehen Sie an einer Stelle, wo nach innen, zum Zentrum der Anlage, ein schmaler Gang abzweigt. Der Gang ist mit einem Tor aus Bronzestäben verschlossen. Sie vermuten, daß es sich mit Ihren Mitteln kaum wird öffnen lassen. Trotzdem gehen Sie hin, um das Tor näher zu untersuchen? Dann lesen Sie Abschnitt **218**.

Wenn Sie von Ihrem Standort aus in Richtung Uhrzeigersinn blicken, so sieht der Gang leer und langweilig aus. Aber Sie halten das für Grund genug, ihn näher in Augenschein zu nehmen? Dann auf nach Abschnitt **126**.

Ohne Zeitverschwendung weiter im Uhrzeigersinn gelangen Sie zu Abschnitt **1b**, nimmt man die entgegengesetzte Richtung, findet man sich bei Abschnitt **83** wieder. Unterwegs entdecken Sie einen auffälligen Sandhaufen auf dem Boden. Wenn Sie Ihren Weg unterbrechen und den Haufen untersuchen wollen, nur zu: Abschnitt **64**.



24

Plötzlich bemerken Sie, daß der Schleier am Ende des Ganges verschwunden ist. Aber bevor Sie richtig erkennen können, was er Ihren Blicken verborgen hatte, erscheint dort wie aus dem Nichts der erstaunlichste Türhüter, den Sie je zu Gesicht bekommen haben. Es ist eine Frau. Eine junge Frau in der Tracht der Wüstennomaden. Sie kommt den Gang herunter auf Sie zu, und bei jedem Schritt hüpfen die langen schwarzen Locken, die ihr fein geschnittenes Gesicht umrahmen.

Eine scharfe, leicht gebogene Nase weist sie unverkennbar als Bachachni aus, als Tochter des Scheichklans, der königlichen Herrscher über Leben und Tod in dieser Wüste.

Mit einem spitzbübischen Lächeln in den Augen spricht sie Sie an:

„Sieh da, ein Wanderer! Es ist in dieser Gegend selten geworden, daß Reisende Einlaß begehren in meine Herberge.“

Das Mädchen greift zu einem Schlüssel, der an einem seidenen Band von seinem Gürtel hängt. „Ich sehe es deinem Gesicht an, daß du erschöpft bist, aber auch,

daß du nichts Böses im Sinn hast. Ich glaube, ich werde dir öffnen.“

Unterbrechen Sie das schöne Kind an dieser Stelle, so tragen Sie die Folgen bei Abschnitt **6**.

Oder hören Sie ihrer hellen Stimme weiter zu? An einer Stelle, an der Sie es beim besten Willen nicht vermutet hätten, öffnet sie eine kleine Klappe in der Felswand und steckt den Schlüssel hinein. Einen Augenblick später ist das trennende Gitter verschwunden, als ob es sich in Luft aufgelöst hätte. Einladend weist das holde Wesen mit der Hand den Gang entlang: „Tritt ein in meine bescheidene Herberge. Ich will versuchen, dir ein Mal zu bereiten, damit du wieder zu Kräften kommst. Und vielleicht bist du willens, mir ein wenig die Langeweile zu vertreiben – mit Geschichten über Abenteuer, die du zweifellos zahlreich erlebt hast.“

Wenn Sie ihrer Einladung folgen und den Gang betreten, der in die Herberge führt, dann bei Abschnitt **57**.

Vorsicht ist die Mutter der Glastruhe. Sie konzentrieren sich auf ein *Sensibar* – *wahr und klar*, ziehen sich 5 Astralpunkte ab und schlagen Abschnitt **208** auf.

25

Es ist ein kleiner, runder Raum, der einen ausgetrockneten Brunnen enthält. Der Brunnen ist mit einem gemauerten Rand versehen und hat einen Durchmesser von knapp einem Meter. Beugt man sich über den Rand, kann man bis auf den Grund sehen: Es ist nicht tief, etwa 4 Meter, aber es scheint, daß sich der Brunnenschacht nach unten zu einer geheimen Kammer erweitert.

Oben, vom Brunnenzimmer aus, können Sie in die Öffnungen von fünf Gängen schauen, die sich von hier aus strahlenförmig nach außen erstrecken. Es gibt nur einen Weg, der weiter zu führen scheint: nach unten.

Haben Sie die Kraft und die Astralpunkte (30 weniger Ihre Erfahrungsstufe) für eine **Teleportation**? Dann sind Sie bei Abschnitt **47**. Oder stemmen Sie sich mit Rücken und Füßen gegen die Felswände und steigen so auf konventionelle Weise in die Tiefe? Dann bitte eine Kraftprobe. Sollte sie mißlingen, streichen Sie bitte einen Lebenspunkt – es waren schließlich nur 4 Meter.

Auf jeden Fall finden Sie sich unten bei Abschnitt **47** wieder.

26

Eines Tages wird man Sie vielleicht finden. Die Haare weiß und schütter, im Gesicht eine blöde Leere. Wahrscheinlicher aber ist, daß man Sie nie finden wird. „Verschollen“, werden die Leute sagen – wenn sie sich überhaupt an Sie erinnern. Ob diese Form des Wahnsinns weh tut? Wir wollen es nicht hoffen, denn es wird noch einige Zeit dauern, bis Sie verhungert sind.

27

In dem Kampf, in den Sie jetzt gehen, sind Sie glücklicherweise unsichtbar. Darum dürfen Sie in jeder Kampfrunde zweimal zuschlagen, einmal sogar, ohne daß der Gegner parieren darf: Weiter bei Abschnitt **213**.

28

Sie besprechen das Problem und nach einigem Nachdenken fördern die Menschenvögel aus ihrem Halsgefieder zwei Amulette zutage. Es sind große Bergkristalle an einem goldenen Kettchen. Im Inneren der Steine eingebettet je ein goldener Ring, der über und über mit funkelnden Edelsteinen besetzt ist.

Wollen Sie beide Steine haben, dann versuchen Sie es bei Abschnitt **198**. Geben Sie sich aus gutem Grund mit einem zufrieden, dann ist Abschnitt **121** Ihr Ziel.

29

Autsch! Eine verstauchte Schulter – oder ist sie geprellt? – kostet einen Lebenspunkt. Haben Sie einmal daran gedacht, daß die Tür vielleicht zum Gang hin aufgehen könnte? Sie hebeln die Tür vorsichtig mit der Schwertspitze auf, da schlagen Ihnen lodernde Flammen entgegen, instinktiv springen Sie zurück. Wabernde Hitze umgibt Sie, treibt Sie weiter von der Tür weg.

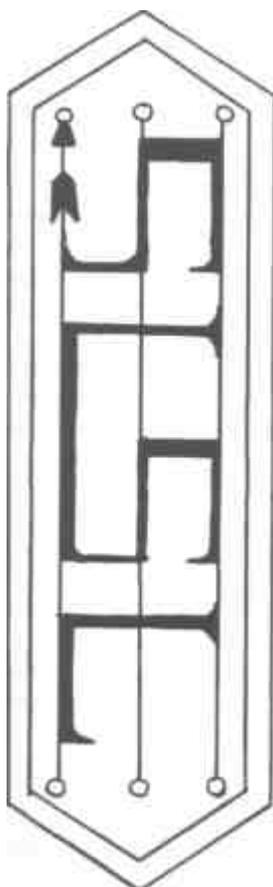
Vermutlich können Sie mit einem **Gegenzauber** und den zugehörigen 15 Astralpunkten den ganzen Spuk auslöschen. Dann käme Abschnitt **71** in Frage. Wenn Sie sich aber richtig an die Weisheiten Ihres alten Zauberlehrers erinnern, dürfte das bei einem reinen Illusionszauber gar nicht notwendig sein. Und übrigens, was soll in dieser winzigen Kammer so Interessantes zu finden sein? Wenn Sie also mit

einem Satz an der Tür vorbeispringen wollen, um den Gang entlang zu gehen: Abschnitt **137**. Andererseits, wenn es nicht weh tut, kann man auch noch einmal nachsehen, was das Feuer verbirgt. Nur erfordert der Sprung in die Flammen soviel Mut, daß eine Probe + 3 notwendig wird. Mißlingt sie, dann bleibt immer noch der Sprung an der Tür vorbei. Gelingt die Probe, springen Sie in Abschnitt **144**.

30

So ein Gegenzauber, wenn man die nötigen Punkte hat, ist doch eine feine Sache: Vor Ihren Augen fällt der ganze Zauber in sich zusammen. Keine Mauer, kein Feuer, keine Hitze – nur ein leerer, dunkler Gang, auf dessen Boden ein paar Steine liegen. Weiter bei Abschnitt **158**.

31



Eher oberflächlich, nach so vielen vergeblichen Versuchen, streichen Ihre Finger wieder einmal über einen Bronzestab. Aber da! Was ist das? Ein winziges Relief, eine kleine Gravur in der Oberfläche. Sie versuchen vorsichtig, den Stab zu bewegen: Er gibt nach. Sie stellen fest, daß er sich nach rechts und links, oben und unten drehen und verschieben läßt. Wahrscheinlich kommt es auf die richtige Kombination an. Welche versuchen Sie?

Rechts-hoch-links-links-hoch-rechts-rechts-hoch-links-herausziehen, bräuchte Sie zu Abschnitt **5**, links-hoch-rechts-rechts-hoch-links-runter-links-hoch-hoch-rechts-rechts-hoch-links-runter-links-herausziehen wäre Abschnitt **115**.

32

Zunächst einmal kostet es 8 Astralpunkte und dann ist eine Geschicklichkeitsprobe abzulegen. Mißlingt die, trifft Sie der aus der Wand fliegende Stein am Kopf: Sie verlieren einen Lebenspunkt.



Es hat sich eine kleine Kammer aufgetan, die leider leer ist. Allein ein kleiner goldener Haken schimmert im Dunkel. Richtig dafür geschaffen, einen Schlüssel daranzuhängen. Falls Sie einen dabei haben und ihn an den Haken hängen wollen, dann bitte sehr bei Abschnitt **124**. Sollte Ihnen aber der Schlüssel fehlen oder die rechte Lust, ihn zu benutzen: Abschnitt **1b**.

33

Das Tor ist etwa zwei Ellen breit und hat in anderthalb Mannshöhen einen steinernen Querbalken mit einem ebenso kunstvollen wie rätselhaften Relief. Das Tor ist mit einem Gitter aus senkrechten Bronzestäben verschlossen. Da zwischen den kräftigen Stäben kaum eine Handbreit Luft ist, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Das Tor öffnen oder draußen

(vielleicht aber auch drinnen) bleiben. Hinter dem Tor erstreckt sich ein kahler Gang zum Zentrum dieser ganzen Anlage. Doch was sich dort befindet, ist wie durch einen geheimnisvollen Schleier Ihrem Blick verborgen. Also, was nun? Versucht es der Magier mit einem naheliegenden **Foramen-Foraminor**? Das Ergebnis siehe bei Abschnitt **43**.

Da mit Körperkraft allein hier nichts zu holen ist, bleibt nur der Weg weiter den Gang entlang: Abschnitt **1b**. Oder sollte sich eine der Bronzestangen bewegen lassen? Versuchen Sie es bei Abschnitt **114**.

34

Der Anblick, der Ihnen die Nackenhaare sträubt, kostet 7 Astralpunkte. Aber das sollte er Ihnen wert sein. Denn durch die Felsplatte etwas undeutlich und verschwommen sehen Sie ein Geschöpf ohne Beispiel in dieser Welt. Prägen Sie sich den Anblick auf Seite 61 gut ein und kehren Sie hierher zurück.

Wenn Ihnen jetzt noch der Sinn nach einem **Foramen-Foraminor** steht, bitte 8 Astralpunkte abziehen und auf nach Abschnitt **204**. Vielleicht ist es aber doch weit angebrachter, still das Weite zu suchen: Abschnitt **13**.

35

Obwohl Sie kein Anfänger und Zaubelerhrling mehr sind, ist das Drehen eines Schlüssels mit Hilfe der **Telekinese** auch für Sie neu. Legen Sie eine Probe Ihres Talentes, Schlösser zu öffnen, ab. Oder eine Geschicklichkeitsprobe + 2. Gelingt der Wurf, ist das Tor offen und Sie eilen zum Ziel Ihrer Wünsche, dem Zentrum des steinernen Rades bei Abschnitt **25**.

Mißlingt Ihnen der Versuch, können Sie es mit **Telekinese** und 5 Astralpunkten noch einmal versuchen. Auf diese Weise und mit einigem Pech können Ihnen natürlich die Astralpunkte ausgehen. Eine Situation, in der sich gerade ein Magier fragen sollte, ob es überhaupt noch Sinn hat, weiterzumachen. Also gut, versuchen Sie es bei Abschnitt **131**.

36

Wer hätte das gedacht: Der hochberühmte Magier als Akrobat! Es ist nun wirklich nicht einfach, in eine

auch noch so große Nase zu kriechen, ganz zu schweigen von der sperrigen Ausrüstung, die Sie mit sich führen: Sie müssen schon eine Probe Ihrer Geschicklichkeit + 2 ablegen. Gelingt sie Ihnen, schaffen Sie es, kopfüber hängend beide Beine um die Nasenspitze geklammert, sich in das rechte Nasenloch der Statue einzufädeln bei Abschnitt **165**.

Mißlingt Ihnen die Probe, stürzen Sie mit dem Wasserstrahl, der dem steinernen Monster aus dem Maul quillt, in die Tiefe: Abschnitt **185**.

37

Auf der gegenüberliegenden Höhlenwand tanzt ein riesiger Schatten: Ihr eigener. Darüber hinaus eröffnet Ihnen der Ausblick keine neuen Perspektiven.

Sie kommen allerdings auf die Idee, mit den Fingern ein paar nette Schattenspiele zu veranstalten: Abschnitt **211**.

Oder Sie legen statt dessen eine Probe Ihrer Klugheit +2 ab. Gelingt sie, machen Sie bei Abschnitt **67** weiter.

Ohne Probe bleibt nur der Weg zu Abschnitt **88**.

38

Befreit atmen Sie auf. Es ist, als ob ein dunkler Schatten von Ihren Gedanken gezogen wird. Noch ein, zwei Stufen, dann – der Anblick läßt Sie erstarren. Sehen Sie auf Seite 57 nach, warum, und dann kehren Sie hierher zurück.

Ihr erster Impuls ist, zu fliehen. Nur: Der Weg zurück verspricht keine Hoffnung, dieses Abenteuer erfolgreich zu beenden. Versuchen Sie es bei Abschnitt **21**.

39

Das **Bannbaladin** wirkt, Sie atmen einmal tief durch. Sollten Sie irgendwann einmal unsichtbar gewesen sein, jetzt sind Sie es jedenfalls nicht mehr. Flügelschlagend verneigen sich die beiden Sirenen vor Ihnen.

Tragen Sie den Wesen, die man ja kaum noch als Monster bezeichnen kann, Ihre Sorgen vor?

Dann bei Abschnitt **69**. Oder warten Sie ab, ob Ihre neuen Gefolgsleute etwas zu sagen haben: Abschnitt **225**?

40

Natürlich! Sie sind ein bedeutender Magier und da sollte es Ihnen entgangen sein, daß ein magischer Ring im Inneren der Amulette steckt? Damit ist auch die Erklärung für das eigenartige Verhalten des Schwarzen Zauberers und seiner Höllenbrut den beiden Mädchen gegenüber gefunden. Im Amulett, um den Hals getragen, entwickelt ein magischer Ring nur einen Teil seiner Kräfte, aber das hat offensichtlich ausgereicht, die Monster vom Töten abzuhalten. Auch der Schwarze Zauberer war wohl ziemlich beeindruckt, so daß er die Mädchen nur verzauberte, anstatt sie zu vernichten. Jetzt steckt der magische Ring an Ihrem Finger und zum ersten Mal in diesem Abenteuer haben Sie das Gefühl, es könnte vielleicht gut ausgehen.

Sie versprechen den beiden Sirenen, sie furchtbar zu rächen. Zum Dank dafür zeigen sie Ihnen ein Loch in der Rückwand der Höhle. Dort beginnt eine schmale, steile und ziemlich glatte Steinrutsche in die Tiefe. Angeblich der einzige Weg in die Zitadelle des Schwarzen Zauberers: Also stürzen Sie sich hinein – in Abschnitt 9.

41

Nichts! Kein Glühen und kein Leuchten. Löschen Sie nun Ihren Zauberstab, dann geht es bei Abschnitt 227 weiter. Oder schleichen Sie so vorsichtig weiter nach Abschnitt 122?

42

So schnell es geht hasten Sie zur Truhe, stemmen sich unter den Deckel – oh, verflucht, es soll abgeschlossene Truhen geben. Haben Sie keinen Schlüssel dabei oder befürchten obendrein, daß die Truhe voll und damit sowieso kein gutes Versteck ist: Drehen Sie sich um, bevor es zu spät ist.

Weiter geht es bei Abschnitt 246.

Erinnern Sie sich aber an einen Schlüssel in irgendeiner Tasche, können Sie bei dem Abschnitt 232 weitermachen.

43

Das hat 8 Astralpunkte gekostet und leider hat sich nichts getan! Das Tor hat nicht einmal gezittert. Eine

pure Verschwendung magischer Kräfte. Wenn das so weitergeht...

Oder war da doch etwas? Irgendwie haben Sie fast unbewußt direkt vor Ihren Füßen eine Bewegung im Sand erahnt. Ob das mit dem Zauberspruch zusammen hing? Wenn Sie im Sand nachschauen wollen, dann bei Abschnitt 203. Wenn Ihnen aber Ihre Gesundheit lieb ist und Sie sich vor Skorpionen fürchten: Zurück zu Abschnitt 1b.

44

Der Anblick ist für Sie nicht neu: Ein schmales, zwei Ellen breites Tor verschließt einen Gang zum Mittelpunkt dieses in den Fels gehauenen Rades. Der Gang ist kahl und an seinem Ende wabert ein Schleier wie von heißer Luft, so daß Sie nichts Genaues erkennen können.

Über dem Tor fehlt hier der steinerne Querbalken, den Sie von ähnlichen Orten her kennen. Dafür sind die über mannshohen Bronzestangen, die den Weg versperren, oben nadelspitz. An ein Durchkommen ist nicht zu denken. Enttäuscht geben Sie auf und



versuchen Ihr Glück woanders bei Abschnitt 13. Sagt Ihnen diese Möglichkeit gar nicht zu und haben Sie noch den einen oder anderen Astralpunkt übrig, versuchen Sie es ruhig mit einem *Foramen-Foraminor* bei Abschnitt 205. Sollten Sie es aber ganz genau wissen wollen, können Sie auch jeden Stab genau unter das Magnifizierglas nehmen: Abschnitt 114.

45

Das kostet Sie 7 Astralpunkte. Dafür erkennen Sie aber auch hinter einer Handbreit solidem Fels eine kleine Kammer. Leider ist sie bis auf einen kleinen goldenen Haken leer.

Enttäuscht ziehen Sie weiter. An dieser Stelle wird das Geheimnis der Wüste sicher nicht gelöst. Also zurück zu Abschnitt 1b.

Oder gehen Sie, hartnäckig wie Sie nun einmal sind, unverzüglich daran, die Kammer zu öffnen? Dann nach Abschnitt 22.

46

Bevor Sie die Waffe aber endgültig in Ihr Arsenal einreihen, möchten Sie doch sicher wissen, was in ihr steckt? Sie versuchen es mit **Magiegespür** und 5 Astralpunkten bei Abschnitt 150. Oder setzen Sie zu einem Probewurf den Gang entlang an? Dann weiter bei Abschnitt 130.

47

Schließlich stehen Sie in einem runden Raum. Über Ihnen ein kreisrunder Fleck Tageslicht.

Der Raum hat außer dem Loch oben noch drei Ausgänge. Einer in Ihrem Rücken, aber der ist von Sand verschüttet.

Vor Ihnen, direkt nebeneinander, die toten, leeren Augen zweier Gangöffnungen. Sie entzünden das Licht an der Spitze Ihres Zauberstabes und leuchten in die Öffnungen. Es scheint, als ob die Gänge wie zwei ausgestreckte Finger einer Hand auseinanderstreben würden.

Sie entscheiden sich spontan für den linken Gang und gehen zu Abschnitt 136. Oder hat es ihnen aus geheimnisvollen Gründen der rechte Gang angetan? Dann zu Abschnitt 153. Ein vorsichtiger Magier

kann natürlich auch 5 Astralpunkte spendieren für ein **Magiegespür**. Das führt dann nach Abschnitt 184.

48

Sie zucken ratlos die Schultern, spucken kräftig in den Staub und machen sich an den Abstieg bei Abschnitt 66.

49

Das unsichtbare Seil, das Sie schon die ganze Zeit gängelt, zieht Sie auch die letzte Stufe hinauf – mitten ins Chaos. Wenn Sie wissen wollen, was wir meinen: Sehen Sie es sich auf Seite 57 an und kehren Sie hierher zurück.

Natürlich, es waren Sirenen, die Ihnen die Sinne umnebelt hatten. Irgend jemand muß ihnen gesteckt haben, daß Beute die Treppe heraufkommt. Jetzt hocken sie da, riesig, gefiedert, hungrig und scharfklaugig. Eigentlich kann man es Ihnen noch nicht einmal zum Vorwurf machen, vielleicht lag es nur an den Astralpunkten, vielleicht waren Sie auch etwas unentschlossen. Wie dem auch sei – den beiden Sirenen hat es geschmeckt! Versuchen Sie es doch einmal bei Abschnitt 1.

50

Sie stecken das Schwert wieder ein. Nicht zum ersten Mal in diesem Abenteuer haben Sie voreilig und hitzköpfig gehandelt.

Dabei hat man Ihnen doch die allerbeste Ausbildung angedeihen lassen.

Mit einem *Bannbaladin* und 12 Astralpunkten könnte es Ihnen vielleicht gelingen, einen etwas diplomatischeren Weg einzuschlagen über Abschnitt 39.

