Am Schatz vorbei geht auch ein Weg

Stones Überlebensstrategien für echte Abenteurer

The Age of Stone

L.C. FreY

DARKWING
PUBLISHING

Impressum

Copyright © 2024 by L.C. Frey. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck – auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung von L.C. Frey. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Autors reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.
Der Inhalt dieses E-Books ist urheberrechtlich geschützt und enthält technische Sicherungsmaßnahmen gegen unerlaubte Nutzung. Die Entfernung der Sicherungsmaßnahmen ist ebenso wie die unbefugte Nutzung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung untersagt und kann straf- und zivilrechtliche Konsequenzen nach sich ziehen.
Der Autor behält sich die Verwertung des urheberrechtlich geschützten Inhalts des Werkes für Zwecke des Text- und Data-Mining nach §44b UrhG ausdrücklich vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausdrücklich untersagt.

Lektorat & Korrektorat: Jens Röder, Hamburg. Layout und Satz: Ideekarree Leipzig. Umschlaggestaltung: Ideekarree Leipzig

2411071.743
Impressum:
Ideekarree Autorenservice
c/o Alexander Pohl
Mothesstraße 1
04129 Leipzig
E-Mail: autor@lcfrey.de

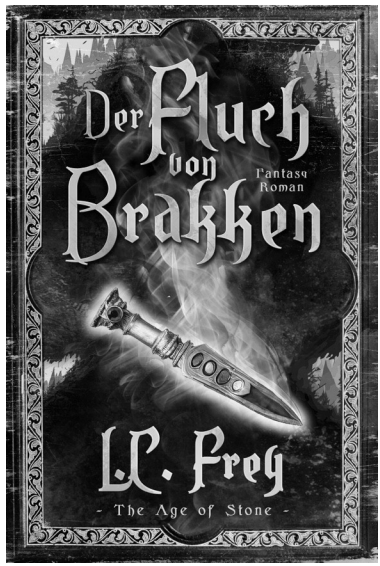
www.LCFrey.de

Die in diesem Roman beschriebenen Personen und Geschehnisse sind fiktiv. Ein Magus hat mich gezwungen, das zu schreiben.

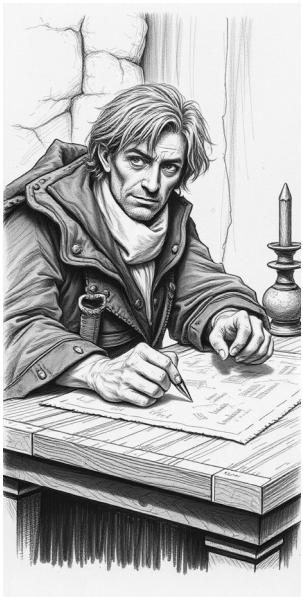
Bisher in dieser Reihe erschienen:

THE AGE OF STONE

1. DER FLUCH VON BRAKKEN
2. SCHATTEN ÜBER KLAEHGANMORE
3. UNTER WELTEN
4. STADT DER RATTEN
5. ZWERGENHAMMER
6. EIN THRON AUS BLUT UND ASCHE



Über dieses Buch



Vergiss alles, was du in diesen weichgespülten Selbsthilfebüchern gelesen hast! Hier kommt der einzig wahre Überlebensguide für die harte Welt der Fantasy-helden – direkt aus der Feder (oder dem blutverkrusteten Schwert) von Stone selbst.

Willkommen in Stones Welt, wo Abenteuer an jeder Ecke lauern und der nächste Kampf nur einen Krug Bier entfernt ist. In diesem unverzichtbaren Guide teilt der Protagonist der "The Age of

Stone"-Reihe seine erprobten Strategien, um in einer Welt voller Magie und Intrigen zu bestehen.

Lerne, wie du in einer Taverne trinkst und kämpfst, ohne auf der Strecke zu bleiben. Begegne Magi mit dem nötigen Respekt, um nicht als Versuchskaninchen zu enden. In finsteren Verliesen zeigt dir Stone, wie du Fallen überlebst und Schätze hebst, ohne als Skelett zu enden.

Ob erfahrener Abenteurer oder Neuling, dieser Guide ist dein Schlüssel zum Überleben in Stones Welt. Pack deine Rüstung ein und mach dich bereit für das nächste große Abenteuer!

Dein

L.C. Frey

Inhalt

Vorwort ix

1. Tavernen-Taktiken 1
Wie man trinkend kämpft und kämpfend trinkt und trotzdem heil wieder da rauskommt. Meistens jedenfalls

2. Selig sind die Besoffenen 11
Die Kunst des strategischen Bierkonsums

3. Magische Etikette für Nicht-Magi 23
So überlebst du (die meisten) Begegnungen mit magiebegabten Kreaturen

4. Höhlenbegegnungen für Anfänger 35
Umgang mit unterirdischen Kreaturen (Creaturae Subterraneae)

5. Held wider Willen 47
Die zehn besten Ausreden, wenn man versehentlich eine Stadt rettet

6. Waffenpflege für Faule 57
Wie dein Schwert länger hält als du

7. Dungeon-Knigge, Teil 2 67
Do's and Don'ts in finsteren Verliesen

8. Um Kopf und Kragen 73
Verhandeln mit Kopfgeldjägern:

9. »Kontaaaaakt!« 81
Warum 'Ich komme in Frieden' selten funktioniert (und was stattdessen hilft)

10. Ein Psycho zum Verlieben 87
Die Kunst, gleichzeitig furchteinflößend und charmant zu wirken

Noch wach? 97
Informiert mit einem Klick! 103
Bücher von L.C. Frey 105
Über den Autor 109

Vorwort

Abenteurer, Reckin, Held in spe oder einfach nur neugierigere Leserin: hergehört, die Augen geradeaus und Klappe zu!

Das, was du hier in deinen Händen hältst, ist kein gewöhnlichen Ratgeber, klar? Vielmehr ist es dein Ticket zum Überleben in einer Welt voller Gefahren, Magie und absurder Situationen.

Ich bin übrigens Stone, dein wohlmeinender Führer durch die Untiefen des Heldenalltags. Du weißt schon, der aus Goyles Büchern (theageofstone.de), sicher hast du schon von mir gehört.

Dank dieser letzten Aktion in den Höhen in Kaddath ... na ja, du müsstest die letzten paar Jahre schon unter einem verdammt großen Stein (Stein, klar? Wie in ... Stone. Lustig.) verbracht haben, um *davon* nichts mitbe-

kommen zu haben. Diese verdammten Därmezupfer und Lautenquäler (Barden, Spielleute und anderer Unrat) singen ja heute noch ihre Schandlieder davon, als ob es sonst nichts zu berichten gäbe.

Doch ich schweife ab.

Jedenfalls: Ich weiß, was so läuft, wenn man unterwegs ist, das kannst du mir glauben. Schließlich musste auch ich erst meine Lehrjahre in dieser Ebene der Existenz hinter mich bringen, und das, Freunde, war wahrlich kein Zuckerschlecken.

Alles, was ich mit diesem Büchlein erreichen will, ist, dir die ein oder andere blutige Nase zu ersparen, und wenn es dir außerdem noch dabei hilft, dein Gebiss möglichst lange vollständig im Mund zu behalten — umso besser!

Nur, damit wir uns verstehen: Das Leben als Abenteurer ist dreckig, gefährlich und manchmal echt komisch, aber immer — nun ja, abenteuerlich. In diesem Buch findest du nun all die Weisheiten und schmutzigen kleinen Tricks, die sie dir anderswo verschweigen.

Ein paar Beispiele:

Wie überlebst du eine Kneipenschlägerei, ohne dein Bier zu verschütten? Na, weißt du das? Oder: Wie verhandelst du mit einem Kopfgeldjäger, der dich lieber tot als lebendig erwischen will? Und wie um alles in der Welt kommst du aus der Nummer raus, wenn du versehentlich mal wieder eine ganze Stadt gerettet hast? Na ja, oder eben

diese Sache auf dem Kaddath, aber das ist dann vielleicht doch noch eine Nummer zu groß für dich.

Egal.

Jedenfalls kannst du aus diesem Buch eine Menge nützliches Zeug lernen.

Aber Vorsicht: Dies ist kein Handbuch für strahlende Helden mit makelloser Moral — sprich: es ist kein Märchenbuch und auch kein politisches Wahlprogramm.

Hier geht es ums nackte Überleben, um Schlagfertigkeit (im wörtlichen wie übertragenen Sinne, hehe) und darum, wie du dich mit minimalem Aufwand durch die heißesten Situationen manövrierst. Ich meine, wir reden hier von *so, verflucht heiß wie in Hadurs Schlund*, klar?

Also, schnall dein Schwert um (auch wenn es in deinem Fall vermutlich noch brandneu ist und direkt vom untersten Regal des Waffenschmieds stammt, aber das macht nichts — wir haben alle mal klein angefangen), pack deine Abenteurertasche (vergiss deine Kuscheldecke und den Plüschbären nicht!) und mach dich bereit für einen Crashkurs in kreativem Überleben.

Yeah.

Aber denk immer daran: In einer Welt voller keuscher Jungfrauen (als ob) und verrückter Magi, die ganze Heere von Toten im Gleichschritt marschieren lassen, ist die Wahrheit oft die unglaubwürdigste Geschichte von allen. Also sei kreativ, bleib flexibel und übe dein unschuldigstes

Lächeln — sofern du noch genügend Zähne im Mund hast, um das einigermaßen hinzubekommen.

Mögen deine Abenteuer legendär sein, deine Ausreden glaubwürdig und dein Goldsäckel immer prall gefüllt!

Auf geht's,

Stone

P.S.: Solltest du jemals in eine Situation geraten, die selbst meine Ratschläge nicht abdecken, gibt es immer noch den ultimativen Ausweg. Ruf einfach: »Ein Magus hat mich gezwungen, es zu tun!« In unserer Welt ist das fast immer eine plausible Erklärung, für alles Mögliche.

Wirst du schon noch sehen.

Held aus einer anderen Welt: Stone

Kapitel 1

Tavernen-Taktiken

Wie man trinkend kämpft und kämpfend trinkt und trotzdem heil wieder da rauskommt. Meistens jedenfalls

Willkommen in der Welt der Tavernen, liebe Reckin, lieber Held, liebe Abenteurer-Gruppe!

Also, wenn es eine Sache gibt, die ich in meinen Jahren des Herumstreifens gelernt habe, dann ist es die: Nämlich, dass eine Taverne sowohl dein bester Freund als auch dein schlimmster Feind sein kann.

Aber keine Sorge, mit ein paar cleveren Taktiken wirst du jede Kneipennacht überleben – und vielleicht sogar genießen.

Also pass auf.

In der Taverne ist nicht jeder dein Freund

Die Kunst des strategischen Sitzens

Wähle deinen Platz weise, als würdest du dich auf ein Schlachtfeld begeben. Der beste Platz? Mit dem Rücken zur Wand, Blick auf den Eingang und in Reichweite eines robusten Tisches.

Warum?

Nun, du willst sehen, wer reinkommt, einen Schutz im Rücken haben und im Notfall eine improvisierte Waffe oder Deckung griffbereit zur Hand.

Apropos Waffen – lass uns gleich mal über das Mobiliar sprechen. Ein Stuhl ist nicht nur zum Sitzen da, mein Freund. In den richtigen Händen wird er zum Schild, zur Waffe oder sogar zum Fluchthelfer. Aber Vorsicht: Zerbrich nicht den Lieblingsstuhl des Wirts, es sei denn, du möchtest lebenslang Hausverbot riskieren.

Über das Trinken

Ja, ich weiß, du bist hier, um dich zu amüsieren, aber denk daran: Ein betrunkener Held ist ein toter Held.

Mein Tipp? Bestelle gleich erstmal das stärkste Gebräu und nippe dann so vorsichtig daran, als wäre es Pferdepisse. So behältst du einen klaren Kopf, während deine Gegner immer benebelter werden.

Und wenn jemand einen Trinkwettbewerb vorschlägt?

Lächle geheimnisvoll und sag: »Ich trinke nur an Tagen, die mit 'Z' enden.« Das verwirrt die meisten lange genug, damit du geschickt das Thema wechseln kannst.

Aber was, wenn der unvermeidliche Kampf ausbricht?

Keine Panik. Erinnere dich an die goldene Regel: Der beste Kampf ist der, den du vermeidest.

Versuche zuerst, die Situation zu entschärfen. Ein gut platzierter Witz oder ein Kompliment kann Wunder wirken. »Mein Freund, deine Muskeln sind so beeindruckend, es wäre eine Schande, sie an mir zu verschwenden!«, vielleicht verbunden mit ein bisschen Augen klimpern aber das musst du von Fall zu Fall abwägen. Klingt albern? Vielleicht. Aber es funktioniert erstaunlich oft, meiner Erfahrung nach.

Wenn Worte versagen, ist es Zeit für Action.

»Ach, Sie suchen Streit?« Immer schön aufpassen, mit wem du dich anlegst!

Action

Aber denk daran, du bist kein Berserker, du bist ein cleverer Überlebenskünstler. Nutze deine Umgebung. Ein verschütteter Krug Bier macht den Boden rutschig für deine Gegner. Ein geworfener Teller kann ablenken. Und nie, ich wiederhole, NIE den Wert einer gut gezielten Schüssel mit heißer Suppe darin unterschätzen!

