

PATRICIA STRUNK

S JAGD
AUF DEN
eeLEN
FÄNGER

EIN INTERAKTIVES FANTASY-ABENTEUER



KINO



KAMOR

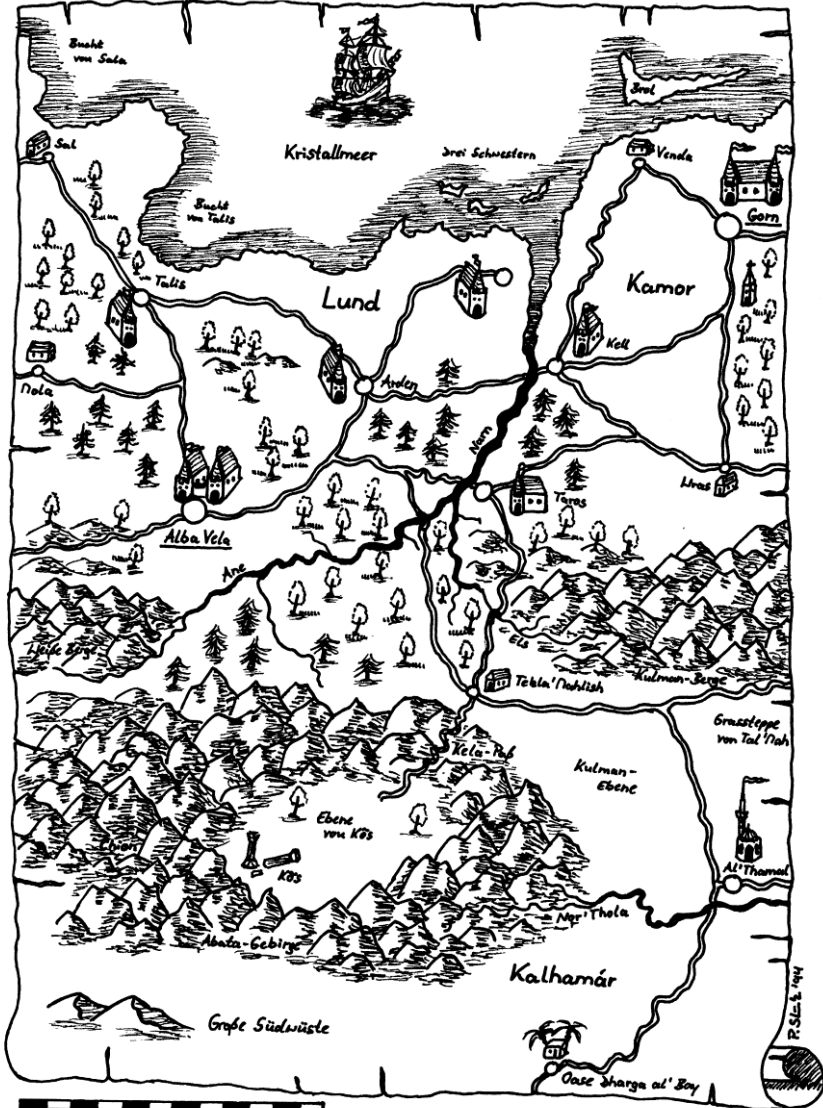
WESTLERODA



ARDET



KALHAMAR



PROLOG

Du bist die Tochter eines Kriegsherrn aus dem östlichen Lund. Als dein Vater vor einem Jahr bei einem Jagdunfall tödlich verunglückte, holte dich dein Onkel Beren, ein Ritter aus dem Gefolge des Königs von Kamor, zu sich auf die Königsburg in Gorn.

Du lebst gern auf der Königsburg, auch wenn du dich nur schwer daran gewöhnst, dass es hier nicht so ungezwungen zugeht wie bei dir zu Hause. Schon mehrere Male hast du ungewollt für Heiterkeit und Missbilligung gesorgt. In Gorn ist es nicht üblich, dass eine Dame im Herrrensattel zur Jagd reitet. Dafür haben deine Schießkünste selbst bei den Rittern Aufsehen erregt. Die letzte Jagd hast du sogar gewonnen und König Amrar hat dir persönlich den Siegerring an den Finger gesteckt!

Der König ist ein gütiger Herrscher, der beim Volk äußerst beliebt ist. Zu seinem Unglück hat er keine Kinder, da seine Frau genau wie deine Mutter früh gestorben ist und er trotz des Drängens seiner Berater nie wieder geheiratet hat. Er müsste längst einen Erben benannt haben. Dein Onkel glaubt, dass sich am liebsten Amrars ehrgeiziger Hofmagier Mogreb auf dem Thron sähe. Doch obwohl der König ihn als Berater und Schachpartner schätzt, hat er bisher nicht in Erwägung gezogen, ihm die Führung seines Reiches anzuvertrauen.