Auch wäre es denkbar, einmal die sonstigen Hilfsmittel eines Reisenden zu prüfen. Haben Sie mehr als das, womit Sie aufgebrochen sind in Ihren Taschen? Dann ist vielleicht Abschnitt 80 das Richtige.

Wollen Sie aber Ihre magischen Kräfte im Kampf erproben, dann tun Sie es. Teilen Sie Ihre Astralenergie gut ein für **Feuerlanze** oder *Armatrutz* und begeben Sie sich für den Rest des Kampfes nach Abschnitt 27.

51

Man sollte, gerade als erfahrener Magier, über das Gehörte gründlich nachdenken. Kommen Sie nach reiflicher Überlegung zu dem Schluß, daß für eine erfolgreiche Fortsetzung Ihres Abenteuers unbedingt die beiden Sirenen Sie begleiten sollten, geht es weiter bei Abschnitt **245**. Glauben Sie aber, daß die Sirenen etwas an sich haben, das Ihnen auf Ihrem weiteren Weg nützlich sein könnte, fragen Sie danach bei Abschnitt **28**. Wollen Sie es aber doch besser wie bisher ganz allein versuchen, dann weiter mit Abschnitt **167**.

52

Als Sie etwas ratlos den gelben Monsterzahn hochhalten, passiert etwas Eigenartiges: Der durch die Höhle pfeifende Wind fängt sich in den zahlreichen Löchern des Zahnes und erzeugt eine seltsame Melodie. Sie erinnert etwas an den Gesang der Sirenen, aber zum Glück ohne die hypnotische Wirkung: Abschnitt **214**.

53

Sie erreichen ein neues, nach innen führendes Tor. Wollen Sie es näher untersuchen? Dann schlagen Sie Abschnitt **125** auf. Vom dem Tor aus im Uhrzeigersinn gesehen ist der Boden des Kreisgangs mit großen quadratischen Platten belegt. Falls Sie diese Bodenplatten schon einmal überquert haben und nun im Uhrzeigersinn weitergehen wollen, lesen Sie weiter bei Abschnitt **83**. Ist Ihnen das Gangstück mit den Bodenplatten noch völlig unbekannt, haben Sie zwei Möglichkeiten, im Uhrzeigersinn weiterzugehen: Frohgemut über die Platten (Abschnitt **194**) oder mit äußerster, unheldischer Vorsicht (Abschnitt **181**). Wesentlich einfacher haben Sie es, wenn Sie gegen den Uhrzeigersinn laufen. Dann schlagen Sie Abschnitt **13** auf.

54

Richtig. Da war doch dieses Schlüsselloch im Sand, nicht weit von hier. Sie rennen zurück nach Abschnitt **74**? Oder kommt Ihnen das alles viel zu gewollt zufällig vor? An solch einem Ort liegen keine Schlüssel herum. Es wird eine Falle sein – meinen

Sie? Dann stecken Sie doch den Schlüssel ein und kehren zurück zu Abschnitt **1b**.

55

Erschöpft sitzen Sie im Sand. Sie trinken einen Schluck aus Ihrem unerschöpflichen Wasservorrat. Langsam erholen Sie sich. Geben Sie eine Probe Ihrer Kraft. Gelingt sie, können Sie weitermachen. Entweder mit Handarbeit bei Abschnitt **77**, oder, wie es einem Magier ansteht, mit *Telekinese* im Abschnitt **15**. Mißlingt aber die Probe, müssen Sie weiter ausruhen. Doch der Wüstensand ist nicht ungefährlich: Ein kleiner Skorpion sticht Sie in die Sitzfläche. Das kostet einen Lebenspunkt. Aber dafür sind Sie wieder hellwach und können wie oben angegeben bei Abschnitt **15** oder **77** weitermachen.

56

Ihr alter Zauberlehrer würde sich den Bart raufen. Sein bester Schüler liegt auf den Knien und siebt Sand, während rund um ihn die Atmosphäre vor Magie und Gefahr knistert.

Sie ziehen sich einen Charisma-Punkt und einen Klugheits-Punkt ab. Außerdem: Die Skorpione hier sind zwar klein und nicht lebensgefährlich, aber auf die Dauer doch ungesund. Sie werden gestochen und machen mit einem Lebenspunkt weniger bei Abschnitt **1b** weiter.

57

Sie lächeln das Mädchen an und treten an ihr vorbei in den Gang. Aber kaum haben Sie zwei Schritte gemacht, beschleicht Sie ein eigenartiges Gefühl. Ein Gefühl wie damals, als Sie nackt – und dieser Drache ... Ihre Hand fährt zum Schwert, aber zu spät. Ein entsetzlicher Schlag trifft Ihren Rücken, ein heißer Schmerz spaltet Ihre Wirbelsäule: Abschnitt **180**.

58

Sie hatten eine große Zukunft vor sich. Von den Göttern waren Sie bestimmt, einer der wahrhaft großen Magier Aventuriens zu werden. Leider haben Sie die große Probe Ihrer Fähigkeiten nicht bestanden.

Nun, da Sie tot sind, reut es die Götter, und sie beschließen, nach Ihrem Muster einen neuen Magier zu erschaffen, sozusagen eine Neuauflage des Erfolgsmodelles mit leichten Verbesserungen. Mit dieser posthumen Ehrung können Sie wirklich sehr zufrieden sein: Auf zu Abschnitt 1!

59

Sie rufen ein fröhliches „Haaaloo!“ in das Ohr. Nach einem Augenblick trügerischen Friedens: Ein Donnerhall. Der gewaltige Ton einer Schlachtposaune bläst Sie von Ihrem Sitz im Ohr. Sie stürzen hinunter auf die Schulter der Statue (und verlieren 3 Lebenspunkte), Ihr Zauberstab poltert bis auf den Boden der Höhle.

Eine Stimme füllt jeden Winkel: „Wurm! Erbärmlicher Scharlatan, nichtsnutziger Gaukler! Bist Du nicht in mein Reich eingedrungen, mich zu besiegen?“ Ein höhnisches Lachen hallt von den Wänden der Höhle zurück. „Verspürst Du eine unbändige Lust zu sterben? Ich will Dir den Weg zu Deinem Ende weisen. Komm und kämpfe! Jener Gang dort unten führt direkt in den Tod.“ Wieder dieses teuflische Lachen und dann Schluß. Stille. Sie atmen aus. Das Abenteuer beginnt, sich überhaupt nicht mehr nach Ihrem Geschmack zu entwickeln. Lieber ein Ende mit Schrecken als ein Schrecken ohne Ende? Dann sollten Sie der Stimme gehorchen und zum Gang bei Abschnitt 66 gehen.

Oder gehen Sie Ihren eigenen Weg, holen Ihren Zauberstab und klettern wieder die Statue empor: Abschnitt 210?

60

Das hereinfallende Tageslicht wird immer kräftiger, so daß Sie die Flamme Ihres Zauberstabes löschen können. Aber auch der Gestank wird immer unerträglicher und die auf- und abschwellende Melodie hallt in Ihrem Kopf. Sie erwarten jetzt jeden Augenblick, das Ende der Treppe zu erreichen. Höchste Zeit für einen Plan. Versuchen Sie es jetzt mit einem **Visibili-Vanitar** für 2 Astralpunkte? Dann auf nach Abschnitt 97.

Oder wollen Sie Ihre ganze Kraft in einen großen Zauber legen? Zum Beispiel die Kombination aus **Telekinese** und **Gegenzauber** mit 20 Astralpunkten. Das führt zu Abschnitt 223.

Wenn es hier aber um jeden Astralpunkt geht, können Sie auch noch warten, bis Sie endgültig klar sehen: Abschnitt 49.

61

In dem jetzt wohl unvermeidlichen Kampf sind Sie zum Glück unsichtbar. Das gibt Ihnen einen großen Vorteil: Sie dürfen in jeder Kampfunde zweimal zuschlagen, einmal sogar, ohne daß der Gegner parieren darf. Doch die Götter Aventuriens sind der Meinung, daß Sie gerade jetzt eine Probe Ihrer Klugheit ablegen sollten – aus gegebenem Anlaß sogar +3. Gelingt sie, dann nach Abschnitt 155. Andernfalls aber weiter bei Abschnitt 224.

62

Dieser Schlüssel scheint doch seinen Wert zu haben. Sie können die Truhe öffnen, und zum Vorschein kommt eine Kristallflasche mit einer klaren Flüssigkeit, in der kleine grün-goldene glänzende Käfer schwimmen. Wir wagen kaum den Vorschlag zu machen: Wollen Sie die Flasche austrinken? Dann lesen Sie das Ergebnis bei Abschnitt 93 nach. Stecken Sie die Flasche einfach ein und gehen weiter, dann zu Abschnitt 122.

63

Woher haben Sie gewußt, daß, was da kommt, nicht von dieser Welt ist? Manchmal ist die Intuition so wichtig, wie ein scharfes Schwert oder ein machtvoller Zauberstab. Jedenfalls verdanken Sie dieser richtigen Entscheidung Ihr Leben. Das heißt: Zunächst erst einmal, denn ohne den **Magischen Schild** wären Sie von Klauen, Zähnen und Giftstacheln schon zerfetzt worden. Prägen Sie sich den Anblick dieses Ungeheuers auf Seite 61 genau ein, und kehren Sie dann hierher zurück. So wie die Dinge liegen, haben Sie, vorausgesetzt der Schild ist stark genug, eine reelle Chance: Weiter bei Abschnitt 160.

64

Es ist ein flacher, aber ausgedehnter Sandhaufen, der fast die ganze Breite des Ganges einnimmt. Inzwi-

schen haben Sie, nicht immer ganz schmerzlos, gelernt, daß an diesem Ort ein Sandhaufen manchmal nur scheinbar ein Sandhaufen ist. Versuchen Sie mit **Magiegespür** und 5 Astralpunkten sich keinen Sand in die Augen streuen zu lassen~ Dann nachsehen bei Abschnitt **86**. Wer allerdings hinter jedem Sandhaufen gleich das Unheil lauern sieht, wird sich in Aventurien wohl bald zum Nervenwrack entwickeln. Sie ziehen Ihr Schwert – und graben entschlossen los: Abschnitt **164**.

Andererseits, in der Wüste hat schon manch einer den Verstand verloren. Sie nicht, Sie nicht! Sie lassen Sand Sand sein und gehen weiter, im Uhrzeigersinn (Abschnitt **23**) oder in die Gegenrichtung (Abschnitt **83**).

65

Mit einer impulsiven Bewegung schlingt das Mädchen seine Arme um Ihren Nacken und küßt Sie mit feuriger Leidenschaft. Sie verlieren 5 Lebenspunkte, bevor Sie merken, was Sie da an Ihr Herz drücken. Dann legen Sie bitte eine Probe Ihrer Geschicklichkeit ab. Ach so – wegen der schwierigen Lage bitte +4. Hat es gereicht? Dann ist es Ihnen gelungen, sich aus der Umarmung zu befreien. Der Sinn nach Amouren wird Ihnen vergangen sein. Ziehen Sie Ihr Schwert, denn zu allem anderen ist es jetzt zu spät: Abschnitt **133**.

War aber die Probe mißlungen, so versinken Sie hilflos in diesem Kuß. Man kann auch auf unangenehmere Art zu Tode kommen: Abschnitt **180**.

66

Die Höhle ist kaum höher als die Statue und ihr Durchmesser beträgt etwa 15 Meter. Unvorstellbar, daß dieser gewaltige Hohlraum mit Werkzeugen erschaffen sein könnte. Hier unten gibt es zwei Öffnungen, hinter denen Gänge beginnen. Sie leuchten in beide Gänge hinein: Der erste Gang ist sehr feucht und allenthalben tropft Wasser von Decke und Wänden. Durch diesen Gang sind Sie hierher gekommen. Wollen Sie ihn zurückgehen? Dann geht das weiter bei Abschnitt **221**. Der zweite Gang ist vollkommen trocken und leer. Als Sie den Kopf hineinstecken, meinen Sie ein Geräusch zu hören. Nein, eher Töne, fast Gesang. Was Sie hören, zieht Sie unheimlich, geradezu magisch an. Versuchen Sie es sofort mit



einem **Gegenzauber** (15 Astralpunkte), können Sie sich lösen und die Statue besteigen bei Abschnitt **95**.

Oder lassen Sie sich von der hypnotischen Stimme in den Gang ziehen? Dann verschwinden Sie nach Abschnitt **8**.

67

Ein wenig schämen Sie sich schon, nicht früher darauf gekommen zu sein. Schnell gehen Sie zum linken Auge, und nachdem sich Ihr Blick an das Halbdunkel der Höhle gewöhnt hat, sehen Sie auf der gegenüberliegenden Felswand einen hellen, fast kreisrunden Fleck: das Licht Ihres Fackelstabes. Sie strengen Ihre Augen an, beugen sich aus der Augenhöhle heraus – ja, in der Tat: Ein blasses, kaum sichtbares Bild eines gewaltigen Monsterzahnes scheint sich dort an der Wand zu befinden.

Sie rätseln herum, was das wohl bedeuten mag. Vielleicht finden sich Hinweise am Boden der Höhle, unterhalb des Bildes. Wollen Sie suchen? Dann bei Abschnitt **10**. Möglich ist auch, daß die riesenhafte

Statue in ihrem wasserspeienden Maul Zähne hat, die irgendwie mit dem Bild in Zusammenhang stehen – oder? Wenn Sie dieser Spur nachgehen wollen, versuchen Sie es bei Abschnitt **96**.

68

Wahrscheinlich kommen Sie so zum Ziel: Die Lichtquelle muß hinter dem einen Auge aufgestellt werden, während man durch das andere Auge hindurchblickt. Leider sind Ihre Arme nicht so lang, daß Sie hinter dem einen Auge stehend das Licht so halten können, daß es zum anderen Auge hinaus scheint. Sie beschließen nun doch, den Raum einmal genauer zu untersuchen: Abschnitt **117**.

69

In schlichten und ergreifenden Worten schildern Sie den Grund Ihres Hier- und Daseins, die Gefahren, die Sie überstanden haben und alle Orte, die Sie auf Ihrer Abenteuerreise zu Gesicht bekommen haben. Interessiert hören Ihre neuen Freunde zu. Schließlich spricht eine der Sirenen zu Ihnen:

„Fremder Herr und Meister. Der Ort, an dem wir uns befinden, ist unwirklich – erschaffen von einem gewaltigen Magier als tödliche Falle für jeden, der seinem Geheimnis auf der Spur ist; du kannst diesen Ort und die Wesen, die an ihm gefangen sind, erlösen. Allein – der Schwarze Zauberer muß zu diesem Zweck vernichtet werden. Weißt du, ob deine Kräfte für diesen Kampf ausreichen? Soweit wir wissen, gibt es von dieser Stelle aus nur zwei Wege, die zum Ort deiner Bestimmung führen. Dort drüben, in deinem Rücken, befindet sich in der Felswand eine Öffnung. Wir glauben, daß es eine Art Rutsche ist, die in die Behausung des Zauberers führt. Ab und zu hat der Zauberer uns Befehle erteilt, die wir ausführen mußten, ohne uns wehren zu können. Stets kam dann seine Stimme aus diesem Loch. Wenn du hineinschaust, wirst du feststellen, daß der Gang groß genug ist, dich hindurchzulassen. Willst du diesen Weg gehen (dann weiter zu Abschnitt **9**).

Die zweite Möglichkeit wäre, daß wir dich durch die Luft zur Zitadelle des Zauberers tragen. Keine angenehme Reise in diesen Klauen, aber wir werden uns bemühen, dir nicht weh zu tun. Welcher Weg der ungefährlichere ist, wissen wir nicht. Aber wenn du die Luftreise vorziehen solltest: Abschnitt **143**.“

70

Nachdem Sie sich hier schon allzulange aufgehalten haben, sollten Sie sich wieder auf den Weg machen. Wollen Sie die Sirenen mitnehmen, dann bei Abschnitt **245**. Allein geht es bei Abschnitt **167** weiter.

71

Puff, und alles ist vorbei! Kein Feuer, keine Hitze, nur eine einsame Truhe. Haben Sie einen Schlüssel dabei? Nein, nun dann bleibt Ihnen nur der Weg den Gang entlang zu Abschnitt **122**. Andernfalls sollten Sie den Schlüssel ausprobieren: Abschnitt **62**.

72

Unter uns gesagt, eine Verschwendung von Astralpunkten. Aber Sie haben natürlich keine Zeit zu diskutieren. So schnell es geht, rennen Sie zu dem Ort, den man wohl mit Bedacht bisher Ihrem Blick verborgen hat: Zum Zentrum dieser Anlage, zur Nabe des steinernen Rades: Abschnitt **25**.

73

Sie streichen mit den Fingern über die verdächtige Stelle am Fels. Es könnte sich um eine Tür handeln. Versuchen Sie es mit einem *Foramen-Foraminor* mit 8 Astralpunkten, können Sie sich die Folgen bei Abschnitt **204** ansehen. Oder wollen Sie zuerst einen Zauberblick bei Abschnitt **34** riskieren? Vielleicht aber, es liegt eine äußerst unangenehme Aura über diesem Ort, sollte man besser das Weite im Uhrzeigersinn suchen: Abschnitt **53**.

74

Dreimal verfluchter Echschwanz, Spinnenbein und Goblinohr! Der Schlüssel paßt nicht. Jetzt bleibt nichts anderes übrig, man muß sein Glück woanders suchen: Abschnitt **1b**.

75

Das war äußerst knapp! In der Eile konnten Sie nur einen kleinen Sprung zustande bringen. Zwar kön-

nen Sie das Ungeheuer nicht sehen, aber seine Gegenwart ist nur zu deutlich zu spüren: Abschnitt **124**.

76

Es rührt sich nichts. Keiner der Stäbe weist irgendeine Besonderheit auf, noch läßt er sich irgendwie bewegen. Es ist schon zum Aus der Haut fahren. Aber Sie lassen sich nicht kleinkriegen. Gehen Sie zum vorletzten Abschnitt zurück.

77

So ist es. Mit dieser zum Verzweifeln schweren Stange sollte es Ihnen gelingen, an dem ominösen Ring zu ziehen. Nach ein paar Schritten haben Sie das Tor erreicht. Vorsichtig schieben Sie die Stange durch die Gitterstäbe. Ja, sie reicht weit genug in den Gang hinein. Jetzt nehmen Sie alle Kraft zusammen und heben die Stange an. Noch ein Stück, noch etwas – und jetzt in den Ring.

Legen Sie bitte eine Geschicklichkeitsprobe ab. Mißlingt sie, kostet Sie die Schinderei in der Affenhitze einen Lebenspunkt. Wiederholen Sie die Probe. Mißlingt sie wieder, siehe oben. Bei jeder Wiederholung der Probe ist ein Auge mehr zum Würfelwurf hinzuzuzählen. Es wird immer schwerer, den Ring zu treffen. Da Sie mit etwas Pech so nie zum Ziel kommen, können Sie eine Pause einlegen und nach Abschnitt **55** gehen. Oder wollen und können Sie es mit der **Telekinese** probieren? Dafür wäre Abschnitt **15** zuständig. Haben Sie aber ohne Zauberei die Stange in den Ring bekommen: Abschnitt **195**.

78

Obwohl es Ihnen überhaupt nicht gefällt, müssen Sie zugeben, daß der Anblick zauberhaft ist: Der Gang ist, soweit Ihr Blick reicht, über und über mit rotleuchtenden Lichtpunkten bedeckt. Sie entstehen aus dem Nichts an der Decke, perlen nach unten und verschwinden wieder im Nichts, alles um Sie herum in einen ungewissen roten Schein tauchend.

Gehen Sie wie ein Magier, selbstbewußt und unerschrocken vorwärts? Dann kommen Sie zu Abschnitt **209**. Oder setzen Sie sich wie ein Magier, bedacht und vorsichtig nach hinten ab? Dann schlagen Sie Abschnitt **47** auf.

79

Auch der Boden der Höhle ist keine große Offenbarung.

Bis auf dieses kleine runde Loch, das Sie in der Nähe der Rückwand gefunden haben. Von hier aus kann man durch die rechte Augenöffnung der Statue hinaussehen, aber natürlich ist dort draußen alles dunkel – jedenfalls jetzt.

Gehen Sie mit Ihrem brennenden Zauberstab näher an die Öffnung heran, um nach draußen zu sehen? Dann zu Abschnitt **186**.

Oder kommt Ihnen das runde Loch im Boden wie ein Zauberstabhalter vor? Dann stecken Sie ihn doch hinein bei Abschnitt **134**.

Es wäre aber auch denkbar, daß Ihnen das alles hier unheimlich auf die Nerven geht und Sie sich lieber davonmachen nach Abschnitt **117**.

80

Nun sind Sie zwar kein reisender Barbier oder Wundschneider, aber trotzdem sei die Frage gestattet, ob Sie in Ihrem Gepäck einen Zahn haben? Wenn ja, führt das zu Abschnitt **92**, wenn nein, zu Abschnitt **135**.

81

Der **Gegenzauber** wirkt – und läßt mit einem Donnergetöse die fünf bleichen Türme der Zitadelle zusammenstürzen.

Da wird es eng auf dem Hof zwischen all den herumfliegenden Steinen, und die beiden Sirenen können von Glück sagen, daß sie es schaffen, rechtzeitig auf und davon zu fliegen. Sie selber sind weniger glücklich: 5 Lebenspunkte kosten die zahllosen blauen Flecken, Prellungen und Blutergüsse, die Sie davongetragen haben.

Wenn es auf dem Hof der Festung irgendeinen Eingang, eine Falltür oder Treppenluke gegeben hat, jetzt ist sie jedenfalls verschüttet. Hoffnungslos unter Schutt und Trümmern begraben. Wollen Sie sich mit einer **Teleportation** blind in das Innere stürzen? Dann kostet Sie das 30 Astralpunkte minus Ihrer Erfahrungsstufe und bringt Sie nach Abschnitt **106**. Oder versuchen Sie, in einem der eingestürzten Turmstümpfe doch noch eine Zugangsmöglichkeit zu finden?