Apropos Wirt – halte ihn immer auf deiner Seite. Ein Wirt kann dein mächtigster Verbündeter sein.

Wie? Bezahle deine Zeche pünktlich, gib gutes Trinkgeld und hilf gelegentlich, einen Raufbold rauszuwerfen. Im Gegenzug wirst du feststellen, dass dein Bier etwas stärker, deine Mahlzeiten etwas größer und die Informationen, die du erhältst, etwas wertvoller sind.

Nehmen wir aber mal an, dass die Situation trotz all deiner Bemühungen eskaliert. Du findest dich inmitten einer ausgewachsenen Kneipenschlägerei wieder.

Was nun?

Eine zünftige Rauferei

Bleib ruhig und behalte den Überblick. Suche dir den größten, bedrohlichsten Kerl aus und ... lass ihn in Ruhe.

Konzentriere dich stattdessen auf die kleineren Fische. Ein gezielter Stoß hier, ein Ausweichmanöver da, und

schon bald wirst du als der unbesiegbare Held dastehen, ohne dich wirklich in Gefahr gebracht zu haben.

So schafft man es, auch selbst noch was von den Liedern zu haben, welche einem diese abscheulich krächzenden Därmezupfer (auch bekannt als Spielleute) anschließend auf Ihren verstimmten »Instrumenten« zur Lobhudelei singen, falls sowas dein Ding sein sollte.

Mit etwas Glück kommt sogar ein halbwegs erträglicher Gassenhauer dabei raus, aber hohe Minne wird es für unsereins nie geben, das schmink dir mal lieber gleich wieder ab. Das ist nur den holden Damen des elfischen Adelsstandes vorbehalten. Aber zu denen kommen wir später auch noch. O ja.

Äh ... wo war ich?

Ach ja.

Kneipenrangeleien

Und wenn das alles fehlschlägt, fragst du? Nun, es liegt keine Schande darin, einen strategischen Rückzug anzutreten. Aber bitte, um alles in der Welt, mach es mit Stil. Springe nicht einfach aus dem Fenster – das ist amateurhaft. Stattdessen verkünde lauthals: »Meine Freunde, es war mir eine Ehre, mit euch getrunken und gefochten zu haben. Aber nun ruft mich die Pflicht!« Dann vollführe eine dramatische Verbeugung, wirf eine Rauchbombe (du

hast doch eine dabei, oder?) oder kippe wenigstens einen mit Speisen beladenen Tisch um — und verschwinde schleunigst durch die Hintertür.

Denk immer daran: Eine Taverne ist mehr als nur ein Ort zum Trinken. Sie ist eine Bühne, ein Schlachtfeld und ein Informationszentrum in einem. Meistere die Kunst des Tavernenüberlebens, und du wirst nicht nur lebend herauskommen – du wirst es als Legende tun.

Das Wichtigste zum Schluss

Egal wie der Abend endet, ob im Triumph oder in der Flucht, vergiss nie, dem Wirt ein anständiges Trinkgeld zu hinterlassen. Denn in dieser Welt voller monströser Gefahren und haarsträubender Abenteuer ist eine Taverne, in der du willkommen bist, mehr wert als alles Gold der Welt.

Da spreche ich aus Erfahrung.

Kapitel 2

Selig sind die Besoffenen

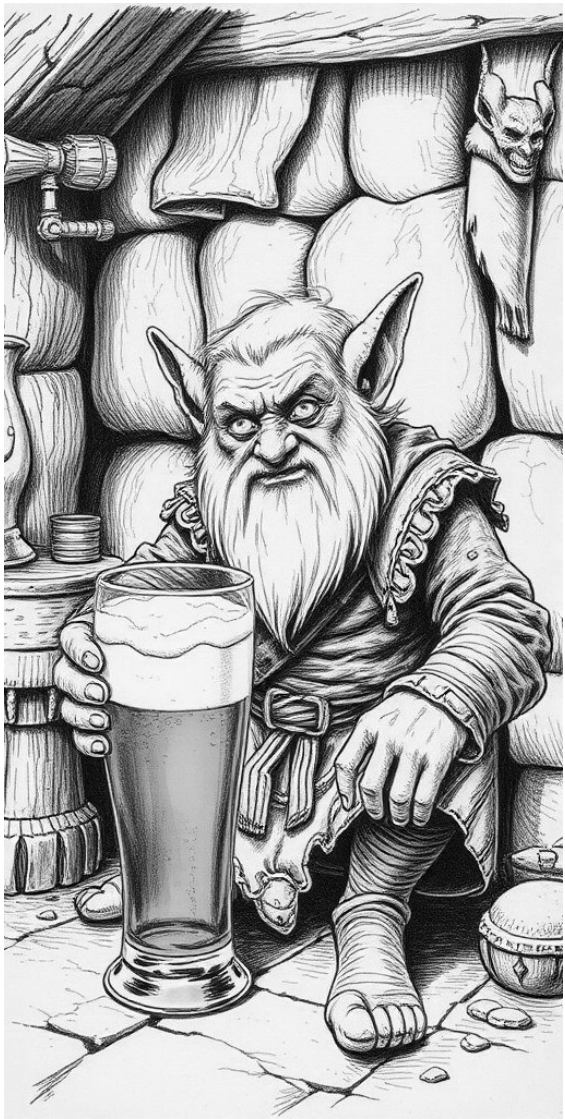
Die Kunst des strategischen Bierkonsums

Ah, Bier! Grimbarts Segen. Nektar der Zwölfgötter. Das flüssige Brot des Abenteurers — und oft genug dein bester Freund in einer fremden Stadt.

Na ja, zumindest sehen das meine Zwergenkumpels Bombil und Bombal so. Und überhaupt alle von ihrem stolzen kleinen Volk, vom Säugling bis zur Greisin. Sie können einfach nicht ohne das Zeug.

Ich habe zum Bier jedoch ein etwas gespaltenes Verhältnis, wie du vielleicht schon mitbekommen hast.

Und du solltest auf jeden Fall bedenken, dass in dieser Welt (wie in den meisten anderen) ein falsch platzierter Schluck den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten kann. Daher dieser Leitfaden — am besten nüchtern zu genießen.



Saufen, bis du nicht mehr geradeaus gucken kannst?
Selten empfehlenswert.

Spaßen in Maßen

Zunächst einmal, vergiss alles, was du je über »Trink, bis du umfällst« gehört hast. Das mag für Dorftrottel und pensionierte Helden als ein passabler Zeitvertreib durchgehen, aber du, mein ambitionierter junger Freund, hast Größeres vor, vergiss das nicht!

Dein Ziel sollte es stets sein, trinkfest zu *erscheinen*, ohne dabei tatsächlich deine Sinne zu verlieren. Wie, fragst du? Nun, lass mich ein paar Tricks aus meinem Ärmel schütteln.

Der erste und wichtigste Trick ist:

Die Kunst der Täuschung

Bestelle immer das stärkste Bier, welches das Haus zu bieten hat, aber – und das ist der Clou – bitte den Wirt heimlich, dir stattdessen Wasser zu servieren. Ein gut platziertes Zwinkern und die Worte »Du weißt schon, das 'spezielle' Zeug« werden Wunder wirken. Der Wirt wird denken, du seist ein Stammgast mit einem geheimen Codewort, und deine Tischnachbarn werden deine scheinbare Trinkfestigkeit bewundern.

Aber was, wenn jemand darauf besteht, dir einen auszugeben? Keine Sorge, ich habe auch dafür eine Lösung.

»HADURS UNSICHTBARE BARRIERE«-TECHNIK

Führe den Krug zum Mund, aber lass deine Lippen geschlossen. Das Bier prallt ab wie an einer unsichtbaren Barriere. Ein bisschen Schauspielerei – ein zufriedenes »Ah!« nach jedem »Schluck« – und niemand wird den Unterschied bemerken.

Besonders dann nicht, wenn du dabei so gierig erscheinst, dass dir der Großteil des Bieres über dein Gesicht und in deinen Bart läuft. Was übrigens der Grund ist, aus dem man kaum einen Zwerg oder eine Zwergin je ohne einen solchen sieht. Einen Bart, meine ich. Die wissen halt, wie es läuft.

Nun zur ...

KUNST DES INFORMATIONSSAMMELNS

Eine Taverne ist ein Schmelztiegel von Gerüchten, Geheimnissen und wertvollen Informationen. Dein Ziel ist es, die Zungen anderer zu lockern, während deine eigene dabei fest am Gaumen klebt.

Wie? Indem du den großzügigen Gastgeber mimst. Kaufe Runden für den Tisch, aber achte darauf, dass dein eigener Krug immer der letzte ist, der gefüllt wird. In der Zwischenzeit hast du genug Zeit, um »versehentlich« dein

Bier umzustoßen oder es heimlich in die nächste Topfpflanze zu gießen.

Was, meiner bescheidenen Meinung nach, prinzipiell eine gute Idee ist bei dem Gesöff, dass man außerhalb des Zwergenreiches in den meisten Kneipen so vorgesetzt bekommt, wenn man ein Bier bestellt.

Brrr.

Hier ein weiterer Trick für fortgeschrittene Biertrinker:

Die Ablenkungstaktik

Initiiere spannende Gespräche oder erzähle fesselnde (wenn auch möglicherweise komplett frei erfundene) Geschichten von deinen Abenteuern.

Merke: Je mehr du redest, desto weniger musst du trinken.

Und je faszinierender deine Geschichten sind, desto weniger wird jemand darauf achten, wie oft du tatsächlich einen Schluck nimmst, während sich deine eifrig lauschenden Zuhörer um den Verstand saufen. Was bisweilen ausgesprochen praktisch sein kann.

Aber was ist, wenn du in eine Situation gerätst, in der du wirklich trinken *musst*? Keine Panik. Hier kommt die »Brot-Taktik« ins Spiel.

Der Brot-Trick

Iss vor dem Trinken so viel Brot wie möglich. Es saugt das Bier auf wie ein Schwamm und verlangsamt die Aufnahme von Alkohol in deinem Körper. Bonus: Du siehst aus wie ein echter Vielfraß, was in manchen Kreisen durchaus respektabel ist. Zwerge, ich schau in eure Richtung!

Nun zu einem der heikelsten Aspekte des Biertrinkens:

Trinksprüche

Ein gut platzierter Trinkspruch kann dir die Gunst eines ganzen Tisches einbringen. Mein Favorit? »Auf die, die wir lieben, und die, die uns lieben. Und falls das nicht dieselben sind, zum Teufel mit ihnen!«

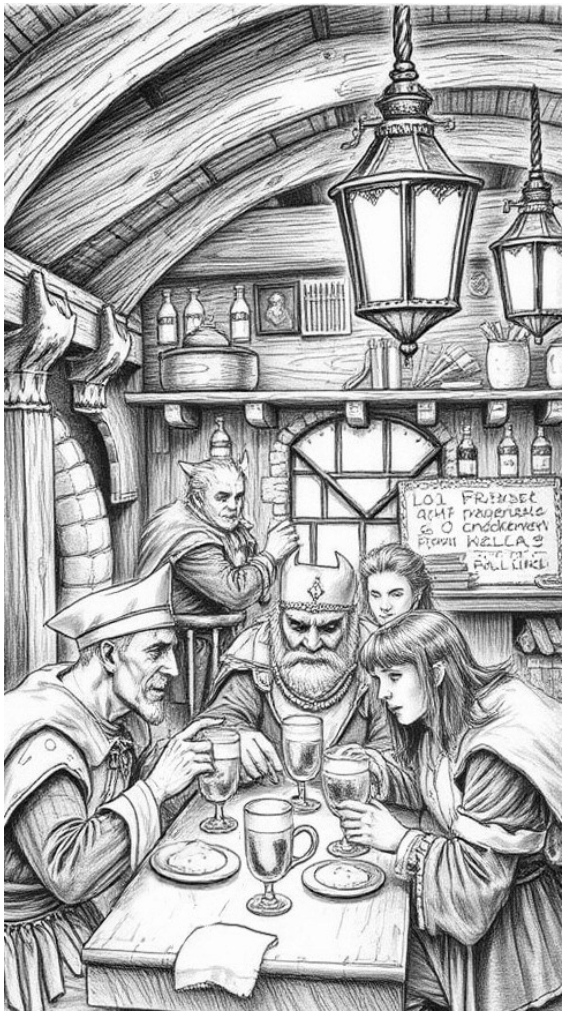
Auch nicht schlecht ist der folgende: »Sitzt du beim Biere, dann bleibe dabei; die Frau schimpft um viere genau wie um zwei. Prost, ihr Hundsfötte!«

Oder sowas in der Art.

Am besten trägt man solcherlei hohe Poesie natürlich grölender Weise vor. Wenn du selbst keine Trinksprüche auf Lager hast, hör dir einfach in der nächsten Kneipe ein paar ab. Aber achte darauf, die besonders originellen frühestens beim nächsten Wirtshausbesuch zu verwenden. Niemand wird gern allzu offensichtlich bestohlen.

