

STEVE JACKSON



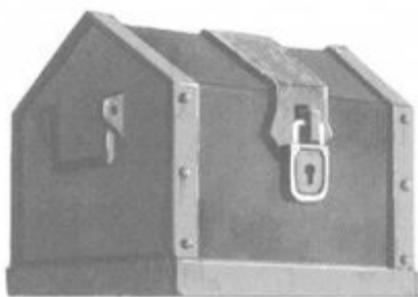
IAN LIVINGSTONE

DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG



Ein
Fantasy-
Spielbuch

ueberreuter



WIE WILLST DU DEIN ABENTEUER BEGINNEN?

Das Buch, das du in deinen Händen hältst, ist ein Tor in eine andere Welt – eine Welt voll dunkler Magie, schrecklicher Ungeheuer, düsterer Schlösser, heimtückischer Kellergewölbe und ungeahnter Gefahren. Eine Welt, in der sich einige wenige den zahllosen Plänen böser Mächte entgegenstellen. Willkommen in der Welt von **Fighting Fantasy!**

Du bist einen Schritt davon entfernt, in ein aufregendes Fantasy-Abenteuer aufzubrechen, in dem **DU** der Held oder die Heldin bist! **DU** entscheidest, welchen Weg du einschlägst, welche Gefahren du riskieren willst und gegen welche Kreaturen du kämpfst. Doch sei gewarnt, denn **DU** wirst auch mit den Folgen deiner Entscheidungen leben oder sterben müssen.

Gib acht, denn der Erfolg ist dir keinesfalls gewiss! Es kann durchaus sein, dass du beim ersten Versuch, deine Mission zu erfüllen, scheiterst. Doch verliere nicht den Mut! Erfahrung, Geschick und Glück bringen

Mach dich bereit. Sobald du eine Seite weiterblättest, tauchst du ein in ein atemberaubendes, gefährliches Abenteuer, in dem **DU** sämtliche Entscheidungen triffst – ein Abenteuer, in dem **DU DIE HAUPTROLLE SPIELST!**

Wie möchtest du dein Abenteuer beginnen?

WENN DU ZUM ERSTEN MAL SPIELST ...

... solltest du vor dem Start die Regeln durchlesen, die du auf den Seiten 205–214 findest.

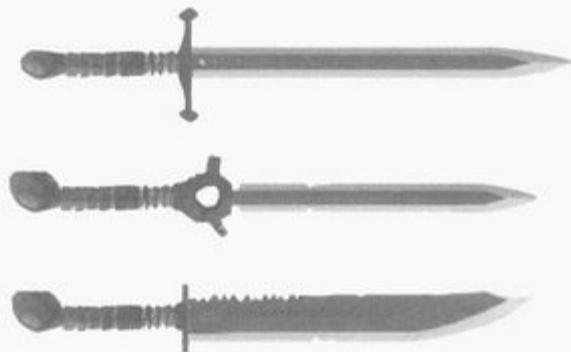
WENN DU BEREITS ERFAHREN IN ABENTEUERN BIST ...

... weißt du, dass du deine Heldin oder deinen Helden zuerst einmal mit grundlegenden Fähigkeiten ausstatten musst. Nur so hast du überhaupt eine Chance auf Erfolg. Folge den Anweisungen auf den Seiten 205–206, um deine ganz individuelle Figur zu erschaffen. Vergiss nicht, die Charaktereigenschaften deiner Figur auf dem Abenteuer-Blatt ganz hinten im Buch einzutragen.

Und noch ein Hinweis: Anders als in anderen Abenteuerspielbüchern beginnst du ohne jeglichen Proviant. Zudem gibt es neue Regeln, nach denen dein Geschick und deine Ausdauer auf die Probe gestellt werden – diese Regeln findest du auf Seite 211.

ERSATZWÜRFEL

Solltest du keine Würfel zur Hand haben, findest du am unteren Seitenrand im Buch aufgedruckte Würfel. Wenn du schnell durch das Buch blättest und auf einer beliebigen Seite stoppst, erhältst du ein Zufallsergebnis. Brauchst du 1 Würfel, lies das erste aufgedruckte Würfelsymbol ab; benötigst du 2 Würfel, addierst du die Augen beider aufgedruckten Würfel.



DIE LEGENDE VOM FLAMMENDEN BERG

Nur sehr einfältige Abenteurer und Abenteurerinnen würden sich auf eine derart gefährliche Mission begeben, ohne zuvor so viel wie möglich über den Berg, seine Bewohner und seine Schätze in Erfahrung zu bringen. Bevor du dich nun auf den Weg zum Fuß des Flammenden Berges machst, hast du ein paar Tage bei den Bewohnern eines kleinen Dorfes etwa zwei Tagereisen entfernt verbracht. Da du ein lebenswürdiger Mensch bist, hattest du keinerlei Schwierigkeiten, dich mit den Bauern aus der Umgebung anzufreunden. Obwohl du eine Menge Geschichten über das geheimnisvolle Reich des Hexenmeisters Zagor gehört hast, hattest du bisher nicht den Eindruck, dass diese – oder überhaupt irgendwelche davon – auf Tatsachen beruhen. Die Leute aus dem Dorf haben schon viele Abenteurer und Abenteurerinnen getroffen, die auf ihrem Weg zum Berg bei ihnen haltgemacht haben, aber nur sehr wenige kehrten zurück. Dass der vor dir liegende Weg extrem gefährlich ist, ist dir klar. Von denen, die überhaupt ins Dorf zurückkehrten, erwog keiner, sich ein zweites Mal auf den Weg zum