Dann schlagen Sie Abschnitt **229** auf.

82

Ein kurzes Stoßgebet wäre an dieser Stelle wohl angebracht. Es wird kaum einen Aventurier geben, der eine ähnliche Gefahr schon überlebt hat. Blicken Sie in den Ringgang in Richtung Uhrzeigersinn, sehen Sie eine mächtige Steinplatte quer über dem Weg liegen. Sie wissen, was dahinter verborgen war! Soeben schließt sich die Platte wieder. Möglicherweise wächst hinter ihr ein neues Ungeheuer heran – aber das werden Sie vermutlich nicht herausfinden wollen. Möchten Sie im Gegenuhrzeigersinn weitergehen, dann nach Abschnitt 23. Oder in Richtung der leeren Schreckenskammer? Dann führt Sie das nach Abschnitt 13. Wenn Sie aber das auch hier nach innen führende Tor noch nicht näher untersucht haben, können Sie das bei Abschnitt 33 nachholen.

83

Zum wievielten Mal stehen Sie wohl an diesem oder einem ähnlichen Ort. Wieder ein Tor, wieder ein Gang zum Zentrum der Anlage.

Wollen Sie das Tor untersuchen (Abschnitt 162)? Oder gehen Sie weiter im Uhrzeigersinn zum nächsten Tor bei Abschnitt 23? Sie können natürlich auch anders herum gehen, gegen den Uhrzeigersinn. Dort ist der Gang mit großen Steinplatten ausgelegt. Falls Sie diese Platten schon einmal überquert haben, schlagen Sie Abschnitt 53 auf. Ist Ihnen das Gangstück noch völlig unbekannt, können Sie entweder frohgemut über die Platten schlendern (Abschnitt 194) oder den Boden Platte für Platte sorgfältig untersuchen (Abschnitt 181).

Sie beobachten im Gang in Richtung des Uhrzeigers einen auffälligen Sandhaufen auf dem Boden, den Sie unbedingt durchsuchen wollen. Möglichkeit haben Sie dazu bei Abschnitt 64.

84

Das eigenartige Wesen verstummt, die Augen ungläubig auf Ihr Schwert gerichtet. Dann zuckt sie leicht mit den Schultern, steckt den Schlüssel in das Schloß und einen Augenblick später ist das trennende Gitter verschwunden. Mit dem Schwert in der Hand stehen Sie dem lächelnden Mädchen Auge in Auge gegenüber.

Sie wissen, das ist ein Trugbild, und holen zum ersten Schlag aus? Das Ergebnis findet sich in Ab-

schnitt 133. Oder fällt Ihnen just in diesem Augenblick ein, daß ein Magier andere Möglichkeiten hat, als immer nur draufzuschlagen? Dann sprechen Sie ein *Bannbaladin* und gehen nach Abschnitt 16.

85

Etwas außer Atem von der Rennerei im Kreis herum sehen Sie es vor sich: Prägen Sie sich den Anblick auf Seite 61 genau ein, und kehren Sie dann hierher zurück. Ihr Angriff von hinten überrascht das Ungeheuer. Zwei Kampfrunden können Sie zuschlagen, ohne daß der Feind reagiert. Weiter geht es bei Abschnitt 160.

86

Ein Mißerfolg. Es ist Sand naturalis, der das Herz jedes Uhrenfabrikanten höher schlagen ließe, aber für einen Magier natürlich eine Enttäuschung ist: Zurück zu Abschnitt 64.

87

Sie waren sicher, daß dieser unterirdische Wasserstrom magischer Natur ist. Aber es wird Ihnen immer klarer, entweder ist das Wasser nur ganz ordinäres Wasser, oder man kann auch in magischem Wasser ertrinken. Die Luft wird Ihnen knapp, ein Bronzereif scheint Ihre Brust zusammenzupressen. Haben Sie noch einen letzten Wunsch und 30 Astralpunkte? Nein? Dann sehen Sie bei Abschnitt 58 nach. Wenn ja, scheinen Sie noch einmal davongekommen zu sein nach Abschnitt 128.

88

Sie haben endgültig die Nase voll von diesem Ort, schnappen sich Ihren Zauberstab und machen sich auf und davon zu Abschnitt 66.

89

Diesen Anblick haben Sie nun wirklich nicht erwartet. Prägen Sie sich das Bild auf Seite 57 gut ein, und kehren Sie hierher zurück.



Wenigstens wissen Sie jetzt, woher die Töne, die Melodie, der Gesang gekommen sind. Doch was ist das! Die Sirenen haben offensichtlich ihre Beute erwartet. Und jetzt ist sie hier – und doch nicht da. Sie spüren die Verwirrung der Monster und wie sich der Griff ihrer Hypnose lockert: Abschnitt 21.

90

Sie sind ja kein Zauberlehrling mehr: Zwei Kampf- runden, um den Gegner zu erfassen und die **Feuerlanze** zu schleudern. Vielleicht hätte es geklappt, wenn das gräßliche Ungeheuer weniger gräßlich gewesen wäre. Sie erstarrten Sie vor Entsetzen, und die Konzentration auf die **Feuerlanze** ist hin. Sie können noch einen Blick auf das Monster Seite 61 werfen, dann geht es nach Abschnitt 180.

91

Es ist, als ob man aus einem Alptraum erwacht. Sie liegen im Dreck, unter Ihrem Gesicht eine Blutlache.

Alle Glieder tun Ihnen weh, aber Sie leben. Da es Ihnen einigermaßen gut geht, dürfen Sie, bis auf 5 Lebenspunkte für die blutige Stirn und einen verstauchten Fuß, wieder den alten Stand wie vor diesem Illusionsdrama notieren. Gehen Sie zu Abschnitt 206.

92

Das Funktionieren des menschlichen Gehirns ist ein ungelöstes Geheimnis. Um wieviel mehr gilt das für das Gehirn eines Magiers. Irgendein unbewußter Kurzschluß zwischen diesem und jenem Gedanken, ein Gefühl auf der Haut oder ein Geräusch im Ohr. Wer weiß, wie es zustande gekommen ist. Aber – Sie halten den löcherigen Zahn einer monströsen Statue hoch über Ihren Kopf. Und der durch die Höhle pfeifende Wind streicht durch die Öffnungen und erzeugt eine seltsame Melodie. Die beiden Sirenen erstarren von einem Augenblick zum nächsten, kreischen verzweifelt auf und stürzen sich mit ausgebreiteten Flügeln aus der Höhle. Dankbar schauen Sie zu diesem so unerwartet entdeckten Musikinstrument auf: Abschnitt 214.

93

Sie können niemandem erzählen, daß das keinen außergewöhnlichen Mut erfordert. Gelingt die fällige Mutprobe, müssen Sie leider das ekelerregende Zeug trinken. Wie es Ihnen anschließend geht, erfahren Sie bei Abschnitt 233. Mißlingt die Probe, können Sie von Glück (?) sagen und dürfen bei Abschnitt 122 weitermachen.

94

Erinnern Sie sich nicht mehr an die Worte jenes uralten Magiers, bei dem Sie Ihre ersten Zaubersprüche gelernt haben? „Auch für einen Magier ist das Schwert eine Lebensversicherung und kein Werkzeug für alles und jedes. Mit einer stumpfen Waffe kann man vielleicht einen einzelnen Goblin verhauen, aber kaum das Leben gegen eine ganze Orkbande retten.“

Jetzt ist es passiert: Sie haben die Spitze Ihres Schwertes abgebrochen und trotzdem nichts erreicht. Es erzielt jetzt nur noch 1 W+ 2 Trefferpunk-

te. Sie sind so sauer darüber, daß Sie diesem Ort angewidert den Rücken kehren: Abschnitt **1b**. Oder probieren Sie es noch einmal mit tauglicheren Mitteln? Dann auf zu Abschnitt **22**.

95

Nach einigen Versuchen finden Sie eine Stelle, die für den Aufstieg geeignet erscheint. Legen Sie eine Kraftprobe ab. Wenn sie mißlingt, ziehen Sie sich einen Lebenspunkt ab: Sie sind abgerutscht und auf den Boden gefallen. Versuchen Sie es noch einmal.

Schließlich stehen Sie am Rand des Teiches, der den ganzen Schoß der Figur ausfüllt. Durch den Wasserfall ist die Oberfläche aufgewühlt, und Sie können nicht in die Tiefe sehen. Wollen Sie das Wagnis unternehmen und tauchen? Dann nach Abschnitt **185**. Oder klettern Sie weiter nach oben zu Abschnitt **210**?

96

Von Ihrem Standort können Sie leider der Statue nicht ins Maul schauen. Ein Magier weiß sich allerdings in solchen Fällen zu helfen. Wollen Sie einen **Zauberblick** mit 7 Astralpunkten versuchen, so schlagen Sie Abschnitt **118** auf. Kennen Sie aber gute Gründe, sich anders zu entscheiden, dann geht es für Sie bei Abschnitt **212** weiter.

97

Immer weiter treibt Sie die geheimnisvolle Macht die Treppenstufen empor. Das einfallende Tageslicht ist jetzt schon so kräftig, daß Sie die Stufen gut erkennen können – und auch ihr Ende. Unternimm etwas, ruft Ihnen Ihre innere Stimme zu.

Ist jetzt der Augenblick gekommen, die 20 Astralpunkte zu opfern und sich von der Hypnose frei zu machen, dann: Abschnitt **38**. Oder warten Sie, wie sich die Dinge bei Abschnitt **89** weiterentwickeln?

98

Ist es das erste Mal, daß in diesem Abenteuer ein Türöffnungszauber etwas bewirkt? Jedenfalls, die Tür schwingt zurück (nur in alten Schlössern knarrt es dabei) und gibt den Blick frei auf – nein, kein Feuersturm, keine Höllenhitze, nur eine unscheinba-

re hölzerne Kiste. Natürlich mit Schloß und verriegelt. Wenn Sie einen Schlüssel haben, sehen Sie bei Abschnitt 62 nach. Ohne Schlüssel müssen Sie leider unverrichteterdinge den Gang hinunter zu Abschnitt **122** ziehen.

99

Dunkelheit herrscht und Grabesstille. Jedenfalls für einen Augenblick. Dann hören Sie durch die Holzwände Ihrer letzten Truhe ein diabolisches, dröhnendes Gelächter – und dann gar nichts mehr. Niemehr, nimmermehr, in Ewigkeit.

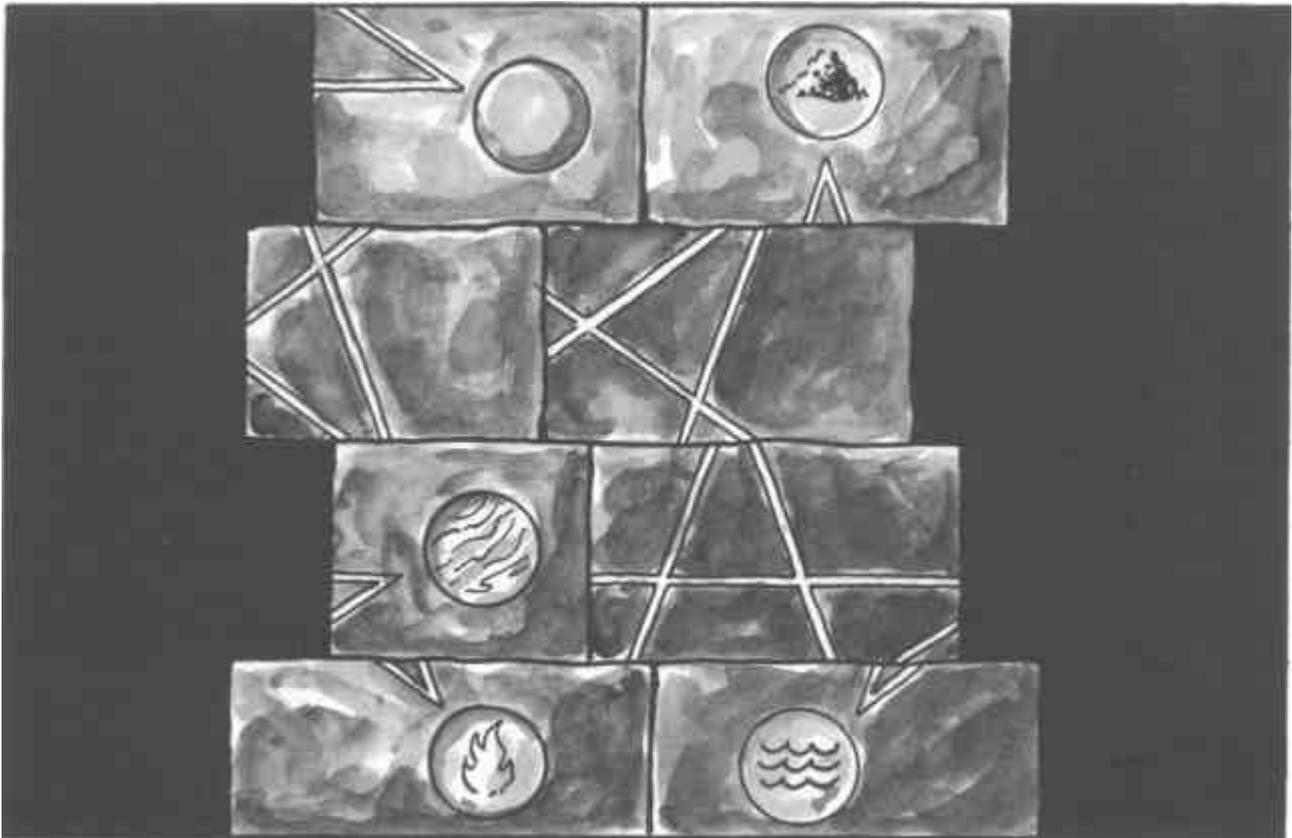
So geht es Zauberern, die sich im Angesicht Ihres Todfeindes selbst in den Sarg legen. Die Götter streichen jede Neuauflage Ihres Helden.

100

Sie haben keine Angst, *Sie* nicht! Entschlossen reißen Sie die Tür auf – und um Sie herum explodiert das Universum. Es war eine **Feuerlanze**, mit der Sie empfangen wurden. Und Ihr Gegner hat sich nicht lumpen lassen und sie mit 15 Astralpunkten ausgestattet. Falls Sie das nicht überlebt haben: Abschnitt **1**. Geht es Ihnen aber den Umständen entsprechend, dürfen Sie bei Abschnitt **145** weitermachen.

101

Durch die schmale Öffnung in Ihrem Rücken fällt etwas Licht herein, doch nach ein paar Metern in die Tiefe ist es schwarzer Dunkelheit gewichen. Aus Angst, sich zu verraten, wagen Sie nicht, Ihren Zauberstab leuchten zu lassen. Langsam tasten Sie sich von Stufe zu Stufe. Doch alle Vorsicht ist vergebens: Ein paar Schritte weiter fehlen der Treppe ein Dutzend Stufen und Sie stürzen in das Nichts. Es ist, als ob ein Riese mit Ihnen Fußball spielen würde. Rechts ein Schlag, links ein Stoß, herumgewirbelt, kopfüber und ein Tritt in den Rücken. Am Fuß der Treppe bleiben Sie liegen, wie durch ein Wunder am Leben und nur um 3 Lebenspunkte leichter. Jeder Fleck Ihres Körpers tut Ihnen weh. Trotzdem sehen Sie sich dankbar, erleichtert und schon wieder etwas neugierig um. Was Sie sehen, steht in Abschnitt **102**, der hier direkt folgt.



102

Dieser Ort, an dem Sie so überraschend aufgetaucht sind, ist eine Art rundes Vorzimmer, etwa drei Meter im Durchmesser. Der Raum hat drei Zugänge: In einer Nische beginnt eine nach oben führende Treppe.

Wollen Sie erkunden, wohin sie führt, sehen Sie bei Abschnitt **247** nach. Zum zweiten geht von diesem Vorraum ein Gang ab, der mit einer Gittertür verschlossen ist. Wollen Sie in dieser Richtung weiter machen? Dann gehen Sie zu Abschnitt **228**.

Eine dritte Möglichkeit eröffnet vielleicht eine Tür im Halbdunkel der gegenüberliegenden Wand.

Wenn das Ihr Ziel sein sollte, dann auf nach Abschnitt **201**.

103

Die Steine sehen eigenartig aus, nicht so wie sonst in Aventurien behauene Steine aussehen. Doch was soll es, an diesem Ort ist vermutlich sogar das kleinste Sandkorn magischer Natur.

Auf einigen Steinen sind seltsame Linien zu entdecken. Sie sortieren diese Steine aus und legen sie nebeneinander.

Schauen Sie sich das Bild oben auf der Seite an und lesen Sie dann weiter.

Lange versuchen Sie, die Steine so umzulegen, daß die Linien sich zu einem Bild ergänzen. Schließlich gelingt es Ihnen: Das Bild stellt

- einen gehörnten Dämon dar (weiter bei Abschnitt **148**),
- ein Pentagramm dar, das an den Spitzen die Symbole für Feuer, Wasser, Luft und Erde trägt. Die fünfte Spitze dagegen ist freigeblieben (weiter bei Abschnitt **172**),
- eine Zauberin dar, die einen Zaubertrunk zubereitet (weiter bei Abschnitt **216**).

104

Sie DummkopP. Was wollen Sie denn damit. Ziehen Sie sich schnell 2 Klugheitspunkte ab und gehen Sie nach Abschnitt **191** zurück.

105-111

105

Jetzt wissen Sie, was Streß ist. Erst einmal eine Geschicklichkeitsprobe + 4. Gelingt sie, können Sie sich entscheiden zwischen

- **Magischem Schild** (3 Astralpunkte) und Abschnitt **139**,
- **Paralü-Paralein** (13 Astralpunkte) und Abschnitt **171**,
- **Horriphobus-Schreckenspein** (20 Astralpunkte) und Abschnitt **199**.

Mißlingt die Probe, oder entscheiden Sie sich aus anderen Gründen gegen eine der genannten Möglichkeiten: Abschnitt **215**.

106

Wenn man nicht immer mit Astralpunkten bezahlen müßte, gäbe es keine angenehmere Art zu Reisen als die **Teleportation**. Nur, Sie sind auf keiner Reise, Sie sind dabei, in das Hauptquartier Ihres ärgsten Feindes einzudringen. Daran ist nun überhaupt nichts Angenehmes. Sie finden sich in völliger Dunkelheit wieder und wagen es vorerst auch nicht, Ihren Zauberstab zu entzünden. Irgendwo leuchtet eine helle Linie im Raum: ein Türspalt. Und Schritte sind zu hören, die sich zweifellos Ihrem Versteck nähern. Jetzt ist der Augenblick gekommen: Abschnitt **157**.

107

Sie haben es geschafft! Einige Götter Aventuriens lächeln froh, andere schauen ausgesprochen finster drein. Vor denen sollten Sie sich in nächster Zeit vorsehen. Aber lassen Sie es sich nicht verdrießen, im Moment sind Sie der Held, der den Fluch der Wüste Khom getilgt hat. Die ganze Magie des Schwarzen Zauberers löst sich in grauen Rauch auf und Sie stehen in der endlosen Sandwüste, allein, einsam und durstig. Sie fühlen sich mit Recht wie neugeboren und obwohl Sie müde und kaputt sind, ist es der schönste Tag in Ihrem Leben. Lesen Sie nun das Nachwort auf Seite 63.

108

Sie fassen sich an den Kopf: Das darf doch nicht wahr sein, fast hätten Sie die Decke über sich vergessen. Sie klopfen mit Ihrem Zauberstab dagegen –

und entdecken tatsächlich eine hohl klingende Stelle, eine hölzerne Klappe. Das muß der Ausgang sein, doch wie kommen Sie da hinauf ohne Leiter?

Eine **Teleportation** wäre die einfachste Lösung, und wenn Sie die (30 – Erfahrungsstufe) Astralpunkte erübrigen können, geht es gleich bei Abschnitt **102** weiter. Spricht irgend etwas dagegen, versuchen Sie es doch bei Abschnitt **174**.

109

Mit diesem Zauberspruch ist es so eine Sache. Unter den Magiern Aventuriens ist es durchaus umstritten, ob er auf unbelebte Dinge wirkt. Versuchen Sie es: Nehmen Sie einen Gegenstand aus einer Ihrer Taschen. Dann zählen Sie Ihren Klugheitswert und Ihre Erfahrungsstufe zusammen, die Summe muß mehr als 20 betragen. Anschließend müssen Sie noch eine Charisma-Probe ablegen. Falls Sie eine dieser Bedingungen nicht erfüllen können, geht es für Sie allenfalls in Abschnitt **174** weiter. Gelingt aber alles, dann machen Sie sich unverzüglich zu Abschnitt **239** auf.

110

Da steht er vor Ihnen, nur ein paar Meter entfernt: Der Todfeind, mit dem Sie um Ihr Leben kämpfen, der mit Ihnen keine Gnade kennen wird, und dem Sie keine Gnade gewähren dürfen.

Legen Sie alle Ihre Astralenergie in eine gewaltige **Feuerlanze**, so sehen Sie sich das Ergebnis bei Abschnitt **176** an.

Sparen Sie für einen zweiten Schlag und legen nur Ihre halbe Astralenergie in diesen Angriff, geht es bei Abschnitt **192** weiter.

111

Stellen Sie sich vor, Sie selber wären der Schwarze Zauberer und müßten zusehen wie Ihr Gegner mit einem lächerlichen Schwert in der Hand auf Sie zustürzt. Natürlich, die Vorbereitung einer **Feuerlanze** würde ein paar Augenblicke dauern, Zeit, die Sie gerade nicht zur Verfügung haben. Aber da gibt es **Visibili-Vanitar**, **Fulminictus-Donnerkeil**, **Paralü-Paralein**, **Horriphobus-Schreckenspein** und anderes mehr, um den Gegner fest in den Griff zu bekommen und auch bis zu seinem baldigen Ende



112-116

darin zu behalten. Sehr, sehr dumm, daß Sie dieser Gegner sind.