Bonus-Tipp: Ein *häufig wiederholter* Trinkspruch

erweckt schnell den Eindruck eines langjährigen Profitrinkers, dessen Gedächtnis auch schon arg in Mitleidenschaft gezogen wurde, und lenkt daher perfekt davon ab, dass du schon wieder nur vorsichtig an deinem Bier nippst.



»Ein Skelett kommt in eine Bar …« Witze können dir den Allerwertesten retten.

Aber was, wenn trotz all dieser Vorsichtsmaßnahmen

das Bier doch einmal seinen Weg in deinen Magen finden sollte, und du allmählich den Eindruck hast, dass die Wände der Kneipe sich schneller als üblich um dich drehen?

Keine Sorge, ich habe auch dafür einen Trick:

Die »Magische Entgiftung«

Das geht so: Finde eine ruhige Ecke, murmele etwas von wegen »Ich muss einen wichtigen Zauber wirken« und nutze die Gelegenheit, um dich zu sammeln, Wasser zu trinken, Dir dezent den Finger in den Hals zu stecken, oder ein kurzes Nickerchen zu machen.

Wenn du zurückkommst, erkläre einfach, dass du gerade mit knapper Not verhindert hast, dass eine kleine Horde wild gewordene Dämonen über die munteren Zecher herfällt, oder etwas in der Art. Niemand wird es wagen, deine magischen Fähigkeiten in Frage zu stellen. Das tut bei den professionellen Magi schließlich auch keiner. Ich meine, falls deine Saufkumpanen dann überhaupt noch in der Lage sind, *irgendetwas* infrage zu stellen.

Zum Schluss noch ein Wort der Warnung: Hüte dich stets vor dem »Spezialgebräu des Hauses«. In neun von zehn Fällen ist es entweder stark genug, um einen Troll aus den nicht vorhandenen Latschen zu hauen, oder so

scheußlich, dass selbst die übelsten Kanalratten Ulthors es verschmähen würden.

Manchmal ist es auch einfach nur das Zeug, das derart überlagert ist, dass der Wirt es am nächsten Morgen wirklich wirklich *wirklich* wegkippen müsste, wenn er bis dahin keinen Dummen findet, der es stattdessen in sich hineinkippt.

Sei nicht dieser Dumme!

Wenn der Wirt also das nächste Mal mit einem verschwörerischen Grinsen fragt, ob du denn nicht vielleicht mal das »Angebot des Tages« probieren möchtest, ist die einzig richtige Antwort: »Tut mir leid, aber bei meinem Bier mag ich keine Experimente, da bin ich eigen. Bring mir einfach das Übliche und eile dich gefälligst ein bisschen, Herr Wirt! Wir haben DURST an diesem Tisch!«

Ein Umstand, aber das hast du inzwischen sicherlich selbst schon begriffen, den man auch nach dem zehnten Bier des Abends noch bei jeder sich bietenden Gelegenheit betonen muss.

Denk immer daran, junger Held: In einer Welt voller Gefahren ist ein klarer Kopf deine beste Waffe. Meistere die Kunst des strategischen Bierkonsums, und du wirst nicht nur jede Taverne lebend verlassen, sondern auch mit einer Schatztruhe voller Informationen und möglicherweise sogar ein paar neuen »Freunden«.

Wenn du es außerdem noch einigermaßen geschickt anstellst, dürfte dein Goldsäcklein anschließend auch deutlich weniger erleichtert sein als die deiner Saufkumpanen.

Ganz ohne finanzielle Investitionen wird es allerdings nicht ablaufen, das würde nur unnötig Verdacht erwecken. Und glaub mir eines: das Letzte, was du willst, ist von einer Horde Zecher und einem wütenden Wirt beschuldigt zu werden, dass du ein Spion des Königs bist. Was so etwas betrifft, kennt man in den Kneipen dieser Welt keinen Spaß.

Und solltest du doch einmal über die Stränge schlagen? Nun, dann gibt es ja immer noch die ultimative Ausrede. Du weißt schon: »Ein Magus hat von meinem Geist Besitz ergriffen!«, und so. Du ahnst nicht, wie oft mir diese weisen Worte schon den Allerwertesten gerettet haben.

Prost!

Kapitel 3

Magische Etikette für Nicht-Magi

So überlebst du (die meisten) Begegnungen mit magiebegabten Kreaturen

Ah, Magi – die wandelnden Pulverfässer der arkanen Künste. In einer Welt, in der ein falsch ausgesprochenes Wort dich in eine langsam explodierende Kröte — oder Schlimmeres — verwandeln kann, ist es überlebenswichtig, zu wissen, wie man mit diesen »zauberhaften« Zeitgenossen umgeht.

Willkommen zu Stone's Crashkurs in Magie-Etikette!

Die kostspieligste Lichtquelle der Welt: Der Magus
(im Bild eine Magi aus den Westlichen Reichen)

Zuerst einmal, merke dir die folgende goldene Regel:

Nenne einen Magus niemals, und ich meine NIEMALS, einen »Trickser«, »Zauberer«, »Magier« oder sowas.

Nichts bringt einen Magus schneller auf die Palme als die Unterstellung, er würde nur billige Tricks vorführen.

Selbst wenn du gerade gesehen hast, wie er ein Kaninchen aus seinem Hut gezogen hat, dass er ein paar Sekunden zuvor *vor deinen Augen* da hineingestopft hat, nicke anerkennend und sag etwas wie: »Wahrlich — eine beeindruckende Manipulation der Realität, o Meister der arkanen Künste.« Je schwülstiger und beeindruckt deine Worte klingen, desto geschmeichelter wird der Magus sein.

Falls du es nicht so mit Worten hast, kannst du auch einfach so tun, als würde dir der Mund vor staunen offen stehen. Das funktioniert meist auch.

Aber wie erkennst du überhaupt einen *echten* Magus?

Nun, es gibt ein paar untrügliche Zeichen.

Erstens, die Kleidung. Je extravaganter die Robe, desto wahrscheinlicher handelt es sich um einen echten Arkanisten. Wenn die Sterne auf seinem Umhang tatsäch-

lich funkeln und sich *wirklich* bewegen, hast du definitiv einen Magus vor dir.

Zweitens, der Bart. Es ist ein ungeschriebenes Gesetz der Magie: Je länger der Bart, desto mächtiger der Magus.

Drittens, die Augen. Wenn du das Gefühl hast, dass seine Augen direkt in deine Seele blicken, dann... nun, dann solltest du vielleicht daran denken, deine Schulden zu bezahlen und netter zu deiner Schwiegermutter zu sein.

Und viertens, das magische Diplom. Nur echt, wenn es von einer der anerkannten Akademien, zum Beispiel der Nadelzitadelle in Ulthor oder wenigstens der *Schola Magika* in Sagfurt, stammt. Allerdings sind die Dinger leider ziemlich leicht zu fälschen, da es sich nur um ein ganz normales Stück Pergament handelt, das mit einem Haufen Symbolen und verschschnörkelter Schrift bedeckt ist, die sowieso niemand lesen kann, und rechts unten dem Siegel des Königs, aber auch das kann jeder Depp mit ein bisschen Wachs und einem entsprechenden Stempel nachmachen.

Am besten bist du daher beraten, wenn du dich nur auf das Zusammentreffen von mindestens drei der hier genannten vier Erkennungsmerkmale verlässt. Oder aber im Zweifelsfall in jedem Fall ganz schnell das Weite suchst.

»Ey, haste ma' Feuer?« Kaum die richtige Anrede, falls du einem Magus gegenüberstehst.

Wenn du nun aber einen Magus erkannt hast, wie gehst du am besten mit ihm um?

Die Kunst liegt darin, gleichzeitig respektvoll und selbstbewusst zu wirken. Verbeuge dich leicht, aber nicht zu tief – du willst ja nicht, dass er auf die Idee kommt, du könntest ein leichtes Ziel für seine neuesten Experimente sein. Sprich ihn mit »Ehrwürdiger Meister der arkanen Künste« an, aber sag es so, als wäre es das Normalste der Welt. Und um Himmels willen, starr nicht auf seinen Zauberstab. Das ist unhöflich und könnte als Herausforderung missverstanden werden.

Ein weiterer wichtiger Punkt: Frag niemals, NIEMALS nach den Details eines Zauberspruchs.

»Wie funktioniert das genau?« ist der schnellste Weg, um als Versuchskaninchen für besagten Zauberspruch zu enden. Stattdessen, zeig dich beeindruckt von den Ergebnissen. »Oh, großartiger Magus, wie Ihr die Gesetze des Seins beugt, lässt mich vor Ehrfurcht erschaudern!« Das schmeichelt ihrem Ego und hält dich aus der Schusslinie.

Aber was, wenn du versehentlich einen Magus beleidigst?

Keine Panik. Hier kommt die »Es war alles nur ein Test«-Taktik ins Spiel. Sag etwas wie: »Oh weiser Magus, ich

wollte nur Eure Geduld und Weisheit auf die Probe stellen. Wahrlich, Ihr seid so weise und mächtig, wie die Legenden es erzählen!« Ein bisschen dick aufgetragen? Vielleicht. Aber hey, besser als in einen nässenden Sumpfdotterfrosch verwandelt zu werden, oder?

Nun zu einem heiklen Thema:

Was tun, wenn ein Zauberspruch schiefgeht und du plötzlich blau bist oder schwebst?

Die Antwort ist einfach: Spiel mit. Gratuliere dem Magus zu seiner innovativen Farbwahl oder kommentiere, wie erfrischend es ist, die Welt aus einer neuen Perspektive zu betrachten. Magi hassen es, zuzugeben, dass etwas nicht nach Plan gelaufen ist. Indem du ein bisschen mitspielst, gibst du ihm die Möglichkeit, die Situation zu retten, ohne sein Gesicht zu verlieren.

Ein weiterer wichtiger Aspekt im Umgang mit Magi ist das Thema Schulden.

Magische Gefälligkeiten

Wenn ein Magus dir einen Gefallen tut, erwarte nicht, dass im Gegenzug ein einfaches »Danke« ausreicht.

Magische Dienste kommen immer mit einem Preis,

und in der Regel ist der höher, als der Bettel letztlich wert ist.

Falls du dich aber doch einer solchen Dienstleistung bedienen musst, sei darauf vorbereitet, dass von dir eine unverhältnismäßig hohe Gegenleistung erwartet wird. Was durchaus auch bedeuten kann, dass du mitten in der Nacht losziehen darfst, um eine seltene Zutat für einen Zaubertrank zu besorgen, oder sowas.

Ach ja — falls dich ein Magus (oder ein anderes magiebegabtes Wesen wie ein Dämon, Faeren, Gnom oder auch nur ein gemeiner Küchenkobold) je vor die Wahl zwischen »deinen Erstgeborenen« und »deine Seele« stellt, um später deine Schulden zu begleichen, wähle *immer* den Erstgeborenen. Seelen sind deutlich schwieriger zu bekommen.

Selten anzutreffen: Zwergenschamane aus den südlichen Wäldern

Magische Duelle

Zum Schluss noch ein Wort zu magischen Duellen.

Solltest du jemals Zeuge eines solchen Ereignisses werden, gibt es nur eine richtige Verhaltensweise: Lauf.

Lauf so schnell du kannst so weit wie irgend möglich in die entgegengesetzte Richtung!

Magische Duelle haben nämlich oft den unangenehmen Nebeneffekt, dass unbeteiligte Zuschauer von danebengegangenen Zaubern in Frösche, Steine oder noch Schlimmeres zu verwandeln.

Denk immer daran: In der Welt der Magie ist Wissen Macht, aber Unwissenheit kann dein Leben retten.

Behandle jeden Magus mit einer Mischung aus Respekt, Vorsicht und einer Prise Schmeichelei, und du wirst nicht nur überleben, sondern vielleicht sogar einen mächtigen Verbündeten gewinnen.

Und sollte alles schiefgehen? Nun, dann gibt es immer noch den ultimativen Ausweg. Du weißt schon, sag dann einfach: »Ein noch *viel* mächtigerer Zauberer hat mich verflucht, so zu handeln!«

Mögen deine Begegnungen mit Magi stets ... nun ja, sagen wir mal, nicht tödlichen Ausgangs sein! Ich wünsche es dir von Herzen.

Kapitel 4

Höhlenbegegnungen für Anfänger

Umgang mit unterirdischen Kreaturen (Creaturae Subterraneae)

Willkommen in der Unterwelt, meine tapferen Abenteurer! Dies ist das Reich jener finsteren Tiefen, wo das Tageslicht nur ein ferner Traum ist und jeder Schatten eine tödliche Überraschung bergen könnte.

Aber keine Sorge, mit ein paar cleveren Tricks werdet ihr diese unterirdischen Labyrinthe nicht nur überleben, sondern vielleicht sogar genießen.

Okay, das war jetzt vielleicht etwas übertrieben. Konzentrieren wir uns daher einfach auf den ersten Punkt.

Die goldene Regel des Höhlenforschens lautet:

Berühre absolut NICHTS!

Ja, ich weiß, dieser glitzernde Edelstein sieht verlo-

ckend aus, aber glaub mir, er ist wahrscheinlich das Auge eines schlafenden Monsters oder der Auslöser für eine tödliche Falle.