Glücklicherweise, denkst du im Stillen. Du kannst nicht verstehen, was Amrar überhaupt an Mogreb findet. Der Magier besitzt eine düstere Ausstrahlung. Unter seinem stechenden Blick fühlst du dich jedes Mal unwohl. Zum Glück siehst du ihn nicht allzu oft, da er die meiste Zeit in seiner Studierstube im Nordturm verbringt. Du willst dir gar nicht vorstellen, womit er dort herumexperimentiert.

Dein Onkel hält ihn jedenfalls für gefährlich. Seiner Meinung nach sucht Mogreb nur nach einer passenden Gelegenheit, um die Macht im Reich an sich zu reißen. Er und einige andere Berater haben den König mehrfach davor gewarnt, dem Magier sein Vertrauen zu schenken, doch Amrar will davon nichts hören.



WIE MAN SICH IN LERODA DURCHSCHLÄGT

In diesem Buch übernimmst du die Rolle der Heldin und musst am Ende jeder Station selbst entscheiden, wie es weitergehen soll. Lies deshalb nur die Stationen, die dir der Spielverlauf vorgibt! Wenn du die Stationen in numerischer Reihenfolge liest, ergeben sie keinen Sinn. Du bringst dich höchstens um den Spaß, wenn du auf diese Weise an Informationen gelangst, die du auf deinem eingeschlagenen Weg nicht oder erst später erhalten hättest.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, durch das Buch zu kommen, aber manche Wege sind gefährlicher als andere und der Besitz einer Reihe von Gegenständen ist für das Bestehen deines Abenteuers unerlässlich. Wahrscheinlich wirst du mehrere Anläufe benötigen, um deine Aufgabe zu bewältigen. Damit du es bei zukünftigen Abenteuern leichter hast, kann es sich als nützlich erweisen, einen Plan anzufertigen. Nimm außerdem alles mit, was du unterwegs findest, auch wenn du nicht immer sofort weißt, was es damit auf sich hat. Notiere alle Dinge, die du findest, kaufst oder auf andere Weise erhältst, im Charakterblatt auf der übernächsten Seite. Es empfiehlt sich, die Eintragungen mit Bleistift vorzunehmen oder das Blatt zu kopieren, damit du es auch für spätere Abenteuer zur Verfügung hast.

LEBENSPUNKTE

Auf eines musst du immer achten, und zwar auf deine Lebenspunkte! Du beginnst dein Abenteuer mit 10 Punkten. Trage sie in dein Charakterblatt ein! Auf deiner

Reise kannst du Punkte verlieren oder gewinnen. Folge an den entsprechenden Stellen einfach den Angaben im Text! Es ist wichtig, dass du jede Änderung im Protokoll vermerkst, denn sie kann sich auf den weiteren Verlauf deines Abenteuers auswirken. Unterwegs wirst du immer wieder Heiltränke und ähnliches finden oder erwerben können, die dir verlorene Punkte zurückbringen. Sollten deine Lebenspunkte dennoch irgendwann auf 0 sinken, stirbst du und dein Abenteuer ist zu Ende. Also sieh dich vor!

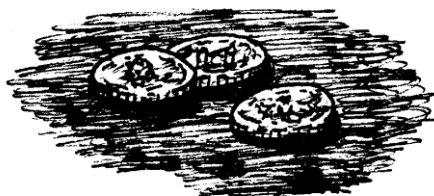
GELD

Die gängigen Zahlungsmittel in Kamor sind Talente und Gulden, wobei ein Talent den Wert zweier Gulden besitzt. Du wirst zu Beginn des Spiels eine ausreichende Menge Geld erhalten. Dies sollte dich aber nicht dazu verleiten, allzu großzügig damit umzugehen, denn auch in Leroda braucht sich das Geld oft rascher auf, als einem lieb ist.

Wenn du die Grenze nach Kalhamar überschritten hast, wird mit Teshrah bezahlt. Der Wert eines Teshrahs entspricht dem eines kamorischen Guldens.

Folgende Abkürzungen für die Münzen werden im Spiel verwendet: G = Gulden, Ta = Talent, T = Teshrah.

Und nun viel Glück auf deiner Reise ins Abenteuer!



CHARAKTERBLATT

LEBENSUNKTE	GELD	PFEILE
--------------------	-------------	---------------

GEGENSTÄNDE UND INFORMATIONEN

1 Du sitzt neben deinem Onkel in der Großen Halle und wartest mit dem Rest der Hofgesellschaft darauf, dass die Abendtafel eröffnet wird. Da Beren als verdienter Ritter und Berater der Krone eine hohe Position innehat, genießt ihr das Privileg, an der Tafel des Königs zu speisen. Doch heute verzögert sich der Beginn des Essens. Mogrebs Platz neben Amrar bleibt leer. Unbehaglich fragst du dich, was das zu bedeuten hat. Auch dein Onkel ist beunruhigt, dass der Magier den König ohne Entschuldigung warten lässt. Mit halbem Ohr lauschst du den zotigen Witzen, die der Ritter zu deiner Linken mit seinem Tischnachbarn austauscht, während du immer wieder nervös zur Tür hinübersiehst.

