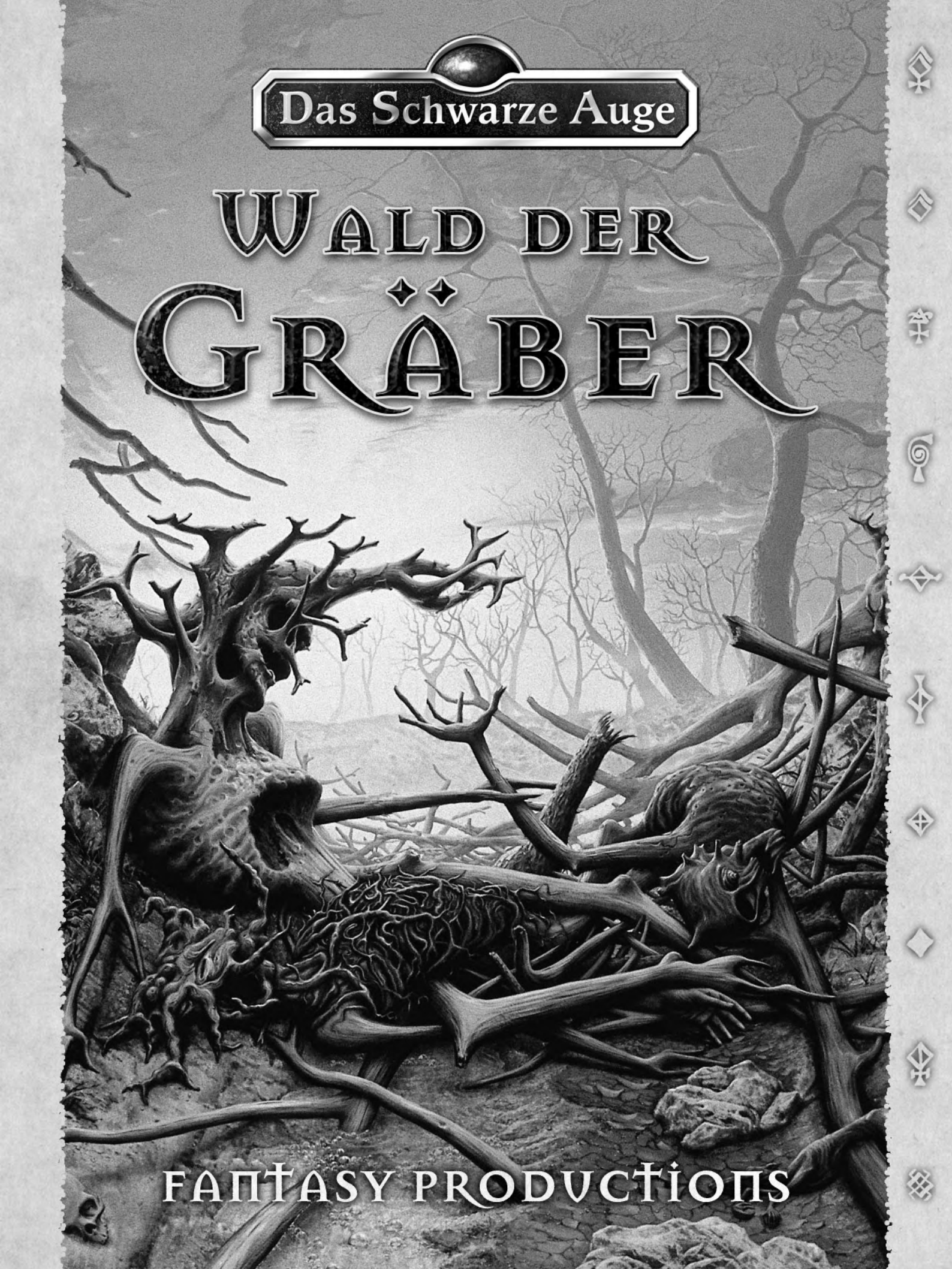




Das Schwarze Auge

WALD DER GRÄBER

FANTASY PRODUCTIONS



VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

COVERBILD

ALAN CLARK

INNENILLUSTRATIONEN

ALEXANDER JUNG

ZOLTÁN BOROS /

AGENTUR KOHLSTEDT

KARTEN UND PLÄNE

RALF HLAWATSCH

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAEFF, MOMO EVERS

GRAPHISCHE KONZEPTION

UND SATZ

RALF BERSZUCK

GESAMTREDAKTION

BRITTA HERZ, INA KRAMER,

THOMAS RÖMER

BELICHTUNG

DTP STUDIO MEYER, DÜSSELDORF

DRUCK UND AUFBINDUNG

KRULL, PEVSS

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02

Printed in Germany 2002
ISBN 3-89064-369-8



WALD DER GRÄBER

VON RALF HLAWATSCH

Ein SOLOABENTEUER
FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

ZUM GELEIT	5
VORGEFERTIGTE HELDEN	6
DAS ABENTEUER BEGINNT	7
GLOSSAR WICHTIGER AVENTURISCHER BEGRIFFE	58
KOPIERVORLAGEN DER LANDKARTEN	59



ZUM GELEIT

(Bitte unbedingt zuerst lesen.)

Wald der Gräber ist ein Soloabenteuer für das Fantasy-Rollenspiel **Das Schwarze Auge**. Es kann sowohl mit den Regeln des DSA-Einsteiger-Sets **Abenteuer Aventurien** als auch mit der **Basisbox** von DSA (**Das Fantasy-Rollenspiel**) gespielt werden. An den Stellen, an denen sich das Vorgehen zwischen diesen beiden Systemen unterscheidet, werden Sie immer explizit darauf hingewiesen. Um **Wald der Gräber** spielen zu können, benötigen Sie neben einem der oben genannten Regelwerke nur noch Papier, Bleistift und die in den Boxen vorhandenen Würfel.

Wald der Gräber ist ein Soloabenteuer. Das bedeutet, dass man es allein und ohne weitere Mitspieler und ohne Meister spielen kann. Sie suchen sich einen Helden aus, mit dem Sie das Abenteuer erleben wollen, nämlich entweder einen der vorgefertigten Helden aus **Abenteuer Aventurien** oder einen der unten stehenden Vorschläge, oder aber einen der Archetypen aus der **Basisbox**. Natürlich können Sie sich auch einen eigenen Helden nach den DSA-Regeln anfertigen, allerdings müssen wir Sie darauf hinweisen, dass **Wald der Gräber** ein sehr gefährliches Abenteuer ist. Jederzeit kann es passieren, dass Ihr Held ein unrühmliches Ende nimmt – und dann wäre die liebevolle Arbeit der Helden-generierung fast ganz umsonst gewesen.

Sobald Sie einen Helden gewählt haben, können Sie Abschnitt 1 *Neulich in Honingen* lesen. Am Ende des Abschnitts finden Sie verschiedene Handlungsoptionen mit den dazugehörigen Abschnittsnummern. (Die folgenden Abschnitte tragen nur noch Nummern und keine Überschriften mehr.) Sie wählen nun eine Möglichkeit aus und begeben sich zu dem dort angegebenen Abschnitt (natürlich **ohne** die anderen Optionen vorher zu prüfen!). Nachdem Sie den neuen Abschnitt studiert haben, haben Sie wieder die Wahl zwischen verschiedenen Aktionen usw. Wichtig ist, dass Sie sich die Nummern der Abschnitte, die Sie durchlaufen haben, notieren. Denn es kann geschehen, dass Sie zu dem Abschnitt zurückverwiesen werden, von dem aus Sie gekommen sind. Überdies können Sie so Ihren Weg durch das Abenteuer leicht zurückverfolgen, wenn Sie Informationen noch einmal nachschlagen wollen.

Wenn das Abenteuer gelöst ist, erwarten Sie im letzten Abschnitt Erfahrungspunkte und möglicherweise eine Belohnung. Sollte Ihr Held sterben, dann grämen Sie sich nicht, sondern nehmen Sie einen neuen Helden und beginnen Sie unverzagt mit dem Abschnitt 1 noch einmal von vorn. Soviel möchten wir Ihnen verraten: In diesem Abenteuer kann der Held nicht mit kompetenter medizinischer Hilfe rechnen. Das bedeutet, dass er tot ist, wenn seine LE auf 0, und nicht erst, wenn sie auf einen negativen Wert fällt.

Ach ja: Pfuschen gilt nicht. Sie können keine anderen Abschnitte ansteuern als die, auf die Sie verwiesen werden. Wenn Sie im Kampf unterliegen, dann haben Sie eben verloren. Wenn Sie zu wenig Geld haben, um etwas zu kaufen, dann können Sie es sich eben nicht leisten. – Ja, selbst wenn Ihr Held stirbt, sollten Sie das akzeptieren. Denn wenn Sie sich über diese eherne Regel hinwegsetzen, wird es Ihnen nicht nur Phex, der Gott der Spiele, übelnehmen. Sie nehmen sich überdies selbst den Spielspaß.

Bei **Wald der Gräber** handelt es sich um ein typisches Einführungsabenteuer. Es ist also für Anfänger gedacht, die sich noch nicht so gut in Aventurien, der Welt des Schwarzen Auges auskennen. Aus diesem Grunde haben wir einige aventurische Begriffe, die nicht an Ort und Stelle erklärt werden, in einem speziellen Glossar auf S. 58 versammelt. Es schadet nicht, sich dieses Glossar vor Spielbeginn einmal anzuschauen. Aber auch dann, wenn Sie im Text ein unbekanntes Wort finden, können Sie im Glossar nachsehen, ob es dort erklärt wird.

Neben allen 'natürlichen' Handlungsoptionen stehen Ihnen auch die übernatürlichen Wege der Zauberei offen. Allerdings sei für die Spieler, die sich schon in **Das Schwarze Auge – Das Fantasy Rollenspiel** auskennen, angemerkt, dass wir nur die magischen Sprüche aus **Abenteuer Aventurien** als Aktionsmöglichkeiten anbieten.

Auf S. 60 finden Sie eine Reihe von Landkarten. Diese sollten Sie sich zu Beginn noch nicht anschauen. Zu gegebener Zeit werden Sie aufgefordert, einzelne Karten auszuschneiden. Vielleicht kopieren Sie die Seite vorher, damit Sie das Buch nicht beschädigen müssen.

Doch nun: genug der langen Vorrede! Wir wollen Sie nicht länger auf die Folter spannen. Wenn Sie möchten, können Sie noch in den folgenden Zeilen zum Königreich Albernia stöbern, wo ein wenig über das Land verraten wird, in dem das Abenteuer spielt. Dann geht es ans Werk und im Abschnitt 1 mitten hinein ins Abenteuer.

In diesem Sinne: Auf in die phantastische Welt von Aventurien! Wir wünschen Ihnen und Ihrem Helden viel Glück und Hals- und Beinbruch! Oder, wie der Aventurier sagen würde: Phex mit Ihnen!

DAS KÖNIGREICH ALBERNIA

Das Königreich Albernia ist die westlichste Provinz des Mittelreichs. Sie misst etwa 300 Kilometer von Ost nach West und 250 von Nord nach Süd. Vor allem im Westen bedecken Seen, Weiden und berüchtigte Sümpfe das Land. Inmitten des brodelnden Morastes an der Küste hat man die Hauptstadt Albernias, Havena, errichtet. Es handelt sich um einen der wichtigsten Häfen an der aventurischen Westküste und mit 30.000 Einwohnern um eine der größten Städte des Kontinents.