Behandle jede Höhle wie das Schlafzimmer deiner Schwiegermutter – schau dich ruhig um, aber fass bloß nichts an!

Beleuchtung

Fackeln sind schön und gut, aber sie haben die unangenehme Angewohnheit, genau dann auszugehen, wenn du sie am dringendsten brauchst.

Mein Tipp? Investiere lieber in magische Leuchtmoos-Kapseln oder Leuchtpilze (*Mycelius Illuminatus*, *Fungus Luminiferus*)

Und damit wären wir beim nächsten Punkt. Nämlich dem wahren Grund, aus dem man als strahlender Held ständig durch den Dreck irgendwelcher unterirdischen Kanäle, ausgedehnte Grüfte oder lichtlose Höhlensysteme kriecht.

Die Rede ist natürlich von Monstern.

Immer hungrig und meistens schlecht gelaunt:
Cavernus Noxius

Monster

Ah — lass uns über die Bewohner dieser unterirdischen Reiche sprechen. Die gute Nachricht ist, die meisten von ihnen sind genauso überrascht, dich zu sehen, wie du sie.

Die schlechte Nachricht? Ihre Überraschung äußert sich oft in Form von Zähnen und Klauen.

Hier ein paar Tipps zum Umgang mit den gängigsten Höhlenbewohnern:

- **Höhlentrolle:** Groß, stark und nicht besonders hell. Deine beste Strategie? Verwirrung. Stell ihnen ein kompliziertes Rätsel, wie »Was war zuerst da, die Höhle oder der Troll?«. Während sie grübeln, kannst du dich davonschleichen, oder, falls du dir das zutraust, sie hinterrücks ermeucheln.
- **Fledermäuse:** Harmlos, aber lästig. Wenn du in eine Fledermauskolonie gerätst, bleib ruhig und bewege dich langsam. Oder tu so, als wärst du selbst eine große Fledermaus. Ein beherztes »Ich bin euer König!« in Fledermaussprache (hochfrequentes Quietschen, unhörbar für menschliche Ohren, hingegen ausgesprochen nervig für die Ohren von Zwergen und Elfen) kann wahre Wunder wirken.

- **Unterirdische Pilzmenschen:** Friedlich, aber extrem territorial. Biete ihnen etwas Bratenfett oder eine Handvoll Glasperlen als Friedensangebot an. Sie werden verwirrt sein, aber die Geste schätzen.
- **Höhlenspinnen:** Groß, haarig und hungrig. Dein bester Freund hier? Fliegenpapier. Wickle dich *komplett* darin ein, und du bist plötzlich die am wenigsten appetitliche Option im Raum. Hofft man.

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Höhlenüberlebens ist natürlich die Navigation. In der Dunkelheit kann man leicht die Orientierung verlieren.

Mein Geheimtipp? Bring immer einen Sack voll Kieselsteine mit. Markiere deinen Weg wie Hänsel und Gretel. Aber Vorsicht: In manchen Höhlen sind die Steine lebendig und kriechen weg. In anderen Höhlen mögen bestimmte Kiesel unter den dortigen Bewohnern, als Delikatesse gelten.

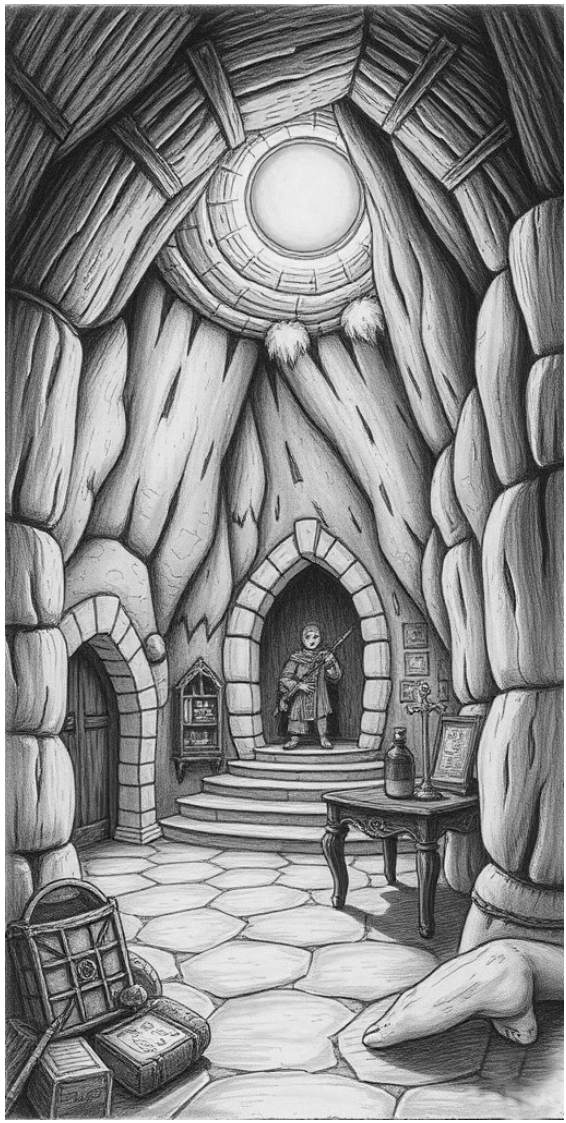
In diesem Fall … nun, viel Glück!

Ausrüstung

Neben den üblichen Verdächtigen wie Seil, Wasser und Proviant, gibt es ein paar unkonventionelle Gegenstände, die in einer Höhle Gold wert sein können:

- **Eine Tuba oder überhaupt jede Art von möglichst lärmendem »Musikinstrument«:** Perfekt, um in großen Höhlen Echos zu erzeugen und potenzielle Monster hochgradig zu verwirren.
- **Ein Glas Marmelade:** Nicht nur ein leckerer Snack, sondern auch hervorragend geeignet, um klebrige Fallen zu überlisten. Sei einfach *noch* klebriger.
- **Eine angemalte Holz-Ente, wie sie in den allermeisten Spielzeugläden des Reiches erhältlich ist:** Multifunktional! Schwimmhilfe in unterirdischen Seen, Ablenkungsmanöver für neugierige Kreaturen und moralische Unterstützung in einsamen Momenten.

Apropos einsame Momente – die Stille in Höhlen kann erdrückend sein. Manche Abenteurer fangen an, mit sich selbst zu reden.



Na, haben wir auch nichts vergessen? Auf die richtige Ausrüstung kommt es an!

Selbstgespräche

Mein Rat? Tu es! Aber gib verschiedenen Teilen deiner Persönlichkeit unterschiedliche Stimmen. So fühlst du dich weniger allein und verwirrst gleichzeitig jedes lauschende Monster. Außerdem ist es lustiger so.

Ein oft übersehener Aspekt des Höhlenüberlebens ist die Höhlenetikette.

Der kleine Benimm

Ja, du hast richtig gehört. Auch unterirdische Kreaturen haben ihre eigenen sozialen Regeln. Zum Beispiel gilt es bei Zwergen als höchst unhöflich, ihre mächtigen Bärte zu loben – sie denken dann nämlich, du machst dich über ihre Körpergröße lustig. Bei Goblins hingegen sind ein herzhaftes Schmatzen bei und kräftiges Rülpsen nach dem Essen ein Zeichen höchster Wertschätzung. Lerne die Bräuche, und mit etwas Glück kannst du vielleicht sogar einen unterirdischen Diplomaten-Posten ergattern!

Zu guter Letzt, was tun, wenn du trotz aller bisherigen Ratschläge einmal ernsthaft in der Klemme sitzt?

Herumspuken

Hier kommt mein ultimativer Überlebenstrick: Die »Ich bin ein Höhlengeist«-Methode. Wickle dich in deine hellste Kleidung, pudere dein Gesicht mit Mehl (du hast doch Mehl dabei, oder?) und wandere singend durch die Gänge.

Die meisten Kreaturen werden dich für einen Höhlengeist halten und ehrfürchtig aus dem Weg gehen. Bonus: Wenn du tatsächlich den Ausgang findest, hast du eine großartige Geschichte für die nächste Tavernenrunde. Es empfiehlt sich jedoch, sich zuvor abzuschminken, falls du nicht wirklich ein Geist bist.

Denk immer daran, mutiger Höhlenforscher: In der Unterwelt ist Kreativität euer bester Freund. Ein schneller Verstand und eine gute Portion Humor können euch weiter bringen als jedes Schwert.

Bonus-Taktik

Falls alle Stränge reißen, gibt es immer noch die altbewährte Taktik: Rennen und gleichzeitig schreien »Die Decke stürzt ein!«. Das bringt selbst den mutigsten Höhlentroll zum Flüchten.

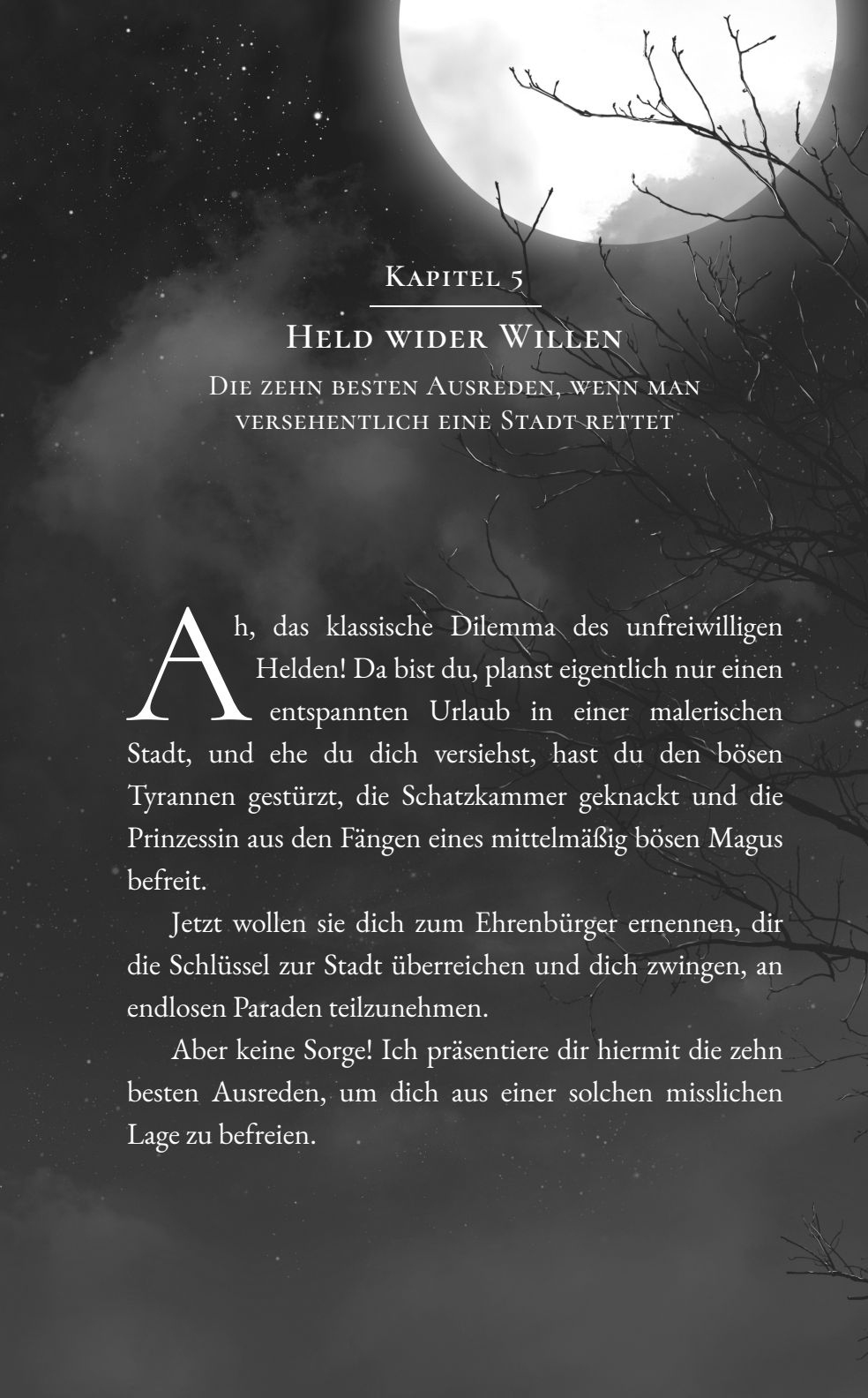
Hier noch eine Übersicht über die wichtigsten Arten von ... nun ja, »Lebewesen«, die dir unter Tage begegnen

können. Und das auch tun werden, wenn du nur lang genug in finsteren Höhlen herumkriechst, verlass dich drauf:

- **Cavernus Noxius**: Eine Kreatur, die in dunklen, feuchten Höhlen lebt und vielleicht ein wenig zu neugierig ist.
- **Subterranus Gigglus**: Eine schelmische Kreatur, die gerne Streiche spielt und die Abenteurer in die Irre führt.
- **Fungus Horribilis**: Ein Wesen, das bisweilen aus den Schatten des Dungeons hervorkommt und vielleicht ein wenig zu viel Zeit mit dem Züchten von Schimmelpilzkulturen verbracht hat. Letztere können übrigens bei einer Entzündung oder Wundbrand gute Dienste leisten. Es empfiehlt sich daher immer eine Handvoll davon im Gepäck zu haben, Reisender!
- **Murmuratus Furtivus**: „Der heimliche Murmeler", eine Kreatur, die sich leise bewegt und ständig murmelt, was sie für Abenteurer ziemlich unheimlich macht.
- **Creepitus Sneakus**: „Der schleichende Schlawiner", eine Kreatur, die sich lautlos durch die Gänge schleicht und immer auf der

Suche nach einem schnellen Snack oder einer Gelegenheit für endlosen Smalltalk ist.