Bis auf diesen schweren Fehler, den erfahrensten Zauberer weit und breit mit einem verlängerten Schnitzmesser anzugreifen, haben Sie sich aber so tapfer geschlagen, daß die Götter wohlgefällig einstimmig Ihrer Auferstehung zustimmen: Auf ein Neues bei Abschnitt 1!

112

Ihre Geschicklichkeit ist enorm. Sie zaubern sogar in Bauchlage quer durch den Raum rutschend wie ein Meister. Aber da Sie sich im nächsten Augenblick an der Wand, auf die Sie zurutschen, eine Gehirnerschütterung holen werden, sollten Sie zu einer Entscheidung kommen: Was wird hier gezaubert?

Eine **Teleportation**, am besten in den Rücken des Gegners? Dann geht es zu Abschnitt 110. Oder legen Sie Ihre ganze Kraft in ein letztes **Paralü-Paralein**, dann darf es Abschnitt 178 sein. Sind Sie aber zu allem zu schwach, dann würde auch ein **Armatruz** das Ende nur hinauszögern. Und für einen Verzweigungskampf mit dem Schwert in der Hand ist es leider auch zu spät. In diesem Fall verabschieden Sie sich von Ihrem Helden und wenden sich mit frischer Kraft Abschnitt 1 zu.

113

Sie treten unter die Kelle, und die teuflische Suppe fliegt der Hexe in das warzenübersäte Gesicht. Die Flüssigkeit rinnt an ihr herunter, mit Grauen müssen Sie zusehen, wie das Chaos seine Kinder frißt: Wie eine starke Säure zersetzt das Gebräu das Fleisch dieses Wesens, läßt nur die blanken Knochen zurück. Sie sind nicht nur entsetzt, sondern auch einigermaßen verwirrt. Was ist das für ein Stoff, der einem Wesen, das nicht aus Fleisch und Blut ist, das Fleisch zerfrißt. Nach ein paar Augenblicken haben Sie ein Skelett vor sich. Der Topf, den die Hexe vor kurzem noch in der Hand hielt, hat sich in ein kurzes Schwert verwandelt. Sie wissen, daß das Kampf um Leben und Tod bedeutet. Die Werte Ihres Gegners entsprechen denen im Buch *Aventurien, Völker, Mythen, Kreaturen*, Seite 61 mit Ausnahme der Trefferpunkte (1 W+ 2) und des Rüstschutzes (1).

Wenn Sie das Scharmützel überleben, woran wohl niemand zweifelt, können Sie bei Abschnitt 158 wei-

termachen. Andernfalls schämen Sie sich und nehmen in der Ewigkeit Verhandlungen mit den Göttern auf, vielleicht lassen sie ja einen neuen Magier nach Aventurien zurückkehren.

114

Sorgfältig untersuchen Sie jeden einzelnen Stab. Können Sie einen Beweis Ihres Talentes, Schlösser zu öffnen, ablegen (oder eine Geschicklichkeitsprobe + 5)? Wenn es Ihnen gelingt, geht es bei Abschnitt 161 weiter, sonst bei Abschnitt 76.

115

Sie können sich selbst beglückwünschen: Sie halten einen über mannshohen Bronzestab in den Händen, mehr als 300 Unzen schwer und mit einer gefährlichen Spitze am einen Ende.

Ist Ihnen klar, daß diese Stange nur zu einem einzigen Zweck dient und zu keinem anderen? Dann versuchen Sie es: Abschnitt 182.

Andererseits ist dies wohl auch der gewaltigste Wurfspieß, den je ein Held geschwungen hat. Sie trauen sich diese Waffe zu und bedauern schon jetzt jeden Feind, der dieses Geschoß auf sich zufliegen sehen wird: Abschnitt 46.

Oder sind Sie es müde, sich mit solchem Abenteuerschrott abzuschleppen? Verärgert rammen Sie das Ding mit der Spitze in den Sand und gehen Ihres Weges bei Abschnitt 83.

116

Sie fühlen sich um 13 Astralpunkte ärmer und das Mädchen ist ob Ihrer Zauberkünste wie versteinert. Sie wissen, daß Sie in diesem Zustand nichts mit ihr anfangen können? Abgesehen davon, behindert Sie natürlich das Gittertor stark in Ihrem Drang. Die Situation scheint ziemlich hoffnungslos. Vielleicht könnte man folgendes versuchen:

Mit einer **Telekinese** (5 Astralpunkte) den Schlüssel des Mädchens in das Schloß praktizieren und anschließend herumdrehen. Dieses Kunststück findet in Abschnitt 35 statt. Oder die Bronzestange, mit der Sie den Kettenzug bedient haben, ergreifen und das Wesen oder Unwesen damit zertrümmern, solange es noch aus Stein ist. Gehen Sie zu Abschnitt 163.



117-121

117

Glatte Felswände und viel Staub, doch nichts, was Ihr Interesse erwecken könnte. Natürlich kann ein Magier immer noch versuchen, mit einem **Zauberblick** (7 Astralpunkte) hinter die Dinge zu sehen: Abschnitt 19. Oder aber er gibt auf, klettert die Statue herunter und macht sich auf, den unbekanntem Gang zu erforschen: Abschnitt 66. Andererseits hat schon manch flüchtiger Mensch Wesentliches übersehen. Vielleicht wühlen Sie noch einmal im Staub bei Abschnitt 79.

118

Nun müssen Sie doch grinsen: Durch den Fels hindurch sehen Sie, daß die Statue sehr wohl über ein Gebiß verfügt. Es sind häßliche lange Reißzähne aus einem gelblichen Material. Bleibt nur noch das Problem zu lösen, wie man dort hinkommt: Abschnitt 212.

119

Wenn Sie nur wüßten, mit welchen Sinnen, außer den Augen natürlich, diese Viehcher ihre Umgebung am besten wahrnehmen können. Vorsichtig, vorsichtig, den Rücken zur Felswand, den Blick auf die Sirenen gerichtet, schieben Sie sich nach rechts.

Der Raum, in dem Sie sich befinden, oder soll man es besser ein Nest nennen, ist recht groß: etwa 10 Meter im Durchmesser und gut 4 Meter hoch. Ein Drittel der Wand wird von einer Öffnung eingenommen, wohl die Abflugstelle. Der Boden ist mit weißem, stinkendem Vogelkot und großen Haufen mehr oder weniger abgenagter Knochen bedeckt.

Durch die Abflugöffnung pfeift ein kräftiger Wind in die Höhle, so daß es erbärmlich zieht. Wären Sie eines dieser Vogelmonster, hätten Sie sich sicher einen gemütlicheren Wohnort ausgesucht.

Genau jetzt und keinen Augenblick später sollten Sie eine Probe Ihrer Geschicklichkeit ablegen. Gelingt sie, ist alles gut gegangen. Was, das erfahren Sie vielleicht nie. Geht die Probe daneben, machen Sie bitte ohne hier weiterzulesen bei Abschnitt 230 weiter.

Nachdem Sie sich mit viel Glück so den halben Weg bis zur Einflugöffnung vorgetastet haben, müssen Sie sich wohl oder übel etwas einfallen lassen.

Wollen Sie den Kampf mit der blanken Waffe versuchen, so findet das bei Abschnitt 61 statt. Ein **Bann-**

baladin für 12 Astralpunkte (die zweite Sirene ist einfach leichter zu überzeugen als die erste) würde die Möglichkeit für eine friedliche Lösung bei Abschnitt 39 eröffnen.

Und dann gibt es da noch die **Feuerlanze**. Wenn Sie wollen, können Sie sie einsetzen. Auch andere Kampfzauber können angewendet werden. Anschließend geht es für Sie dann weiter bei Abschnitt 213.

Zugegebenermaßen ist es in dieser Situation nicht einfach, einen klaren und guten Gedanken zu fassen. Legen Sie bitte eine Mutprobe und eine Probe Ihrer Klugheit ab. Mißlingt eine der beiden, eröffnet sich Ihrem Geist leider keine weitere Möglichkeit. Gelingt die Doppelprobe, dann fällt Ihnen ein, daß sich ja in Ihrem Besitz dieser oder jener Gegenstand befindet. Besitzen Sie mehr Dinge als die, mit denen Sie Ihre Reise begonnen haben? Dann können Sie auch noch unter dem Abschnitt 80 wählen.

120

Die Höhle sieht aus, als hätte ein Wirbelsturm getobt. Ein einziges Durcheinander von Knochen, Blut und Federn. Verständlich, daß Sie möglichst schnell fort möchten – aber wie? Nach einigem Herumsuchen finden Sie in der rückwärtigen Felswand ein Loch. Es ist nur klein, aber gerade ausreichend, einen Menschen durchzulassen. Sie leuchten mit der Flamme Ihres Zauberstabes hinein: Ein glatter Gang führt wie eine Rutsche in die Tiefe. Wenn Sie ihn benutzen wollen: Abschnitt 9.

Wenn Ihnen das aber allzu tollkühn erscheint, könnten Sie einmal untersuchen, ob irgendeines der Dinge, die Sie unterwegs aufgelesen haben, jetzt von Nutzen ist. Aber, aber, Sie haben unterwegs gar nichts aufgelesen? Ja, dann bleibt nur Abschnitt 226 für Sie. Wenn Sie jetzt aber doch mehr dabei haben als zu Beginn Ihrer Reise, dann wäre Abschnitt 156 für Sie eine Alternative.

121

Sie können, nachdem Sie Ihre ganze Überzeugungskraft in die Waagschale geworfen haben, die beiden Mädchen dazu bringen, Ihnen eines der Amulette zu überlassen. Was machen Sie damit? Hängen Sie es sich um? Dann würde es für Sie bei Abschnitt 70 weitergehen. Oder zerhämmern Sie es mit dem

Knauf Ihres Schwertes? Was dann Abschnitt **40** bedeutet.

122

Nach ein paar Schritten macht der Gang wieder einen Knick. Vorsichtig spähen Sie um die Ecke und sehen etwas höchst Eigenartiges: In etwa 20 Metern Entfernung endet der Gang vor einer Mauer. Doch das ist nicht ungewöhnlich bei Gängen. Ungewöhnlich ist, daß die Ziegel der Mauer glühen. Und daß sie eine deutliche Hitze ausstrahlen, wie Sie uns schwer im Gesicht spüren können. Egal, was es ist oder für was Sie es halten, weiterzugehen wird eine ganze Menge Mut erfordern. Bitte legen Sie eine Probe davon ab. Gelingt es Ihnen, dann gehen Sie nach Abschnitt **168**. Ging es daneben, blasen Sie zum Rückzug nach Abschnitt **47**.

123

Sie drehen sich um, und er steht vor Ihnen. Ja, schauen Sie nur genau hin auf Seite 33, und dann kehren Sie bitte hierher zurück.

Der Schwarze Zauberer steht in der Tür, er hat Sie überrascht, während Sie einer dummen Idee mit einer Truhe nachgingen. Jetzt ist es zu spät, Sie sind dran! Ihr Gegner hat seinen rechten Arm auf Sie zugestreckt, seine Augen blicken starr und mit erschreckender Kraft in Ihr Gesicht.

Sie wissen, was kommen wird. Wie reagieren Sie? Wenn Sie Ihr Schwert mit einer blitzschnellen Bewegung auf die schwarze Gestalt schleudern, geht es bei Abschnitt **200** weiter. Werfen Sie sich instinktiv vor dem Angriff des Zauberers auf den Boden, dann bei Abschnitt **244**. Oder sprechen Sie selber einen Zauber? Dann viel Glück mit Abschnitt **105**.

124

Von irgendwoher ertönt ein dumpfes Grollen und der Boden unter Ihren Füßen erzittert. Einen Augenblick scheint ganz Aventurien den Atem anzuhalten – dann sickert Ihnen das namenlose Grauen durch den Gang entgegen: Sie haben irgend etwas Schreckliches befreit.

Stürzen Sie mit gezogenem Schwert dem Bösen entgegen? Dann zu Abschnitt **204**. Rennen Sie mit dem Schwert in der Hand weg von der Quelle des Un-

heils, in der entgegengesetzten Richtung den Gang entlang, dann kommen Sie zu Abschnitt **85**. Oder bewaffnen Sie sich als Magier erst einmal für den bevorstehenden Kampf? Sie haben aber nur Zeit, eine der folgenden Möglichkeiten auszuführen:

- Sie legen einen **Magischen Schild** um sich: Abschnitt **63**,
- Sie konzentrieren sich darauf, sobald Sie den Gegner zu Gesicht bekommen, eine **Feuerlanze** zu schleudern (bitte legen Sie die Stärke der Lanze fest, bevor Sie den nächsten Abschnitt lesen): Abschnitt **90**,
- Sie sind im Besitz des 4. Stabzaubers und wenden ihn an: Abschnitt **3**.

125

Auf den ersten Blick scheint dies eines der üblichen Tore dieses dreimal verfluchten Ortes zu sein. Doch dann erwacht schlagartig Ihr Interesse: Knapp zwei Meter hinter dem auch hier vorhandenen Bronzegitter ragt ein Hebel aus der Gangwand. An ihm hängt eine Kette, die am untersten Glied einen großen Bronzering trägt. Sie nehmen den längsten Gegenstand, den Sie besitzen, Ihren Zauberstab, und strecken ihn soweit es geht durch die Gitterstäbe – zu kurz.

Stehen Sie nicht zum ersten Mal an dieser Stelle und reicht es Ihnen langsam, dann ist Abschnitt **4** für Sie der richtige. Machen Sie sich unverdrossen wieder auf den Weg, in der Hoffnung, das Geheimnis dieses steinernen Rades doch einmal lösen zu können, dann tun Sie das am besten bei Abschnitt **53**. Doch dieser Ort hat irgend etwas besonderes. Deshalb entschließen Sie sich, das Tor und die Stäbe genauer zu untersuchen. Das führt zu Abschnitt **114**. Oder erinnern Sie sich gar, vor einiger Zeit einmal etwas mit der Spitze voran in den Sand gesteckt zu haben? Dann holen Sie es bei Abschnitt **77**.

126

Der Gang ist leer. Jedenfalls für das Auge eines Menschen, der nicht weiß, was alles hinter den Dingen verborgen sein kann. Sie, der große Magier, wissen das. Sie pressen Ihre Stirn in den heißen Wüstensand, versuchen einen **Zauberblick**. Und lesen anschließend Abschnitt **151**.

127-131

Oder Sie fassen Ihr Schwert an der Klinge und klopfen mit dem Knauf die Wände des Ganges ab. Was Ihnen das einbringt, erfahren Sie in Abschnitt **183**. Sie können aber auch mit den Händen im Sand in Abschnitt **56** graben.

127

Ein bössartig kaltes Zischen zerreit die Stille. Die Gestalt vor Ihnen scheint in Flammen zu stehen. Sie haben den Kampf mit magischen Mitteln erffnet. Jetzt knnen Sie Ihr Schwert ziehen und sich auf den noch eine Kampfrunde wehrlosen Gegner strzen. Oder Sie nutzen die Zeit fr eine neue **Feuerlanze** (sofern die ntigen Astralpunkte vorhanden sind). Fr den weiteren Kampf drfen Sie den magischen Schutz, den Sie angelegt haben, nur dann bercksichtigen, wenn Sie ihn jetzt mit den Kosten fr zwei Kampfunden auffrischen (4 bzw. 6 Astralpunkte) und fr die folgenden Kampfunden die festgelegten Kosten an Astralpunkten aufbringen: siehe dazu Abschnitt **220**.

128

Mit einer schier bermenschlichen Anstrengung gelingt Ihnen ein letztes **Salander-Mutanderer**, und Sie verwandeln sich selber in eine groe Forelle. In dieser Gestalt berleben Sie das Abenteuer und haben von nun an Gelegenheit, die niedere Welt der niederen Tiere zu studieren.

Es ist Ihnen nicht erlaubt, dieses Abenteuer zu wiederholen, denn wie sollte eine Forelle einen Zauberstab halten?

129

Gut, da nur Ihr Kopf ber die oberste Treppenstufe schaut. Auf Seite 57 knnen Sie sehen, warum das gut ist. Dann kehren Sie bitte zu diesem Abschnitt zurck.

berlegen Sie es sich gut. Noch sind Sie unentdeckt. Vielleicht die letzte Gelegenheit, durch Flucht Ihre Haut zu retten bei Abschnitt **166**. Wenig heroisch, zugegeben.

Ein Held wrde vielleicht sein Schwert ziehen und sich aus der Deckung heraus auf die beiden Monster nach Abschnitt **213** strzen.



130

Schon beim Ausholen fllt Ihnen fast der Arm ab. Aber dann spannen Sie jede Faser Ihres Krpers, beien die Zhne zusammen und schleudern das Ding mit aller Kraft.

Kaum fnf Schritte von Ihnen fllt es mit einem mden „Plopp“ in den Sand. Sie heben die Augenbrauen und nach einigem Zgern auch die Stange wieder: Abschnitt **207**.

131

In Ihrer Verzweiflung werfen Sie sich in den Staub und bitten die zustndigen aventurischen Gtter flehentlich, einen unwrdigen Magier mit neuer Astralenergie auszustatten.

Falls Sie vor zwei Abschnitten die Statue des Mdchens zertrmmert haben, bewundern wir Ihren Mut, die Gtter anzurufen.

Die Gtter sprechen in etwa so: „Unwrdiger! Was lsterst du uns!“ Das lt das Schlimmste befrchten. „Die Gtter sind kein Selbstbedienungsladen fr ma-

gische Energie. Deine Lage hast du selbst verschuldet, wir helfen dir nicht.“

Verzweifelt geben Sie dies Abenteuer auf und kehren an den heimatlichen Herd zurück.

132

Eigentlich sind es keine Augen, sondern nur die leeren Höhlen. Doch das macht den Einstieg nur umso bequemer. Sie befinden sich in einem großen niedrigen Raum, der sich über die ganze Breite des steinernen Schädels erstreckt. Die Flamme Ihres Zauberstabes taucht alles in ein unwirkliches Licht. Schatten huschen über die Wände wie schemenhafte Lebewesen. Es ist ein unheimlicher Ort, aber zumindest im Augenblick scheinen Sie allein zu sein. Was wollen Sie tun? Den Raum einer genauen Prüfung unterziehen (Abschnitt 117) oder versuchen, herauszukommen, warum diese Statue Augen hat: Abschnitt 222.

133

Sie werden diesen Kampf mit dem Schwert ausfechten müssen. Erinnern Sie sich an die Worte Ihres alten Zauberlehrers: „Ein Magier kämpft mit der astralen Kraft seines Geistes wie ein Riese, mit dem bloßen Schwert aber wie ein Zwerg.“ Nur drauf, beweisen Sie das Gegenteil!

Falls Sie vor diesem Kampf (vor 5 Abschnitten) Astralpunkte für einen **Magischen Schild** oder ein **Armatrutz** gespendet haben, dürfen Sie den Schutz mit den Kosten für zwei Kampfrunden (4 bzw. 6 Astralpunkte) auffrischen. Gelingt das, darf er im folgenden Kampf benutzt werden – mit den üblichen Kosten für jede Kampfrunde. Auf in den Kampf bei Abschnitt 220.

134

Eigenartigerweise paßt Ihr Zauberstab genau in das Loch, als ob es dafür gemacht worden wäre. Er steht nun genau senkrecht, die an der Spitze brennende Flamme in Höhe der rechten Augenhöhle.

Natürlich möchten Sie nun aus den Augen heraus schauen.

Aus dem rechten (weiter bei Abschnitt 37) oder aus dem linken (weiter bei Abschnitt 67)?

135

Auf Reisen ist es immer dasselbe: Man hat alles dabei, nur nicht das, was man braucht.

Es bleibt Ihnen, ein **Bannbaladin** für 12 Astralpunkte zu versuchen und bei Abschnitt 39 zu landen. Oder aber Sie ziehen blank und versuchen im Schutze Ihrer Unsichtbarkeit im Nahkampf zu siegen. Dann weiter zu Abschnitt 27.

136

Der Gang, der zunächst schnurgerade schien, beschreibt nach einiger Zeit Rechts- und Linksbiegungen, so daß Sie schnell die Orientierung verloren haben. Nach einer letzten Wendung spüren Sie, irgend etwas hat sich verändert.

Versuchen Sie ein **Magiegespür** für 5 Astralpunkte, geht es zu Abschnitt 41. Lassen Sie das Licht Ihres Zauberstabes verlöschen, um besser sehen zu können (?), ist der nächste Abschnitt 227. Oder gehen Sie vorsichtig weiter in die Dunkelheit hinein zu Abschnitt 122?

137

Wenn Sie ganz ruhig vorbeigegangen wären – ja, wenn ...! So landen Sie unsanft auf dem Boden, rollen gekonnt ab, wobei Ihnen Ihr Schwert um die Ohren fliegt, und rammen sich den Zauberstab unter Kinn. Alles in allem ein Lebenspunkt weniger: Abschnitt 122.

138

Dieser Schlüssel aus dem Wüstensand entpuppt sich immer mehr zu einem richtigen Sesam-öffne-dich. Auch diesmal öffnet er ohne Schwierigkeiten die Tür: Abschnitt 102.

139

Kaum steht der **Magische Schild**, da kracht es bei Ihnen ein! Mal abgesehen davon, daß es weh tut und das Leben kosten kann, gibt es keinen schöneren Anblick als im Schutz eines **Magischen Schildes** von einer **Feuerlanze** getroffen zu werden: Die Lanze schlägt in den Schild ein, läßt ihn in allen Spektralfar-

140-145

ben erstrahlen, deformiert ihn, bis sich erste Risse zeigen, durch die heiße Luft in eigenartigen Tönen pfeifend eindringt. Dann bricht der Schild mit einem Donnerschlag zusammen.

Die **Feuerlanze**, von der Sie getroffen wurden, war immerhin 15 Astralpunkte stark. Bestimmen Sie, wieviel Ihr Schild davon zurückhält, und ziehen Sie den Rest von Ihren Lebenspunkten ab. Sie werden davon wohl nicht gleich sterben. Falls doch, versuchen Sie es eben noch einmal bei Abschnitt **1**. Sonst geht es für Sie bei Abschnitt **215** weiter.