Dir gegenüber knetet Sandrick, Mogrebs Neffe und ungeliebter Lehrling, seine Serviette. Der hoch aufgeschossene Junge mit dem wirren braunen Haarschopf, der ungefähr in deinem Alter ist, lebt erst seit gut vier Monaten auf der Burg. Mogreb war als letzter lebender Verwandter mehr oder weniger gezwungen, ihn aufzunehmen, nachdem die Pest Sandricks Eltern dahingerafft hat. Eure Schicksale sind also gar nicht so verschieden. Bislang hattest du nur kaum Gelegenheit, ihn näher kennen zu lernen, da er den Tag gewöhnlich mit seinem Onkel in dessen Studierzimmer verbringt, wo er ihm bei seinen Experimenten assistieren und ihn von vorn bis hinten bedienen muss.

Die Minuten verstreichen. Die Höflinge und ihre Damen tauschen irritierte Blicke und rutschen unruhig auf ihren Sitzen hin und her. Schließlich verliert der König die Geduld und bedeutet den Dienern, das Essen aufzutragen. Als das Dessert gereicht wird, ist Mogreb noch immer nicht erschienen. Verstimmt beauftragt Amrar Sandrick, sich bei

seinem Onkel nach dem Grund für dessen Fortbleiben zu erkundigen.

Es dauert lange, ehe der Zauberlehrling zurückkehrt. Stotternd erklärt er dem König, dass er seinen Onkel nirgends habe finden können. Auf Mogrebs Schreibtisch habe jedoch ein Brief gelegen, der an den König gerichtet sei. Stirnrunzelnd bricht Amrar das Siegel und entrollt das Pergament. Während er liest, vertiefen sich die Runzeln zu steilen Falten. Der Brief kann kaum erfreuliche Neuigkeiten beinhalten.

Die Edelleute beginnen zu tuscheln. Neugierige Augenpaare wenden sich zum Kopfende der Tafel.

Endlich lässt Amrar das Pergament sinken und reicht es an deinen Onkel weiter. „Was haltet Ihr davon, Beren?“

Verstohlen versuchst du, Mogrebs Brief über den Arm deines Onkels hinweg zu lesen.

Ich entbiete Euch zum letzten Mal demütige Grüße, mein König. Die Mühen meiner Forschungen wurden endlich belohnt. Das Schicksal war so gütig, mir den Schlüssel zum Ruheort des Seelenfängers in die Hände zu spielen. Da Ihr Euch bedauerlicherweise nicht dazu durchringen konntet, mich freiwillig zu Eurem Nachfolger zu ernennen, bin ich gezwungen, selbst zu handeln. In Kürze wird der Schwarze Kristall mir den Weg zum Thron ebnen. Schachmatt, Amrar! Genießt Eure letzten Tage als Herrscher von Kamor!

Mogreb

Beinahe vermeinst du, Mogrebs höhnisches Lachen zu hören, und ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken. Der Seelenfänger! Seit deiner Kindheit hast du darüber

unzählige Geschichten gehört. Alte Legenden berichten, dass der Schwarze Druide Tulmar vor drei Jahrhunderten aus Kälte und Dunkelheit einen Kristall erschuf, mit dessen Hilfe er die Welt beherrschen wollte. Jeder, der in seine schwarzen Tiefen blickte, verlor seine Seele an den Kristall und wurde zum willenlosen Werkzeug seines Besitzers. Doch Tulmar wurde von seinen eigenen Gefolgsleuten, die seine wachsende Macht fürchteten, verraten. Sie verbündeten sich mit den Weißen Druiden und König Karein, einem Vorfahren Amrars. In der Tempelanlage von Kös im Norden Kalhamars kam es zum entscheidenden Kampf. Doch die Chronisten berichten, dass der Schwarze Kristall nach Tularms Tod von den Anführern der Weißen Druiden zerstört wurde. Ist Mogrebs Brief nur ein Bluff – eine Drohung, um den König dazu zu bringen, ihn als Nachfolger einzusetzen? Oder steckt mehr dahinter?

„Entweder Mogreb hat den Verstand verloren oder er weiß etwas, das wir nicht wissen“, murmelt dein Onkel. Er neigt sich zu Amrar. „Wir sollten vorerst nichts verlauten lassen, solange wir nichts Genaueres wissen, mein König“, sagt er halblaut.