Mögen eure unterirdischen Abenteuer stets … nun, ja, erleuchtet sein! Und vergesst nicht: Was in der Höhle passiert, bleibt in der Höhle – vor allem, wenn es peinlich war.



Kapitel 5

Held wider Willen

Die zehn besten Ausreden, wenn man versehentlich eine Stadt rettet

Ah, das klassische Dilemma des unfreiwilligen Helden! Da bist du, planst eigentlich nur einen entspannten Urlaub in einer malerischen Stadt, und ehe du dich versiehst, hast du den bösen Tyrannen gestürzt, die Schatzkammer geknackt und die Prinzessin aus den Fängen eines mittelmäßig bösen Magus befreit.

Jetzt wollen sie dich zum Ehrenbürger ernennen, dir die Schlüssel zur Stadt überreichen und dich zwingen, an endlosen Paraden teilzunehmen.

Aber keine Sorge! Ich präsentiere dir hiermit die zehn besten Ausreden, um dich aus einer solchen misslichen Lage zu befreien.

Das kann schon mal passieren: auch Helden treten gelegentlich in etwas klebriges Stinkendes. Es soll ja Glück bringen.

1. »Ich dachte, das wäre Teil der Stadtführung!«

Der Klassiker unter den Ausreden. Perfekt, wenn du gut darin bist, den verwirrten Touristen zu mimen. Füge gegebenenfalls hinzu: »Ist das nicht in jeder Stadt so? Bei uns zu Hause stürzen wir jeden Dienstag einen Tyrannen.« Die Verwirrung in den Gesichtern deiner Zuhörer ist unbezahlbar, und wäre für dich eine gute Gelegenheit, sich schleunigst vom Acker zu machen.

2. »Der sprechende Schwertfisch hat mir gesagt, ich soll es tun.«

Wer kann schon einem sprechenden Schwertfisch widersprechen? Bonus-Punkte, wenn du behauptest, der Fisch sei der rechtmäßige Erbe des Throns. Das bringt garantiert jeden Stadtrat zum Grübeln.

3. »Tut mir leid, ich habe eine Allergie gegen Kronen und königliche Dekrete.«

Medizinische Entschuldigungen sind immer gut. Füge dramatisches Niesen hinzu, wann immer jemand das Wort »Held« erwähnt. Für extra Glaubwürdigkeit trage eine

selbstgebastelte »Allergie-Warnung« um den Hals. Gibt's in jedem Spielzeuggeschäft des Reiches.

4. »Ich bin eigentlich ein verkleideter Dämonenprinz auf Urlaub.«

Erkläre, dass du nur deine entfernten Verwandten besuchen wolltest und die Sache irgendwie aus dem Ruder gelaufen ist. Biete an, beim nächsten Mal die Stadt mit einem Fluch zu belegen, um das kosmische Gleichgewicht wiederherzustellen.

5. »Ich habe nur versucht, den Weg zur nächsten Taverne zu finden.«

Eine klassische Verwechslung. Füge hinzu: »Ich kann den Unterschied zwischen einem Tyrannenpalast und einer Kneipe einfach nicht erkennen, besonders nach ein paar Bier.« Das würde auch erklären, warum du den Thron als Barhocker benutzt und dich versehentlich in die royale Topfpflanze entleert hast.

6. »Ha! Das war alles Teil meines Plans, inkognito zu bleiben.«

Behaupte, du seist eigentlich der Kronprinz eines weit entfernten Königreichs auf einer geheimen Mission. Jetzt sei deine Tarnung aufgeflogen und du müsstest leider sofort abreisen. Vergiss nicht, mysteriös zu zwinkern, während du rückwärts aus dem Raum gehst.

7. »Ich trainiere nur für die Stadt-Rettungs-Olympiade.«

Erkläre, dass dies nur eine Übung war und du jetzt zur nächsten Stadt musst, um deine Fähigkeiten zu verbessern. Vergiss nicht, zu erwähnen, dass Ruhm und Ehre gegen die Regeln verstoßen und zur sofortigen Disqualifikation führen würden.

8. »Ich bin ein Zeitreisender aus der Zukunft.«

Sage ihnen, dass du nur sicherstellen wolltest, dass die Geschichte ihren richtigen Lauf nimmt. Warne sie davor, dich zu ehren, da dies katastrophale Auswirkungen auf das Raum-Zeit-Kontinuum haben könnte. Bonus: Trage

einen lächerlichen Gegenstand »aus der Zukunft« am Handgelenk.

9. »Es war alles nur ein Missverständnis mit meinem Wäscheservice.«

Erkläre, dass du eigentlich nur deine Rüstung zur Reinigung bringen wolltest und irgendwie in diese ganze Rettungsaktion hineingeraten bist. Frage, ob jemand weiß, wo du deine Hemden abholen kannst. Die Absurdität dieser Erklärung könnte die Leute so verwirren, dass sie vergessen, warum sie dich überhaupt feiern wollten.

10. »Ich bin der offizielle Stellvertreter des eigentlichen Helden.«

Behaupte, du seist nur eingesprungen, weil der echte Held eine Erkältung hatte. Biete an, eine Nachricht zu hinterlassen, damit er beim nächsten Mal persönlich vorbeikommen kann. Vergiss nicht, dein selbstgebasteltes »Helden-Stellvertreter-Abzeichen« vorzuzeigen.

Nun, da du diese Ausreden in deinem Arsenal hast, bist du bestens gerüstet, um ungewollten Ruhm abzuwehren.

Aber was, wenn keine dieser Ausreden funktioniert?

Keine Sorge, ich habe noch einen Ass im Ärmel für dich:

Der ultimative Notfallplan: »Die umgekehrte Prophezeiung«

Verkünde dramatisch: »Oh nein! Ich habe gerade erkannt, dass ich versehentlich die falsche Prophezeiung erfüllt habe! Laut der richtigen Vorhersage wird die Stadt in genau einer Woche von einem noch schrecklicheren Übel heimgesucht, wenn ich hier bleibe und geehrt werde. Die einzige Möglichkeit, dies zu verhindern, ist, dass ich sofort und ohne Anerkennung abreise!«

Diese Taktik spielt geschickt mit der Angst vor einem größeren Übel und dem Aberglauben, der in den meisten Städten weit verbreitet ist. Plus, es gibt dir einen *heroischen* Grund, schnell zu verschwinden. Du weißt schon, wegen der Gesänge der Barden und so.

Denk immer daran, angehender Nicht-Held: In einer Welt voller Prophezeiungen, Magie und seltsamer Zufälle ist oft die absurdeste Erklärung die glaubwürdigste.

Und sollten alle Stricke reißen und du dich doch mit dem Titel des Stadthelden wiederfinden? Nun, dann genieße das kostenlose Bier und die Annehmlichkeiten, solange du kannst.

Der nächste Held steht schon in den Startlöchern, um die Stadt von ihrem aktuellen Tyrannen — also, dir — zu befreien.

Kapitel 6

Waffenpflege für Faule

Wie dein Schwert länger hält als du

Willkommen, meine kampfesmüden Freunde, zu Stone's ultimativem Guide für minimale ... äh, optimale Waffenpflege! Ich weiß, ich weiß – nach einem langen Tag des Heldentums hast du Besseres zu tun, als dein Schwert zu polieren. (Nein, das ist kein Euphemismus, behalte deine schmutzigen Gedanken für dich.) Aber keine Sorge, mit ein paar cleveren Tricks wirst du deine treue Klinge schon in Schuss halten, auch ohne dich dabei zu Tode zu langweilen.

Zunächst einmal: Vergiss alles, was du von diesen übereifrigen Waffenschmieden gehört hast. »Tägliches Polieren«, »regelmäßiges Schärfen« – pah! Das ist was für Leute, die zu viel Zeit und zu wenig Abenteuer haben.

Wir werden einen realistischeren Ansatz verfolgen.

Hadur allein weiß, was sie mit dem Ding macht, wenn sie es nicht zum Kämpfen braucht: Elfische Adelige mit standesgemäßer Prunkwaffe

Regel Nummer 1: Blut ist kein Rostschutzmittel.

Ich weiß, es sieht beeindruckend aus und verleiht dir diesen »Ich habe gerade ein Dutzend Skar erlegt«-Look, aber glaub mir, getrocknetes Blut wird dein Schwert schneller rosten lassen als du »Schwertklingenpflegepolitur« sagen kannst.

Mein Tipp für Faule? Wische dein Schwert nach jedem Kampf an deiner Hose ab. Es ist nicht perfekt, aber besser als nichts. Bonus: Deine Hose sieht dadurch noch verwegener aus!

Die Kunst des minimalen Aufwands

Hier ein paar Tricks, wie du deine Waffe mit geringstmöglicher Anstrengung in Schuss hältst:

- **Der Regen-Trick:** Kämpfe oft bei Regen. Das Wasser spült das Blut ab, und dein Gegner wird bei miesem Wetter wenig Motivation zum Weiterkämpfen verspüren. Zwei Fliegen mit einer Klappe!
- **Die Sand-Politur:** Steck dein Schwert ein paarmal in sandigen Boden. Die Körner wirken wie Schleifpapier. Vorsicht:

Funktioniert nicht mit Schlamm, es sei denn, du willst eine neue, braune Färbung für deine Klinge.

- **Die Schnaps-Methode:** Spüle dein Schwert gelegentlich mit Gebranntem ab. Der Alkohol desinfiziert, und du hast eine Ausrede, warum du so viel davon kaufst, und führst das Zeug einer deutlich besseren Verwendung zu, als wenn du es dir in den Rachen kippen würdest. Alle gewinnen, inklusive des Schnapshändlers.
- **Die Katzenzungen-Technik:** Wenn du eine Katze als Begleiter hast oder irgendwo eine auf der Straße entdeckt, die zu niemandem zu gehören scheint, lass sie sogleich ein paar Mal über deine Klinge lecken. Katzenzungen sind rau und wirken wie ein natürliches Poliertuch. Plus, es sieht verdammt niedlich aus.

Aber was ist, wenn dein Schwert trotz dieser »sorgfältigen« Pflege ein paar Macken abbekommt? Keine Panik! Hier kommt die Kunst ins Spiel, Scharten als »Charaktermerkmale« zu verkaufen. Ein paar kreative Erklärungen für dein ramponiertes Schwert:

- »Diese Kerbe? Die habe ich bekommen, als

ich einen Riesen in der Mitte gespalten habe! Ei, sah das lustig aus!«

- »Diese wellenförmig gebogene Klinge? Das neueste Elfen-Design aus dem Elfenreich. Absolut tödlich und dabei leicht wie eine Feder.«
- »Die stumpfe Spitze? Die ist Absicht! So kann ich Gegner auch mal nur betäuben, wenn ich gerade in gnädiger Stimmung bin.«
- »Diese Rostflecken? Das ist doch kein Rost, das ist eine seltene, magische Patina! Besonders wirksam gegen untote Gegner.«

Denk dran: **Es sind keine Beschädigungen, es sind Geschichten!**

Nun, manchmal ist dein Schwert einfach nicht in Topform. Hier ein paar Tipps, wie du das überspielst:

- **Der Todesblick:** Übe vor dem Spiegel deinen furchterregendsten Blick. Ein guter Todesblick kann deinen Gegner mehr ängstigen als jede Klinge.
- **Die Drohgebärde:** Schwinge dein Schwert wild in der Luft herum. Niemand wird merken, dass es stumpf ist, wenn er zu

beschäftigt damit ist, das Weite zu suchen, um nicht getroffen zu werden.

- **Der Bluff:** Flüstere deinem Schwert laut genug, dass es dein Gegner hört, beruhigende Worte zu: »Ganz ruhig, Bluttrinker. Du wirst bald genug Nahrung bekommen.«
- **Die Namensgebung:** Gib deinem Schwert einen furchterregenden Namen. »Riesentod« klingt immer noch beeindruckend, selbst wenn die Klinge eher einem Buttermesser gleicht.

Manchmal musst du im Feld improvisieren. Hier ein paar Notfall-Wartungstipps:

- **Keine Politur dabei?** Reibe dein Schwert an deinen Haaren. Das natürliche Haarfett wirkt Wunder. Bonus: Du hast einen guten Grund dafür, warum du dir nie die Haare wäschst.
- **Klinge verbogen?** Tritt darauf. Entweder sie wird wieder gerade, oder du hast eine Ausrede, um die endlich mal ein vernünftiges Schwert zu kaufen.
- **Griff locker?** Wickle ihn mit allem ein, was du finden kannst. Lumpen, Gras, die

Eingeweide eines besiegten Gegners – sei kreativ!