Im walddreichen Osten liegen die Städte Winhall und Honingen. Letztere ist die zweitgrößte Stadt der Provinz, zählt aber gerade ein Zehntel der Einwohner Havenas. Nicht minder berüchtigt als die Sümpfe ist der sagenumwobene Farindelwald, den schon so mancher Wanderer betreten, aber nicht wieder verlassen hat. Man vermutet hier ein Tor zur Feenwelt. Andere munkeln, dass ein uralter Elfenfluch über dem finsternen Gehölz liegt.

Der Albernier ist freiheitsliebend und verehrt vor allem den Meeresherrn Efferd. Tief im Volksglauben verankert sind aber auch unzählige Geschichten um Feen, Nymphen, Nixen und Wassermänner.

VORGEFERTIGTE HELDEN

FARFEXA FUXFELL DIEB

KL 12 GE 13 KK 8 LP 5 AT 10 PA 8 ASP –

Sonderfertigkeiten: Fernkampf, Heilkunde, Klettern, Lesen/Schreiben, Schleichen, Schlösser öffnen

Ausrüstung: Bund Dietriche, Trickmesser mit Ärmelscheide, Wurfmesser, Kurzsword, Ruß zum Gesichtschwärzen, Nadel und Faden, grauer Umhang, eiserne Armschelle aus dem Kerker zu Havena, 3 leere Lederbeutelchen mit durchschnittener Schnur, Unsichtbarkeitselixier (eine Anwendung), Feile

Geld: 9 Heller

Fernkampf: Anstelle einer normalen Waffe kann Farfexa auch mit einer Fernkampfwaffe (also in der Regel mit ihrem Wurfmesser) angreifen. Es ist jedoch nicht möglich, mit dieser Waffe zu parieren.

Heilkunde: Farfexa kann Wunden reinigen und Blutungen stillen. So kann sie Leben retten sowie den Heilungsprozess beschleunigen. Eine Probe ist nicht nötig.

Klettern: Mit einer gelungenen GE-Probe kann Farfexa selbst steile Wände mit wenigen Griffmöglichkeiten erklettern.

Lesen/Schreiben: Farfexa gehört zu den wenigen Leuten, die mehr als nur den eigenen Namen lesen und schreiben können.

Schleichen: Wenn Farfexa nicht will, dass man sie hört, dann hört man sie nicht – jedenfalls wenn ihr eine GE-Probe gelingt.

Schlösser öffnen: Mit einem Dietrich oder einem gebogenen Draht und einer gelungenen GE-Probe kann Farfexa fast jedes Schloss knacken.



GOLODION SILBERMOND ELF

KL 11 GE 12 KK 10 LP 4 AT 10 PA 8 ASP 6

Zauber: Balsam Salabunde, Flim Flam Funkel, Fulminictus Donnerkeil

Sonderfertigkeiten: Fährtensuchen, Fernkampf, Wildnisleben, Schleichen, Zauberei (9)

Ausrüstung: Bogen, Köcher, 20 Pfeile, Speer, Rucksack, 3 Fackeln, Flöte, Federohrringe, Pergament und Kohlestifte, Wolldecke, 10 Schritt Seil, Kaleidoskop

Geld: 1 Silbertaler, 2 Heller

Fährtensuchen: Nach einer gelungenen KL-Probe kann Golodion detaillierte Informationen aus Spuren und Fährten ablesen.

Fernkampf: Anstelle einer normalen Waffe kann Golodion auch mit einer Fernkampfwaffe (also in der Regel mit seinem Bogen) angreifen. Es ist aber nicht möglich, mit dieser Waffe zu parieren.

Schleichen: Wenn Golodion nicht will, dass man ihn hört, dann hört man ihn nicht – jedenfalls wenn ihm eine GE-Probe gelingt.

Wildnisleben: Mit einer gelungenen KL-Probe kann Golodion drohende Gefahren in der freien Natur erkennen und umgehen und sich außerdem in der Wildnis selbst ernähren.

Zauberei (9): Mit einer gelungenen Zauberei-Probe kann Golodion die folgenden Zaubersprüche wirken:

Balsam Salabunde: Dieser Heilzauber schließt Wunden und gibt dem Verletzten oder Geschwächten auf der Stelle bis zu 2 LP zurück. Dazu muss Golodion den zu Heilenden berühren und sich 5 Kampfrunden lang konzentrieren. (2 ASP)

Flim Flam Funkel: Eine leuchtende Kugel entsteht über Golodions linker Hand leuchtet so hell wie eine Fackel. (1 ASP)

Fulminictus Donnerkeil: Ein magischer Pfeil fährt aus Golodions Finger und raubt dem Opfer 2 Lebenspunkte. (2 ASP)

DAS ABENTEUER BEGİNNT ...

I

PEVLICH IN HONINGEN

Honingen mit seinen gut zweieinhalbtausend Einwohnern liegt im Osten des Königreichs Albernia. Früher war es gar dessen Hauptstadt, heute ist es nur noch die Residenz des Landgrafen. Immerhin ist es die zweitgrößte Stadt Albernias, worauf der gastfreundliche und bescheidene Honinger stolz ist, auch wenn die Königsstadt Havena mehr als zehnmal so viele Bürger zählt.

Zur Erinnerung noch ein Wort zum aventurischen Geld: 1 (Gold-)Dukat = 10 Silbertaler, 1 Silbertaler = 10 (Kupfer)Heller, 1 Heller = 10 Kreuzer. Um Ihnen den Wert zu verdeutlichen: Eine aventurische Familie kann von 10 Silbertalern etwa eine Woche lang ihren Lebensunterhalt bestreiten.

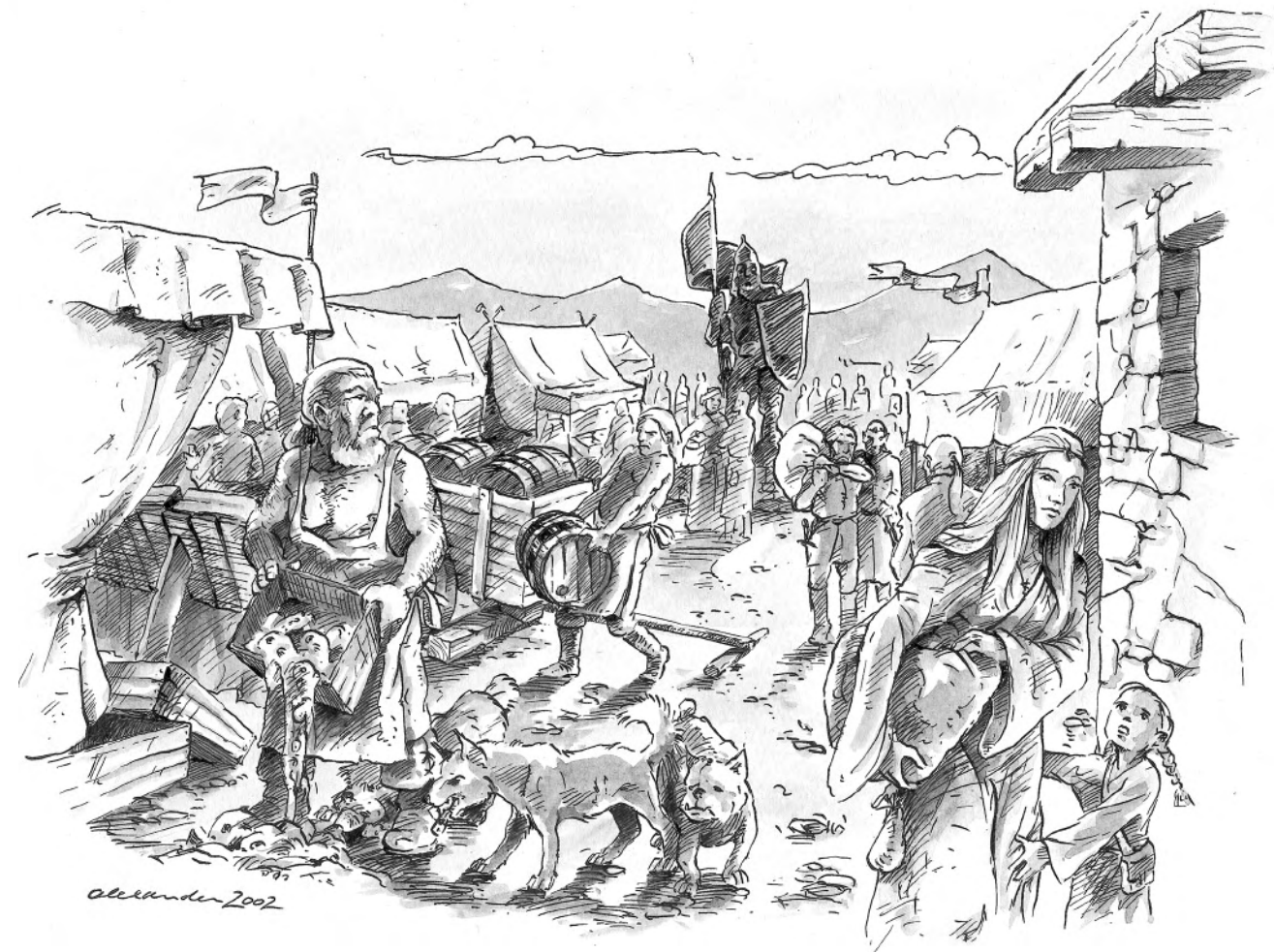
Nun genug der grauen Theorie. – Die Stiefel geschnürt, den Rucksack geschultert und den Wanderstab genommen ...

Unsere Geschichte beginnt an einem schönen Frühlingsabend im Grafenstädtchen Honingen. Der Tag geht zu Ende, das Praiosgestirn neigt sich dem westlichen Horizont zu. Es kann nicht mehr lange dauern, dann ist es hinter einem kleinen Bergzug, den man bei dem heutigen ungewöhnlich klaren Wetter deutlich sehen kann, verschwunden. Auf dem Markt herrscht noch geschäftiges Treiben. Um die besseren Stände in der Markthalle kümmern Sie sich nicht, dort sieht man 'Vagabunden' wie Sie

auch gar nicht gern. Ihnen ist das aber herzlich egal. Bei dem schönen Wetter spazieren Sie ohnehin lieber zwischen den Ständen auf dem Platz vor der Halle einher.

Die letzten, schon nicht mehr ganz frischen Kohlköpfe und Äpfel werden als 'feinste Güte' angeboten, der Fisch aus dem nahen Tommel hat offenbar unter der Tageswärme ein wenig gelitten, wie Ihnen Ihre Nase verrät. Der Händler ist sich im Klaren darüber, dass er mit dem heutigen Fang keinen Kunden mehr beeindrucken kann, und wirft die Reste in den Rinnstein, als der Marktbüttel gerade nicht hinschaut. Sofort streiten sich ein halbes Dutzend struppige Straßenkötter um die stinkenden Fischleiber, die am Morgen noch 'ausgesuchte Köstlichkeiten für den verwöhnten Gaumen' waren. Eine Katze kann in dem Gewirr von Pfoten und gebleckten Zähnen eine fette Tommeldralle stibitzen und macht sich mit ihrer Beute über die Dächer davon.

Der Scherenschleifer packt seine Klingen, Feilen und Schleifsteine auf den kleinen Handkarren hinter seinem Stand, der Krapfenbäcker bietet die letzten goldbraunen, in heißem Öl ausgebackenen Teigbällchen billiger an, und obwohl Ihnen das Wasser im Mund zusammenläuft, verzichten Sie in Anbetracht Ihrer auf einen spärlichen Rest geschrumpften Barschaft auf eine solche Köstlichkeit. Der Weinstand ist schon auf den Wagen



verladen worden, auf seinem Platz hat sich nun ein Geschichten-erzähler niedergelassen. Mägde und Laufburschen scharen sich um ihn; sie wollen seinen Märchen lauschen, bevor sie mit ihren Einkäufen heimkehren. Wenn sie nur nicht die Zeit vergessen und sich keinen Ärger mit den Herrschaften einhandeln!