Der König nickt. Ohne die Neugier der Höflinge zu befriedigen, hebt er die Tafel auf und bedeutet Beren und Sandrick, ihm zu folgen.

Du bleibst allein zurück. Während du zusammen mit den anderen Edelleuten den Saal verlässt, überlegst du, was du tun sollst.

Willst du in deinem Zimmer auf deinen Onkel warten, →

389.

Gehst du in die Bibliothek, um nach einem Buch über den Kristall zu suchen, → **422.**

Möchtest du dich auf eigene Faust in Mogrebs Gemächern umsehen, → **319**.

22 Du entschießt dich, die Platte wieder in den Kasten zu legen und später Sandrick danach zu fragen.

Wo willst du mit deiner Suche fortfahren?

Bei den Regalen, → **294**.

Beim Tisch in der Mitte, → **287**.

Beim Kamin, → **193**.

Im Schlafzimmer, → **324**.

Möchtest du deine Suche beenden, → **389**.

48 Mit angehaltenem Atem beobachtest du, wie sich die Tür öffnet – der König kommt herein, gefolgt von deinem Onkel und Sandrick. Erleichtert gehst du auf sie zu, um ihnen deinen Fund zu zeigen. → **71**.

71 Bei deinem Anblick tritt Amrar überrascht einen Schritt zurück. Seine Miene verfinstert sich und er kneift argwöhnisch die Augen zusammen. Bevor er jedoch etwas sagen kann, hältst du das Pergament und die Schablone hoch.

„Verzeiht mir, Majestät, die Sorge hat mich meine Grenzen überschreiten lassen! Aber seht, was ich gefunden habe!“

Du breitest das Pergament auf dem Tisch aus und legst die Schablone darüber. Angespannt verfolgen die anderen deine Bewegungen. Als sie den Geheimtext lesen, fährt sich der König zitternd mit der Hand über die Augen. „Karein

ist nie nach Kōs zurückgekehrt“, sagt er tonlos. „Und von den beiden Magiern sagt man, sie seien kurz nach dem Kampf auf einer Reise zum Orakel von Jakura verschollen. Dort wollten sie in Erfahrung bringen, wie man den Seelenfänger zerstören kann. Aber sie sind gescheitert und der verfluchte Kristall existiert noch immer. Bei Sgar, schreckliches Unglück wird über uns hereinbrechen, sollte er Mogreb tatsächlich in die Hände fallen!“

„Noch ist nichts verloren, mein König“, sagt dein Onkel entschlossen. „Ich werde Mogreb mit Euren besten Rittern verfolgen und alles tun, um ihn aufzuhalten.“

„Lass mich mitkommen, Onkel!“, rufst du impulsiv.

Als er widerspricht, weist du darauf hin, dass immerhin du es warst, die die Geheimschrift entschlüsselt hat, und dass du im Übrigen alt genug bist, für dich selbst zu entscheiden. Schließlich gibt Beren widerstrebend nach. Auch Sandrick bittet darum, euch begleiten zu dürfen. Da er Mogrebs Neffe ist, kann ihm diesen Wunsch niemand verwehren, und zudem kennt er sich wenigstens bruchstückhaft mit Magie aus.

„Sucht in Taros Agoros auf, den Hochmeister der Weißen Magier“, rät Amrar euch. „Seine Hilfe wäre von großem Wert. Ich wünschte nur-“ Auf einmal werden seine Augen groß. „Aber natürlich! Das Amulett – Kareins Amulett! Es wird seit seiner Rückkehr aus Kōs in der Schatzkammer aufbewahrt!“

Ihr folgt dem König in die unteren Gewölbe. „Den Schwarzen Druiden, die sich von Tulmar lossagten, gelang es, einige der Amulette zu stehlen, die vor der Macht des Seelenfängers schützen“, erklärt Amrar. „Ich habe keine Ahnung, wie viele davon außer dem, das Karein während des Kampfes trug, heute noch existieren.“

Vor einer eisenbeschlagenen Tür stehen zwei Wächter, die vor dem König salutieren und zur Seite treten. Die Schatzkammer ist nur ein kleiner Raum, in dem mehrere Kisten stehen. Die meisten sind vermutlich mit Gold gefüllt. Eine davon öffnet der König nun. Doch die Schatulle, die darin liegt, ist leer.