Zu guter Letzt, was tun, wenn dein Schwert in einem wirklich erbärmlichen Zustand ist und jemand fragt, warum du es nicht besser pflegst?

Hier kommt die ultimative Ausrede:

»Ach, weißt du, ich behandle mein Schwert absichtlich so. Es ist Teil meines spirituellen Weges als Krieger. Ich glaube daran, dass Waffe und Kämpfer eins werden müssen – in guten wie in schlechten Zeiten. Wie du siehst, ist es genauso erbärmlich in seiner Erscheinung, wie meine eigene Gestalt. Außerdem macht es das Kämpfen herausfordernder und damit interessanter!«

Denk immer daran: Ein wahres Heldenschwert zeichnet sich nicht durch seinen Glanz aus, sondern durch die Geschichten, die es erzählen kann. Und wenn diese Geschichten zufällig deine Faulheit vertuschen – umso besser!

Möge dein Schwert immer scharf genug sein, um Butter zu schneiden. Oder zumindest scharf genug, um damit zu drohen, es zu versuchen. Und vergiss nie: In einer Welt voller Magie und Monster ist ein rostiges Schwert immer noch besser als gar kein Schwert!

Hat ganz schön Bums: Ein magisches Schwert

Kapitel 7

Dungeon-Knigge, Teil 2

Do's and Don'ts in finsteren Verliesen

Willkommen zum nächsten Teil unseres Crashkurses in wahrhaft unterirdischer Etikette, meine werten Schatzsucherinnen, Höhlenforscher und künftigen Prinzessinnen- oder Prinzenretter!

Dies, liebe Freunde, ist jedoch der Fortgeschrittenen-Kurs.

Bereit?

Nun, dann folgt mir erneut in die finsteren Tiefen, wo jeder Schatten eine tödliche Überraschung bergen könnte und gute Manieren oft den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

Ob ihr nun auf der Jagd nach legendären Artefakten seid oder einfach nur den falschen Abzweig genommen habt – früher oder später landet hier jeder in einem

Dungeon, verlasst euch drauf.

Hier erfahrt ihr, wie ihr es anstellt, da wieder rauszukommen, ohne zur Hauptspeise eines Höhlenbewohners zu werden.

Echt harte Knochen: Skelettkrieger

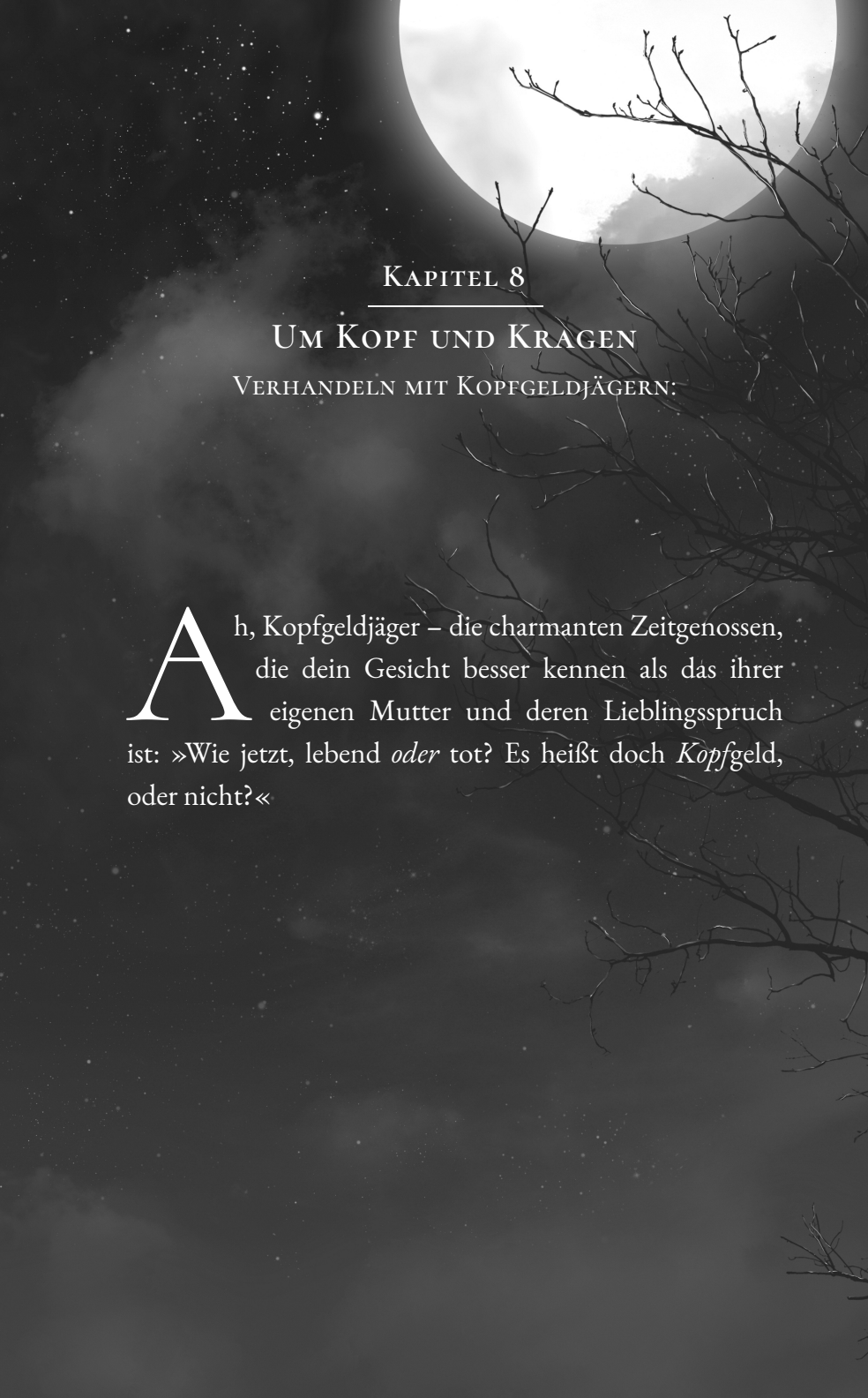
1. **Skelette:** Diese knochigen Gesellen sind leicht zu verwirren. Trag immer ein paar Hundeknochen bei dir. Wirf sie in eine Ecke und ruf »Hol das Stöckchen!«. Die Verwirrung gibt dir genug Zeit zur Flucht. Noch besser ist allerdings, wenn du tatsächlich

einen Hund dabei hast. Rufe dann das selbe und schau zu, was passiert.

2. **Schleime:** Glitschig und hartnäckig. Dein bester Freund hier? Salz. Es trocknet die Dinger aus und reduziert sie damit zuverlässig zu einer spröden Kruste. Außerdem macht es in Friedenszeiten jede Speise schmackhafter
3. **Minotauren:** Leicht reizbar, aber nicht besonders hell. Bring ein Knäuel roter Wolle mit. Während sie versuchen, den Weg Aus dem Labyrinth heraus zu finden, kannst du dich davonstehlen.
4. **Geister:** Unheimlich, aber oft einsam. Manchmal reicht ein mitfühlendes »Wie geht's dir so?« um sie stundenlang in ein Gespräch zu verwickeln. Perfekt, wenn du Zeit schinden musst. Versuche, dich aus dem Staub zu machen, bevor ihre Leidensgeschichte ihren dramatischen Höhepunkt erreicht.

Ein oft übersehener Aspekt des Dungeon-Überlebens ist die Fraktionierung eventuell gefundener Wertgegenstände. Solltest du tatsächlich einen Schatz finden, hier ein paar Regeln für die gerechte Aufteilung:

- Wer den Schatz findet, darf ihn behalten. (Funktioniert nur, wenn du alleine bist.)
- Teile gerecht. Aber denk daran: Gerechtigkeit liegt im Auge des Betrachters.
- Wenn alles andere fehlschlägt, rufe »Schau mal, hinter dir, ein dreiköpfiger Skar!« und renne mit dem Schatz davon.



Kapitel 8

Um Kopf und Kragen

Verhandeln mit Kopfgeldjägern:

Ah, Kopfgeldjäger – die charmanten Zeitgenossen, die dein Gesicht besser kennen als das ihrer eigenen Mutter und deren Lieblingsspruch ist: »Wie jetzt, lebend *oder* tot? Es heißt doch *Kopf*geld, oder nicht?«

»Sagen Sie mal, sind Sie nicht …?« Ein Kopfgeldjäger bei der Arbeit

Früher oder später wirst du dich einem gegenübersehen, und wenn dieser Moment kommt, könnte dieses Kapitel der Unterschied zwischen einem gemütlichen Abend in der Taverne und einem sehr unbequemen in Ketten — oder ohne Kopf auf deinen Schultern — sein.

Zunächst einmal: Bleib ruhig! Ich weiß, das ist leichter gesagt als getan, wenn jemand mit einem Steckbrief in der einen Hand und einer Armbrust in der anderen vor dir steht.

Aber glaub mir, Panik bringt dich hier nicht weiter. Sie macht dich nur zu einer einfacheren (und schwitzigeren) Beute.

Atme also stattdessen tief durch und denke stets daran: Jeder Kopfgeldjäger ist im Grunde nur ein Geschäftsmann in einer *sehr* speziellen Branche.

Regel Nummer 1: Leugnen ist zwecklos. Wenn ein Kopfgeldjäger dich gefunden hat, weiß er genau, wer du bist. »Tut mir leid, Sie müssen mich verwechseln« funktioniert hier genauso gut wie »Der Hund hat meine Hausaufgaben gefressen«. Stattdessen, überrasche ihn mit Ehrlichkeit: »Ja, ich bin's. Ich finde es ja wirklich beeindruckend, dass Sie mich so schnell gefunden haben! Wollen wir nicht bei einem Bier darüber reden?«

Nun zur Kunst der Verhandlung. Hier ein paar bewährte Taktiken:

- **Die Mitleidstour:** »Sie werden nicht glauben, was für eine Woche ich hatte! Erst verwandelt mich ein Zauberer in eine explodierende Kröte, dann werde ich von Skars gejagt, und jetzt das hier!« Ein bisschen Selbstmitleid kann Wunder wirken. Und wenn du dir dazu noch ein paar Tränen rausrücken kannst, umso besser!
- **Der Gegenangriff:** »Oh, Sie suchen mich? Ist ja lustig, ich suche Sie nämlich auch! Sie schulden dem Gumbart dem mittelgroßen noch 500 Goldstücke für diese 'spezielle' Lieferung letzten Monat, soviel ich weiß.« Verwirrung ist dein Freund. Mal wieder.
- **Die Geschäftsmöglichkeit:** »Stellen Sie sich vor, wie viel mehr Geld Sie verdienen könnten, wenn Sie mich als Partner hätten statt als Gefangenen!« Appelliere an ihre Gier. Das funktioniert fast immer. Ich meine, wer hat schon mal von einem *prinzipientreuen* Kopfgeldjäger gehört?
- **Die höhere Autorität:** »Ich bin auf einer geheimen Mission für den König/die Königin/den mächtigsten Zauberer des Landes. Wollen Sie wirklich dafür verantwortlich sein,

dass die Welt untergeht?« Je größer die behauptete Autorität, desto besser. Gib dich notfalls als Dämon, Gott oder gar als Magus aus.

Aber was, wenn der Kopfgeldjäger nicht auf deine silberne Zunge hereinfällt? Keine Sorge, ich habe noch ein paar weitere Tricks im Ärmel:

- **Die Verwechslungstaktik:** »Moment mal, sind Sie sicher, dass Sie den richtigen Steckbrief haben? Unlängst sagte man mir in der Kneipe, da gäbe es diesen Typen, der genauso aussieht wie ich, nur viel gefährlicher und größer. Irgend so ein reicher Kaufmann aus Kronstadt soll 500 Goldstücke auf ihn ausgesetzt haben.« Wecke ihren Jagdinstinkt für eine noch einträglichere Beute.
- **Der Bestechungsversuch:** »Wissen Sie, für das Kopfgeld, das auf mich ausgesetzt ist, könnten wir beide eine Menge Spaß haben. Was halten Sie davon, wenn wir es uns teilen?« Mache den Typ also erst mal zu deinem Verbündeten. Über den Rest kannst du später auch noch nachdenken. Falls es ein Später für dich gibt.

- **Die Zeitverzögerung:** »Fein, Sie haben mich. Ich gebe auf. Aber bevor Sie mich festnehmen, muss ich Ihnen unbedingt noch diese Geschichte erzählen. Sie werden nicht glauben, wie ich in diese Lage geraten bin. Es begann an einem stürmischen Dienstag vor drei Jahren…« Je länger und verwirrender die Geschichte, desto besser.
- **Der Sympathiebonus:** »Ach, kommen Sie. Sie sehen doch aus wie ein vernünftiger Mensch. Lassen Sie uns das wie zivilisierte Leute besprechen. Ich kenne da eine großartige Taverne gleich um die Ecke…« Manchmal reicht ein freundliches Gespräch bei einem guten Bier.