Die Trommel des Stadtrufers zieht Ihre Aufmerksamkeit auf sich. In der Mitte des Platzes hat sich bereits ein kleiner Menschauflauf gebildet. Sie gesellen sich zu der Menge und lauschen den Worten des Rufers:

*»Leute hört und lasst euch sagen,
im Wald wird wieder Holz geschlagen.
Für die Straße nach Vairmingen
lässt unser König Äxte schwingen.
Er brauchet kräft'ge Frau'n und Mannen,
zu hau'n die Buchen und die Tannen.
Zum Stadthaus lauft voll Tatendrang
und tragt euch in die Liste ein,
gar nobel ist der Königsdank!
Denn Taler gibt's und Speck vom Schwein,
zehn Silber soll'n ein Vorschuss sein.«*

Zehn Silbertaler als Vorschuss sind wirklich großzügig. Wahrscheinlich fällt der restliche Lohn auch entsprechend generös aus. Täler können Sie auf alle Fälle gebrauchen, und Speck ist etwas, das für gewöhnlich nur reiche Leute im Eintopf finden. Falls Sie das Angebot annehmen möchten, gehen Sie bitte zum Abschnitt 279.

Falls Sie aber der Meinung sind, dass Arbeit nur Verdruss bringt, früh altern lässt und obendrein gefährlich ist, dann lesen Sie bei 79 weiter.

2

Mitten im Wald finden Sie den Bauernhof, der auf der Karte verzeichnet ist. Allerdings handelt es sich nur noch um eine Ruine. Die Felder, die ihn einst umgeben haben müssen, sind dicht mit Bäumen bestanden. Offenbar wohnt hier schon seit Jahrhunderten niemand mehr. Möchten Sie sich im Wohnhaus, wo die Tür offen steht, umsehen (195), in den Brunnen hinabsteigen (283) oder den Stall in Augenschein nehmen (269)?

3

Diese Höhle scheint Ihnen ohne Bedeutung zu sein, daher verlassen Sie sie gleich wieder. Sie blinzeln, als Sie ins Tageslicht treten. Nach einer kurzen Weile haben sich Ihre Augen aber wieder an die helle Sonne gewöhnt. Sie setzen Ihren Weg fort und treffen schließlich wieder auf Linai. Sie hat Radulf genauso wenig gefunden wie Sie. Gemeinsam kehren Sie unverrichteter Dinge wieder ins Lager zurück. Weiter geht's bei 43.

4

Vor Ihnen liegt ein lieblicher See, in den ein gewaltiger Wasserfall stürzt. Das Tosen dröhnt Ihnen in den Ohren, als Sie sich ihm nähern. Gischt sprüht und nimmt Ihnen fast die Sicht. Es ist hier merklich kälter, als es vorhin im Wald war, doch Sie genießen die kühle Frische an diesem heißen Tag. Möchten Sie schauen, ob man hinter den Wasserschleier gelangen kann? Dann gehen Sie zu 308. Wenn Sie meinen, dass Sie Ihrem Ziel näher kommen, wenn Sie hinaufklettern und sich mit den Wassern in die Tiefe

stürzen, können Sie Ihr Glück im Abschnitt 156 probieren. Natürlich können Sie auch einfach Ihre Wanderung fortsetzen.

5

Sie spüren den Atem Ihrer Verfolger im Nacken. Fast zärtlich streichen die Finger des Wächters über Ihren Rücken. Er ist noch nicht nah genug heran, kann Sie gerade mit den Fingerspitzen berühren, aber noch nicht am Kragen packen. Ein beherzter Hechtsprung entscheidet die Jagd zu Gunsten der Büttel. Man schleppt Sie zurück zum Lager und schärft Ihnen ein, derlei nicht noch einmal zu versuchen. Um dem Nachdruck zu verleihen, prügelt man Sie durch. Sie verlieren dabei 1 LP (AA) bzw. 1W6 LeP (DSA). Sie beschließen, weitere Fluchtversuche zu unterlassen und lesen bei 256 weiter.

6

Nach einer anstrengenden Kletterpartie gelangen Sie auf den Grund der Schlucht. Sie wandern den Bach entlang, als eine Höhle Ihre Aufmerksamkeit erregt. Sie blicken hinein und entdecken Schwerter und Rüstungsteile in großer Zahl. Aber das Eisen ist verrostet, das Leder verschimmelt und unbrauchbar. Ihr Fund war vor Jahrhunderten sicherlich wertvoll, doch heute ist er nur noch Unrat. Sie klettern wieder hinauf (da Sie die Route kennen, müssen Sie keine Probe ablegen) und setzen Ihre Wanderung fort.

7

“Ich hab’ alles gesehen! Du hast versucht, Brin zu beklaulen!” Erschrocken fahren Sie herum. Efferdane, Ihre Ablösung, haben Sie gar nicht bemerkt.

“Es ist nicht so, wie es aussieht ...”, stammeln Sie.

Die anderen Holzfäller und auch Rasmund haben den Tumult bemerkt. Der Soldat kommt herüber gelaufen, Ihre Kameraden wickeln sich aus ihren Decken.

Unverblümt beschuldigt Sie Efferdane als Leichenschänder. Man durchsucht Sie und findet zunächst die Karte. Wo Sie sie herhaben, können Sie nicht schlüssig und ohne zu stottern beantworten.

Man fackelt nicht lang, sondern jagt Sie auf der Stelle fort. Sie erhalten nicht einmal mehr die Gelegenheit, Ihr Gepäck zu holen. Man wirft Ihnen Steine hinterher und spricht die fürchterlichsten Verwünschungen aus.

Das Abenteuer ist für Ihren Helden hier zu Ende; er hat sich 1 AP (AA) bzw. 10 AP (DSA) verdient. Doch gewiss ist aus dem Wald der Gräber noch mehr herauszuholen, weshalb Sie mit einem neuen Helden noch einmal im Abschnitt 1 beginnen sollten.

8

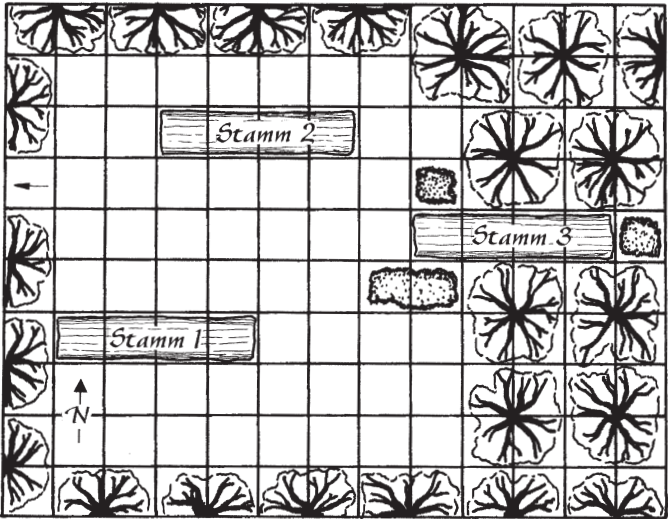
Wie hübsch! Eine leuchtende Kugel erscheint in Ihrer linken Hand. Damit ist es mit dem Verschwinden in der Dunkelheit, dem Verschmelzen mit den Schatten Essig. Sie beschließen also, doch bei den Holzfällern zu bleiben und kehren wieder zu den Zelten zurück, wobei Ihnen das Lichtlein den Weg weist, so dass Sie weder über eine Wurzel stolpern noch in einen Kaninchenbau treten. Nachdem Sie sich 1 AsP abgestrichen haben, lesen Sie bitte bei 256 weiter.

9

Andererseits müssen Sie sich ja auch nicht in Ihr Schicksal fügen, sondern Sie können auch desertieren. Falls Sie dieses Wagnis eingehen möchten, dann lesen Sie bei 304 weiter. Falls Sie sich dem Befehl der Weibelin beugen, müssen Sie zu 179 gehen.

10

Auch dieser Zug ist Ihnen gelungen. Geben Sie gut Acht, dass Sie es jetzt nicht noch verbocken. Die Situation stellt sich wie folgt dar:



Welchen Zug wählen Sie?

Stamm 2: 1 Feld quer nach Süden (317)

Stamm 3: 4 Felder längs nach Westen (113)

11

Das war's. Nur noch den Stamm 3 etwas nach Norden, und weg damit. Dann folgt Stamm 1, und Sie haben Ihre Aufgabe gelöst. Die anderen Holzfäller klopfen Ihnen anerkennend auf die Schulter. Weiter geht's bei 55.

12

Bei so vielen Toten glaubt niemand mehr an Unglücksfälle, zumal ja Radulf offensichtlich ermordet worden ist. Auch Sie machen sich Gedanken. Es muss irgendeinen Zusammenhang zwischen den Toten geben, denn Sie haben ja mehrere Kartenstücke gefunden. Aber wie standen Radulf, Brin und Odilon zueinander, abgesehen davon, dass sie Konkurrenten in Liebesdingen waren?

Natürlich gehen die Todesfälle auch an Ihren Kameraden nicht spurlos vorüber – und sie denken sich ihren Teil. Einige Holzfäller haben Sie sogar im Verdacht, am vorzeitigen Ableben ihrer Kameraden nicht unbeteiligt zu sein. Man kann es ihnen kaum verdenken, immerhin waren Sie stets zur Stelle, wenn ein Holzfäller gestorben ist.

Gehen Sie zu Abschnitt 324 und würfeln für alle noch lebenden Holzfäller, die Ihnen nicht feindlich gesinnt sind, mit dem W6. Liegt das Ergebnis zwischen 1 und 4, ändert sich nichts. Bei 5 oder 6 ist derjenige, der Ihnen bisher freundlich gesinnt war, neutral, und derjenige, der bisher neutral war, feindlich. Sind nun

mehr als die Hälfte feindlich (einschließlich Yasinde, Rasmund und Hela), gehen Sie zu 150. Anderenfalls dürfen Sie 211 lesen.

13

Sie sind zwar sehr vorsichtig, aber trotzdem verursachen Sie ein Geräusch. Die Jägerin fährt herum und blickt in Ihre Richtung. “Heda, ist dort jemand?“, ruft sie und kommt näher. Jetzt hören Sie auch aus den Zelten Geräusche, einige Schläfer sind wohl aufgewacht. Sie treten den taktischen und vor allem schnellen Rückzug an. Hela ist Ihnen auf den Fersen. Doch Sie haben einen Vorsprung und können in der Dunkelheit entweichen. Lesen Sie weiter bei 185.

14

Die anderen Holzfäller haben sich zur Ruhe begeben, nur Sie sind noch wach – und der Soldat Rasmund, der auf der anderen Seite des Lagers aufpasst. Der Gedanke, eine Nacht mit einem Toten zu verbringen, ist nicht angenehm. Zumal, wenn Sie daran denken, was Sie eigentlich vorhaben.

Möchten Sie eigentlich die Leiche durchsuchen, um sich zu bereichern (177)? Oder haben Sie andere Ziele (63)? Wenn Sie Ihren Plan ganz aufgeben möchten, dann lesen Sie bitte bei 100 weiter.

15

“Du kannst reiten?“, fragt die Weibelin. “Auf dem Rücken der ruhigen Jolante können sich die anderen auch halten, aber dann könntest du dem Pferd auch ein wenig die Sporen geben. Wir müssten zwar auf ein Rückepferd verzichten, dafür sparen wir einen Tag auf dem Hinweg und einen auf dem Rückweg. Hmm. Gut, dann reitest also du.”