140

Die 2 Astralpunkte hätten Sie sich sparen können. Sie treten aus dem Gang hinaus in eine totale Schwärze von Abschnitt **17**.

141

Die Analyse Ihrer grauen Zellen ergibt Folgendes: Die Zähne sitzen im Maul. Durch das Maul ergießt sich ein Wasserstrom, in dem es wohl kein Halten gibt. Gegen die Macht des Wassers ist es unmöglich, von außen in das Maul zu einzudringen.

Sie versuchen es eben doch durch die Nase bei Abschnitt **36**. Oder stellen Sie fest, daß Ihnen noch ein wichtiger Ausrüstungsgegenstand fehlt? Er ist Ihrer Meinung nach an der Statue zu finden, und Sie haben ihn schon längst entdeckt? Es ist ein Körperteil, meinen Sie? Nun, dann zählen Sie die Buchstaben des Namens dieses Körperteils zusammen und addieren diese Zahl zu 150. Sie erhalten so die Nummer des Abschnittes, bei dem es Ihrer Meinung nach weitergehen könnte.

Falls Sie auf diese Weise an einer Stelle herauskommen, die keinen Sinn ergibt, machen Sie bei Abschnitt **66** weiter.

142

Mit ein paar schnellen Schritten, das Schwert stoßbereit in der Rechten, erreichen Sie das Ende der Treppe. Fest entschlossen, jedem Feind – egal, wer auch immer es sein mag – eine tödliche Überraschung zu bereiten. Was sich vor Ihren Augen abspielt, sehen Sie selber auf Seite 57. Dann kehren Sie bitte zu diesem Abschnitt zurück.

Nicht der Feind ist überrascht, Sie sind es. Wie angewurzelt stehen Sie da und geben eine Probe Ihres Mutes. Gelingt sie Ihnen, können Sie die flügel-schlagend näherkommenden Unwesen angreifen: Abschnitt **61**. Mißlingt Ihnen die Mutprobe oder wollen Sie nicht kämpfen, geht es bei Abschnitt **119** weiter.

143

Wie ein Sack oder, der Gedanke läßt Sie frösteln, wie ein Beutetier hängen Sie in den Fängen der Sirene. Doch Unbehagen und Angst verfliegen schnell, denn es bietet sich Ihnen ein unvergeßlicher Anblick: Ihr schwebt über der Khom! Schwebt mindestens 100 Meter über der Wüste. Der Wind pfeift und zerrt an Ihren Haaren und Kleidern, Ihr Bart flattert Ihnen um die Ohren. Etwas wundern Sie sich natürlich über den Berg in Ihrem Rücken, wo sich das Felsen-nest der Sirenen befindet, denn von Bergen in der Khom ist nichts bekannt.

Aber bevor Sie sich noch mehr Gedanken über nicht vorhandene Berge machen können, taucht vor Ihnen ein weiterer auf. Und auf seiner Spitze: Die Zitadelle des Schwarzen Zauberers. Fünf Türme unterschiedlicher Höhe wie die Finger einer Skeletthand.

Rasend schnell schießen Ihnen jetzt die Gedanken durch den Kopf: Die Sirenen könnten mit dir auf dem Hof der Zitadelle landen bei Abschnitt **234**. Mit entsprechender Astralenergie (30 – Erfahrungsstufe Astralpunkte) könntest du in das Innere der Festung teleportieren, zum perfekten Überraschungsangriff bei Abschnitt **9**.

144

Todesmutig sind Sie gesprungen – und haben Recht behalten. Es war eine Illusion. Der kleine Raum ist leer bis auf eine Truhe, die am Boden steht.

Haben Sie unter Ihren Habseligkeiten einen Schlüssel? Wenn ja, können Sie versuchen, die Truhe bei Abschnitt **62** aufzuschließen. Ohne Schlüssel bleibt die Truhe zu, und Sie müssen wohl oder übel bei Abschnitt **122** weitermachen.

145

Nachdem das Feuerwerk verpufft ist, sehen Sie ihn vor sich stehen, den großen, mächtigen Schwarzen



146-151

Zauberer. Sehen Sie ihn sich auf Seite 33 genau an, und dann kehren Sie hierher zurück.

Er hat seinen rechten Arm nach Ihnen ausgestreckt und seine Augen fixieren Sie starr und mit geheimnisvoller Macht.

Ein Zauber, er bereitet einen neuen Zauberschlag vor! Was tun? Schleudern Sie mit einer blitzschnellen Bewegung Ihr Schwert nach der finsternen Gestalt? Dann sehen Sie in Abschnitt **200** die Folgen. Werfen Sie sich vor der neuen **Feuerlanze**, die jeden Augenblick auf Sie zudonnern muß, auf den Boden? Dann liegen Sie bei Abschnitt **244**. Oder sprechen Sie selber einen Zauber? Dann geht es zu Abschnitt **105**.

146

Sie finden sich in einem dunklen Gang wieder. Hinter Ihnen versperrt in einigen Metern Entfernung eine Gittertür den Weg. Wollen Sie dorthin gehen, dann zum Abschnitt **243**. Hat es Ihnen aber der dunkle Gang angetan, dann geht es bei Abschnitt **202** weiter.

147

Sie folgen, so schnell es beim Zaubern geht, Ihrem Gegner. Aber eine **Feuerlanze** erfordert große Konzentration, so daß Sie Ihre Umgebung nur undeutlich wahrnehmen können. Schon spüren Sie, wie sich die Astralenergie in der Luft um Ihre ausgestreckte Hand herum sammelt – da schlägt mit krachendem Scheppern direkt vor Ihrer Nase eine Gittertür ins Schloß. Verdattert, mit einem der dümmsten Gesichter, die Aventurienje gesehen hat, starren Sie dem forteilenden schwarzen Schatten nach. Haben Sie einen Schlüssel für die Tür? Dann beeilen Sie sich, nach Abschnitt **138** zu kommen. Ohne Schlüssel ist ein **Foramen-Foraminor** für 8 Astralpunkte oft von Nutzen. Wollen Sie es probieren? Dann geht es bei Abschnitt **170** weiter. Oder Sie haben Kraft und Willen zu einer **Teleportation**, die immer noch ihre 30 Astralpunkte abzüglich Ihrer Erfahrungsstufe kostet und nach Abschnitt **102** führt.

148

Irgend etwas ist mit Ihren Augen nicht in Ordnung, alles scheint undeutlich zu werden, zu verschwim-

men. Die Steine verschmelzen miteinander und vor Ihren entsetzten Augen wird der Dämon Wirklichkeit. Grinsend erhebt er sich aus dem Staub. Sie haben in Ihrem Leben bisher nur wenige Dämonen gesehen, auch dieser hier ist Ihnen total unbekannt. Mit seinen ledernen Flügeln schwingt er sich in die Luft und stürzt sich auf Sie. In jeder Kampfrunde, in der der Dämon lebt, raubt er Ihnen eine Astralpunkt. Die Werte dieses Unholdes sind:

MUT:	20	ATTACKE:	6
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	–	TREFFERPUNKTE:	8
GESCHWINDIGKEIT:	20/1		

MONSTERKLASSE: 20

Nur magische Mittel können einem Dämon etwas anhaben, also **Feuerlanze**, **Plusnbumbarum** und **IVarretei**, **Magischer Schild**, **Paralii-Paralein**, **Horriphobus-Schreckenspein** und vor allem **Fulminictus-Donnerkeil**. Der Dämon ist allerdings nicht unersättlich. Hat er Ihnen 10 Astralpunkte abgenommen, macht er sich befriedigt in das Reich des Chaos davon. Kämpfen Sie sich durch. Am Ende sind Sie entweder tot oder bei Abschnitt **158**.

149

Unglaublich, wie wöh Sie sind! Zum Glück ist die Astralenergie Ihres Gegenübers auch nicht unerschöpflich. Anscheinend ist auch er angeschlagen, denn während Sie sich gerade wieder hochrappeln, sehen Sie, daß sich der Schwarze Zauberer mit wehendem Mantel davonmacht. Sie humpeln ihm nach zum Abschnitt **243**.

150

Sie legen die Stirn in Falten, konzentrieren sich und tasten mit Ihrem geschulten Sinn den Stab ab: Nichts. Keine Zauberei, nur Bonze. Nun gut, denken Sie, schultern die neue Wunderwaffe und machen sich auf den Weg nach Abschnitt **207**.

151

Käme jetzt ein Feind von hinten, hätte er leichtes Spiel. Es sei denn, er könnte vor Lachen nicht zu-

schlagen. So wie Sie den Hintern in die Luft strecken und den Boden küssen, bieten Sie wirklich keinen besonders heldenhaften Anblick. Ihr **Zauberblick** für 7 Astralpunkte zeigt Ihnen außerdem nur Sand, nichts als Sand, Sand, Sand. Doch da, was war das. Ganz am Rand Ihrer mentalen Wahrnehmungsfähigkeit war Ihnen so, als ob – aber das kann doch gar nicht sein. Ein paar Stufen? Eine Treppe? Direkt im Sand? Sie schütteln den Kopf und gehen zu Abschnitt **1b**.

152

Kaum hat sich der magische Rüstschutz um Sie gelegt, bemerken Sie zweierlei: Der geheimnisvolle Vorhang aus trüber Luft, der stets den Blick auf das Zentrum dieser Anlage verwehrt, ist verschwunden, und an seiner Stelle ist eine Gestalt getreten. Eine junge Frau in der Tracht der einheimischen Wüstenbewohner. Unbekümmert kommt sie auf Sie zu und ihre schwarzen Locken tanzen um ihr Gesicht. Ein wenig spöttisch hat sie den Mund verzogen: „Oh, ein Magier! Welch hoher Besuch in meiner bescheidenen Herberge.“ Das Mädchen lacht mit glockenheller Stimme und führt einen Schlüssel, der an einem fliederfarbenen Seidenband von seinem Gürtel hängt, zu einem kleinen Loch in der Felswand.

Sie unterbrechen das doch reichlich unerwartete Geschehen bei Abschnitt 6. Oder Sie sammeln ohne Verzug Ihre geistigen Kräfte für ein **Sensibar-wahr und klar** (was zunächst einmal 5 Astralpunkte kostet) in Abschnitt **208**. Dritte Möglichkeit wäre, sich im gleichen Augenblick, in dem die Frau sich auf das Schlüsselloch konzentriert, an den **Feuerlanzen-Zauber** zu erinnern. Sobald das Gitter offen ist, könnten Sie dann die Lanze auf das Ziel schleudern: auf das Ungeheuer, das sich gewiß hinter dem lieblichen Trugbild verbirgt: Abschnitt **127**.

153

Gut eine halbe Stunde sind Sie durch den Gang marschiert. Nichts ist passiert und in Ihnen macht sich eine gewisse sorglose Hochstimmung breit. Sie können sich einen Astralpunkt gutschreiben.

Sie marschieren eine weitere halbe Stunde. Der Gang fällt schon seit längerer Zeit leicht nach unten ab. Aber Sie kann das in Ihrer guten Laune nicht beeinträchtigen.

Gerade wollen Sie sich einen zweiten Astralpunkt

gutschreiben, als es Sie trifft.

Ach, nur ein Regentropfen, denken Sie. Aber dann durchzuckt es Sie: Wassertropfen mitten in der Wüste? Das kann nicht sein, das geht nicht mit rechten Dingen zu! Mißtrauisch mustern Sie den vor Ihnen liegenden Gang. Überall hängen Tropfen an der Decke, laufen die Wände hinunter, versickern im Boden.

Ihnen gefällt das nicht, aber nur alte Weiber sind hysterisch, Sie jedoch sind ein berühmter Magier. Also gehen Sie weiter zu Abschnitt **209**. Oder gehen Sie zurück und versuchen es zunächst in dem anderen Gang, der bei Abschnitt **136** beginnt? Sie können sich natürlich die ganze Sache auch noch einmal mit Ihrem **Magiegespür** und 5 Astralpunkten anschauen: Abschnitt **78**.

154

Ein kluger, intelligenter und tatkräftiger Zauberer. Vom *Haar* der Statue schneiden Sie mit Ihrem Schwert ein Seil: eine Kraftprobe bitte! Das eine Ende des Seil schlingen Sie um ihren Körper, das andere Ende wird um die Mitte Ihres Zauberstabes geknotet. Dann klettern Sie von oben zur Nase der Statue herunter: eine weitere Kraftprobe bitte. Schließlich gelingt es Ihnen, in die Nase einzudringen. Der Zauberstab liegt außen quer vor dem rechten Nasenloch: Eine Sicherung für das Seil, die verhindern soll, daß Sie irgendwohin gespült werden. Ihr Weg wird schon bald sehr glatt und rutschig. Am Ende des Nasenganges gibt es eine kleine Felsplattform, doch kaum haben Sie sich hinaufgezogen, passiert es auch schon: Sie gleiten aus und stürzen von oben kopfüber in den Wasserstrom, der aus dem Rachen der Statue dem Maul entgegenschießt.

Den Göttern sei Dank für die Idee mit dem Seil. Es hält Sie und mit Ihrem Schwert gelingt es Ihnen, einen Zahn aus dem Maul herauszubringen. Langsam wird Ihnen die Luft knapp, während Sie sich am Seil entlang wieder nach oben ziehen: diesmal eine Kraftprobe +2 bitte. Doch dann ist es geschafft, Sie haben den Zahn und sind am Leben. Im Licht Ihres Zauberstabes schauen Sie sich Ihre Trophäe an – und sind ziemlich enttäuscht: Der Zahn ist hohl mit reichlich großen und kleinen Löchern.

Werfen Sie ihn fort, um sich nicht unnötig mit sinnlosem Ballast zu belasten? Falls Sie ihn trotzdem mitnehmen wollen – bitte schön.

155-160

Weiter geht es bei Abschnitt **66**. Übrigens, sollte eine der oben erwähnten Kraftproben danebengegangen sein: Abschnitt **185**.

155

Im allerletzten Augenblick fällt Ihnen ein, daß Sie ja kein hirnloser Schlagetot, sondern ein erfahrener Magier sind.

Zunächst sollten Sie entscheiden, ob Sie weiter unsichtbar sein wollen (2 Astralpunkte). Wenn ja, nach Abschnitt **50**, andernfalls nach Abschnitt **197**.

156

Vielleicht kommt Ihnen die Frage albern vor, aber haben Sie in Ihrem Gepäck einen alten Zahn? Wenn das der Fall ist, können Sie bei Abschnitt **52** weitermachen. Wenn nein, geht es auch weiter, aber bei Abschnitt **226**.

157

Mucksmäuschenstill und mit angehaltenem Atem hocken Sie in der Dunkelheit. Nicht, daß Ihnen die Knie zittern oder die Zähne klappern, aber mulmig ist Ihnen schon. Gerade wollen Sie zu einem verzweifelten *Visibili-Vanitar* ansetzen, da wird es draußen vor der Tür still. Wer auch immer dort herankam, jetzt ist er stehengeblieben. Einen Augenblick herrscht Totenstille. Dann entfernen sich die Schritte zögernd.

Sie haben kaum Zeit, erleichtert die Luft abzulassen. Wollen Sie auf die Tür zustürzen und Ihren Gegner überraschen, dann schnell nach Abschnitt **246**.

Oder wollen Sie lieber abwarten, bis sich das Unheil ganz verzogen hat? Dann geht es bei Abschnitt **190** weiter.

158

Nach diesen ziemlich eigenartigen Erlebnissen laufen Sie nun entschlossen weiter den Gang hinunter. Ihr leuchtender Zauberstab wirft zuckende Schatten auf die Felswände. Und dann ist der Gang plötzlich zuende. Keine Mauer, sondern massiver Fels und nirgendwo eine Öffnung oder gar Tür zu sehen.

Geben Sie auf und gehen zurück, um einen anderen

Weg bei Abschnitt **47** zu suchen? Oder suchen Sie Wände und Boden sorgfältig ab? Dann sehen Sie bei Abschnitt **236** nach.

159

Sie sind in Ihrem Leben noch nie so schnell gerannt. Zu Ihrer Ehre sei gesagt, daß Sie auf den Feind zulaufen, auch wenn er Ihnen den Rücken zudreht. Mit all Ihrer Kraft rammen Sie Ihr Schwert in den Körper des Schwarzen Zauberers – und schreien auf: Ihr Schwert glüht rot, gelb, weiß und verdampft in einer glitzernden Wolke. Sie halten sich Ihre verbrannte Hand, aber Sie sehen auch, wie Blut auf den Boden tropft, das nicht Ihr Blut ist. Der Schwarze Zauberer ist verwundet. Doch bevor Sie erkennen können, ob die Wunde tödlich ist, löst sich Ihr Gegner in Luft auf: Noch hatte er die Kraft für eine **Teleportation**. Sie machen sich an die Verfolgung einen Gang entlang, den das Licht Ihres Zauberstabes kaum erhellt. Nach ein paar Metern erreichen Sie eine Gittertür, die, wie sollte es anders sein, verschlossen ist.

Haben Sie einen Schlüssel dabei, dann geht es nach Abschnitt **138**. Sie können es selbstverständlich auch mit einer **Teleportation** (30 Astralpunkte weniger Ihrer Erfahrungsstufe) versuchen und landen bei Abschnitt **102**.

Ein *Foramen-Foraminor* mit 8 Astralpunkten geht vielleicht auch. Bei Abschnitt **170** können Sie das Ergebnis nachschlagen. Sonst fällt Ihnen so schnell nichts ein.

160

Jetzt ist es zu spät, irgend etwas zu bereuen. Sieg oder Tod heißt es.

Das Monster des Chaos, gegen das jetzt gekämpft werden muß, hat die gleichen Werte wie der Tatzelwurm aus dem Buch der Regeln, nur daß es durch und durch magischer Natur ist.

Gegen seine Trefferpunkte gibt es keinen RÜSTUNGSSCHUTZ (RS = 0) und das Schwert ist für Paraden völlig ungeeignet. Sie können nur mit dem Zauberstab kämpfen (TREFFERPUNKTE: 1W+2, ATTACKE: +1, PARADE: 0).

Falls Sie diesen Waffengang unerwartet überleben sollten: Abschnitt **82**. Sonst sehen wir uns bei Abschnitt **180**.

161

Da hört sich doch alles auf! Eine gelungene Probe, und trotzdem rührt das Tor sich nicht! Ein noch so kleiner Hinweis, und Sie hätten ganz sicher das Geheimnis dieses Tores gelöst. Normalerweise gibt es kaum ein Schloß, das Ihren Fingern widerstehen kann. Aber dieses Mal müssen Sie sich geschlagen geben. Wenn Sie bisher auch nicht viel Erfolg hatten, wenigstens sind Sie noch am Leben. Also weiter beim vorletzten Abschnitt.

162

Es wäre wirklich wunderbar, wenn dieses Tor anders als die anderen aussehen würde: Etwa zwei Ellen breit, mit einem Gitter aus senkrechten Bronzestäben verschlossen, zwischen denen kaum eine Handbreit Luft ist. Darüber ein Quersims aus Stein. Ursprünglich scheint dort eine Relieftafel angebracht gewesen zu sein, die jetzt fehlt. Der Gang hinter dem Tor ist leer und an seinem Ende ein Vorhang flimmernder Luft. Wollen Sie einmal mehr die Stäbe genauer untersuchen, dann bei Abschnitt 31. Wollen Sie das Geheimnis dieses Ortes woanders zu lösen versuchen? Dann vielleicht in Abschnitt 83. Vielleicht verschafft Ihnen aber hier ein *Foramen-Foraminor* Zutritt: Abschnitt 205.

163

„Mörder! Mörder!“, ruft Ihnen Ihr Gewissen zu, während Sie auf die sehr realistische Statue einschlagen. Möglicherweise sind Sie soeben wegen Ihrer schandbaren Tat bei allen Göttern Aventuriens in Ungnade gefallen.

Nachdem Sie Ihr grauenvolles Werk vollendet haben, gibt es zwei Wege, das Gittertor zu öffnen: Mit Hilfe der *Telekinese* den Schlüssel in das Schloß stecken und herumdrehen (5 Astralpunkte): Abschnitt 35. Oder auf die andere Seite des Tores *teleportieren* (30 Astralpunkte minus Ihre Erfahrungsstufe): Abschnitt 72.

164

Wer schon einmal mit dem Schwert im Sand gegraben hat, weiß um die Sinnlosigkeit eines solchen Unterfangens. Aber immerhin haben Sie alle Skorpione

und sonstiges giftiges Gewürm vertrieben. Sie nehmen Ihren Umhang und schaufeln mit den Händen den Sand hinein, tragen ihn fort, leeren ihn aus und schaufeln wieder Sand hinein.

Nach einiger Zeit bemerken Sie, daß es sich hier um einen verschütteten Eingang handelt: Treppenstufen führen in die Tiefe.

Maulwurf spielen in dieser Hitze ist natürlich wahn-sinnig anstrengerid. Sie müssen eine Kraftprobe bestehen. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 7 weiter. Wenn nicht, geben Sie die sinnlose Graberei auf und gehen weiter, im Uhrzeigersinn nach Abschnitt 23, dagegen nach Abschnitt 83.

165

Sie arbeiten sich durch die schmale Röhre im Inneren der Nase nach oben. Es ist stockfinster und sehr eng. Doch dann ist es geschafft: Mit einer letzten Anstrengung ziehen Sie sich hoch. Aber was ist das! Plötzlich ist alles feucht und glitschig. Sie versuchen verzweifelt, sich anzuklammern, aber zu spät. Mit Sack und Pack gleiten Sie in die Tiefe, in einen Wasserstrom, werden mitgerissen und kopfüber in die Tiefe gespült, hinein in Abschnitt 185.