Nun, nehmen wir an, der Kopfgeldjäger ist hartnäckiger als ein Blutegel in einer Heilerschule. Zeit für die Notfalltaktiken:

- **Die Ablenkung:** »Bei den Zwölfen, ist das ein dreiköpfiger Skar hinter Ihnen?« Sobald er sich umdreht, renn als gäbe es kein Morgen. Und falls er schneller rennen kann als du, nun, dann gibt es auch keinen Morgen für dich. Pech gehabt.

- **Der Identitätswechsel:** »Ich bin nicht der, den Sie suchen. Ich bin in Wirklichkeit… sein Zwillingsbruder!« Bonus-Punkte, wenn du spontan eine tragische Hintergrundgeschichte erfinden kannst, die auch den hartgesottensten Kopfgeldjäger zum Weinen bringt.

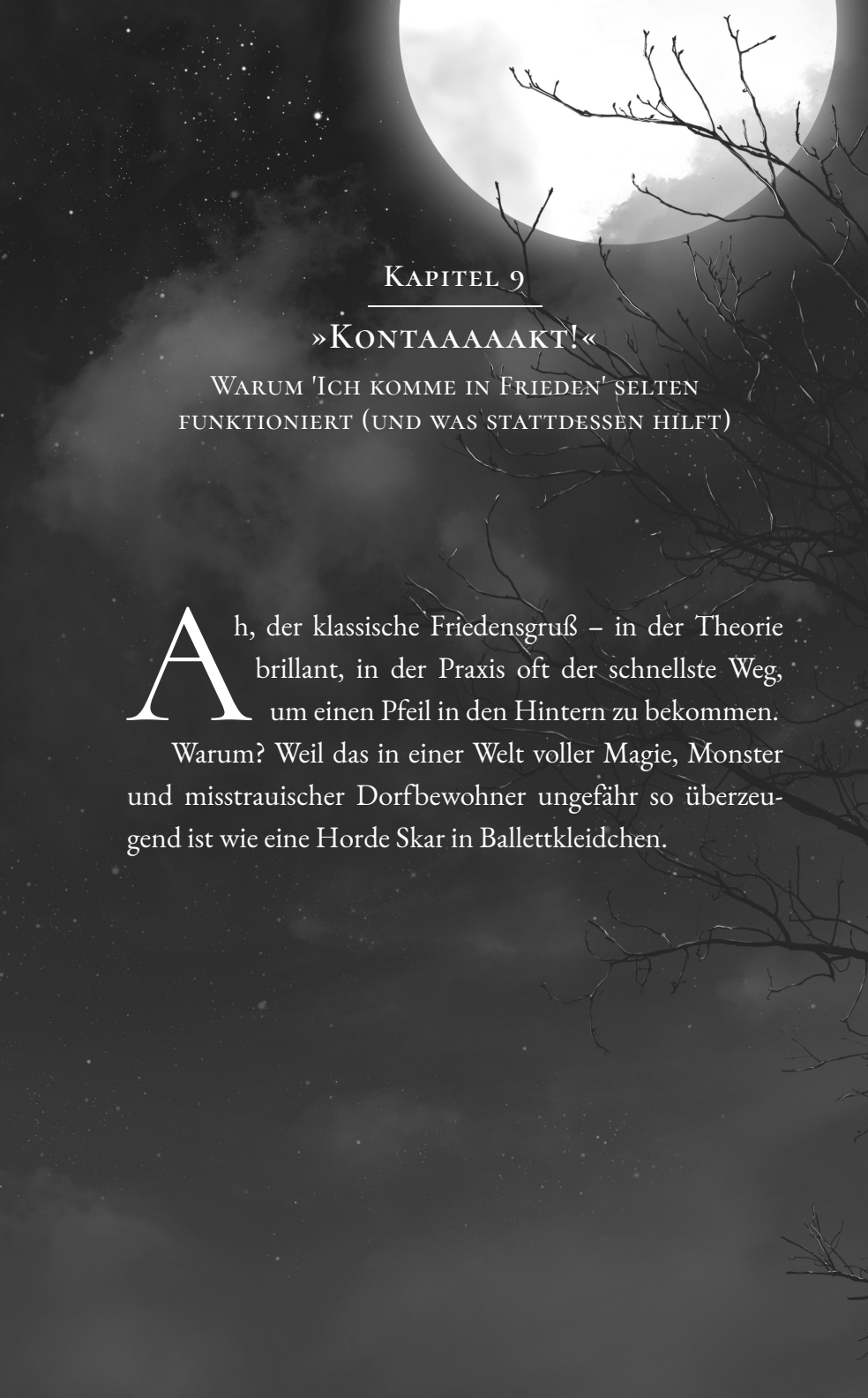
Denk jedenfalls immer daran, angehender Meisterverhandler: In einer Welt voller Magie, Monster und Missverständnisse ist die absurdeste Erklärung oft die glaubwürdigste. Also übe dein charmantestes Lächeln und deine überzeugendsten Argumente.

Du wirst sie brauchen!

Und sollten alle Stricke reißen und du dich doch in Ketten wiederfinden?

Nun, dann genieße zumindest die kostenlose Reise an deinen Bestimmungsort und die Gelegenheit, dort vielleicht neue und interessante Leute kennenzulernen, falls dein Häscher dich lange genug am Leben lässt für derartige Überlegungen.

Mögen deine Verhandlungen stets erfolgreich sein, deine Ausreden immer glaubwürdig und deine Fluchtwege stets offen.



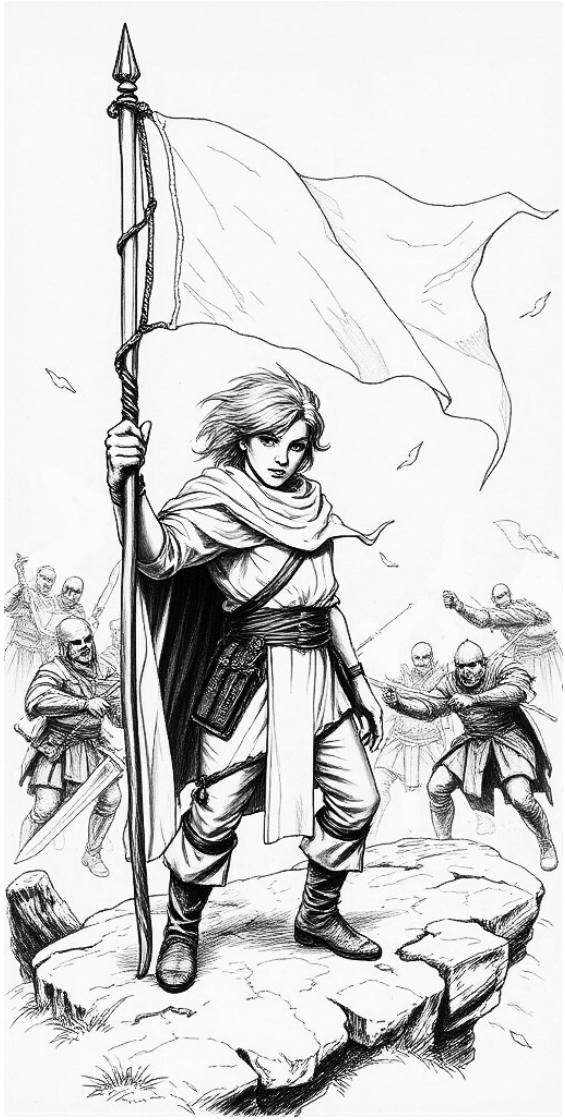
Kapitel 9

»Kontaaaaakt!«

Warum 'Ich komme in Frieden' selten funktioniert (und was stattdessen hilft)

Ah, der klassische Friedensgruß – in der Theorie brillant, in der Praxis oft der schnellste Weg, um einen Pfeil in den Hintern zu bekommen.

Warum? Weil das in einer Welt voller Magie, Monster und misstrauischer Dorfbewohner ungefähr so überzeugend ist wie eine Horde Skar in Ballettkleidchen.



Sieht cool aus, bringt in der Praxis aber eher wenig: Heroisches Fahnenschwingen

Hier ein paar Alternativen, die tatsächlich funktionieren könnten:

- **»Ich komme mit Bier!«**: Funktioniert bei 9 von 10 Begegnungen, insbesondere mit Zwergen. Der Zehnte ist wahrscheinlich ein Elf, dann hast du eben Pech gehabt.

- **»Ich bin nur auf der Durchreise zu einem noch viel gefährlicheren Ort.«**: Zeigt, dass du zu beschäftigt bist, um Ärger zu machen, und möglicherweise derart verrückt, dass man dich besser in Ruhe lässt, im eigenen Interesse.

- **»Euer Ruf eilt euch voraus, und ich muss sagen, ich bin schwer beeindruckt!«** Schmeichelei wirkt Wunder, selbst wenn du keine Ahnung hast, mit wem du sprichst.

- **Der übereifrige Lehrling:** »Verzeiht die Störung, aber ich bin Lehrling des großen Magus [erfinde einen imposant klingenden, sehr komplizierten Namen]. Er schickt mich, um… äh… die magischen Störungen in diesem Gebiet zu untersuchen!«

Bonus: Trage eine überdimensionierte Robe und murmele gelegentlich Nonsens-Zaubersprüche.

Doppel-Bonus: Je unaussprechlicher der Name des angeblichen Magus, desto beeindruckender ist er für den Magieunkundigen.

- **»Entschuldigung, ist das der Weg zum nächsten Gasthaus?«**: Verwirre sie mit deiner offensichtlichen Inkompetenz als Bedrohung.
- **Der verlorene Kartograph**: »Entschuldigt, aber könnt Ihr mir sagen, wo ich hier bin? Ich arbeite an einer neuen Karte für den König und habe mich wohl etwas verlaufen...« Funktioniert besonders gut, wenn du tatsächlich eine Karte dabei hast – auch wenn es nur die Speisekarte der letzten Taverne ist.
- **Der Geschichtensammler**: »Grüße! Ich reise durch die Lande, um die faszinierendsten Legenden und Geschichten zu sammeln. Habt Ihr vielleicht eine interessante Geschichte für mich?« Die meisten Leute lieben es, von sich zu erzählen, und vergessen dabei ganz, warum sie eigentlich misstrauisch waren
- **Der Tierforscher**: »Pssst! Habt Ihr zufällig den seltenen dreischwänzigen Flugiltis gesehen? Ich bin ihm schon seit Wochen auf

der Spur!« Je absurder das Tier, desto besser. Niemand wird zugeben, dass er noch nie davon gehört hat.

Denk daran: Die beste Verteidigung ist oft ein guter Witz – oder zumindest eine Ausrede, die so absurd ist, dass sie wahr sein muss.

Kapitel 10

Ein Psycho zum Verlieben

Die Kunst, gleichzeitig furchteinflößend und charmant zu wirken

Willkommen, meine ambitionierten Abenteurer, zum krönenden Abschluss unseres Überlebensguides! Ich, Stone, Meister der Mimik und Virtuose der Verwirrung, präsentiere euch die hohe Kunst des paradoxen Auftretens.

Euer Ziel: So charmant zu sein, dass jede adelige Jungfer (auch Elfinnen un Elfen haben, entgegen anderslautender Gerüchte, durchaus eine Schwäche für ... du weißt schon, was) schwach wird, und gleichzeitig so furchteinflößend, dass jeder Höhlen-Oger freiwillig seinen Schatz hergibt.

Klingt unmöglich? Nicht mit diesen Tipps!

Es muss nicht immer Stahl sein: der undurchsichtige Held gibt seiner Umgebung manches Rätsel auf

Zunächst einmal, vergesst alles, was ihr über konsistentes Auftreten gehört habt. Berechenbarkeit ist der schnellste Weg in die Belanglosigkeit — oder in den Tod. Was ihr stattdessen braucht, ist die Fähigkeit, in Sekundenschnelle von »charmanter Schelm« zu »furchteinflößender Krieger« zu wechseln.

Hier sind meine Top-Strategien:

Das mysteriöse Schweigen

Nichts ist so einschüchternd und gleichzeitig faszinierend wie jemand, der die Kunst des Schweigens beherrscht. Sag nichts, nicke nur wissend. Lass sie raten, ob du über den Sinn des Lebens nachdenkst oder planst, sie alle umzubringen. Ein permanentes leichtes Lächeln in den Mundwinkeln sorgt für die perfekte Mischung aus Charme und Bedrohung. Das hält keiner lange aus.

Das strategische Augenzwinkern

Meistere die Kunst des Augenzwinkerns. Zwinkere nach jeder Drohung. Sind sie verwirrt? Gut. Sind sie verliebt? Noch besser. Das Ziel ist, sie im Unklaren darüber zu lassen, ob du flirtest oder gerade in Gedanken ihr Todesurteil über sie gesprochen hast.

Die Kunst, Drohungen als Komplimente zu verpacken

»Ich bewundere Ihren Mut, sich mir in den Weg zu stellen. Die meisten sind zu klug dafür.« Oder: »Euer Schwert ist beeindruckend. Fast so scharf wie mein Verstand – wenn auch nicht ganz so tödlich.« Die Verwirrung in ihren Gesichtern ist unbezahlbar.