Das ist ja mal eine gute Nachricht. Unschön ist nur, dass Sie jetzt Ihrer Kameradin beibringen müssen, dass Sie an ihrer Statt reisen. Sie ist Ihnen fortan feindlich gesinnt, aber das kümmert Sie nicht, denn Sie dürfen endlich für ein paar Tage das Lager hinter sich lassen und 301 lesen.

16

Nicht weit vor dem Stadttor betritt eine Frau von einem Feldweg her die Straße. Sie ist gewandet in eine knöchellange schwarze Robe mit Kapuze. Am Arm trägt sie ein kleines Körbchen mit Kräutern. Sie ist eine Geweihte des Totengottes Boron, das erkennen Sie sofort. Sie könnten sich ihr anvertrauen, sie um Hilfe bitten, die Sie nötig brauchen können. Doch das ist so eine Sache. Denn Geweihte des Boron behandelt man mit äußerstem Respekt und spricht sie nicht so einfach an.

Nachdem Sie das Tor passiert haben, nehmen Sie aber Ihren ganzen Mut zusammen und wagen es, die Dame anzusprechen. “Schwester, ich brauche Hilfe.”

“Wer braucht die nicht“, ertönt eine wohlklingende Stimme. Sie staunen nicht schlecht, dass Sie – nachdem sich die Geweihte zu Ihnen umgewandt hat – unter der Kapuze ein ausnehmend hübsches Gesicht erblicken.

“Was hast du auf dem Herzen?“, fragt sie sanft.

Wie ein Wasserfall sprudelt es aus Ihnen heraus. Sie erzählen Ihre Erlebnisse, seit Sie zu den Holzfällern gestoßen sind.

“Fürwahr, das ist sehr verzwick’t.” Die Geweihte denkt kurz nach. “Komm mit in den Tempel, dort sehen wir weiter”, lädt sie Sie ein. “Ich bin Schwester Merisa.” Auch Sie stellen sich vor, und Sie folgen der Geweihten die wenigen hundert Schritt bis zum Tempel. Der Boron-Tempel zu Honingen liegt am Rande des großen Friedhofs. Es handelt sich um ein hohes Gebäude aus schwarzem Koschbasalt. Sein Grundriss ist quadratisch und er wird von einer hohen Kuppel gekrönt. Links und rechts des Eingangs stehen auf schwarzen Stelen zwei Rabenstatuen. Der Rabe ist das heilige Tier des Totengottes, ein Rabe ist es auch, der die Seelen der Verstorbenen ins Totenreich trägt. Merisa geleitet Sie in die große Halle zu **208**. Bevor Sie ihr allerdings folgen, müssen Sie sich das Codewort ‘Wühlmaus’ notieren. Was für eine Bedeutung dieses Wort hat, werden Sie zu gegebener Zeit erfahren.

17

Der Winkel, den Sie untersuchen, ist gewissermaßen so etwas wie ein Alkoven für Riesen. Er ist knapp zwei Schritt hoch, vier Schritt lang und drei breit. Aus der Decke ragen dicke Wurzeln hinab bis auf eine Höhe von einem guten Schritt. Unter diesem Geflecht liegt ... Radulf. Er ist tot, wie Sie sofort erkennen, vermutlich erwürgt – die roten Male an seinem Hals sprechen eine deutliche Sprache. In der rechten Hand hält er einen Fetzen Leder. Sie ahnen schon, worum es sich handeln könnte. Und Sie behalten Recht: eine Karte, ähnlich der, die Sie schon gefunden haben. Diese stecken Sie sofort ein. (Es ist Karte Nr. 3, s. S. 60.) Möchten Sie mit Radulfs Leiche sofort die Höhle verlassen? Dann gehen Sie zu **246**. Möglicherweise möchten Sie aber erst seine Taschen und seinen Rucksack durchsuchen, ohne dass Sie Linai dabei stören kann. Was Sie finden, erfahren Sie in **147**.

18

“Jetzt reicht’s”, sagt der, der Sie eben angesprochen hat, und packt Sie, während der andere Ihnen einen Schlag auf die Nase verpasst. Dann übergibt man Sie einer Wachpatrouille, die zufällig eine Querstraße entlang kommt. Die Anschuldigung, dass Sie der angesehenen Dame Rastburger einen Schaden von mehr als sechs Silbertalern nicht begleichen wollten, reicht aus. Die Büttel bringen Sie schnurstracks zum Schuldturn, wo Sie die nächsten Monate bis zum Herbst schmachten. Zwar ist die Aussicht von der oberen Etage, wo man Sie eingesperrt hat, grandios, doch ist das nur ein schwacher Trost. Es mag sein, dass Sie den Zauber FORAMEN FORAMINOR beherrschen – oder bereits vor Ihrer Inhaftierung flüchten und den Bütteln entwischen können. Wie dem auch sei, das Abenteuer ist für Ihren Helden an dieser Stelle leider zu Ende. Doch nicht verzagen! Wählen Sie rasch einen neuen Helden aus, und fangen Sie im Abschnitt **1** noch einmal von vorne an.

19

Der Kampf ist zu Ende, Sie haben Ihr Opfer überwältigt und entwaffnet. Nachdem Sie Ihre Klinge im Gras abgewischt haben,

machen Sie sich mit Ihrem Gefangenen auf zum Lager. Lesen Sie weiter bei **267**. Falls Ihnen unterwegs Zweifel kommen, ob das so eine gute Idee ist, können Sie auch Ihr Opfer laufen lassen und sich im Abschnitt **20** ganz aus dem Geschehen zurückziehen.

20

Wahrscheinlich haben Sie Recht. Sie sind für die Holzfäller jetzt ein finsterer Zauberer. Immerhin haben Sie versucht, einen Menschen mit einem Beherrschungszauber zu belegen – und auch wenn in der Regel nur allzu sittenstrenge Praios-Priester dies allein schon als Schwarze Magie ansehen, fürchten die meisten abergläubischen Menschen jeden, der solche Zauber beherrscht – und so manch ein Zauberer ist von einem wütenden Mob gesteinigt worden. Dass Sie mit Ihrer Zauberei hehre Ziele verfolgt haben, können Sie kaum beweisen. So lassen Sie Ihr Gepäck und Ihre ganze Habe im Lager im Stich und wandern gen Osten. Nach einigen von Hunger geprägten Tagen – Sie wollten sich nirgends sehen lassen –, wännen Sie sich soweit in Sicherheit, dass Sie sich als Tagelöhner durchschlagen können, bis sich wieder ein neues Abenteuer ergibt. Für Ihre bisher gemachten Erfahrungen dürfen Sie sich **2 AP (AA)** bzw. **20 AP (DSA)** gutschreiben.

Nun ist sicherlich noch nicht jedes Geheimnis im Wald der Gräber gelüftet, weshalb Sie sich einen neuen Helden, der sich noch in Albernia sehen lassen kann, aussuchen und das Abenteuer im Abschnitt **1** noch einmal beginnen sollten.

21

Zwei Tage braucht der kleine Holzfällertrupp bis zur ersten Einschlagstelle. Während dieser Zeit lernen Sie Ihre Kameraden und Vorgesetzten ein wenig kennen. Gehen Sie zum Abschnitt **324**; dort erfahren Sie, wer außer Ihnen noch zum Trupp gehört. Anschließend kehren Sie wieder hierher zurück. Reittiere gibt es nicht, auch die Weibelin muss ebenso marschieren wie der Rest der Gruppe. Die Ausrüstung muss aber zum Glück niemand selber tragen, sie findet Platz auf den Packsätteln der sechs Arbeitspferde, die man dem Trupp mitgegeben hat, damit sie als Rückepferde die gefällten Bäume aus dem Weg ziehen können. Am ersten Tag geht es bis nach Vairnheim, einem kleinen Dorf am Endpunkt der neuen Straße. Das Dorf liegt einer der wichtigsten Straßen des Mittelreiches, der Verbindung Havena-Honingen-Gareth. Hier müssen keine Zelte aufgeschlagen werden, der Trupp kann in einer großen Scheune übernachten. Am nächsten Morgen überquert er den Tommel an einer Furt. Sträflinge sind dabei, an dieser Stelle Fähranleger einzurichten und eine befestigte Straße durch das noch offene Land zu bauen. Sie passieren die Baustelle und bahnen sich einen Weg durch Busch und Heide, bis Sie am Abend am Waldrand ein Lager aufschlagen. Hier beginnt nun die eigentliche Arbeit: Eine Schneise soll durch die bewaldeten Hügel geschlagen werden. Während die meisten der Holzfäller Zeltbahnen ausbreiten und Gestänge zusammenbinden, geht Brin einen möglichst geraden Stock suchen, mit dem er eine gebrochene Zeltstange ersetzen will. Er kann noch gar nicht weit fort sein, da hören Sie wütendes Gebrumm und Hilfschreie. Wie es scheint, greift ein Bär Ihren Kameraden an.

Wenn Sie alles stehen und liegen lassen, Ihre Waffe ergreifen und Brin zu Hilfe eilen, lesen Sie Abschnitt **89**. Andererseits hätte Brin ja auch besser aufpassen können. Sie sehen nicht ein, dass Sie für die Dummheit anderer Ihr Leben riskieren sollen, und fahren in aller Seelenruhe mit Ihrer Arbeit fort (**319**). Fast hätten wir’s vergessen: Ihr Held kann während der Nacht in Vairnheim einmal Astral- und Lebenspunkte regenerieren, falls das nötig sein sollte.

22

Der Totengott Boron ist gnädig und erlässt Ihnen jegliches Leid und alle Qual im Todeskampf. Sanft schlummern Sie in sein Reich hinüber. Die anderen Holzfäller achten Ihren Heldenmut. Sie bereiten Ihnen ein würdiges Begräbnis und beten für Sie. Eigentlich ist der Abgang Ihres Helden gar nicht übel: Er hat sein Leben für andere geopfert. Deshalb sollten Sie sich nicht grämen, sondern sich einen neuen Helden aussuchen, mit dem Sie das Abenteuer im Abschnitt **1** noch einmal beginnen können.

23

Das ist die Höhle, in der Sie Radulf gefunden haben. Somit haben Sie eine Landmarke und wissen auch, wo Sie sich jetzt auf der Karte befinden. Sie wird Ihnen fürderhin von Nutzen sein. Lesen Sie weiter bei **254**.

24

Wie fahren Sie fort? “Ach, weißt du, Grordan, mich wundert, dass der Brin tot ist und du lebst.” (**65**) “Angenommen, es war gar kein Unfall, was könnte dann dahinter stecken?” (**53**)

25

Sie haben es tatsächlich geschafft, zwei erfahrene Soldaten zu besiegen. Doch Sie kommen nicht dazu, Ihren Triumph richtig auszukosten, denn die Holzfäller kommen drohend auf Sie zu. Gegen diese Übermacht können Sie nicht bestehen, und Erklärungen wollen Ihre ehemaligen Kameraden auch nicht hören, so viel steht fest. Also tun Sie das einzig Richtige und fliehen. Trotz der vielen Wunden, die Sie davongetragen haben, gönnen Sie sich keine Rast, bis die Dunkelheit hereinbricht und die Verfolger Ihnen nicht mehr folgen können. Sie verbinden, so gut Sie können, selbst Ihre Verletzungen und wandern dann noch die Nacht durch gen Osten. Während der nächsten Tage hungern Sie. Sie nehmen sich keine Zeit zu jagen, und bei einem Bauern um Obdach und Essen zu bitten trauen Sie sich nicht. Schließlich haben Sie das Honinger Land verlassen. Hier wird man Sie so rasch nicht suchen. Sie nehmen Arbeit auf einem Bauernhof an und können so viel Geld sparen, dass Sie irgendwann wieder auf Abenteuer ziehen können. Für die gewonnene Erfahrung haben Sie sich **3 AP (AA)** bzw. **30 AP (DSA)** verdient. Doch die Geheimnisse des Waldes der Gräber zu lüften, das ist

Ihrem Held nicht vollständig gelungen. Deshalb sollten Sie sich einen neuen aussuchen und im Abschnitt **1** noch einmal beginnen.