166

Zuerst ist es nur Furcht, doch dann wird es von einem zum anderen Augenblick Panik: Sie rasen die Treppe hinunter, fallen und stürzen mindestens zehn Stufen in die Tiefe! Doch keine Zeit, das Bewußtsein zu verlieren oder gar Lebenspunkte abzustreichen – Sie rappeln sich hoch und rasen weiter, bis zum Fuß der Treppe und dann in den Gang hinein – wie von Furien gehetzt. Doch nach einiger Zeit werden Sie langsamer, immer langsamer. Schließlich bleiben Sie keuchend stehen: Abschnitt 8.

167

Die beiden gefiederten Mädchen sind sehr enttäuscht, daß Sie sie nicht mitnehmen wollen. Sie hindern sie, Rache zu nehmen. Das ist selbst einem *Bannbaladin* nicht immer zuzumuten. Um den zerbrechlichen Frieden zu retten, sollten Sie schnell eine Probe Ihres Charmes ablegen. Gelingt das nicht, lesen Sie bitte nicht weiter, sondern schlagen direkt

168-175

Abschnitt **213** auf. Wenn Sie es noch einmal schaffen, die Situation zu retten, zeigen Ihnen die Sirenen den einzigen Weg in das Herz der Zitadelle des Schwarzen Zauberers: Ein schmaler, runder Gang, gerade groß genug für einen Menschen. Eigentlich ist es mehr eine Rutsche in ein ungewisses Schicksal. Trauen Sie sich? Dann hinein in Abschnitt **9**.

168

Mit jedem Schritt, den Sie der glühenden Mauer näher kommen, nimmt die Hitze zu. Kein Zweifel, die Steine glühen wirklich. Halten Sie das ganze für einen gut gemachten Illusionszauber und gehen einfach weiter nach Abschnitt **12**?

Oder halten Sie das zwar für eine gut gemachte Illusion, möchten aber trotzdem wissen, was dahintersteckt? Oder bietet sich ein **Gegenzauber** für 15 Astralpunkte an, und Ihr Weg führt Sie zu Abschnitt **30**. Wo Sie aber gerade dabei sind, über Zauberei nachzudenken: Vielleicht sollten Sie sich einen **Magischen Schild** zulegen, bevor Sie durch den Glühofen marschieren? Unter Umständen gut angelegte 3 Astralpunkte: Abschnitt **231**. Außerdem ist es nie zu spät umzukehren nach Abschnitt **47**.

169

Im Zeigefinger – Sie wissen, was gemeint ist – tut sich die Tür auf. Sie verabschieden sich in einer rührenden Szene von den Sirenen und steigen in die Tiefe, Ihrem letzten Kampf und seinem sehr zweifelhaften Ausgang entgegen: Abschnitt **101**.

170

Auch in Aventurien ist die Magie noch nicht vollständig erforscht. So kann es immer wieder vorkommen, daß etwas Überraschendes passiert. Hier zum Beispiel versagt Ihr Zauberspruch vollständig. Die Tür bleibt zu. Gehen Sie zum letzten Abschnitt zurück.

171

Sie würfeln mit sovielen sechsseitigen Würfeln wie Ihrer Erfahrungsstufe +1 entspricht. Zählen Sie die

Augen zusammen. Sind es mehr als 38~ Dann sehen Sie sich die Bescherung in Abschnitt **249** an. Mit weniger Würfelaugen ist Abschnitt **235** Ihr Ziel.

172

Sie haben das Puzzle gelöst. Allzu schwer war es natürlich nicht. Vor Ihnen liegt das Geheimnis dieser riesigen Falle, die der Schwarze Zauberer in der Wüste Khom errichtet hat. Es gibt 5 Orte, die durch Wege miteinander verbunden sind. Orte der Erde, des Wassers, des Feuers und der Luft. Dann gibt es noch irgend etwas, das nicht an diesem Bild abzulesen ist. Sie befinden sich im Augenblick am Ort des Feuers. Das Rad, von dem Sie hierher gekommen sind, ist der Ort der Erde.

Mit diesem neuerworbenen Wissen können Sie Ihren weiteren Weg entweder so fortsetzen, wie Sie ihn jetzt begonnen haben. Dann geht es den Gang weiter bei Abschnitt **158** hinunter. Oder Sie können zurück zum Rad der Erde nach Abschnitt **47** gehen.

173

Gerade als Sie sich auf einen Zauberspruch zu konzentrieren beginnen, geht mit der Hexe etwas Seltsames vor. Sie verändert sich, Linien zerfließen und entstehen neu – und plötzlich tauchen wieder die Steine auf, die Sie zusammengesetzt haben. Aber was ist das: Abschnitt **148**?

174

Ein Königreich für ein Pferd! Man könnte auf seinen Rücken steigen und mühelos von dort die Klappe erreichen. Aber ein Pferd ist nirgendwo zu sehen. Sie denken nach.

Wenn Sie einmal alle Ihre Taschen durchsuchen wollen, haben Sie dazu bei Abschnitt **191** Gelegenheit. Sollten Sie aber lieber gleich Ihr Heil in der Magie suchen, dann gehen Sie zum Abschnitt **217**.

175

Es ist jetzt wohl kaum Zeit für eine Musikstunde. Außerdem bringen Sie auf dem Ding keinen Ton heraus. Also zurück zu Abschnitt **191**.

176

Es ist klar, daß nun alles von der Menge Astralenergie abhängt, die Sie in die **Feuerlanze** gelegt haben. Die magische Zahl heißt „20“. Waren es 20 oder mehr Astralpunkte, dürfen Sie zu Abschnitt **107** gehen. Waren es weniger, sind Sie jetzt nicht mehr wert als ein erbärmlicher Abenteurer: Kein Helm, kein Schild und nicht einmal eine Lederrüstung. Immerhin, Ihr Gegner ist angeschlagen. Er taumelt, kaum seiner Sinne mächtig, zur Rückseite des Raumes. Wenn Sie jetzt Ihre letzte Chance mit der blanken Waffe nutzen wollen, dann schlagen Sie Abschnitt **241** auf.

177

Während Sie nach diesem Hechtsprung auf dem Bauch über die blanken Steinfliesen rutschen, haben Sie eine Menge Pläne. Aber vorher sollten sie doch eine Probe +2 auf Ihre noch vorhandene Geschicklichkeit ablegen. Ist das gelungen, können Sie bei Abschnitt **112** augenblicklich loszaubern. Bei Mißgeschick knallen Sie mit voller Wucht Ihren Schädel gegen eine im Weg stehende Wand und ein ebenso wohlthuendes wie ewiges Dunkel senkt sich über Sie.

Pst! Schleichen Sie leise nach Abschnitt **1** und fangen Sie noch einmal von vorne an.

178

Sie fühlen nichts mehr, empfinden nichts mehr und wissen schon gar nichts mehr. Deshalb dürfen wir, die Götter Aventuriens, Sie aufklären. Zu Ihrer Schande muß gesagt werden, daß Sie sich verzaubert haben. So etwas passiert höchst selten, und es kann nicht ausgeschlossen werden, daß Ihr ehemaliger Gegner daran nicht so ganz unschuldig war. Immerhin haben Sie Ihre Astralenergie ganz meisterhaft in das **Paralü** umgesetzt und nun aber dummerweise sich selber in einen wunderschönen Marmorblock verwandelt. Künstlerpech! Auf in die nächste Runde: Abschnitt **1**.

179

Sie haben diesen winzigen Vorsprung beim Zaubern, der oft über Leben und Tod entscheidet. Und da Sie gerade eine Probe Ihrer Geschicklichkeit



abgelegt haben, kann kaum noch etwas passieren. Einen Augenblick sprüht die Luft um die Finger Ihrer ausgestreckten Hand von bläulichen Funken, dann entlädt sich donnernd eine **Feuerlanze** und schlägt in den Körper Ihres Widersachers. Der Schwarze Zauberer wird zu Boden gerissen.

Haben Sie in diese **Feuerlanze** mehr als 15 Astralpunkte gesteckt? Das führt Sie zu Abschnitt **235**. Bei weniger Energie müssen Sie zusehen, wie sich der Zauberer vor Ihren Augen in Luft auflöst. Offensichtlich hat es ihm noch zu einer **Teleportation** gereicht. Und Sie suchen ihn bei Abschnitt **243**.

180

Es ist für einen erfolglosen Magier sicher kein Trost, von einem mächtigen Schrecken des Chaos besiegt zu werden. Zumal das alles nur wegen eines dämlichen Schlüssels passiert ist.

Trösten Sie sich lieber damit, daß ein Magier nicht selten in neuer Inkarnation in das Diesseits zurückkehren kann. Vielleicht auch Sie mit neuer Astralenergie bei Abschnitt **1**.

181

Auf den Knien rutschen Sie über die steinernen Platten, das Gesicht tief heruntergebeugt, und Ihre Finger gleiten über jede Unebenheit, über jede Fuge, in jede Vertiefung.

Legen Sie bitte, einen Beweis Ihres Talentes, Fallen zu entschärfen, ab oder, wenn das nicht gelingt, eine Geschicklichkeitsprobe +4.

Sind Sie so dahintergekommen, daß eine der Bodenplatten lose ist, nehmen Sie sie vorsichtig heraus. Dann gelangen Sie ungeschoren zu Abschnitt **83**, wenn Sie sich in Uhrzeigersinn bewegen, oder zu Abschnitt **53**, wenn Sie gegen den Uhrzeigersinn gehen. Falls Ihre Probe jedoch gescheitert ist, müssen Sie leider Abschnitt **194** aufschlagen.

182

Sie keuchen und schwitzen in der Hitze unter dieser Last nicht schlecht. Aber als weiser Magier denken Sie, lieber so, als die Astralpunkte für eine **Telekinese** zum Fenster hinausgezaubert. Außerdem beflügelt Sie der Gedanke, jetzt vielleicht doch einen Schritt weiterzukommen, dem Geheimnis auf den Pelz zu rücken. Sie gehen im Gegenuhrzeigersinn. An wievielen Toren müssen Sie vorbeigehen, um zu dem zu kommen, das Sie interessiert? Eines oder weniger: Abschnitt **77**, mehr als eines: Abschnitt **207**.

183

So etwas kann vielleicht ein Ork machen, der bekanntlich eine Haut wie Leder hat. Sie als Mann des Geistes, ein Studierter, dessen Hände mehr Zauberbücher aufgeschlagen haben als Schwertstreiche geführt, Sie sollten davon besser die Finger lassen. So kostet Sie das 1 Klugheitspunkt und 1 Lebenspunkt für die aufgeschnittenen Hände. Das tut ganz schön weh: Weiter bei Abschnitt **1b**.

184

Der rechte Gang ist völlig leer – zumindest in magischer Hinsicht. Der linke Gang dagegen strahlt eine gewisse „rote“ Aura aus. Nichts Konkretes – nur, es scheint, daß die Luft im Gang von einem magischen Duft durchzogen ist. Sie schnuppern noch ein wenig, und dabei kommt es Ihnen so vor, als wäre der

rechte Gang irgendwie feucht, während der andere eine Spur von Wärme ausstrahlt. Jetzt ist es aber Zeit für eine Entscheidung. Rechts: Abschnitt **153**, links: Abschnitt **136**.

185

Es geht alles sehr, sehr schnell. Und in der Dunkelheit, denn Ihr Zauberstab gibt in diesem Wasserschwall keinen blassen Schimmer von sich, können Sie es nur ahnen, während Sie kopfüber herumgewirbelt werden: Das ist der Teich im Schoß des Felsenmonsters.

Da hilft kein Strampeln und kein Rudern, ein kräftiger Sog beginnt Sie abzuziehen. Eine **Teleportation** könnte Sie retten (30 Astralpunkte minus Erfahrungsstufe) und zu Abschnitt **17** bringen. Wollen oder können Sie sich so nicht aus der Affäre ziehen, bleibt Ihnen nur, die Luft anzuhalten und hinabzutauchen. Doch halt, da kommt Ihnen ein Gedanke: Ein **Magischer Schild** (3 Astralpunkte) könnte in diesem vielleicht auch magischen Wasser die Lösung Ihrer Probleme sein. Zaubern Sie los, dann nach Abschnitt **9**.

Oder lassen Sie sich einfach vom Wasserstrom nach Abschnitt **87** fortreißen?

186

Also, entweder stecken Sie den Kopf hinaus, um zu sehen, und halten den Stab hinter sich hoch. Dann flackert ein großer dunkler Schatten über die Wände – Ihr eigener. Oder Sie halten den brennenden Zauberstab vor sich hoch, dann können Sie an dem hellen Schein vorbei auch nicht mehr erkennen. So geht es wohl nicht: Abschnitt **79**.

187

Es liegt schon eine Spur Verzweiflung in der Art, wie Sie Ihr Schwert ziehen und im Sprung die letzten Treppenstufen erklimmen. Doch der Anblick, der Sie dort erwartet, hätte Sie um ein Haar die Treppe rückwärts wieder hinuntergehauen. Sehen Sie selber auf Seite 57, und kehren Sie dann hierher zurück. Doch ein Held ist ein Held, und der kennt keine Furcht. Auf sie mit Gebrüll nach Abschnitt **213**.

188

Es kracht und scheppert ganz fürchterlich. Ein brennender Schmerz durchzuckt Sie, dann finden Sie sich in einem Haufen aus Steinen, Armen, Beinen und den Ausrüstungsgegenständen eines Zauberers wieder. Es war ein wirklich gut gemachter Illusionszauber. Nur das Glühen war Magie, die Steine waren echt. Ohne **Magischen Schild** kostet das 3 Lebenspunkte für den Sturz und dazu 5 Lebenspunkte für die Verbrennungen.

Letzteres entfällt, wenn man einen magischen Schild gebildet hatte: Abschnitt **158**.

189

Eines Tages werden Sie in Aventurien Ihrer Furchtlosigkeit wegen berühmt sein. Sie reißen die Tür auf – und um Sie herum explodiert das Universum und Ihr Kopf. Es ist keine Freude, von einer **Feuerlanze** getroffen zu werden. Zum Glück war sie nur zum Anwärmen gedacht und mit 15 Astralpunkten ausgestattet. Hat Ihr **Magischer Schild** das ausgehalten? Korrigieren Sie Ihre Lebenspunkte und gehen Sie dann zum Abschnitt **145**.

190

Ein paar Augenblicke später ist alles ganz still geworden. Der Unbekannte draußen vor der Tür ist seines Weges gegangen; ob es wohl der Schwarze Zauberer war? Schließlich gehen Sie zur Tür, öffnen sie vorsichtig und spähen hinaus: Überall nur undurchdringliche Finsternis. Eine kleine Flamme an der Spitze des Zauberstabes wird hoffentlich nicht auffallen: Abschnitt **243**.

191

Sie können natürlich nur das aus Ihren Taschen ziehen, was Sie irgendwann während dieses Abenteuers auch hineingesteckt haben. Also

- Sie nehmen eine Flasche mit einer käferhaltigen Flüssigkeit und trinken sie aus (Abschnitt **238**),
- Sie nehmen einen goldenen Schlüssel in die Hand und gehen damit zum Abschnitt **104**,
- Sie drehen einen gewaltigen gelben Monsterzahn in den Händen und versuchen, in eines seiner Löcher hineinzublasen (Abschnitt **175**).

Wenn Sie aber nur erstaunt sind, was es in diesem Abenteuer alles so einzusammeln gab, dann gehen Sie lieber zu Abschnitt **174** zurück.

192

Wie bedauerlich, daß Sie das Gesicht Ihres Gegners nicht sehen können, als er von Ihrer **Feuerlanze** getroffen wird. Wie eine Riesenfaust schleudert sie ihn quer durch den Raum. Ein Teil der Astralenergie, da sind Sie sicher, wird bestimmt von einem **Magischen Schild** vernichtet. Aber Sie bereiten noch, während der Zauberer durch die Luft fliegt, Ihren zweiten Schlag vor, der dann den Anderen ungeschützt treffen wird.

Der Sieg ist Ihnen nicht mehr zu nehmen, Ihre zweite **Feuerlanze ist** auf dem Weg. Sehen Sie das Ende bei Abschnitt **107**.

193

Der Boden ist mit dem bekannten Wüstensand bedeckt, ungefähr der langweiligste Stoff ganz Aventuriens. Die Wände zeigen glatten Fels, den kaum ein natürliches Werkzeug bearbeitet hat.

Graben Sie bei Abschnitt **2** mit den Händen im Sand? Oder klopfen Sie mit dem Schwertknauf die Wände bei Abschnitt **22** ab?

Falls Sie aber für so etwas zu sehr in Eile sind, schlagen Sie wieder Abschnitt **1b** auf und treffen eine andere Wahl.

194

Plötzlich gibt eine der Bodenplatten unter Ihrem Gewicht nach und augenblicklich befinden Sie sich in der Hölle. Von einem Moment zum anderen steht der Gang um Sie herum in Flammen. Entsetzt reißen Sie die Hände vor das Gesicht. Schon spüren Sie, wie Sie die sengende Glut einschließt.

Fast instinktiv prüfen Sie Ihre Astralkräfte. Reicht es für eine kurze **Teleportation** (30 Astralpunkte minus Erfahrungsstufe)? Dann los zu Abschnitt **1b**.

Keine **Teleportation**? Dann ziehen Sie sich 5 Lebenspunkte ab. In Ihrer Not können Sie versuchen, nach Abschnitt **14** zu flüchten. Oder reichen Nerven und Astralpunkte (15) für einen **Gegenzauber**, der Sie zu Abschnitt **206** bringt?

195-200

195

Die Spitze der Stange drückt den Bronzering nach unten, die Kette strafft sich: Es ertönt ein tiefer, melodischer Gong. Ohne viel Magie und mentales Training kann man in dieser Anordnung eine Art Türrufer oder Schellenzug erkennen.

Wollen Sie einfach auf den Pförtner warten? Dann sehen Sie bei Abschnitt **24** nach. Oder sollten Sie als vorsichtiger Magier vorher einen **Magischen Schild** (3 Astralpunkte) erzeugen wollen oder ein **Armatrutz** (2 Astralpunkte) für notwendig halten – bitte schön: Abschnitt **152**.

196

Sie sitzen in der Ohrmuschel und leuchten mit Ihrem Zauberstab in das Innere. Es gibt hier einen Eingang, doch auf diesem Weg kommen Sie nicht weiter: Der Gang verengt sich schon nach einer kurzen Strecke zu einer dünnen Röhre. Sollte dieses Monstrum hören können? Sie versuchen, etwas in das Ohr hineinzurufen: Abschnitt **59**. Oder lassen Sie lieber die Finger davon, etwas Unbekanntes zu wecken, das sich vielleicht als äußerst ungesund entpuppen könnte? Ihr nächster Abschnitt: **210**.

197

Haben Sie sich das wirklich gut überlegt? Auf jeden Fall ist es zu spät, den Fehler wieder gutzumachen. Die beiden Sirenen stürzen sich auf den plötzlich sichtbar gewordenen Feind. Damit sind Sie den Vorteil des doppelten Angriffs zunächst los. Versuchen Sie es trotzdem mit dem bloßen Schwert, dann Abschnitt **213**. Wollen Sie vorher noch einen schnellen Zauberspruch anbringen, dürfen wir um eine Geschicklichkeitsprobe +2 bitten. Mißlingt sie: Abschnitt **213**. Aber da Sie jetzt kalt vom Gegner erwischt werden, ohne Parade und Attacke in der ersten Kampfunde.

Gelingt die Probe, können Sie auf die Schnelle eine **Feuerlanze**, **Armatrutz** oder ähnlichen Kampfzauber ausstoßen. Der Gegner wird überrascht sein. So gewinnen Sie kostbare Sekunden. Entweder können Sie dann mit magischen Mitteln weitermachen (nicht vergessen, Astralpunkte abzuziehen), oder Sie erledigen den Rest in Handarbeit. Auf jeden Fall auch hier weiter bei Abschnitt **213**.

Oder letzte Möglichkeit, Sie nutzen diese kurze Zeit-

spanne zwischen Leben und Tod für ein **Bannbaladin** – sofern Sie noch über die 12 Astralpunkte verfügen, die so etwas erfordert: Abschnitt **39**.

198

Glauben Sie wirklich, recht zu handeln? Sie nehmen den beiden armen Kreaturen ihren einzigen Schutz. Und alles nur aus Habgier, denn den wahren Wert der Amulette haben Sie wohl nicht erkannt. Oder doch? Warum wollen Sie sie dann beide haben?

Ziehen Sie von Ihrem Charismawert 3 Punkte ab und legen dann eine Probe Ihres Charmes ab. Mißlingt das, schlagen Sie Abschnitt **213** auf. Haben Sie Glück, geht es bei Abschnitt **121** weiter.

199

Dieser Zauber ist eine knifflige Angelegenheit: Zählen Sie Ihre Erfahrungsstufe und Ihre Klugheitspunkte zusammen. Wenn diese Zahl größer als 19 ist, legen Sie bitte eine Charismaprobe ab. Gelingt auch die, dürfen Sie zum Abschnitt **235** gehen. Können Sie eine der genannten Bedingungen nicht erfüllen, haben Sie sich so richtig „verzaubert“. Ihr Gegner ist am Zuge und das werden Sie nicht überleben. Doch die Götter sind gnädig gestimmt und organisieren eine Wiedereinsetzung in Amt, Würden und mit frischer Astral- und Lebensenergie bei Abschnitt **1a**.

200

Blitzschnell das Schwert zu ziehen, erfordert einiges an Geschicklichkeit. Legen Sie eine Probe +2 davon ab. Gelingt sie, fliegt das Schwert auf den Zauberer zu. Genau auf einen Punkt zwischen seinen beiden Augen. War es zu spät? Sein Blick wankt, die Pupille flackert und Ihr Schwert klirrt zu Boden. Sehr ungewöhnlich für einen Kampf zwischen zwei Zauberern: Er hat keinen magischen Schild verwendet – was natürlich sein Tod gewesen wäre – sondern ein **Armatrutz**. Sehr ungewöhnlich. Aber Ihr Schwertwurf hat seine Konzentration auf einen mächtigen Zauber unterbrochen, und so bleibt dem Schwarzen Zauberer nichts übrig als zurückzuweichen.