„Fort!“ ruft Amrar fassungslos aus. „Es ist fort!“ Auf seiner Stirn bilden sich unheilvolle Falten. „Dafür werdet Ihr büßen, Mogreb!“

„Das wird er, mein König“, schwört dein Onkel düster. „Mit oder ohne Amulett.“

Ihr brecht noch in der Nacht auf. Du trägst eine Reisetasche bei dir, eine **Wasserflasche** und eine warme **Decke**. Deine Börse ist mit **12 Talenten** und **6 Gulden** gefüllt. Trage dies in dein Charakterblatt ein! Du hängst dir deinen Bogen und den Köcher, in dem sich **5 Pfeile** befinden, über die Schulter und folgst deinem Onkel in den Hof, wo Sandrick und drei von Amrars Rittern schon auf euch warten. Zwei von ihnen kennst du inzwischen recht gut. Sir Bol ist ein humorvoller Mann, dem man seine Liebe zum Essen ansieht. Sir Nokta trägt häufig einen mürrischen Ausdruck zur Schau, der aber eher seine Gutmütigkeit verbergen soll. Der Name des dritten Ritters ist Sir Silan. Mit ihm hattest du bis jetzt kaum zu tun.

Der König steht vor euch auf der Treppe. Er hebt die Hand. „Möge Euch ein günstiges Schicksal führen und Sgar geben, dass Ihr Erfolg habt!“

Dein Onkel gibt das Zeichen zum Aufbruch. Bevor du hinter ihm durch das Tor reitest, lässt du deine Blicke ein letztes Mal über den von Fackeln erhellten Burghof schweifen, über die hohen Mauern und Türme, die sich gegen den dunklen Himmel nur noch als Silhouette

abzeichnen. Du willst dir nicht einmal vorstellen, dass hier bald Mogreb herrschen könnte.

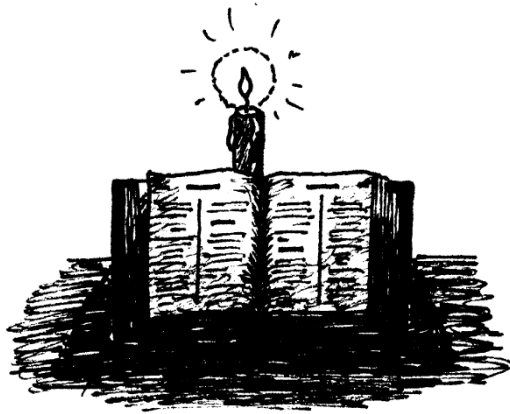
Ihr verlasst Gorn auf der Handelsstraße in Richtung Süden. Dein Onkel will noch einige Meilen hinter sich bringen und dann in einem Kloster in der Nähe der Straße übernachten. Zum Glück spendet der Mond ausreichend Licht, um den Weg und die Kornfelder zu beiden Seiten zu erkennen. Ihr reitet schweigend, jeder in seine eigenen Gedanken versunken. Kurz nach Mitternacht gehen die Felder auf der linken Seite in einen lichten Laubwald über. Bald darauf siehst du Fackelschein und wenige Minuten später tauchen vor euch aus der Dunkelheit die Klostermauern auf. Beren steigt ab und klopft an das hohe, zweiflügelige Tor. Ein kleines Fenster öffnet sich und eine Stimme fragt: „Wer da?“

„Wir sind Ritter des Königs!“ Dein Onkel zeigt dem Pförtner den königlichen Siegelring und unmittelbar darauf hört ihr, wie das Tor aufgeschlossen wird.

„Kommt herein, edle Herren, kommt herein!“ Der Mönch führt euch zu den Stallungen, wo ein Stallbursche euch die Pferde abnimmt. Dann zeigt er euch den Weg zum Besucherschlafsaal. Als einzige Frau erhältst du deine eigene kleine Kammer. Du schläfst unruhig, geplagt von Alpträumen und düsteren Vorahnungen. Am nächsten Morgen bist du schon früh auf den Beinen. Der Speisesaal ist noch leer, aber in der Küche hörst du bereits Geschirr klappern.

Möchtest du auf deinen Onkel und die anderen warten,
→ 137.

Willst du die Gelegenheit nutzen, um im Tempel zu beten,
→ 40.



193 In der ersterbenden Glut entdeckst du verkohlte Pergamentfetzen. Offenbar hat Mogreb kurz vor seinem Aufbruch etwas verbrannt. Du bückst dich hinunter. Ganz hinten im Kamin schimmert etwas Helles. Mit der langstieligen Schaufel, die am Sims lehnt, gelingt es dir, das angesengte Stück Pergament aus der Glut zu fischen. Behutsam glättest du den Bogen. Es ist ein Fragment einer Schriftrolle. Der Großteil ist durch das Feuer vernichtet oder unleserlich geworden, aber einige Passagen sind noch zu erkennen. Sie sind Teil eines Berichts König Kareins über seinen Kampf gegen die Schwarzen Druiden in der Tempelanlage von Kös. Er schreibt, nach dem Sieg über Tulmar habe er mit Hilfe der Weißen Druiden Agathos und Epicharis den Seelenfänger zerstört.