26

In der Höhle ist es – wer hätte das gedacht – dunkel. Und wenn Sie nicht den FLIM FLAM FUNKEL beherrschen und mit einer entsprechenden Probe zum Leuchten bringen oder Fackeln mitgenommen haben, dann sind Sie wohl auch nicht zum Höhlenforscher geboren. Daher bleibt Ihnen in diesem Fall nur der Rückweg zu **268**. Wenn Sie aber für eine Beleuchtung gesorgt haben, dann dürfen Sie unten weiterlesen. Der Gang in den Felsen ist gut einen Schritt breit und zwei Schritt hoch. Die Wände zeigen keinerlei Spuren von Bearbeitung, die Höhle ist also offensichtlich natürlichen Ursprungs. Nach ungefähr 10 Metern mündet der Tunnel in eine Kaverne, die vielleicht 6 Schritt lang und 4 Schritt breit ist. Sie leuchten sie mit der Fackel aus, können aber außer einigen weißen Spinnen, die vor Ihrem Licht fliehen, und Flechten an den Wänden nichts Besonderes erkennen. Am gegenüberliegenden Ende führen zwei Gänge aus der Höhle hinaus. Möchten Sie den gen Norden (**260**) oder den gen Osten (**191**) nehmen? Sie können bei **3** auch die Höhle wieder verlassen.

27

“Horriphobus!”, brüllen Sie so laut Sie nur können und recken drohend die Faust. Das Opfer blickt Sie mit schreckgeweiteten Augen an, dann dreht es sich um, läuft davon und ward nie mehr gesehen. Streichen Sie es im Abschnitt **324**. Offenbar haben Sie mit der Wahl des Zaubers keine allzu glückliche Hand gehabt, daher lassen Sie die Magie erst einmal sein und gehen zu **38**.

28

Das erwartete rötliche Leuchten bleibt aus. In der Reichweite des Zaubers befindet sich also nichts Magisches – und wenn doch, dann ist es gut verborgen. Die Wache blickt immer noch auffordernd zu Ihnen herüber. So bleiben Ihnen noch die beiden Optionen Rückkehr zu den Zelten (**256**) oder Fluchtversuch (**273**). Vergessen Sie aber nicht, sich **2 ASP (AA)** bzw. **5 AsP (DSA)** abzustreichen.

29

Nichts wie raus mit Ihrem Schatz, bevor sich womöglich noch sein rechtmäßiger Besitzer sehen lässt. Wie hell strahlt die Sonne, als Sie wieder ans Tageslicht kommen! Das Gleißen raubt Ihnen für eine Weile die Sicht. Dann machen Sie sich wieder auf den Weg und suchen dabei halbherzig. Schließlich sehen Sie Linai. Sie hatten sie schon fast vergessen, waren Sie doch im Gedanken schon bei einem Goldschmied, um ihm die Steine zu verkaufen. Zu Ihrem Unglück hat Linai Sie schon erblickt, so dass Sie sich nicht ungesehen aus dem Staub machen können. Sie geben sich größte Mühe, sich die Freude über Ihren Fund nicht anmerken zu lassen. Auch Linai hat Radulf offenbar nicht gefunden. Schweigend kehren Sie unverrichteter Dinge zurück zum Lager. Weiter geht’s bei **43**.

30

Sie wissen nicht mehr weiter, all Ihr Suchen und Streben erscheint Ihnen sinnlos. Sie haben nur noch einen Wunsch: fort von diesem von allen Göttern verlassenen Wald, fort von Honingen und auch am besten fort aus Albernia. Falls Sie einen Schatz verborgen haben, machen Sie sich nun auf, ihn wieder an sich zu nehmen. Doch auch hier haben Sie kein Glück: Die höchst erstaunte Weibelin hat – ist es nun Zufall oder ein böser Fluch – ihn vor Ihnen gefunden. Verblüfft betrachtet sie all die schönen Dinge, die Sie so sorgsam verborgen haben, und beschließt, dass sie auf des Königs Land liegen und daher auch dem König gehören.

Sie aber ziehen sich für immer zurück. Für die bisher gemachten Erfahrungen dürfen Sie sich **3 AP (AA)** bzw. **30 AP (DSA)** gutschreiben.

Nun sollten Sie das Heft nicht im Regal verstauben lassen, sondern sich bei Gelegenheit einen neuen Helden aussuchen, der das Geheimnis des Waldes der Gräber aufdeckt.

31

Sie nehmen ein Steinchen auf, suchen sich einen besonders schönen Stalaktit aus und werfen. Treffer! Der Stalaktit klingt in einem hohen Ton, der als Echo von den Höhlenwänden zurückgeworfen wird und auch die anderen Gesteinsformen anregt, ebenso hell zu klingen. War der Klang eines Stalaktiten noch schön anzuhören, so ist es der von Tausenden nicht mehr. Sie müssen die Ohren zuhalten. Das Dröhnen hört erst wieder auf, als mehrere Tropfsteine abbrechen und auf Sie hernieder stürzen. Sie müssen sich 1 LP (AA) bzw. 1W6+2 LeP (DSA) abziehen. Auf Ihr Andenken verzichten Sie nun trotzig. Auch aus dieser Höhle führen am gegenüberliegenden Ende zwei Ausgänge hinaus. Wählen Sie den in Richtung Norden (260) oder den in Richtung Osten (92)? Sie können auch wieder zurück zu 26 gehen.

32

Vielleicht hätten Sie herausgefunden, dass der Vogt der Bösewicht ist, der die Rodungen sabotiert. Und dann? Wo hätten Sie ihn anklagen können? Man kann gegen jemand von Stand nur vorgehen, wenn man jemand anderen von Stand auf seiner Seite hat, der am besten noch den höheren Rang innehat. Diese Voraussetzung erfüllen Sie nicht, und daher riskieren Sie auch nicht, im Kerker zu landen, sondern suchen sich lieber ein warmes, trockenes Quartier für die Nacht. Lesen Sie weiter bei 158.

33

“Was war das? Du wolltest uns doch nicht verzaubern, oder? Natürlich wolltest du das.”

Ehe Sie wissen, wie Ihnen geschieht, haben die beiden Sie ergriffen und festgenommen. Sie werden gefesselt, zur Sicherheit verbindet man Ihnen auch die Augen und stopft Ihnen einen Knebel in den Mund, den man nur zum Essen herausnimmt. Am nächsten Morgen sollen Rasmund und Hela Sie nach Honingen bringen, wo Sie vor Gericht gestellt werden sollen und sich möglicherweise auch die Inquisition mit Ihnen befassen wird. Doch soweit kommt es nicht. Hela ist unvorsichtig und lockert Ihnen aus Mitleid einmal die Fesseln. Diese Gelegenheit nutzen Sie zur Flucht.

Ihnen ist klar, dass Sie sich im Königreich Albernia und vor allem im Honinger Land nicht mehr sehen lassen können. Deshalb wandern Sie vor allem nachts und verbergen sich am Tage. So sehr der Hunger in Ihrem Bauch auch beißt, Sie wagen es nicht, bei einem Bauern um Essen nachzufragen. Erst nach

gut zehn Tagen können Sie sich sicher wähnen. Sie nehmen Arbeit auf einem Bauernhof an, und als Sie wieder einigermaßen bei Kräften sind, geht es hinaus in die Welt, in der neue Abenteuer auf Sie warten. Dieses hier aber ist zu Ende. Für die gewonnene Erfahrung dürfen Sie sich **3 AP (AA)** bzw. **30 AP (DSA)** gutschreiben.

Nun möchten wir Ihnen verraten, dass es Ihnen mitnichten gelungen ist, alle Geheimnisse des Waldes der Gräber zu lüften. Daher sollten Sie sich einen frischen Helden suchen, der sich in Honingen noch sehen lassen darf, und im Abschnitt 1 neu beginnen.

34

Falls der Unfall mit Brin wirklich keiner war, ist zu vermuten, dass jemand der Holzfäller dahinter steckt. Sie versuchen, mit Gwynna über Ihren Verdacht zu reden.

“Vielleicht ist der Odilon doch gar kein so guter Verlierer?“, wenden Sie ein. “Wenn das alles nur gespielt war, damit der Verdacht nicht sofort auf ihn fällt, wenn er Brin ...” (49)

“So wie du das sagst, könnte Radulf doch gut auf Rache gesonnen haben. Wenn das gar kein Unfall

war mit Brin, dann könnte er doch ...” (132)

“Ich glaube nicht, dass Brins Tod ein Unfall war. Ich denke vielmehr, dass jemand von uns ihn umgebracht hat. Aber wer?” (231)

Wenn Sie es sich anders überlegt haben und das Gespräch lieber doch beenden möchten, dann gehen Sie zurück zu 100, oder zu 68, wenn Gwynna schon Ihre zweite Gesprächspartnerin ist.



35

Sie halten Rasmund und Yasinde drohend die Faust entgegen und brüllen: “Horriphobus!”

Was nun geschieht, hängt vom Erfolg der Probe ab. Diese ist auf Grund der Umstände, die Ihre Konzentration behindern, erschwert. Legen Sie also die Probe des Zaubers um 3 (AA) bzw. 5+MR (DSA) Punkte erschwert ab. Gelingt diese, dann gehen Sie zu 314, anderenfalls zu 270.

36

Ein Bauernhof ist vielleicht auf der Karte verzeichnet, aber Sie wissen nicht, wo er liegt. Also ist Ihnen gar nicht klar, welches Gebiet die Karte zeigt. Sie können sich mit ihrer Hilfe nicht orientieren und geben bei 30 auf.

37

“Bannbaladin, Bannbaladin!“, sagen Sie und blicken Yasinde und Rasmund in die Augen.

“Du wolltest uns verzaubern!“, brüllt die Weibelin wutentbrannt und zieht blank. Rasmund weiß genau, wer Freund oder Feind ist, und stellt sich auf Ihre Seite. Wenn er allerdings den ersten Treffer erleidet, fällt der Zauber von ihm ab, und er kämpft auf Seiten der Weibelin weiter.

Die Werte der beiden finden Sie in Abschnitt 324.

Falls Sie im Kampf sterben, lesen Sie weiter bei 322. Wenn Sie siegen, geht es bei 293 weiter. Hat der Kampf erst einmal begonnen, geht er auf Leben und Tod. Wenn Sie sich vorher ergeben wollen, lesen Sie weiter bei 154.

38

Die nächsten Wochen vergehen ohne besondere Ereignisse. Die Arbeiten schreiten zügig voran, und mehrfach muss das Lager verlegt werden. Ein relativ gerader Bach führt von der Einschlagstelle hinunter ins Tal, so dass es sich anbietet, ihn für den Holztransport zu nutzen. Die Stämme werden einzeln in den Bach gerollt und vom Wasser abwärts zum Flößerplatz transportiert. Bisweilen verkantet sich ein Stamm in einer Biegung und muss dann wieder befreit werden. Für diese Arbeit, die die Holztrift so gefährlich macht, sind drei Posten längs des Baches aufgestellt: Firisa, Binya und Odilon. Schon am Morgen haben Sie ein ungutes Gefühl, ein Kribbeln im Bauch, das zum Mittag hin immer stärker wird. Gegen Nachmittag schlagen Sie Ihre Axt in einen Baumstumpf und wandern unruhig die Triftstrecke entlang. Zuerst treffen Sie auf Binya. Sie hat Langeweile und wäre einem kleinen Plausch mit Ihnen nicht abgeneigt. Aber Sie winken nur ab und gehen rasch weiter. Ein gutes Stück weiter unten sehen Sie Firisa. Sie grüßen nur knapp und setzen Ihren Weg fort. Dann kommen Sie an die Biegung, wo Odilon Posten stehen soll. Doch von dem jungen Mann fehlt jede Spur. Weiter geht's bei 219.