Stürmen Sie ihm, das Schwert hastig aufraffend, mit der Waffe entgegen? Na, dann nach Abschnitt **159**.



Oder wollen Sie doch lieber die Situation magisch bereinigen? Mit einer **Feuerlanze**? Dann legen Sie fest, wieviel Astralpunkte es sein sollen, und gehen nach Abschnitt **179**. Wenn Ihnen aber dummerweise die Probe mißlungen sein sollte, bleibt Ihnen das Schwert in der Scheide stecken. Um Sie herum scheint die Welt in Flammen aufzugehen. Sehen Sie im Abschnitt **249** nach Ihren weiteren Chancen.

201

Vorsichtig schleichen Sie sich an die massive Holztür mit ihren Bronzebeschlägen heran. Hinter dieser Tür wird sich Ihr Schicksal und das des Schwarzen Zauberers entscheiden. Alles muß sorgsam geplant werden. Lautlos beugen Sie sich zum Schlüsselloch hinunter und spähen hindurch. Genau in Ihrem Blickfeld steht er, der Schwarze Zauberer, Ihr Schicksal, vielleicht auch Ihr Verhängnis. Schauen Sie ihn sich ruhig auf Seite 33 an, aber kehren Sie anschließend schnell wieder hierher zurück.

Wie Sie gesehen haben, bereitet er irgendeinen Zauber vor. Wahrscheinlich ahnt er, daß Sie auf der anderen Seite der Tür stehen. Was wollen Sie als nächstes tun? Einen Verteidigungszauber sprechen? Dann beeilen Sie sich damit. Springen Sie dann mit einer **Teleportation** an eine Stelle im Rücken des Gegners, so ziehen Sie sich 30 Astralpunkte minus Ihre Erfahrungsstufe ab und finden sich bei Abschnitt **110** wieder. Oder reißen Sie die Tür auf, bereit zum letzten Gefecht: Abschnitt **240**. Doch halt, vielleicht wollen Sie als allererstes ja ein bewußtes Fläschchen aus Ihrem Gepäck leeren. Was, Sie haben kein solches Fläschchen oder es ist leer? Dann vergessen Sie das hier. Sonst aber gehen Sie zu Abschnitt **242** und kehren anschließend mit leerem Fläschchen hierher zurück.

202

Der dunkle Gang führt zu einer offenen Tür. Dahinter liegt ein Raum, in den Sie mit dem Licht Ihres Zauberstabes hineinleuchten. Auch dieser Raum ist völlig leer – bis auf eine große hölzerne Truhe an einer der Wände.

Nachdem Sie sich davon überzeugt haben, daß die unverschlossene Truhe ebenso leer wie der ganze Raum ist, wenden Sie sich interessanteren Gegenden bei Abschnitt **102** zu.

203

Unter einer Handbreit Sand finden Sie einen kleinen quadratischen Steinsockel mit einem Schlüsselloch auf der Oberseite. Damit kein Sand in das Loch eindringt, war es mit einem großen Bronzedeckel verschlossen, den Ihr Zauberspruch zurückgeklappt hat. Wenn Sie zufällig einen Schlüssel dabei haben: Weiter bei Abschnitt **74**. Mit einem Loch ohne Schlüssel dagegen, kann auch ein Magier wenig anfangen: Abschnitt **1b**.

204

Plötzlich taucht es vor Ihnen auf: Ein Ungeheuer aus den Wirbeln von Zeit und Raum, dem Chaos entsprungen, Sie zu vernichten. Als Magier erkennen Sie sofort, daß dieses Wesen nicht von Fleisch und Blut ist. Prägen Sie sich das Bild auf Seite 61 genau ein und kehren dann hierher zurück.

Haben Sie die Astralpunkte für eine **Teleportation** (30 Astralpunkte – Erfahrungsstufe)? Es wäre vielleicht Ihre letzte Chance (Abschnitt **75**). Oder bleibt Ihnen nur noch der Kampf auf Leben und Tod bei Abschnitt **160**?

205

Welch großartiger Beweis Ihrer Zauberkunst. Der Äther vibriert und Sie verlieren 8 Astralpunkte – aber sonst passiert gar nichts. Kehren Sie zum letzten Abschnitt zurück.

206

Ein Illusionszauber! Ein ganz ordinärer Illusionszauber. Sie stehen auf dem leeren Gang und schütteln den Kopf. Das hätte leicht böse enden können. Dankbar umfassen Sie Ihren Zauberstab und schauen lange auf das quadratische Loch, wo die bewegliche Platte saß. Prägen Sie sich diesen Anblick genau ein, bevor Sie weitergehen, im Uhrzeigersinn zu Abschnitt **83**, gegen den Uhrzeigersinn zu Abschnitt **53**.

207

Nachdem Sie den schweren Stab eine Weile geschleppt haben, kommen Ihnen doch Zweifel. Sollte

dieser Sandweg ein Holzweg sein? Wären Sie nur ein namenloser Durchschnittsabenteurer, der dem Gold nachjagt, hätten Sie sich wohl immer noch nichts dabei gedacht. Aber der große Magier in Ihnen ahnt es: So geht es nicht weiter. Entschlossen rammen Sie den Speer in den Sand und versuchen es diesmal ganz anders: Abschnitt 83.

208

Sie haben sicher schon einmal mit offenen Augen in totaler Finsternis gestanden. Doch plötzlich hellt sich das Bild auf, wird freundlicher. Sympathie schlägt Ihnen entgegen, ja sogar – Sie mögen es kaum glauben – etwas wie, ja wie Liebe. Es ist nicht nur eine Einladung, der Sie da folgen, es ist eine Verheißung: Abschnitt 57. Oder aber, es stimmt hier irgend etwas nicht. Sie beginnen mit einem **Feuerlanzen**-Zauber: Abschnitt 127. Erscheint Ihnen das dann noch mit den dicksten Kanonen auf die entzückendsten Spatzen geschossen? Für's erste wird es auch ein **Bannbaladin** tun? Dann auf zu Abschnitt 16!

209

Während Sie eher vorsichtig als unerschrocken weitergehen, dringt ein Geräusch in Ihr Bewußtsein. Nein, es ist nicht das »Klick, klick« der von der Decke fallenden Wassertropfen. Es ist etwas anderes, etwas ständiges, andauerndes, anschwellendes – es ist Regen!

Nach einigen weiteren hundert Metern erwartet Sie nun statt des Regens ein Wolkenbruch: Das Geräusch ist zum machtvollen Rauschen geworden.

Und dann haben Sie das Ende des Ganges erreicht. Vor Ihnen ein dunkles Loch, als würde der Weg im Nichts enden. Sie löschen das Licht Ihres Zauberstabes. Wollen Sie zur Vorsicht auch noch ein **Visibili-Vanitar** sprechen: Abschnitt 140? Oder stecken Sie Ihren Kopf gleich so aus dem Gang hinaus: Abschnitt 17?

210

Ein paarmal wären Sie fast abgerutscht. Nur im letzten Augenblick gelingt es Ihnen, den Sturz in die Tiefe zu verhindern. Das wäre sicher der Tod gewesen! Schweißüberströmt ziehen Sie sich schließlich

zum Kopf der Statue hoch. Von hier oben kann man erkennen, daß im Kopf tatsächlich Öffnungen sind: Nicht nur die beiden Augen (dorthin geht es bei Abschnitt 132), sondern auch Ohren (weiter bei Abschnitt 18) und Nase (weiter bei Abschnitt 36) sind groß genug, einen Menschen hindurchzulassen. Welchen Weg wählen Sie?

211

Sehr hübsch, wirklich. Und wenn Sie ausgespielt haben, könnten Sie dann eine Klugheitsprobe +4 ablegen? Gelingt sie, dürfen Sie sich bei Abschnitt 134 noch einmal bewähren. Mißlingt sie aber, sind Sie glücklich und zufrieden. Mit einem Lächeln nehmen Sie das Spiel wieder auf: Abschnitt 26.

212

Für einen Magier sollte es ein leichtes Problem sein: Sie sind bei Punkt A und wollen nach Punkt B. Leider gibt es verschiedene Gründe, warum das Problem doch nicht so leicht zu lösen ist – Sie werden sie alle kennen. Einmal könnten Sie mit einer **Teleportation** und 30 Astralpunkten minus Ihre Erfahrungsstufe zum Ziel bei Abschnitt 20 kommen. Zum anderen könnten Sie Ihr Hirn bemühen und es mit Nachdenken versuchen. Legen Sie eine Klugheitsprobe +4 ab. Ist sie gelungen, können sie zu Abschnitt 141 gehen. Wenn die Probe danebengegangen ist, sieht es finster aus. Geben Sie es auf, an dieser Stelle weiterzukommen, dann bleibt Ihnen immer noch der Weg durch den unbekanntem Gang bei Abschnitt 66. Sind Sie aber zäh, und kein Rückschlag kann Sie schrecken, sollten Sie eine letzte Chance ergreifen. Vielleicht gelingt es Ihnen, durch die Nase zu den Zähnen vorzudringen: Abschnitt 36.

213

Die beiden Wesen, die wohl entschlossen sind, Sie in das Jenseits zu befördern, sind Sirenen. Ähnlich wie ihre entfernten Basen, die Harpyien, sind es Mischwesen aus Frau und Vogel. Doch stellt die Harpyie eher ein Schreckgespenst, einen Betriebsunfall schwarzer Magie dar. Die Sirene dagegen überrascht durch einen wohlproportionierten Körper, durch fremdartige, anziehende Schönheit.

214 – 216

Die mächtigste Waffe dieser mythischen Gestalten ist ihre Stimme. Ein hypnotischer Gesang, der die Opfer umgarnet und ihnen jeden eigenen Willen nimmt. Sie haben damit Bekanntschaft gemacht. Die anderen Waffen einer Sirene wirken dagegen weniger bedrohlich, fast konventionell – jedenfalls für aventurische Verhältnisse:

MUT:	15	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	25	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	W+4
GESCHWINDIGKEIT:	15/1		(Klauen)
			1W – 1
			(Flügel)

MONSTERKLASSE: 25

Als Magier möchten Sie natürlich Ihre Zauberkräfte einsetzen. Für einen Spruch brauchen Sie aber eine kurze Kampfpause. Sollte es Ihnen gelingen, in einer Kampfunde beide Gegner zu treffen, schafft Ihnen das gerade so viel Luft, daß Sie Zeit für einen Zauberspruch bekommen.

Am Ende des Kampfes werden Sie vielleicht tot sein, wie viele Ihrer Vorgänger in diesem Abenteuer. Die Sirenen werden Ihre Knochen sauber abgenagt zu den übrigen legen. Kein schöner Tod, aber wann ist er das schon. Sollten Sie aber wider Erwarten die beiden Sirenen vom Leben zum Tode befördern, dann geht es für Sie weiter bei Abschnitt 120.

214

Von einem Herzschlag zum anderen ist der Wind, der Ihr Instrument zum Klingen gebracht hat, eingeschlafen. In die unheimliche Stille hinein ertönt plötzlich eine Stimme: „Mein Geist folgt Deinen Schritten schon eine Weile. Ich habe Deine Taten gesehen und herzlich gelacht. Doch jetzt bist Du an der Schwelle des Todes angekommen. Fühle es! So zertritt man einen Wurm!“

Hechten Sie mit einem blitzschnellen Sprung in den Gang, der an der Höhlenwand in die Tiefe führt? Dann erwartet Sie Abschnitt 9. Haben Sie aber Lust und Astralpunkte für einen **Gegenzauber** (15 Astralpunkte) und springen erst anschließend in die Rutsche zur Zitadelle des Schwarzen Zauberers, dann ist es Abschnitt 199.

Fällt Ihnen aber so schnell nichts ein oder sagen Ihnen die Möglichkeiten überhaupt nicht zu, geht es bei Abschnitt 26 weiter.

215

Ihre Chancen stehen schlecht. >Nehmen ist seliger dem geben< ist im Kampf sicher keine goldene Weisheit. Und schon sind Sie dran. Der Schwarze Zauberer läßt die Luft um Sie herum aufglühen und ein gewaltiger Schlag streckt Sie zu Boden. Es war eine **Feuerlanze** zu 10 Astralpunkten. Können Sie noch einmal damit fertig werden? Dann sollten Sie schnell ein Stoßgebet zu den Göttern Aventuriens senden und zu Abschnitt 149 gehen.

Falls Sie an dieser Stelle das Zeitliche segnen, trösten Sie sich damit, daß oft ganz kleine Fehler zum großen Verhängnis führen, und die werden Sie natürlich beim nächsten Mal, im nächsten Leben nicht wiederholen: Wir sehen uns wieder – oder schon wieder? – in Abschnitt 1.

216

Nachdenklich starren Sie auf das Bild. Irgend etwas stimmt da nicht. Vor Ihren Augen fließen die Linien zusammen, und die gebeugte Gestalt einer alten Hexe erhebt sich aus dem Staub. Von unten herauf



schaut sie Sie an und kichert leise, während sie aus dem Nichts einen Topf zaubert, in dem eine undefinierbare Flüssigkeit brodeln.

Greifen Sie die Gestalt unverzüglich mit Ihren magischen Mitteln an? Dann geht es für Sie bei Abschnitt 173 weiter.

Nun gut, Sie haben sich entschlossen, abzuwarten: „Komm näher“, krächzt die Alte und hält Ihnen eine Kelle voll rauchender Brühe entgegen, „trinke von dem Lebenselixier des Schwarzen Zauberers. Es enthält das Geheimnis seiner Macht und wird Dich stärken für Deine große Aufgabe.“

Lange können Sie hier nicht mehr so dumm herumstehen. Was also wollen Sie tun? Trinken? Dann geht es zu Abschnitt 237. Der Alten den Löffel aus der Hand kicken? Das würde zu Abschnitt 113 führen. Natürlich können Sie jetzt immer noch einen magischen Angriff führen. Dazu gehen Sie bitte zu Abschnitt 173.

217

Was darf es denn sein? Eine **Teleportation** für 30 Astralpunkte minus Ihre Erfahrungsstufe führt zu Abschnitt 102.

Oder ein **Salander-Mutanderer**, das mit 25 Astralpunkten zu Abschnitt 109 führt?

218

Das Tor gleicht so manch anderem an diesem Ort. Ein Gitter aus Bronzestäben, die kaum eine Handbreit Luft lassen, hindurchzuschauen. Doch auch der Gang dahinter bietet kaum einen nennenswerten Anblick: kahl und leer. Da, wo es vielleicht interessant werden könnte, am Ende, zum Zentrum hin, verbirgt ein Schleier trüber Luft alles vor Ihren Augen. Über dem Gitter überspannt ein Felssims den Gang. Es ist schwarz versengt und zeigt mehrere Stellen, an denen der Stein abgesplittert ist. Offensichtlich hat eine **Feuerlanze** hier den Fels getroffen. Spuren eines Kampfes, in den mindestens ein Magier verwickelt gewesen sein muß.

Sie versuchen, das Tor mit einem weithallenden **Foramen-Foraminor** zu öffnen: Abschnitt 205. Oder Sie haben so eine Ahnung: Auch wenn es Ihnen gelingen sollte, das Tor zu öffnen, wären Sie keinen Schritt weiter. Hier ist das Geheimnis dieses Ortes nicht verborgen: Abschnitt 23.

219

Sie schlingt ihre Arme um Ihren Nacken und küßt Sie. Gegen einen so bezaubernden Magier ist ganz Aventurien machtlos. Sie beschließen, dieses Abenteuer Abenteuer sein zu lassen, und leben von nun an mit dieser glutvollen Tochter der Wüste zusammen. Mögen die Götter verhüten, daß Sie jemals erkennen, was da Ihr Lager teilt: R. I. P.

220

Was nun geschieht, verwundert Sie nicht: Vor Ihren Augen verwandelt sich das wunderschöne Mädchen in ein Wesen des Chaos. Sie haben es geahnt – trotzdem sträuben sich Ihnen die Haare. Zuerst zerfließen die Kleider im Nichts, dann die Haut, die Haare. Schließlich Fleisch und Blut. Zurück bleibt ein kahles, bleiches Gerippe: Es hat ein bläulich schimmerndes Schwert in der Hand und bewegt sich auf Sie zu. Es ist ein menschliches Skelett – und als solches besteht es aus 212 Knochen. Das klappert ganz schön, wenn es getroffen wird. Die Werte dieses Monsters entsprechen denen, die im Buch *Aventurien, Völker, Mythen, Kreaturen* Seite 61 angegeben sind.

Überleben Sie die Begegnung mit dieser Ausgeburt der Hölle nicht, vernehmen Sie ein paar letzte trostreiche Worte bei Abschnitt 180. Haben Sie den Kampf aber gewonnen, so schöpfen Sie erst einmal Atem, versorgen Ihre Wunden und gehen schließlich und endlich (?) zum Zentrum, dem Geheimnis dieses steinernen Rades: Abschnitt 25.

221

Der Gang steigt vor Ihnen langsam in die Höhe. Wassertropfen fallen Ihnen auf Kopf und Kleider, Sie fühlen sich eigenartig schwach und niedergeschlagen. Ziehen Sie sich 1 Astralpunkt und 1 Lebenspunkt ab und gehen dann nach Abschnitt 47.

222

Es scheint Ihnen nur vernünftig, daß Augen zum Sehen da sind. Sollte das auch bei dieser toten Statue so sein? Nach einigen Versuchen mit Ihrem brennenden Zauberstab legen Sie eine Klugheitsprobe +3 ab. Gelingt sie Ihnen, dann geht es weiter bei Abschnitt 68. Andernfalls bei Abschnitt 48.

223

Die Hypnose ist wie weggeblasen. Sie haben das Gefühl, überall hin gehen zu können, ohne daß Sie jemand daran hindern würde: Wollen Sie so schnell es geht zurücklaufen zu Abschnitt **166**? Ziehen Sie Ihr Schwert und eilen die letzten wenigen Stufen hinauf, Ihr Heil im Überraschungsangriff zu suchen, egal was auf Sie wartet? Dann geht es zum Abschnitt **187**. Wenn Sie wohl kämpfen möchten, sich aber lieber vorher unsichtbar machen (2 Astralpunkte): Abschnitt **142**. Entscheiden Sie sich aber für die oft lebensrettende Vorsicht und spähen behutsam über die letzte Treppenstufe, so sehen Sie nach Abschnitt **129**.

224

Das ist nun echt Pech! Haben Sie doch einfach vergessen, den Unsichtbarkeitszauber zu erneuern. Von einem Augenblick zum andern sind Sie ein ganz gewöhnlicher Gegner für die beiden gefiederten Unholde. Kämpfen Sie, aber ohne den Vorteil des doppelten Angriffs: Abschnitt **213**.

225

Die lange Einsamkeit dieser Wesen, vielleicht aber auch die Freude über einen neu gefundenen Freund ... Jedenfalls kommen die Worte wie ein Wasserfall herausgesprudelt.

„Oh, Herr, dessen Anblick uns glücklich macht, höre unsere Geschichte. Vor Jahren lebten meine arme Schwester, die Du hier an meiner Seite siehst, und ich reich und zufrieden im Haus unseres Vaters, des mächtigen Bolu Ba-Khein. Er besaß die größte Karawanserei am nördlichen Rand der Khom und zahllose Kamele gehörten zu seinen Herden. Eines Tages erreichte ein Bote der Bachachni unser Haus. Dieses mächtige Wüstenvolk lebt inmitten der Khom, und seine Söhne zählen zu den tapfersten Kriegerern der Nomaden, seine Töchter aber zu den schönsten Frauen Aventuriens. Der Bote übergab meinem Vater eine Nachricht von Achlee'in III., einem alten Freund unserer Familie und bedeutendem Großscheich der Bachachni, in der er gebeten wurde, unverzüglich eine Karawane mit 50 der schnellsten Kamele in Marsch zu setzen. Die Liste der von Achlee'in gewünschten Güter war lang und versprach meinem Vater großen Gewinn.

Schon zwei Wochen später war alles zum Abmarsch

bereit. Wegen des großen Wertes der mitgeführten Güter hatte sich unser Vater entschlossen, die Karawane persönlich anzuführen. Und nachdem wir drei Tage lang gebettelt hatten, erfüllte er uns unseren größten Wunsch und nahm uns mit auf unsere erste Wüstenreise.

Bis zum zehnten Tag geschah nichts von Bedeutung. Die Wüste dehnte sich von Horizont zu Horizont, nur Sand, Steine und Dünen. Und mitten hinein in diese friedliche Welt entlud am Abend des elften Tages das Chaos seine Kreaturen. Von einem Moment zum anderen brach um uns herum die Hölle los: Ein Gewimmel unbeschreiblicher, nie gesehener Monster hackte, biß, spuckte, schlug und kratzte um sich. Das Blut floß in Strömen, und weder Mensch noch Tier wurden verschont. Alle, alle mußten sterben. Nur für meine Schwester und mich hatte das Schicksal ein noch schrecklicheres Los vorgesehen: Wir wurden gefangengenommen. Man schleppte uns davon, ob über Land, durch die Erde oder die Luft weiß ich nicht zu sagen, hatten wir doch beinahe den Verstand verloren. Am Ende dieser gräßlichen Reise, irgendwann und irgendwo, stieß man uns roh in den Schein eines Feuers. Gespenstisch flackerte das Licht auf den Fratzen der Chaoskreaturen um uns herum.

Doch dann erschien er, der verfluchte Meister, das Monster in Menschengestalt, der Schwarze Zauberer. Als er uns sah, begann er wild zu toben und befahl seiner Brut, uns ohne zu zögern zu töten. Von allen Seiten rückten die grauerregenden Wesen näher, und wir flehten zu den Göttern Aventuriens, uns ein schnelles Ende zu gewähren. Ob es diese Gebete waren, oder irgend etwas anderes – ich weiß auch heute noch nicht, warum die Ungeheuer unfähig waren, uns zu töten. Unruhig wimmelten sie im Kreise um uns herum, aber keines von ihnen wagte es, uns Gewalt anzutun.