Der furchteinflößende Teetrinker

Lerne, bedrohlich an einem Heißgetränk zu schlürfen. Schlürfe betont laut, während du intensiven Augenkontakt hältst. Funktioniert überraschend gut, um Gegner komplett aus der Fassung zu bringen und gleichzeitig als enorm kultiviert zu erscheinen.

Die Kunst der doppeldeutigen Anekdoten

Erzähle Geschichten, die sowohl heroisch als auch leicht beunruhigend sind. »Oh, das erinnert mich an die Zeit, als ich eine Horde Skar mit nichts als einem Teelöffel und meinem umwerfenden Lächeln besiegte. Die armen Kerle wussten bis zum Schluss nicht, ob sie mich umbringen oder zum Tee einladen sollten.«

Das charismatische Kampfgebrüll

Entwickle ein Kampfgebrüll, das gleichzeitig furchteinflößend und charmant ist. Schwachsinnige Phrasen wie »Für die Liebe und den Tod!« oder »Mit einem Lächeln in die Schlacht!« sind gute Anfänge. Übe verschiedene Tonlagen, um zwischen »charmanter Held« und »Verkünder des sicheren Untergangs« zu wechseln.

Die Kunst der eleganten Einschüchterung

Lerne, Gegenstände bedrohlich zu handhaben, die normalerweise harmlos sind. Eine Rose kann in den richtigen Händen genauso einschüchternd sein wie ein Schwert. »Diese Blume? Oh, sie erinnert mich an die letzte Person, die mich unterschätzt hat. So schön, so zerbrechlich... und ach, so vergänglich.«

Der Kleidungscode des Chaos

Kombiniere in deiner Kleidung elegante und furchteinflößende Elemente. Eine makellose Seidenbluse unter einer mit Dornen besetzten Lederrüstung. Oder ein charmantes Lächeln, gepaart mit einer Augenklappe, die mysteriöse Narben verbirgt. Lass sie

rätseln, ob du zu einem Ball oder in die Schlacht gehst.

Die Macht der unerwarteten Höflichkeit

Sei in den bedrohlichsten Situationen übertrieben höflich. »Ich muss Sie leider darüber informieren, dass ich gezwungen bin, Sie zu eliminieren. Würden Sie eine Tasse Tee bevorzugen, bevor wir beginnen?« Die kognitive Dissonanz wird deine Gegner verwirren und faszinieren, während du vorwärts stürmst und über sie herfällst.

Das Chamäleon der Stimmungen

Übe, deine Stimmung in Sekundenschnelle zu wechseln. Von herzlichem Lachen zu eiskaltem Starren in einem Wimpernschlag. Dies hält deine Umgebung ständig in Alarmbereitschaft und Bewunderung. Aber übertreibe es nicht! Die »Spezialkliniken« des Reiches sind voll von Leuten, die irgendwann nicht mehr aus ihrer Rolle heraus konnten.

Doch was ist das ultimative Geheimnis, um gleichzeitig furchteinflößend und charmant zu wirken?

Hier kommt der Meistertrick:

Die Kunst der kontrollierten Unberechenbarkeit

Der Schlüssel liegt darin, deine Umgebung ständig im Ungewissen zu lassen. Sei der Joker im Kartenspiel des Lebens. Heute rettest du vielleicht ein Dorf vor Banditen, morgen führst du die Banditen zu einem noch lohnenderen Ort. Überrasche ständig – nicht nur andere, sondern auch dich selbst.

»Aber Stone«, höre ich euch fragen, »ist das nicht wahnsinnig anstrengend?« Nun, meine Freunde, niemand hat behauptet, dass es einfach ist, eine lebende Legende zu sein. Aber glaubt mir, die verwirrten und bewundernden Blicke, die euch folgen werden, sind jede Mühe wert.

Denkt immer daran: In einer Welt voller eindimensionaler Helden und Schurken ist derjenige König, der das gesamte Spektrum beherrscht. Seid das Rätsel, das jeder lösen will, die Gefahr, der sich jeder stellen möchte, und der Charme, dem niemand widerstehen kann.

Und sollte euch all das zu kompliziert erscheinen? Nun, dann gibt es immer noch den ultimativen Ausweg: Behauptet einfach, ihr wärt unter einem komplexen Fluch, der eure Persönlichkeit ständig verändert. »Verzeiht mein Verhalten, ein irrer Magus hat mich verflucht …«

Mögen eure Auftritte stets unvergesslich, eure Inten-

tionen undurchschaubar und eure Aura eine perfekte Mischung aus Anziehung und Furcht sein. So gehet hinaus und verwirrt die Welt, meine charismatischen Chaoten!

Mögen die Zwölfe mit euch sein!

Ende gut, alles gut? Aber nur, bis dir die Assassinin einen Dolch in die Seite stößt. Obacht!

Noch wach?

Nachwort

Liebe(r) Überlebende,

wenn du es bis hierher geschafft hast, ohne in einen Dungeon gesperrt, von einem Skar gefressen oder von einem wütenden Mob geteert und gefedert zu werden, dann gratuliere ich dir herzlich! Du hast soeben den ultimativen Crashkurs in kreativem Überleben erfolgreich absolviert.

Denk immer daran: In unserer verrückten Welt ist oft die absurdeste Lösung die richtige. Manchmal musst du eben einen Schurken mit einem Witz entwaffnen oder einen Magus mit seiner eigenen Logik schlagen. Und wenn alles andere fehlschlägt? Nun, dann gibt's immer noch die bewährte Taktik: Lauf, und zwar schnell!

Vielleicht fragst du dich jetzt: »Stone, war das alles *wirklich* ernst gemeint?«

Darauf kann ich nur antworten: Vielleicht ja, vielleicht nein. In einer Welt wie der unseren ist der schmale Grat zwischen Wahnsinn und Genialität oft die einzige sichere Route.

Würdest du mir da nicht zustimmen?

Ob du nun ein angehender Held bist, ein versehentlicher Weltretter oder einfach nur jemand, der versucht, den nächsten Tavernenbesuch zu überleben – ich hoffe, dieser Ratgeber hat dir ein paar nützliche Tricks mit auf den Weg gegeben. Und wer weiß? Vielleicht triffst du mich eines Tages in einer verrauchten Taverne, wo wir bei einem Krug Wasser über unsere Abenteuer lachen können.

Bis dahin, halte dein Schwert scharf (oder zumindest rostig genug, um beeindruckend auszusehen), deine Ausreden stets griffbereit und deinen Kopf möglichst kühl.

Und vergiss nie: Ein wahrer Held ist nicht derjenige, der nie hinfällt, sondern der, der wieder aufsteht – vorzugsweise mit einer guten Geschichte für die nächste Kneipentour.

Mögen deine Abenteuer episch sein, deine Feinde stets verwirrt und deine Tavernenrechnungen bereits von jemand anderem beglichen!

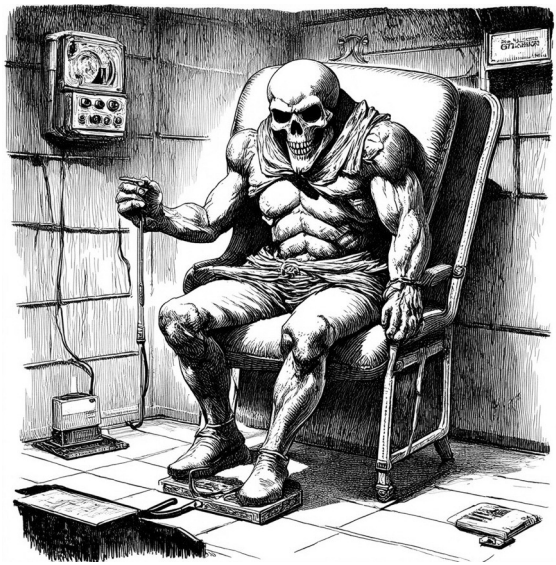
Stone

P.S.: Solltest du jemals in einer Situation landen, die

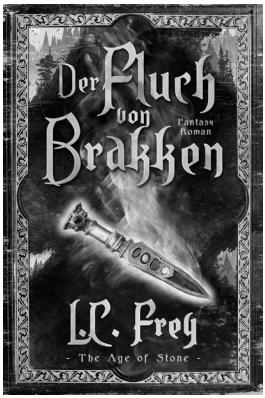
selbst meine genialen Ratschläge nicht abdecken, denk einfach daran: »Was würde Stone tun?«

Und dann tu das exakte Gegenteil.

Es könnte dein Leben drastisch verlängern … oder zumindest für eine großartige Geschichte sorgen.



Gleich weiterlesen



DER FLUCH VON BRAKKEN
The Age of Stone, Band 1

Das Abenteuer beginnt: Die epische High-Fantasy-Reihe von Bestsellerautor L.C. Frey

Eine elfische Adlige auf der Suche nach dem großen Abenteuer.
Zwei pyromanische Zwergenbrüder mit legendärem Durst.
Uralte Mächte, die nie hätten geweckt werden dürfen ...

Eigentlich will sich der Ex-Söldner Stone nur in Ruhe von seinem letzten Abenteuer erholen, als er in der Taverne Zum tanzenden Drachen in Ulthor absteigt.

Doch als er dort von einer mysteriösen Fremden angesprochen wird, die er kurz darauf gegen eine Horde gedungener Mörder verteidigen muss, verwickelt ihn das in mehr Schwierigkeiten, als er je zu hoffen wagte ...

DER FLUCH VON BRAKKEN - JETZT LESEN!

Folge mir auf Amazon, um über aktuelle Neuerscheinungen und Preisaktionen informiert zu bleiben!

Hier kannst du meinem Autoren-Profil folgen:
http://tinyurl.com/AmzLCFrey

Bücher von L.C. Frey

Als L.C. Frey (Auswahl):

THE AGE OF STONE (Epic Fantasy-Reihe)

DIE RIFTWELT-SAGA (5 Bände, Science Fantasy)

TARGET. Du bist das Ziel: Thriller

ENGEL DES BLUTES: Hard Boiled Thriller

TODESZONE: Tatort Malmö: Thriller

SO KALT DEIN HERZ: Thriller

TOTGESPIELT: Thriller

DIE SCHULD DER ENGEL : Sauers erster Fall

ICH BRECHE DICH: Sauers zweiter Fall

DRAAKK: Science Horror Thriller

Sachbücher:

NO TOMATO: Warum 25 Minuten nicht genügen, um Ihr Leben zu verändern: Der kreative Weg zu mehr Fokus, Zeit und einem erfüllten Leben

STORY TURBO: Besser Schreiben mit System

STORY TURBO TOOLS: Die Schreibwerkzeuge der Profis

Als Oliver Moros (Die Edel&Stein-Thriller-Reihe):

ROSENBLUT (1)

TODESKREIS (2)

SÜNDENKREUZ (3)

ALTE SCHULD (4)

TODESZEILEN (5)

TOTER ENGEL (6)

RATTENFÄNGER (7)

LETZTE ZEUGIN (8)

SCHMERZ DER RACHE (9)

STUMME KÄLTE (10)

TODES-SHOW (11)

LETZTES SPIEL (12)

RACHETOD (13)

STUMME SEELE (14)

Mit Rita Hansen:

Hansen & Sturm ermitteln (Küstenkrimi-Reihe)

Als Alex Pohl:

UND RAUS BIST DU (Forever Ida-Reihe Bd. 1)

WIR ODER IHR (Forever Ida-Reihe Bd. 2)

ENDSPIEL (Forever Ida-Reihe Bd. 3)

EISIGE TAGE (Seiler&Novic-Reihe Bd. 1)

HEISSES PFLASTER (Seiler&Novic-Reihe Bd. 2)

STUMME HÖLLE (Seiler&Novic-Reihe Bd. 3)

Weitere Informationen finden Sie auf der Website des Autors

LCFrey.de

Über den Autor

Mit über 2 Millionen verkauften Büchern ist **Alex Pohl** alias **L.C. Frey** einer der meistgelesenen Autoren Deutschlands.

Er ist außerdem eine Hälfte des erfolgreichen Bestseller-Autorenduos **Oliver Moros**, das harte, realistische Thriller schreibt, die in Berlin spielen, sowie Co-Autor des

Nr.1-SPIEGEL-Bestsellers “Abgefackelt” von Michael Tsokos.

Seine Bücher erscheinen bei namhaften Publikumsverlagen (Penguin, cbt Jugendbuch, Droemer Knaur, Amazon Publishing) sowie im Eigenverlag.

L.C. Freys Schreibratgeber ‘STORY TURBO: Besser schreiben mit System‘ gilt als das deutschsprachige Standardwerk für moderne Autorinnen und Autoren.

Im März 2022 veröffentlichte der Autor sein bis dato ambitioniertestes Projekt: Den fünfbändige postapokalyptische Dark-Fantasy-Roman ‘Riftwelt-Saga‘, an dem er über sieben Jahre schrieb.

Außerdem ist er Initiator und Betreiber des Buch-Blase-Podcasts über das Leben, das Lesen und das Schreiben.

Aktuelle Veröffentlichungen unter Alex Pohl, L.C. Frey und Oliver Moros finden Sie hier.

Der Autor lebt und arbeitet in Leipzig.

www.LCFrey.de

youtube.com/@lcfrey
instagram.com/lcfrey.autor
facebook.com/lcfrey.autor