Ihre Astral- und Lebensenergie hat sich während der bisher verstrichenen Zeit vollständig regeneriert.

39

Blutend sinkt Grordan vor Ihnen auf den Boden.

“Das ... hast ... du ... nun ... von ... deiner ... Schurkerei!“, keuchen Sie. Sie wischen Ihre Waffe sauber, zerren Grordan auf die Beine und führen ihn am Arm zur Weibelin.

Yasinde blickt Sie fragend an.

“Frau Weibelin, ich bringe hier den Grordan. Er hat Brin ermordet, da bin ich sicher. Wie sonst kann es sein, dass Brin tot ist und er lebt? Er konnte sich rechtzeitig retten, weil er wusste, dass der Baum in die falsche Richtung stürzen würde.”

“Hast du daran gedacht, dass er vielleicht nur Glück gehabt hat? Hast du denn irgendeinen Beweis für seine Schuld?”

“Beweis?“, fragen Sie entgeistert. Was die Weibelin nun zu sagen hat, erfahren Sie bei 104.

40

Sie haben großes Glück und werden nicht getroffen. Lediglich ein wenig husten müssen Sie vom Staub. Wenn Sie nun noch ins Wohnhaus gehen wollen, können Sie das bei 195 tun. In den Brunnen klettern Sie bei 283. Natürlich können Sie auch einfach Ihre Wanderung fortsetzen.

41

Zur verabredeten Zeit kommt Efferdane und löst Sie ab. Sie redet kein Wort, nickt Ihnen nur stumm zu und lässt sich neben Brins Leichnam nieder. Sie erheben sich ebenso still und suchen Ihr Nachtlager im Abschnitt 265 auf.

42

“Bannbaladin, Bannbaladin!“, sagen Sie und blicken Yasinde und Rasmund in die Augen.

“Wie schön, dich hier zu treffen!“, sagen beide wie aus einem Mund.

“Was können wir für dich tun? Wie wär's mit einer Freischicht?“, fährt Yasinde fort.

“Äh, nein, ich wollte mit euch reden. Ihr wisst ja so gut wie ich, dass der Brin nicht das Opfer eines Unfalls geworden ist. Ich glaube vielmehr, dass der Vogt euch befohlen hat, uns alle umzubringen, damit die Straße gebaut wird und Honingen seine Zollpfründe behält. Stimmt's?”

“Ha, da hat dir ja jemand einen schönen Bären aufgebunden“, antwortet die Weibelin, während der Soldat lacht. Sie erklären Ihren Versuch, auf diese Weise in den Ermittlungen voranzukommen, für gescheitert, nutzen die zuvorkommende Behandlung durch die Weibelin und ihren Untergebenen noch aus, so lange der BANNBALADIN wirkt, und verzichten fürs Erste auf die weitere Anwendung von Magie. Weiter geht's bei 38.

43

Brin tot, Odilon tot, Radulf verschwunden und vermutlich auch tot – denn er hat nie den Eindruck gemacht, die Holzfäller verlassen zu wollen, sondern im Gegenteil besonders hart gearbeitet, wohl in der Hoffnung, zusätzlich zum Lohn noch eine besondere Prämie herauszuschlagen. Oder hat er die beiden ersten ermordet und ist nun geflohen? Aber an diese Theorie mag niemand so recht glauben, auch Sie nicht. Es muss noch einen anderen Zusammenhang geben zwischen den dreien, außer dass sie demselben Mädchen hinterhergelaufen sind.

Natürlich machen sich auch die anderen Holzfäller ihre Gedanken über die Unglücksfälle, die möglicherweise keine sind, und über Radulfs Verschwinden. Dabei muss ihnen auffallen, dass Sie jedesmal zugegen waren. Sie wissen ja nicht, dass das nur Zufall war. Und so keimt in einigen der Holzfäller der Verdacht, dass Sie irgendetwas mit dem Tod der Kameraden zu tun zu haben könnten.

Würfeln Sie mit 1W6 für alle noch lebenden Holzfäller im Abschnitt 324. Liegt das Ergebnis zwischen 1 und 4, ändert sich nichts. Bei 5 oder 6 ist derjenige, der Ihnen jetzt freundlich gesinnt ist, neutral, und derjenige, der jetzt neutral ist, feindlich. Sind nun mehr als die Hälfte feindlich, gehen Sie zu 150. Anderenfalls dürfen Sie 107 lesen.

44

Das ist keine leichte Aufgabe. Rasmund würde von seinem Platz aus sehen, wenn Sie sich an Brins Leichnam zu schaffen machen. Und die Ausrede, dass Sie ihn nur wärmer zudecken oder weicher betten wollten, würde Ihnen wohl kaum einer abnehmen. So müssen Sie scharf darauf achten, dass Sie sich nur ans Werk machen, wenn der Soldat nicht zu Ihnen herüberschaut. Ein schwieriges Unterfangen, da Sie in der Dunkelheit trotz des spärlichen Wachfeuers nur seine Silhouette sehen und Vorder- von Rückseite nicht unterscheiden können. Da kommt Ihnen der rettende Gedanke. Rasmund trägt den Speer stets in der Rechten. Sehen Sie die Waffe links von der Gestalt, blickt sie zu Ihnen herüber, sehen Sie den Speer rechts, schaut Rasmund in den Wald. In Brins Taschen finden Sie 3 Silbertaler und ein kleines Säckchen mit einem silbernen Ring, der für Brins Finger zu klein und wohl eher für eine Dame gemacht ist. Sie schätzen das Schmuckstück auf 7 oder 8 Silbertaler. Außerdem stoßen Sie noch auf ein bronzenes Amulett, das einen Storch zeigt, das Symboltier der Göttin Peraine. Es mag trotz der zerrissenen Kette noch 2 Silbertaler wert sein.

Wenn Sie von diesen Dingen irgendetwas an sich nehmen wollen, dann notieren Sie es sich. Gehen Sie nun zurück zu 282 oder 135, je nachdem, wo Sie herkommen.

45

Auf dem Rückweg stoßen Sie auf einen höchst geheimnisvollen Ort. Auf einer Lichtung sind sechs mannshohe Steine zu einem Kreis angeordnet. Sofort fallen Ihnen die Berichte über finstere Druiden ein, die in solchen Steinkreisen ihre blutigen Rituale begehen sollen. In Ihrer Phantasie hören Sie förmlich die Schreie der Opfer, deswegen setzen Sie lieber schleunigst Ihren Weg fort. Im Lager angekommen, berichten Sie der Weibelin von den Stimmen, die Sie vernommen haben. Sie imitiert diese krächzende Sprache und fragt Sie, ob die Stimmen sich wohl so angehört haben. Als Sie bejahen, ist für sie der Fall klar.

“Orks!”, zischt sie und spuckt aus. “Würde mich nicht wundern, wenn diese zwölfgötterverdammten Schurken an dem Schlamassel Schuld tragen, in dem wir stecken.” Weiter geht’s bei 310.

46

Sie sollen gemeinsam mit Grordan Feuerholz sammeln. Das ist die Gelegenheit, denn jetzt sind Sie mit dem Mann allein.

“Wie konnte das passieren mit dem Brin?“, fragen Sie. Grordan zuckt die Achseln. “Weiß nicht. Eigentlich gar nicht. Der Baum war so verkeilt, dass er in eine andere Richtung hätte fallen müssen. Mir ist das unerklärlich. Aber die Götter haben’s nun mal so gerichtet.”

Möchten Sie das Gespräch fortsetzen? Falls ja, dann gehen Sie zu 24, falls nicht, gehen Sie zurück zu 100, oder zu 68, wenn Grordan schon Ihr zweiter Gesprächspartner ist.

47

Sie haben sich recht ausgiebig in der Höhle umgesehen und nichts entdeckt, was Sie auf Ihrer Suche nach Radulf weitergebracht hätte. Die Sonne blendet Sie, als Sie wieder ans Tageslicht kommen, und es dauert eine Weile, bis sich Ihre Augen wieder an das helle Strahlen gewöhnt haben. Dann setzen Sie Ihren Weg fort. Wie verabredet treffen Sie auf Linai. Sie zuckt die Schultern, als sie Sie sieht, und Sie erwidern diese Geste. Sie suchen noch bis zum Anbruch der Dämmerung, dann kehren Sie ohne Radulf wieder zurück ins Lager. Lesen Sie weiter bei 43.

48

Sollen die doch sehen, was sie ohne Sie anfangen, denken Sie und setzen Ihre Wanderung fort, irgendwohin, wo man Ihre Talente besser zu schätzen weiß. Für die bisher gemachten Erfahrungen dürfen Sie sich 4 AP (AA) bzw. 40 AP (DSA) gutschreiben. Nun sollten Sie dieses Heft aber nicht beiseite legen, denn das Geheimnis des Waldes der Gräber ist noch lange nicht gelöst. Suchen Sie sich also einen frischen Helden aus, und beginnen Sie im Abschnitt 1 neu.

49

“... umgebracht hat? Wo hast du dich nur untergestellt, als Hesinde Hirn vom Himmel regnen ließ?! Der Odilon ist kein Mörder, und schon gar nicht wegen so einer Lappalie. Der hat doch an jedem Finger ein Mädchen.” Zukünftig gibt sich Ihnen gegenüber Gwynna ein bisschen zugeknöpft. Wenn sie Ihnen bisher freundlich gesinnt war, ist sie jetzt neutral. Falls Sie den Zauber BANNBALADIN beherrschen, können Sie ihn anwenden. Gelingt die Zauberprobe, dann ist Ihnen Gwynna freundlich gesinnt. Misslingt der Spruch, gehen Sie zu 222. (Die MR für die DSA-Regeln entnehmen Sie bitte dem Abschnitt 324.) Gehen Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und suchen Sie sich einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

50

Hinter diesem Busch müssen sie sein! Vorsichtig biegen Sie die Zweige auseinander und sehen zwei gedrungene Gestalten. Ihr muskulöser Körper ist von einem dichten, schwarzen Pelz bewachsen, das Haupthaar hängt ihnen in einer dichten Mähne bis zu den Schultern. Sie haben eine platte Nase, eng anliegende, leicht spitz zulaufende Ohren, eine fliehende Stirn und beeindruckende Hauer. Bis auf einen ledernen Waffengurt und einen groben Lendenschurz sind die behaarten Körper der bei-

den nackt; der eine trägt einen Knüppel, der andere einen schar- tigen Krummsäbel mit sich. Es sind Orks! Das wissen Sie sofort, auch wenn Sie diese Kreaturen noch nie gesehen haben und nur aus Erzählungen kennen.

Was die beiden bereden, können Sie sich beim besten Willen nicht denken. Auch aus den kurzen, abgehackten Gesten werden Sie nicht schlau. Möglicherweise unterhalten sie sich darüber, wie sie Odilon umgebracht haben ...

Möchten Sie warten, bis die beiden gehen, und sich dann eben- falls zurückziehen? (86)

Wenn aber “auf sie mit Gebrüll” Ihre Devise ist, dann können Sie sie bei 176 angreifen.