Als der Schwarze Zauberer sah, daß seine Geschöpfe unfähig waren, seine Befehle auszuführen, stieß er einen lästerlichen Fluch aus, trat zurück und musterte uns nachdenklich und vielleicht auch etwas besorgt. Doch dann brach er in dieses Lachen aus, ein Lachen, das ich im Leben niemals vergessen werde. Er begann mit den Armen zu gestikulieren und in einer unverständlichen Sprache zu murmeln. Kalt kroch es mir über den Rücken als ich erkannte, daß wir das Opfer einer großen Zauberei werden sollten. Das Ergebnis siehst Du vor Dir. Seit jener Nacht leben wir verbannt und der Stimme des Schwarzen Zauberers hörig in diesem Felsennest. Du hast uns



von diesen Ketten befreit, vermutlich auch durch Zauberei. Willst Du Dich zum Werkzeug unserer Rache machen, so werden wir Dir helfen – notfalls mit unserem Leben.“

Eine überraschende Situation, die viel Überlegung und Klugheit erfordert. Legen Sie bitte eine Probe +2 Ihrer Klugheit ab.

Ist sie gelungen, gehen Sie zu Abschnitt **51** weiter, wenn nicht, zu Abschnitt **69**.

226

Jetzt stehen Sie da, in einer zugigen Höhle irgendwo in einem imaginären Gebirge mitten in der Wüste Khom. Einen wichtigen, hilfreichen Gegenstand haben Sie offensichtlich übersehen. Die Sirenen, vielleicht doch nicht nur eine Gefahr, liegen erschlagen am Boden. Es sieht schlecht aus. In dieser hoffnungslosen Situation erscheint Ihnen der Weg auf der Rutsche in die Tiefe nicht mehr so tollkühn? Nun, der Weg ist noch offen: Abschnitt **9**. Wenn Sie aber endgültig diese Möglichkeit beiseite schieben, dann geht es nur noch nach Abschnitt **26**.

227

In der tiefen Dunkelheit sehen Sie nur schwarz. Nach ein paar Augenblicken haben sich Ihre Augen an die Finsternis gewöhnt. Und tatsächlich, an der linken Gangwand ist ein schwaches Glimmen zu erkennen: Ein Türspalt, durch den Licht herausfällt. Allerdings ist der Spalt so fein, daß Sie nicht hindurchspähen können. Lassen Sie Tür Tür sein, machen wieder Licht und schleichen den Gang weiter, in der frohen Gewißheit, einer unbekanntem Gefahr die kalte Schulter gezeigt zu haben? Dann bei Abschnitt **122**. Legen Sie aber die Stirn gegen die Tür, um mit 7 Astralpunkten einen **Zauberblick** zu riskieren, dann Abschnitt 11. Oder es geht mit **Foramen-Foraminor** und 8 Astralpunkten direkt zur Sache bei Abschnitt **98**.

228

Die Gittertür ist fest verschlossen. Haben Sie einen Schlüssel in Ihrem Gepäck, paßt er vielleicht, was Sie bei Abschnitt **248** ausprobieren können. Möglicherweise wollen Sie aber mangels Schlüssel ein **Fora-**

229-233

men-Foraminor mit 8 Astralpunkten versuchen? Sehen Sie bei Abschnitt 170 was passiert. Eine Teleportation ist auch immer drin, sofern Sie 30 Astralpunkte minus Ihre Erfahrungsstufe übrig haben. Es geht dann nach Abschnitt 146. Erscheint Ihnen die Gittertür und der dahinter liegende Gang jetzt aber doch uninteressant, können Sie sich auch still nach Abschnitt 102 davonmachen.

229

Ziellos stolpern Sie in den Trümmern herum. Schauen hier einmal unter einen Stein und drehen dort einen Brocken mit **Telekinese** um (diesmal ist es kostenlos). Endlich finden Sie in den Resten des Zeigefingerturms eine Lücke, die in die Tiefe zu führen scheint. Sie quetschen sich hindurch und nach einiger Kletterei erreichen Sie Stufen: Eine Treppe, die in die Unterwelt der Zitadelle führt: Abschnitt 101.

230

Plötzlich ist Ihr Rückhalt verschwunden. Die Wand, an der Sie sich entlangdrücken, hatte offensichtlich ein Loch. In das sind Sie prompt hineingefallen. Auf dem Rücken liegend, den Kopf voran, rauschen Sie in einer schmalen steinernen Röhre in die Tiefe: Abschnitt 9.

231

Ihr Vertrauen in **Magische Schilde** ist schier unerschütterlich. Trotzdem, so einfach eine Wand anzuspringen ist nicht jedermanns Sache. Bitte eine Mutprobe abzulegen. Ist sie gelungen? Dann erreichen Sie Abschnitt 188. Mißlingt sie, zögern Sie – und schon hat sich der **Magische Schild** in Wohlgefallen aufgelöst: Abschnitt 12.

232

Irgendwo war doch dieser Schlüssel! Wie rasend suchen Sie in allen Taschen – da, da ist er. Vor Aufregung zittern Ihre Finger, aber er paßt. Schnell herumgedreht und dann auf den Deckel! Hinter sich hören Sie ein Geräusch an der Tür; es ist keine Sekunde zu verlieren. Mit einem flüchtigen Blick vergewissern Sie sich, daß die Truhe leer ist. Springen Sie hinein und ziehen so leise wie möglich den Dek-

kel zu? Dann los: Abschnitt 99.

Oder sehen Sie plötzlich das Lächerliche einer solchen Verzweiflungstat und wenden sich Ihrem Gegner zu, der jeden Augenblick bei Abschnitt 123 erscheinen muß?

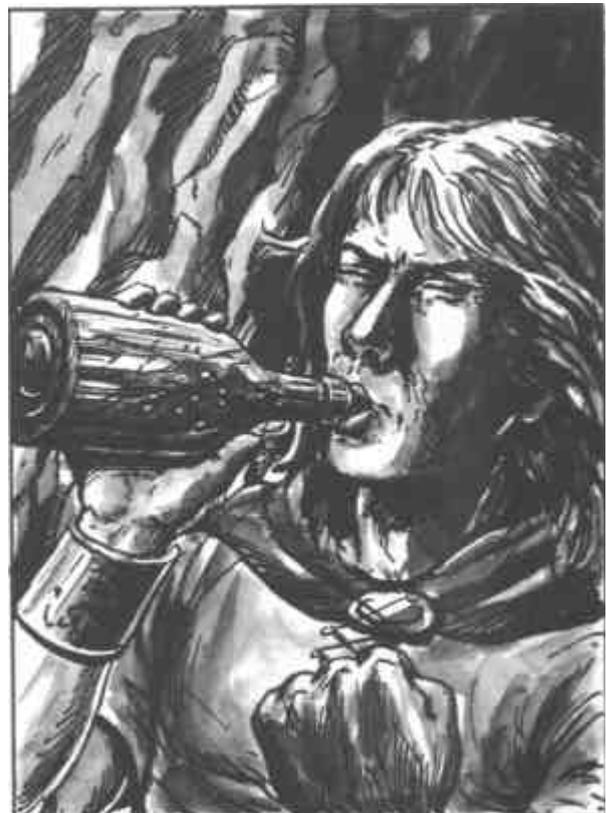
233

Sie würgen, und würgen todesmutig den Inhalt der Flasche herunter. Ha, wie das kribbelt! Sie fühlen sich so richtig belebt, platzen geradezu vor Kraft, neu gewonnener Energie, Astralenergie!

Das waren gut und gerne 40 Astralpunkte reinsten magischen Stoffes. Die können Sie sich jetzt gutschreiben.

Mit diesem guten Gefühl machen Sie sich wieder auf Ihren Weg.

Entweder vorwärts, weiter in den Gang hinein zu Abschnitt 122, oder aber zurück, um mit den neuen Astralpunkten einen neuen Weg zu beschreiten bei Abschnitt 47.



234

Etwas unsanft werden Sie auf dem Hof der Zitadelle gelandet. Sie schauen sich um und erkennen sofort, daß die Sirenen Ihnen nun kaum noch von Nutzen sein werden: Es gibt nirgendwo einen Eingang, der groß genug wäre, eine Sirene hindurchzulassen. Es gibt überhaupt keinen Eingang!

Versuchen Sie, mit einem **Gegenzauber** und 15 Astralpunkten eine Schwachstelle an dieser Festung zu finden? Dann suchen Sie in Abschnitt **81**. Eine andere Möglichkeit wäre, mit einem breitgestreuten **Foramen-Foraminor** eine Tür aufzuspüren. Mit 8 Astralpunkten geht es dann mit Abschnitt **169** weiter.

235

Der große Schwarze Zauberer ist angeschlagen! Er taumelt den Gang entlang. Sagen Sie sich, man muß das Eisen schmieden, solange es heiß ist, und jagen mit gezogenem Schwert hinter der flüchtenden Gestalt her? Dann nach Abschnitt **159**. Dieses Vorgehen ist besonders zu empfehlen, wenn Sie knapp an Astralenergie sind. Sollten Sie noch genug davon haben, können Sie auch eine **Feuerlanze** probieren. Legen Sie die Stärke fest und gehen Sie dann nach Abschnitt **147**.

236

So sorgfältig Sie auch herumsuchen, nichts ist zu finden, was Ihnen weiterhelfen könnte. Legen Sie eine Klugheitsprobe ab. Gelingt sie, geht es für Sie beim Abschnitt **108** weiter. Mißlingt die Probe, gibt es keinen anderen Weg als zurück. Zurück zur Nabe des Rades bei Abschnitt **47**.

237

Es gibt Getränke, die haben es in sich. Daß Sie dieses Gebräu trinken, spricht vor allem für Ihren Mut, weniger für Ihre Klugheit. Der Schluck, den Sie so beherzt hinunterwürgen, kostet Sie die Hälfte Ihrer Astralpunkte. Mit einem Kichern löst sich die Hexe in bläulichem Rauch auf, der schnell verweht ist. Sie hat ihren Zweck erfüllt.

Und Sie können bei Abschnitt **158** versuchen, sich zu bewähren.

238

Wenn Sie nicht augenblicklich das Zeug wieder herauswürgen (von einer Ledermagen-Probe ist in Aventurien nichts bekannt), durchströmt es Sie wie Feuer – ein gewaltiger Strom Astralenergie, gut und gerne 40 Astralpunkte, die Sie sich zu dem kläglichen Rest, den Sie noch besitzen, hinzuzählen dürfen. So gestärkt gehen Sie nach Abschnitt **217**.

239

Sie klettern die formidabile Leiter empor, die Sie sich gerade zusammengezaubert haben, drücken die Klappe in der Decke auf und finden sich bei Abschnitt **102** wieder.

240

Als erfahrener Abenteurer bleiben Sie in Deckung, als Sie die Tür aufreißen. Als erfahrener Magier wundern Sie sich, daß Ihr Gegner sie nicht mit einem **Claudibus-Clavistibor** verschlossen hat, oder gar einem gewöhnlichen Schlüssel.

Einen Augenblick später hechten Sie durch die Tür in den Raum. Sie haben schon viele Kämpfe bestanden und wissen, daß auch Ihr fürchterlicher Gegner mindestens ein paar Sekunden braucht, um seine gefährlichste Waffe, die **Feuerlanze**, einzusetzen. Ziehen Sie Ihr Schwert und stürzen sich mit blanker Waffe auf das Monster in Menschengestalt? Dann rennen Sie los nach Abschnitt **111**. Oder setzen Sie jetzt selber Ihre Magie ein? Dann geht es weiter bei Abschnitt **177**.

241

Noch einmal nehmen Sie alle Kraft zusammen. Eigenartig, schießt es Ihnen durch den Kopf, daß zwischen zwei so großen Zauberern der Kampf schließlich mit einer gewöhnlichen Waffe entschieden wird. Dann sind Sie heran und verrichten das blutige Handwerk: es geht weiter nach Abschnitt **107**.

242

Auf der Schwelle zum Tod erscheinen einem manche Risiken klein, und garstige Käfer verlieren viel von

243-250

ihrem Brechreiz. Sie leeren die Flasche aus lauter Verzweiflung und mit einem Stoßgebet gen Himmel. Und tatsächlich, die Götter sind mit Ihnen: Eine gewaltige Kraft durchströmt Sie, Astralenergie vibriert in Ihnen, neue Astralenergie, gut 40 Punkte stark. Ein Segen und eine mächtige Hoffnung. Gehen Sie zurück zu Abschnitt **201**.

243

Sie folgen jetzt einem Gang, lautlos in den Schatten der Wand gedrückt. Nach ein paar Metern erreichen Sie eine Gittertür, die – wie sollte es anders sein – verschlossen ist.

Haben Sie einen Schlüssel dabei, dann geht es zu Abschnitt **138**. Wenn nicht, können Sie es selbstverständlich mit einer **Teleportation** (30 Astralpunkte – Erfahrungsstufe) versuchen und landen in Abschnitt **102**. Ein **Foramen-Foraminor** geht vielleicht auch. In Abschnitt **170** steht die Antwort. Sonst fällt Ihnen nichts ein.

244

Aus den zahllosen Zauberbüchern Aventuriens ist nirgendwo abzuleiten, daß **Feuerlanzen** nicht lenkbar seien. In Grenzen, versteht sich, gerade so viel, daß sie eine Gestalt, die sich auf den Boden wirft, noch trifft. Der Schwarze Zauberer hatte 15 Astralpunkte in seinen Angriff gelegt. Genau soviele Lebenspunkte kostet Sie das jetzt auch. Falls Sie das überlebt haben, sehen Sie bei Abschnitt **145** zu wie es weitergeht, falls nicht – Zähne zusammenbeißen und wieder einmal Abschnitt **1** aufschlagen!

245

Für die beiden Sirenen gibt es aus der Höhle nur einen Ausgang: das Flugloch. Sie werden sich also ihren Klauen anvertrauen und die Wagnisse einer Flugreise auf sich nehmen: Abschnitt **143**.

246

Während Sie festen Schrittes auf die Tür zugehen, sprechen Sie schnell ein – ja, was wollen Sie denn zaubern? Ein **Armaturtx** für 2 Astralpunkte und bei

Abschnitt **100** weitermachen? Oder einen **Magischen Schild** für 3 Astralpunkte und zum Abschnitt **189** gehen?

247

Sie steigen die Treppe hinauf. Aber nach ein paar Dutzend Stufen geht es nicht weiter: Hier fehlen einige Meter Treppe und für eine **Teleportation** nach oben fehlen Ihnen Lust und Astralpunkte. Also gehen Sie zurück nach Abschnitt **102**.

248

Hätten Sie damals den Wüstensand nicht umgegraben, würden Sie jetzt ohne Schlüssel dumm dastehen. So aber geht es einfach: Schlüssel rein, umgedreht und schon ist die Tür auf. Sie stehen jetzt am Anfang eines dunklen Ganges. Wollen Sie ihn entlanggehen? Dann gehen Sie bei Abschnitt **202** weiter. Wenn Sie aber zurück wollen, dorthin, wo Sie hergekommen sind, dann zu Abschnitt **138**.

249

Es gibt Dinge, die von Magie bewirkt werden und die doch einen erfahrenen Magier erschauern lassen: Vor Ihren Augen erstarrt der Schwarze Zauberer zur Bewegungslosigkeit. Alles – Kleider, Haut und Haare wechseln die Farbe zu steinernem Grau. Das ist der Sieg! Zweifellos werden Sie irgendwie mit diesem Steinhaufen fertig werden – oder? Noch einmal geht es weiter zum Abschnitt **107**.

250

Tatsächlich gelingt es Ihnen, auf diese Weise einen Stein aus der Mauer herauszubrechen. Gebrochen ist damit auch der Zauber der Mauer: Das Glühen erlischt, die Hitze ist verflogen und die übrigen Steine der Mauer purzeln zu einem großen Haufen, der den Gang bis in halber Höhe versperrt.

Steigen Sie über den Steinhaufen, um den weiteren Verlauf des Ganges zu erforschen, so können Sie das bei Abschnitt **158** tun. Vielleicht verbergen aber auch die Steine ein Geheimnis. Wollen Sie nachforschen? Dann bei Abschnitt **103**.



251

Nachdem Sie ein paar Meter zurückgelegt haben, hören Sie hinter sich ein feines Rieseln, dann plötzlich ein gewaltiges Rauschen. Sie fahren herum,

doch es ist zu spät: Eine Sandlawine hat Ihren Rückweg abgeschnitten. Jetzt bleibt nur noch der Weg nach vorn; gar nicht fern sehen Sie ein schwaches Leuchten. Weiter bei Abschnitt 47.



Nachwort

Es gibt nur zwei Wege, dieses Abenteuer zu beenden: lebendig oder tot. Sollte Ihnen Letzteres zugestoßen sein, befindet sich Ihr abenteuerlicher Zauberer jetzt in einer besseren Welt – aller Sorgen um Astralpunkte und neue Erfahrungsstufen ledig.

Sind Sie aber am Leben, und wir wünschen Ihnen das von ganzem Herzen, wird es Sie natürlich interessieren, was bei der ganzen Schinderei nun eigentlich unter dem Strich herausgekommen ist. Oder sollten Sie zu der auch in Aventurien noch vereinzelt vorkommenden Art Lebenskünstlern gehören, denen das Abenteuer an sich Belohnung genug ist? Dann können Sie dieses Heft beruhigt zuklappen, denn Sie haben ja alles, was Ihr Herz begehrt.

Alle anderen Aventurier, die über eine handfeste materielle Einstellung verfügen, dürfen jetzt Bilanz ziehen:

Dinge von Wert, wie Gold und Edelsteine, gab es leider kaum zusammenzuraffen. Der Monsterzahn ist für Druiden von einigem Wert. Zu Pulver gestoßen findet er bei gewissen Beschwörungen Verwendung. Ein Händler in einer größeren Stadt wird etwa 20 Silbertaler dafür zahlen. Ein Druide sogar 25. Der goldene Schlüssel ist nur vergoldet und bringt einen Materialwert von 5 Silbertalern – kaum der Rede wert. Sein innerer Wert aber ist größer, weil magischer Natur. Versucht ein Magier mit einem Foramen-Foraminor eine Tür zu öffnen, so spart der

Schlüssel bei jedem Versuch 2 Astralpunkte. Sie sollten dieses Geschenk des Schwarzen Zauberers behalten.

Und dann haben Sie natürlich noch eine Menge Erfahrungen gewonnen. Nicht nur, wenn Sie den großen Widersacher glücklich zur Strecke gebracht haben, sondern auch, falls Sie irgendwann unterwegs zum taktischen Rückzug geblasen und damit vielleicht Ihr Leben gerettet haben.

Für das ganze glücklich überstandene Abenteuer und die Befreiung der Wüste Khom vom Fluch des Schwarzen Zauberers bekommen Sie 1000 Abenteuerpunkte. Irgendwann werden Sie dieses Ziel natürlich erreichen, aber das kann lange dauern. Vielleicht benötigen Sie dazu mehrere Anläufe und beteiligen sich unterdessen gar an anderen Abenteuerfahrten. Dann sind Sie sicher an den Abenteuerpunkten interessiert, die es für Teilerfolge gibt.

Für das erstmalige Betreten jedes der folgenden Orte gibt es 100 Abenteuerpunkte: Die Nabe des Rades, die Kaverne mit dem Wasserfall, das Nest der Sirenen, die Feuermauer und der Raum des Schwarzen Zauberers. Dazu darf man sich die Abenteuerpunkte für den Sieg über im Weg stehende Monster gutschreiben. Das allerdings nur einmal. Bei einem neuen Besuch in der Wüste Khom sind zwar die Monster wieder auferstanden, aber für den Kampf ums Überleben gibt es diesmal nichts: Routinearbeit.

Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen dämonischfinstere Monster und andere Schrecklichkeiten, wie den »Molcho«, das schrecklichste Ungeheuer aller Zeiten.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des Schwarzen Auges

Unzählige Abenteuer warten auf Sie im Land des Schwarzen Auges, dem Kontinent Aventurien. Beginnen Sie mit dem »Abenteuer-Basis-Spiel«, worin neben den Grundregeln ein erstes Abenteuer enthalten ist. Zusätzliche Regeln, eine farbige Landkarte und die Geschichte Aventuriens finden Sie im »Abenteuer-Ausbau-Spiel«. Die »Abenteuer-Bücher«, in denen bereits vorgefertigte Abenteuer zum sofortigen Spielen geliefert werden, sind in zwei Kategorien unterteilt: »Basis-Abenteuer« (blaue Kennfarbe) für die

Erfahrungsstufen 1–10 und »Ausbau-Abenteuer« (Kennfarbe gelb) ab der 11. Erfahrungsstufe. Für beide Kategorien sind sowohl Solo- als auch Gruppen-Abenteuer erschienen. »Die Werkzeuge des Meisters«, ein weiteres Zubehör-Set, ermöglichen das dreidimensionale Spiel mit Figuren, und ein »Zusatz-Block« mit allen im Spiel benötigten Formularen sowie ein »Würfel-Set« runden das Service-Angebot umfangreich ab.



WEG OHNE GNADE

Selten erhält ein Magier einen gleichsam einträglichen und ehrenvollen Auftrag. Darum haben Sie natürlich zugegriffen. Doch nun stehen Sie unter der gnadenlosen Sonne der Khom-Wüste und wünschen sich zurück in Ihre behagliche Studierstube. Plötzlich erscheint am Horizont ein verheißungsvolles Bild: die Rettung oder nur eine Fata Morgana?

»Weg ohne Gnade« ist ein Solo-Abenteuer für einen Magier der Erfahrungsstufen 8–12.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die Sie als Solo-Spieler benötigen, um ein fantastisches Abenteuer zu erleben. Allerdings müssen Sie die »Gesetze Aventuriens«, also die Spielregeln kennen. Diese und viele andere wichtige Details finden Sie im unentbehrlichen »Abenteuer-Basis-Spiel« sowie im »Abenteuer-Ausbau-Spiel«. Sie sind die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges.



ISBN 3-426-30028-X



01797



4 002998 017974