Flammenden Berg zu machen. Es scheint aber etwas an dem Gerücht dran zu sein, dass der Schatz des Hexenmeisters Zagor sich in einer prächtigen Truhe mit zwei Schlössern befindet, deren Schlüssel von mehreren Monstern im Labyrinth bewacht werden. Der Hexenmeister selbst ist ein äußerst mächtiger Zauberer. Manche behaupten, dass ihm ein magisches Kartenspiel seine Macht verleiht, andere wiederum sind der Ansicht, sie entstamme den schwarzseidenen Handschuhen, die er trägt. Der Eingang zum Flammenden Berg wird angeblich von einer Horde warzengesichtiger Kobolde bewacht, dumme Wesen, die an nichts anderes als an Essen und Trinken denken. Je weiter man in den Berg vordringt, umso Furcht einflößender werden die Kreaturen. Um die innersten Kammern zu erreichen, muss man einen Fluss überqueren. Es scheint eine Fähre zu geben, aber der Fährmann legt großen Wert auf ein gutes Trinkgeld; also solltest du dir ein Goldstück für die Überfahrt zurücklegen. Außerdem haben die Dorfbewohner dir nahegelegt, einen genauen Plan deines Weges anzufertigen, denn ohne diesen würdest du dich im Inneren des Berges hoffnungslos verirren.

Als schließlich der Tag deines Aufbruchs gekommen ist, versammelt sich das ganze Dorf, um dir eine gute Reise zu wünschen. In den Augen vieler der Bewohner, ob jung oder alt, stehen Tränen. Sind es Tränen des Kummers, aus Angst, dich nie wiederzusehen?

DEIN ABENTEUER BEGINNT! Möge dir die **AUSDAUER** nie ausgehen!

Jetzt blättere um ...



Vor dir liegt ein dunkler Höhleneingang.

DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG

1

Endlich bist du am Ziel deiner zweitägigen Wanderung angelangt. Du ziehst dein Schwert aus der Scheide, legst es griffbereit neben dir auf die Erde und seufzt erleichtert, während du dich auf den moosbewachsenen Felsen niederlässt, um einen Augenblick auszuruhen. Du streckst dich, reibst dir die Augen und blickst schließlich hinauf zum Flammenden Berg. Er wirkt wahrhaft bedrohlich. Die steile, zerklüftete Wand, die vor dir aufragt, sieht aus, als sei sie von den Krallen einer gigantischen Bestie zerfetzt worden. Scharfe Felsklippen ragen in unnatürlichen Winkeln in alle Richtungen. Auf dem Gipfel des Berges kannst du eine unheimliche rote Färbung erkennen – wahrscheinlich stammt sie von irgendwelchen seltsamen Pflanzen –, die dem Berg seinen Namen verliehen hat. Vielleicht wird man nie genau wissen, was dort oben wächst, da es offensichtlich unmöglich ist, den Gipfel zu erklimmen.

Nun beginnt deine Schatzsuche. Vor dir liegt ein dunkler Höhleneingang. Du ergreifst dein Schwert, stehst auf und überlegst, welche Gefahren wohl auf dich zukommen werden. Entschlossen steckst du das Schwert zurück in die Scheide und nährst dich der Höhle. Du blickst in das Dunkel und siehst nichts als schleimige Wände und Wasserlachen auf dem felsigen Boden. Die Luft ist kalt und feucht. Du



zündest deine Laterne an und schreitest vorsichtig in die Dunkelheit hinein. Spinnweben streifen dein Gesicht, und du hörst das Scharren winziger Krallen: wahrscheinlich Ratten. Nach ein paar Metern gabelt sich der Weg. Willst du nach Westen gehen (weiter bei **71**) oder nach Osten (weiter bei **278**)?



2

Versuch dein Glück. Wenn du Glück hast, kannst du entwischen, ohne die Aufmerksamkeit des Ogers zu erregen. Hast du jedoch Pech, entfährt dir ein Fluch, als du mit dem Fuß gegen einen kleinen Stein stößt, der geräuschvoll über den Boden rollt. Du ziehst dein Schwert für den Fall, dass der Oger etwas gehört hat. Weiter bei **16**. Wenn du Glück hattest, kannst du dich durch den Gang zurück zur Kreuzung schleichen. Weiter bei **269**.

3

Die Glocke klingt dumpf, und ein paar Sekunden später siehst du einen verschrumpelten alten Mann in ein kleines Ruderboot klettern, das am Nordufer vertäut liegt. Langsam rudert er auf dich zu, bindet

das Boot fest und hinkt ans Ufer. Er verlangt 3 Goldstücke. Als du dich über den Preis aufregst, murmelt er irgendeine fadenscheinige Ausrede von wegen »Inflation«. Als du dich noch immer weigerst zu zahlen, wird er wütend. Gibst du ihm die 3 Goldstücke (weiter bei **272**) oder drohst du ihm (weiter bei **127**)?



4

Du gelangst in einen Nord-Süd-Gang. Im Norden macht der Weg nach einigen Metern eine Biegung nach Osten. Wählst du diesen Weg, weiter bei **46**. Im Süden biegt der Weg nach einiger Zeit ebenfalls in östlicher Richtung ab. Willst du wissen, wohin er führt, weiter bei **332**.

5

An der Ostwand des Ganges befindet sich eine grobe Holztür. Du horchst daran und vernimmst dahinter ein fröhliches Summgeräusch. Willst du anklopfen und hineingehen (weiter bei **97**) oder deinen Weg fortsetzen (weiter bei **292**)?

6

Die schwere Tür hat weder Klinke noch Knauf. Du lehnst dich dagegen, aber ohne Erfolg. Es sieht nicht so aus, als würde sie nachgeben. Du beschließt, es dabei zu belassen, und gehst zurück durch den Felspalt, durch den du vor einiger Zeit den Ost-West-Gang verlassen hast. Weiter bei **89**.