51

Als Sie das Lager betreten, kommt die Weibelin mit Radulf auf Sie zu.

“Du hast versucht, einen Kameraden zu verzaubern. Das kann ich nicht dulden. Überhaupt hast du schon genug Unfrieden gestiftet. Mir hat mal ein Zauberer das Leben gerettet, deshalb will ich dich nicht bei den Bannstrahlern anschwärzen. Es wäre aber besser, wenn du jetzt gehst.”

Sie zählt Ihnen Ihren Lohn, 4 Silbertaler, in die Hand und gestattet Ihnen noch, Ihr Gepäck zu holen. Die anderen Holzfäller halten in ihrer Arbeit inne und greifen sich Knüppel und Steine für den Fall, dass Sie nicht freiwillig verschwinden. So fügen Sie sich lieber.

Immerhin, 4 Silbertaler sind gar nicht so schlecht. Und 2 (AA) bzw. 20 (DSA) Abenteuerpunkte dürfen Sie sich auch noch gutschreiben. Allerdings sei an dieser Stelle verraten, dass im Wald der Gräber noch viel mehr zu holen ist. Daher sollten Sie mit einem anderen Helden noch einmal im Abschnitt 1 von vorn be- ginnen.

52

Schwer getroffen sinkt der letzte Ork zu Boden. Sie untersuchen die beiden Leichen, finden aber nichts von Bedeutung, und mit den primitiven Waffen möchten Sie sich nicht abmühen. So zer- ren Sie die Körper der Gefallenen in ein Gebüsch und decken sie mit Reisig ab. Dann machen Sie sich auf den Weg zurück zum Lager.

Nachdem Sie erzählt haben, dass Sie zwei Orks entdeckt und besiegt haben, spricht Ihnen die Weibelin ein Lob aus: “Das ist wohl getan. Hätte das Land noch mehr mutige Männer und Frauen wie dich, dann hätten wir keine Orkplage. Wahrschein- lich stecken die beiden Halunken auch hinter Odilons Tod. Wir haben nun nichts mehr zu befürchten und können unsere Arbeit wieder aufnehmen.”

Auch die anderen Holzfäller rechnen Ihnen Ihre Tat hoch an. Würfeln Sie für jeden Holzfäller im Abschnitt 324 mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 bleibt alles beim Alten, bei 3 bis 6 ist derjenige, der Ihnen bisher feindlich gesinnt war, nun neutral und derjenige, der neutral war, nun freundlich. Weiter geht’s bei 165.

53

“Wer schon? Odilon, Brin und Radulf waren sich nicht grün, war ja nicht zu übersehen. Aber ob sie sich deswegen umbrin-

gen würden? Das sind doch noch Kinder, so wie du. Wenn das kein Unfall war, dann steckt da mehr hinter. Ich habe in Ho- ningen gehört, dass der Vogt über die Straße gar nicht erbaut war, weil viele Reisende um die Stadt herumgeleitet werden und keine Zölle zahlen müssen. Und dann ist ja auch der Farindel- wald nicht weit ...”

Grordan schaudert und möchte gern das Thema wechseln. Sie wollen ihn nicht drängen und beenden das Gespräch.

Gehen Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und suchen Sie sich einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

54

Sie haben es geschafft! Nun müssen Sie nur noch Stamm 1 ein wenig nach Norden ziehen und können ihn zum Holzsam- melplatz bringen lassen. Den dritten Stamm abzutransportieren, stellt dann überhaupt keine Schwierigkeit dar. Sie haben Ihre Feuertaufe mit Bravour bestanden. Weiter geht’s bei 55.

55

Sie sind der Held des Tages. Immer wieder fordern die anderen Sie auf, dem alten Gorm, der inzwischen aufgewacht ist, zu er- klären, wie die Lage war und wie glänzend Sie sich geschlagen haben. Irgendwann brummt Gorm, dass Sie alles bestens ge- macht haben, er aber fürchterliche Kopfschmerzen hätte und jetzt gern schlafen gehen würde. Sie feiern mit dem Rest noch ein wenig, bevor Sie sich selbst zur Ruhe begeben.

Schlagen Sie den Abschnitt 324 auf und würfeln Sie mit 1W6 für jeden Holzfäller, der Ihnen nicht freundlich gesinnt ist. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 bleibt alles, wie es war, bei 3 bis 6 ist derjenige, der Ihnen bisher feindlich gesinnt war, jetzt neu- tral, und derjenige, der neutral war, jetzt freundlich. Lesen Sie anschließend weiter bei 239.

56

Eine günstige Gelegenheit, um Grordan zu verzaubern, findet sich leicht. Er hat die Angewohnheit, sich in der Abenddämme- rung ein wenig abseits vom Lager niederzusetzen und ein Pfeif- chen zu schmauchen. Sie treten leise von hinten an ihn heran, doch er hat Sie gehört.

“Regen wird’s geben, was meinst du?“, nuschelt er mit der Pfeife im Mund und dreht sich um.

“Nur soviel”, antworten Sie und schleudern Grordan die Zauber- formel entgegen.

Welchen Zauber möchten Sie versuchen? SOMNIGRAVIS (75), HORRIPHOBUS (27) oder BANNBALADIN (85)? Legen Sie eine entsprechende Zaubern-Probe ab (DSA: Gordans MR be- trägt 5). Gelingt diese, dann gehen Sie zum entsprechenden, oben angegebenen Abschnitt, anderenfalls gehen Sie zu Ab- schnitt 222.

57

“Karten? Boltankarten? Oder Inrah?“, fragt Gwynna schnip- pisch und weiß ganz genau, dass Sie dies nicht meinen. Boltan ist nämlich ein Glücksspiel und mit Inrah-Karten versuchen Wahr-

sager in die Zukunft zu blicken. Sie winken ab und lassen die Frageri sein. Wer auch immer die Karten hat, er wird sie Ihnen nicht freiwillig geben. Lesen Sie weiter bei 221.

58

Gegen Abend, als er Sie allein antrifft, gibt Ihnen Gorm die Karte 5. Sie bedanken sich, doch er winkt ab und beschwört Sie, niemandem etwas darüber zu erzählen. Einige Tage später sollen Sie mit dem alten Holzfäller und Efferdane den weiteren Verlauf der Trasse auskundschaften. Als Sie gerade einen steilen Hang passieren, schlägt das Schicksal wieder zu: Eine Steinlawine stürzt hinab. Ihr Warnruf kommt für Efferdane nicht mehr rechtzeitig, sie wird tödlich getroffen. Sie sind entsetzt, wissen aber auch, dass Sie jetzt einen kühlen Kopf behalten und handeln müssen, damit nicht noch Schlimmeres passiert. Rasch durchsuchen Sie Efferdanes Rucksack und ziehen die Karte 4 heraus. Sie zwingen Gorm das Versprechen ab, niemandem etwas davon zu erzählen. Dann bringen Sie die tote Kameradin wieder ins Lager. Lesen Sie weiter bei 291.

59

Gegen zwei so starke Gegner zu unterliegen, ist gewiss keine Schande. Dennoch fragen Sie sich während der letzten Herzschläge Ihres Lebens, ob Ihr Tod nicht sinnlos war und hätte verhindert werden können. Doch darüber nachzudenken ist müßig, denn die Tür zu Borons Totenreich steht für Sie weit offen. So traurig der Tod eines Helden auch sein mag, Sie sollten nicht verzagen, sondern sich eine neue Figur aussuchen und im Abschnitt 1 von vorne beginnen.

60

“Ich weiß nicht”, antwortet der Page.
“Ach was”, reden Sie auf ihn ein. “Was bist du für einer, dass du dich lieber von den feinen Herrschaften herumkommandieren lässt, statt einen gemütlichen Abend in einer Schänke zu verbringen. Außerdem hast du in deinem Alter doch bestimmt schon ein Liebchen. Was könntest du ihr mit dem Silber doch für ein hübsches Geschenk kaufen, und dazu kannst du noch diesen Abend bei ihr verbringen. Und um Mitternacht treffen wir uns wieder hier und tauschen unsere Sachen zurück. Los, sag schon ja.”
“Nun ... ja”, kommt es schließlich zögerlich. Hinter einer Bretterwand tauschen Sie die Kleidung, dann gehen Sie als Page mit Brot und Brezeln bepackt zum Stadthaus, wo der Vogt residiert. Nun ist das Pagenleben nicht ganz so leicht, wie Sie bisher gedacht haben. Die Knaben und Mädchen, die später einmal Ritter und Ritterin werden wollen, haben nämlich einiges gelernt, unter anderem auch, wie man welchen Wein reicht und wie man sich in einer feinen Gesellschaft beträgt. Dass Sie das alles nicht können, trägt man Ihnen nach, und Sie erhalten durchaus den einen oder anderen Knuff. Gegen Mitternacht sind Sie froh, dass Sie sich endlich heraus schleichen können. Auf der Gesellschaft wurde über alles Mögliche geredet, unter anderem auch über die neue Straße. Der Vogt ist höchst besorgt über die Zwischenfälle, die sich ereignet haben sollen, und die Art, wie er das sagt, lässt jeden Zweifel an seiner Unschuld in Ihnen schwinden.
Nachdem Sie Ihre alte Kleidung wieder haben, suchen Sie sich noch ein Quartier für die Nacht. Weiter geht's bei 158.

61

Am Bachufer an der Stelle, wo Odilons Leiche gefunden wurde, haben die Holzfäller natürlich alle Spuren zerstört. Sie müssen in der näheren Umgebung suchen.
● **AA:** Legen Sie eine KL-Probe ab, wenn Sie die Sonderfertigkeit *Fährtsuchen* haben, andernfalls muss es schon eine KL-Probe +7 sein.
● **DSA:** Legen Sie eine Probe in *Fährtsuchen* ab. Gelingt die Probe, geht es bei 233 weiter, sonst bei 172.

62

Sie hören wieder das bekannte Scharren. Ein weiteres Skelett schält sich aus dem Boden hervor und klappert langsam auf Sie zu. Möchten Sie einen Verbündeten suchen (115) oder bleiben (103)?

63

Wie immer die Ziele aussehen mögen, sie scheinen doch von hehrer Natur zu sein. Wenn Sie etwas aus Brins Habe an sich nehmen möchten, dann vergessen Sie nicht, sich diese Gegenstände zu notieren. Weiter geht's bei 282.

64

Die messerscharfen Krallen reißen Ihnen eine tiefe Wunde in die Schulter. Doch jetzt sind glücklicherweise die anderen Holzfäller zur Stelle und dringen mit ihren Äxten auf das Untier ein. Die Bärin sieht ihre Felle davonschwimmen und flieht mit ihren Jungen. Weiter geht's bei 108.

65

“Was soll das heißen? Was fällt dir Küken eigentlich ein? Ich sollte dich wohl Anstand lehren! Warum sollte ich Brin umbringen wollen, häh? Hesinde hat uns Hirn gegeben, damit wir es gebrauchen, bevor wir den Mund aufmachen. Scher dich fort!”
Ab sofort ist Gordan Ihnen gegenüber feindlich eingestellt. Falls Sie den Zauber BANNBALADIN beherrschen, können Sie ihn anwenden. Gelingt die Zauberprobe, dann ist Ihnen Gordan freundlich gesinnt. Misslingt der Spruch, gehen Sie zu 222. (DSA: Die MR entnehmen Sie bitte dem Abschnitt 324.)
Gehen Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und suchen Sie sich einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

66

Sie sind also bereit, Ihre Freiheit für eine Weile aufzugeben und sich den Holzfällern anzuschließen? Nun, wahrscheinlich war das eine kluge Entscheidung, denn säumige Schuldner, und als solcher gelten Sie ja, lassen ebenfalls ihre Freiheit, wenn sie im Schuldturm schmachten. Nur kriegen die hinterher weder Taler noch Speck vom Schwein ...
Vor dem Stadthaus hat sich eine kleine Schlange gebildet. Geduldig warten Sie, bis Sie bei 87 an der Reihe sind.



