

# IM GRIFF DER SCHWARZEN EICHE

## ERRATA



Leider haben sich in das Soloabenteuer **Im Griff der Schwarzen Eiche** zwei unschöne Druckfehler eingeschlichen. Ob ein besonders listiger Phexensjünger uns einen Streich gespielt hat oder es gar mit dem Namenlosen zugeht, vermögen wir derzeit noch nicht zu sagen. Bei den Abschnitten 382 und 383 fehlen jeweils Teile des Texts, die wir an dieser Stelle nachreichen. Wir bitten Sie vielmals um Entschuldigung für die Unannehmlichkeiten und danken den Lesern, die uns sofort auf den Fehler aufmerksam gemacht haben.

### 382

Ihr haltet den Atem an. Vorsichtig nähert sich Erloran dem Pergament, wie gebannt starrt er darauf. Dann öffnet er den Mund, streckt die zitternden Finger vorwärts, leckt sich über die Lippen, atmet tief ein und sagt schließlich: "Magisch! Ich wusste, dass Magie im Spiel ist – wenn auch nicht allzu viel."

"Und was für Magie ist dort im Spiel, welche Wirkung hat sie, ist sie gefährlich?", drängt Dairon neugierig. "Das weiß ich nicht", antwortet Erloran verbittert.

Ein süffisantes Lächeln entsteht auf Dairons Lippen, der dann spöttisch anmerkt: "Wenn Ihr erlaubt, nehme ich dieses Schriftstück dann doch an mich. Magisch hin oder her – deswegen muss es ja nicht gleich gefährlich sein."

Hältst du Dairon auf (186) oder lässt du ihn gewähren (142)?

Bevor du dich entscheidest, ziehe Erloran noch 4 AsP ab.

### 383

So sehr du Meister Jarholin auch beeindruckt hast, wenn es um die Preise seiner Waren geht, gibt er keinen Finger breit nach. Da sich der Alchimist scheinbar sicher ist, mehr potenzielle Kunden zu haben als er Waren liefern kann, nützt auch Feilschen nichts.

Name	Preis	Wirkung
Charismaelixier	45D	CH +2 für 24 Stunden
Fingerfertigkeitsexier	30D	FF +7 für 1 Stunde
Mutelixier	35D	MU +3 für 1 Stunde
Heilrank	15D	3W6+6 LeP
Halbgift	60D	Waffe für einen Kampf bestreichen, 1 Gegner erleidet -3 auf AT, PA, TP und INI

Wenn du mit deinem Einkauf fertig bist, kannst du Informationen einholen (124) oder den Verkaufsraum verlassen (221).