Also existiert der Kristall nicht mehr und Mogreb blüfft lediglich? Aber aus welchem Grund und weshalb sollte er

die Seite verbrennen? Das ergibt alles keinen Sinn. Du liest die Textfragmente noch einmal, doch abgesehen von einer ungewöhnlichen Ausdrucksweis fällt dir nichts Besonderes auf.

Hast du irgendwo eine gelochte Metallplatte entdeckt?

Falls ja, → **305**.

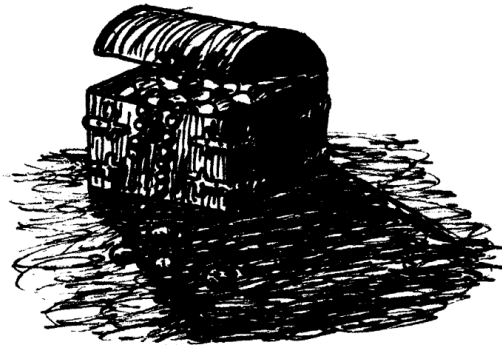
Wenn nicht, → **349**.

241 Du blätterst durch Mogrebs Notizen und unterziehst die Schriftrollen und Pläne einer eingehenden Prüfung, aber wie eigentlich nicht anders zu erwarten war, findest du keinen Hinweis auf den Kristall. Ohne große Hoffnung wendest du dich den Schubladen zu. Die beiden oberen enthalten nur Papiere und diverse Schreibutensilien, doch in der untersten findest du eine merkwürdige Metallplatte. Sie scheint sehr alt zu sein. Das Metall ist an einigen Stellen abgegriffen und die Oberfläche ist fleckig angelaufen. In regelmäßigen Reihen weist sie kleine, rechteckige Löcher auf, deren Abstand voneinander variiert. So etwas hast du noch nie gesehen. Als du die Platte auf einer der auf dem Schreibtisch ausgebreiteten Schriftrollen ablegst, um die etwas verklemmte Schublade zu schließen, fällt dir auf, dass die Öffnungen etwa buchstabengroß sind. Neugierig rückst du die Platte gerade – jetzt ist nur noch ein Teil der Buchstaben sichtbar, die sich zu neuen, wenn auch unsinnigen Wörtern formieren. Aber könnte nicht auch der umgekehrte Fall eintreten? Dass erst durch Abdeckung einzelner Buchstaben ein sinnvoller Text entsteht? Könnte die gelochte Platte so etwas wie der Schlüssel zu einer Geheimschrift sein?

Befindet sich der Teil eines Pergamentes in deinem Besitz?

Wenn ja, → 419.
Falls nicht, → 22.

272 Im Schrank liegen lediglich einige Roben,
Umhänge und Kopfbedeckungen.
Wendest du dich der Truhe zu, → 340.
Gehst du zurück ins Arbeitszimmer, → 396.



275 Die sichtbaren Buchstaben ergeben einen
neuen Text. Aufgeregt beginnst du zu lesen.

*„[...] denn es ist uns nicht gelungen, den Kristall zu zerstören.
Weil wir uns nicht anders zu helfen wussten, versteckten wir ihn
im Labyrinth unter dem Tempel und sicherten ihn, so gut wir
konnten [...].“*

Der Rest des Textes ist unleserlich, aber du hast genug
erfahren. Der Seelenfänger wurde damals gar nicht zerstört,
es sollte nur alle Welt glauben! Und nun ist Mogreb auf

dem Weg nach Kōs, um ihn an sich zu bringen. Es ist keine Zeit zu verlieren! Du nimmst Blatt und Schablone vorsichtig an dich und wendest dich zum Gehen, als du vor der Tür zum Gang Schritte und Stimmen hörst.

Möchtest du dich verstecken, → **333**.

Bleibst du einfach stehen, → **48**.

287 Hin und her gerissen zwischen Abneigung und Faszination betrachtest du die komplizierte Anordnung der Apparaturen. An allen Enden glüht, zischt und brodelt es. Wer weiß, was Mogreb hier zusammengebraut hat! Aus einem der Gläser schießt plötzlich gelber Dampf. Du musst husten und weichst zurück.

Wohin willst du dich jetzt wenden?

Zum Schreibtisch, → **241**.

Zu den Regalen, → **294**.

Zum Kamin, → **193**.

Nimmst du dir das Schlafzimmer vor, → **324**.

Beendest du die Suche, → **389**.

294 Du lässt deine Blicke über die langen Reihen der Reagenzgläser schweifen. Beinahe dreht sich dir beim Anblick des Inhalts einiger dieser Gläser der Magen um. Spinnen, Katzenaugen und Froschhirne sind noch einige der harmloseren Ingredienzien von Mogrebs Zaubetränken! Bei den meisten Dingen möchtest du lieber gar nicht wissen,

worum es sich dabei handelt. Besser, du lässt die Finger von den Zauberzutaten!

Die Pergamentrollen sind überwiegend in einer Schrift beschrieben, die du nicht lesen kannst, so dass auch sie dir nicht weiterhelfen.

Unter den Tiegeln und Dosen ein Stück weiter fällt dir eine kleine Phiole mit einer milchigen rosafarbenen Flüssigkeit auf. Auf dem Etikett steht „**starker Heiltrank**“. Nach kurzem Zögern steckst du die Phiole ein. Der Trank reicht für eine Anwendung. Wenn du ihn trinkst, darfst du deine Lebenspunkte wieder auf ihren Anfangswert setzen.

Wohin willst du dich jetzt wenden?

Zum Schreibtisch, → **241**.

Zum Tisch in der Mitte, → **287**.

Zum Kamin, → **193**.

Gehst du ins Schlafzimmer, → **324**.

Beendest du die Suche, → **389**.

305 Während du auf die Pergamentseite starrst, fällt dir etwas ein. Du gehst zum Schreibtisch hinüber und nimmst die gelochte Platte heraus. Du legst sie auf das Papier und schiebst sie vorsichtig hin und her. → **275**.

319 Mogrebs Räume liegen im Nordflügel der Burg. Du weißt, dass du eigentlich nicht berechtigt bist, ohne Einwilligung des Königs dort herumzuznüffeln, aber dir drängt sich das Gefühl auf, dass es wichtig ist. Immer wieder siehst du dich vorsichtig um, aber in den Gängen ist niemand zu sehen.

Glücklicherweise ist die Tür zu Mogrebs Zimmerflucht unverschlossen und nachdem du dich ein letztes Mal vergewissert hast, dass dich niemand beobachtet, schlüpfst du hinein.

Das Arbeitszimmer, das eher wie eine Experimentierküche anmutet, ist düster und selbst jetzt im Sommer kühl. Nur wenige Lichtstrahlen finden ihren Weg durch die hohen schmalen Fenster zu dem langen Tisch in der Mitte, der unter dem Gewicht allerlei seltsamer Gerätschaften beinahe zusammenbricht. Einige gläserne Tiegel und Röhrchen blubbern bedrohlich vor sich hin. Ein stechender Geruch liegt in der Luft. Du unterdrückst einen Hustenreiz. An den Wänden ziehen sich hohe Regale entlang, die mit Gläsern, Dosen und Pergamentrollen vollgestopft sind. Vor einem der Fenster steht ein Schreibtisch, dessen Platte vor lauter Schriftrollen und Büchern kaum noch zu erkennen ist. Eine Tür an der linken Wand führt offenbar ins Schlafzimmer. Daneben befindet sich ein großer Kamin, in dem noch einige Holzscheite glühen.

Wo willst du deine Suche beginnen?

Beim Schreibtisch, → **241**.

Bei den Regalen, → **294**.

Beim Tisch in der Mitte, → **287**.

Beim Kamin, → **193**.

Im Schlafzimmer, → **324**.

324 Mogrebs Schlafgemach ist bis auf ein Bett mit schweren violetten Samtvorhängen, einen dunklen Schrank und eine geschnitzte Truhe am Fußende des Bettes leer. Nicht einmal ein Wandbehang

verdeckt die kahlen Steinmauern. Die Einrichtung ist so karg und unpersönlich wie der Magier selbst.

Wenn du den Schrank öffnen willst, → **272**.

Möchtest du in der Truhe nachsehen, → **340**.

Gehst du zurück ins Arbeitszimmer, → **396**.

333 Du huschst ins Schlafzimmer und ziehst die Tür hinter dir zu. Durch einen schmalen Spalt beobachtest du, wie sich die Tür zum Gang öffnet. Der König betritt das Zimmer, gefolgt von deinem Onkel und Sandrick. Erleichtert trittst du aus deinem Versteck, um ihnen deinen Fund zu zeigen. → **71**.

340 In der Truhe findest du nicht viel Interessantes, nur ein paar von Mogrebs persönlichen Dingen. Schließlich entdeckst du ganz unten einen massiven Goldring mit einem aus schwarzem Stein geschnittenen Siegel. Du steckst ihn ein. Vielleicht kennt Sandrick das Symbol.

Willst du jetzt den Schrank durchsuchen, → **272**.

Gehst du zurück in Arbeitszimmer, → **396**.

349 Du kannst dir keinen Grund denken, aus dem Mogreb nicht wollte, dass jemand diese Zeilen liest, beschließt jedoch, die Seite mitzunehmen und sie später deinem Onkel zu zeigen.

Was willst du dir als nächstes vornehmen?

Den Tisch in der Mitte, → **287**.

Die Regale, → **294**.

Den Schreibtisch, → 241.

Das Schlafzimmer, → 324.

Gehst du zurück in dein Zimmer, um auf deinen Onkel zu warten, → 389.

389 Du kehrst zu den Gemächern zurück, die du mit deinem Onkel bewohnst, und beginnst, vor den hohen Fenstern auf und ab zu gehen. Es ist bereits dunkel, als dein Onkel endlich kommt. Er hat vorhin gemerkt, dass du den Brief gelesen hast, und kommt auf deinen fragenden Blick hin ohne Umschweife zur Sache. „Der König hält den Brief für eine leere Drohung. Er hat alles über den Schwarzen Kristall gelesen und sogar Karein selbst schreibt in seinen Aufzeichnungen, dass die Druiden ihn zerstört haben. Allerdings fehlt eine der Schriftrollen in der Bibliothek, die von den Geschehnissen nach dem Kampf berichtet. Wahrscheinlich hat Mogreb etwas damit zu tun, deshalb werde ich vorsichtshalber mit einigen Rittern nach Kōs aufbrechen. Wenn an der Geschichte des Magiers etwas Wahres sein sollte, ist er zweifellos auf dem Weg dorthin.“

Er verabschiedet sich von dir und bricht noch in derselben Nacht auf.

Die folgenden Tage vergehen quälend langsam. Auf Nachricht von deinem Onkel zu warten, setzt dir zu und du wanderst rastlos und ziellos im Schloss umher.

Drei Wochen später sitzt du wieder in der Großen Halle beim Abendessen, als plötzlich fassungslose Rufe laut werden. Dann die Stimme des Königs: „Mogreb! Wie könnt Ihr es wagen-“

Du lässt vor Schreck das Messer fallen. Im Türrahmen steht der Magier – eine dunkle, unheimlich leuchtende Kugel in Händen. Entsetzt willst du den Blick abwenden, aber es ist zu spät.

Leere breitet sich in dir aus. Dein ganzes Sein richtet sich auf den Kristall aus. Ihm wirst du dein weiteres Leben widmen. Fortan gehört dein Wille Mogreb. Ebenso wie der König und der Rest des Hofstaates bist du eine seelenlose Sklavin des Bösen geworden.

Dein Abenteuer endet hier.

396 Wo willst du mit deiner Suche fortfahren?
Beim Schreibtisch, → **241**.

Bei den Regalen, → **294**.

Beim Tisch in der Mitte, → **287**.

Beim Kamin, → **193**.

Gehst du zurück in dein Zimmer, um auf deinen Onkel zu warten, → **389**.



419 Dir kommt eine Idee. Aufgeregt holst du das angekohlte Pergamentfragment hervor und breitest es auf dem Schreibtisch aus. Dann legst du die Platte darauf und schiebst sie vorsichtig hin und her. → 275.

422 Die Bibliothek ist ein relativ kleiner Raum im obersten Stockwerk des Westflügels. An den Wänden stehen hohe Regale mit Schriftrollen, Landkarten und einigen kostbaren, kunstfertig illustrierten Büchern. Die beiden Fenster bilden kleine Erker, und auf den Fensterbänken liegen dicke, bestickte Kissen, auf denen du schon so manche gemütliche Stunde mit Lesen verbracht hast. Nach kurzem Suchen findest du einige Werke mit Abhandlungen über das Dunkle Zeitalter und die Schwarzen Druiden. In Windeseile überfliegst du die Schriften auf der Suche nach einem Hinweis. Dabei erfährst du mehr über die Zufluchtsstätte der Schwarzen Druiden in Kōs. Die Tempelanlage diente der Verehrung der Götter Sgar, Itah und Mon, bevor sie einem Erdbeben zum Opfer fiel und verlassen wurde. Als König Karein, ein Vorfahre Amrars, hundert Jahre später die Schwarzen Druiden aus Kamor vertrieb, zogen sie sich nach Kōs zurück, und im Tempel Mons, des Dunklen erschuf Tulmar den Seelenfänger. Dem Verfasser zufolge wurde dieser am Ende des Kampfes, bei dem Tulmar ums Leben kam, zerstört. Ein Fach weiter findest du einige Schriftrollen, in denen Karein selbst von seinem letzten Kampf gegen Tulmar im Tempel von Kōs berichtet. Dabei fällt dir auf, dass die Rolle, die von den Geschehnissen nach dem Kampf berichtet, fehlt. Du

bist sicher, dass sie Informationen über den Schwarzen Kristall enthielt und Mogreb sie deshalb mitgenommen hat. Aus einem Regal auf der anderen Seite des Raumes holst du dir eine Karte der Westlichen Reiche, auf der die Ebene von Kōs eingezeichnet ist, um sie später zu studieren (du findest sie vorne im Buch).

Willst du jetzt Mogrebs Gemächer unter die Lupe nehmen, → **319**.

Möchtest du in dein Zimmer zurückkehren und auf deinen Onkel warten, → **389**.