Wenn Sie nicht an einen Mord glauben oder nichts unternehmen wollen, gehen Sie zu 38.

69

Wenn Sie eine großzügige Spende entrichten – sagen wir einmal, drei Silbertaler – lädt Sie Merisa ins Gästezimmer des Tempels ein. Wenn Sie aber lieber nicht im Haus des Totengottes übernachten wollen oder nicht so viel Geld haben, müssen Sie mit einem Strohsack im Schlafsaal des Roten Einhorns vorlieb nehmen. Weiter geht's bei 158.

70

Nachdem Sie die Bärin zum zweiten Mal getroffen haben, sieht sie wohl ein, dass sie gegen Sie und die Übermacht Ihrer Kameraden nicht bestehen kann. Sie wendet sich ab und flieht mit ihrem Nachwuchs in den Wald. Sie sind der Held des Tages und dürfen sich **1 Abenteuerpunkt (AA)** bzw. **10 AP (DSA)** gutschreiben. Weiter geht's bei 108.

71

Ganz leise flüstern Sie Schwester Merisa Ihr Begehren zu – niemand würde an solch einem heiligen Ort auch nur ein lautes Wort sagen. Die Geweihte nickt und geleitet Sie durch einen schwarzen Samtvorhang hinter den Altar. Dahinter befindet sich ein Gang, von dem mehrere Türen abgehen, hinter denen wohl die Zellen der Geweihten und der übrigen Bediensteten des Tempels liegen. Weiter geht es eine Treppe hinunter in den Keller. Merisa holt einen riesigen Schlüsselbund hervor und schließt eine Tür auf. Das Quietschen des Schlosses verrät Ihnen, dass die dahinter liegende Kammer wohl selten benutzt wird.

67

Sie legen an und bemühen sich um einen ruhigen Arm, was nicht ganz einfach ist, denn Ihr Atem pumpt wie der Blasebalg in einer Zwergenschmiede. Schließlich spannen Sie. Der Pfeil sirrt von der Sehne und sucht sich seinen Weg ins Ziel. Wie dieses Ziel nun aussieht – Mensch oder Baum –, darüber entscheidet eine *AT-Probe* +3 (AA) bzw. eine *FK-Probe* +6 mit dem Talent *Bogen* (DSA). Gelingt diese, dürfen Sie 248 lesen, andernfalls 302.

68

Die Zeit der Worte ist vorbei. Möglicherweise möchten Sie weitergehende Maßnahmen ergreifen.
Wenn Sie sicher zu wissen glauben, dass Brins ‘Unfall’ ein Mord war und dass Sie den Mörder kennen, dann können Sie bei 157 versuchen, ihn zu stellen und festzunehmen. Allerdings müssen Sie damit rechnen, dass er das nicht freiwillig über sich ergehen lässt und dass es ihm auf ein zweites Todesopfer nicht ankommt. Falls Ihnen jemand von Götzen erzählt hat, können Sie ja der Weibelin davon berichten. (241)
Vielleicht möchten Sie auch Zauberei anwenden, um den vermeintlichen Täter zu überführen. In diesem Fall gehen Sie zu 257.

Es riecht nach Staub und feuchtem Moder. In dem Kellerraum stehen Regale, die vollgestopft sind mit Büchern und Pergamentrollen. Schwester Merisa zeigt Ihnen, wo Sie was finden, zündet noch zwei Kerzen an einem Stehpult an und wendet sich zum Gehen. Falls Sie selbst nicht lesen können, ist sie Ihnen behilflich und bleibt zunächst.
Sie möchten die Sterbebücher einsehen, wo Todesfälle, aber auch Geburten verzeichnet sind. Dabei machen Sie eine interessante Entdeckung. Wenn Sie Brins, Odilons und Radulfs Linien zurückverfolgen, stellen Sie fest, dass die drei einen gemeinsamen Vorfahren, Ernbrecht Damotil, hatten. Damotil war vor gut vierhundert Jahren Offizier und hat gegen die Orks, die damals bis Havena gezogen sind, gekämpft. In dieser langen Zeit ist die verwandtschaftliche Beziehung der drei wohl in Vergessenheit geraten.
Bis Sie das alles herausgefunden haben, ist viel Zeit vergangen. Möchten Sie noch weitere Forschungen im Archiv betreiben, können Sie das bei 292 tun. Allerdings kostet dieses Unterfangen Sie auch einige Stunden Zeit, so dass Sie keine zweite Option im Tempel mehr auswählen können.
Sie können auch Ihre Recherche hier beenden und zur Tempelhalle im Abschnitt 208 zurückkehren und dort eine zweite Handlungsmöglichkeit auswählen. Falls das schon Ihre zweite Option ist, müssen Sie bei 95 den Tempel verlassen.

72

Stein für Stein räumen Sie den Haufen beiseite, was eine Weile dauert. Aber Ihre Mühe wird belohnt, Sie finden ein Ledersäckchen unter den Steinen. Als Sie es öffnen, sind Sie hoch erfreut: Edelsteine, in allen Größen und Farben. Sie stecken Ihren Schatz ein und beschließen, niemandem etwas davon zu erzählen. In der Nähe des Lagers wird sich schon ein Ort finden, wo Sie ihn fürs Erste verstecken können. Dann gehen Sie wieder zurück nach **191**. Wenn Sie die Höhle auf schnellstem Wege verlassen möchten, dann gehen Sie zu **29**.
Ein Hinweis: Wenn Sie zum zweiten Mal hierher kommen, dann finden Sie natürlich keinen Schatz mehr, sondern nur ein wenig zerwühltes Geröll.

73

“Das Loch in meinem Socken könnt Ihr von mir haben!”, antworten Sie selbstsicher. “Was soll ich den Schaden zahlen? Haltet Euch doch an diese unverschämten Rangen mit ihrem Ball, die sind’s schließlich schuld.”
“Wa... Waaas?” Der Mund der Dame steht offen, ihr Gesicht läuft rot an wie der Panzer eines Havener Sumpfkrebsses, den man in kochendes Wasser geworfen hat. “Na warte. Alrik und Brechthold werden dir schon deine frechen Flausen ausprügeln.”
Auf diesen Befehl hin krempeln die beiden Begleiter der Dame die Ärmel ihrer feinen Livreen hoch und spucken in die Hände. Gewöhnliche Diener sind das nicht, soviel steht fest. Es kommt zu einer zünftigen Prügelei.

● **AA:** Wer zuerst zwei Lebenspunkte verloren hat, geht ohnmächtig zu Boden. Das gilt sowohl für Ihren Helden als auch für die beiden Gegner.

Alrik	AT 10	PA 8	LE 5
Brechtold	AT 9	PA 8	LE 6

● **DSA:** Verwenden Sie die Regeln für Waffenlosen Kampf, siehe Basisregeln, Seite 103 f.

Alrik	Raufen: INI 9+W6	AT 9	PA 8
TP 1W	DK H	AuP 16	KO 13
Brechtold	Raufen: INI 8+W6	AT 9	PA 7
TP 1W	DK H	AuP 18	KO 12
		RS 0	

Da alles sehr schnell geht, hat Ihr Held fast keine Möglichkeit, Zauberei einzusetzen, selbst wenn er magische Fähigkeiten hat. Nur wenn er den Zauber FULMINICTUS beherrscht, können Sie ihn einmal im Kampf anwenden – sofern Ihnen die entsprechende Probe gelingt.
Wenn Sie siegen, also **beide** Gegner kampfunfähig sind, dann lesen Sie bei **261** weiter.
Falls Ihre Gegner aber Sie verprügeln, müssen Sie mit **285** vorlieb nehmen.

74

Yasinde und Rasmund gehen vom Lager hinüber zur Koppel, wo die Rückepferde untergebracht sind.
“Ich weiß alles, Frau Weibelin!”, rufen Sie und treten auf die Weibelin zu.
“Was weißt du?”, fragt die Angesprochene verwirrt.

“Alles über Euch und Eure Machenschaften. Ihr seid vom Vogt zu Honingen beauftragt, uns alle umzubringen, damit die Straße nicht gebaut wird und Honingen seine Zolleinnahmen behält.”
“Du bist ja irrel!”, ruft die Weibelin. Sie und Rasmund ziehen blank, als sie die Entschlossenheit in Ihren Augen sehen. Es kommt zum Kampf. (Die Werte entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **324**.)
Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn bei gelungener Zaubern-Probe einmal in diesem Kampf anwenden.
Yasinde und Rasmund kämpfen bis zum Tode. Siegen Sie, dann lesen Sie bei **25** weiter.
“Gib auf, du kannst doch nicht gegen uns bestehen!”, ruft die Weibelin während des Kampfes. Falls Sie dieser Aufforderung nachkommen möchten, können Sie das bei **228** tun.
Sollte Sie Ihr Schicksal ereilen und Ihre Lebensenergie auf 0 sinken, gehen Sie bitte zu **59**.

75

“Somnigravis”, murmeln Sie und gähnen.
Das Opfer gähnt ebenfalls und fällt schnarchend in tiefen Schlaf. Nach einer Weile erwacht es frisch und bestens gelaunt wieder. Tja, irgendwie haben Sie ja schon geahnt, dass der SOMNIGRAVIS doch nicht der Wahrheitszauber ist. Da Sie kein glückliches Händchen bei der Anwendung der Magie gezeigt haben, lassen Sie die Zauberei erst einmal und gehen zu **38**.

76

“Soso, lesen kannst du, dann lies mir das einmal vor.”
Die Weibelin kramt einen alten Zettel hervor, mit dem sie die Schuhspitze ein wenig ausgestopft hat, weil ihr, wie Sie jetzt erkennen, der rechte große Zeh fehlt. Sie entfaltet das Papier und hält es Ihnen unter die Nase.
“Tagesbefehl”, lesen Sie flüssig und richtig. “Die Männer und Frauen des II. Kaiserlich Albernischen Garderegiments haben heute ...”
“Gut, das reicht”, unterbricht Sie die Weibelin. “Ich sehe, du hast mich nicht angeflunkert. Lesen zu können ist nun wahrlich ein großer Vorteil gegenüber den anderen. Ich will nicht ungerecht sein, aber ich muss im Auge behalten, was für uns alle am besten ist. Du solltest nach Honingen gehen.”
Hoherfreut verlassen Sie das Zelt. Sie haben allerdings noch die unangenehme Aufgabe, Ihrer Kameradin zu erzählen, dass Sie nun reisen. Sie ist Ihnen leider fortan feindlich gesinnt. Lesen Sie weiter bei **301**.

77

Das Zauberopfer ist verzweifelt und will Ihnen ans Leben, das erkennen Sie schon nach den ersten Hieben. Sie hingegen wollen es nicht töten. Die Werte Ihres Gegners entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **324**.
Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn bei gelungener Zaubern-Probe einmal in diesem Kampf anwenden.
Wenn Sie Ihren Gegner schonen möchten, können Sie den Kampf abbrechen und sich ganz aus dem Geschehen zurückziehen. Lesen Sie in diesem Fall Abschnitt **20**.

Falls Sie im Kampf getötet werden, lesen Sie weiter bei **322**.
Sie haben gesiegt, wenn die Lebenspunkte Ihres Gegners auf 2 (AA) bzw. unter 10 (DSA) gesunken sind. In diesem Fall gehen Sie zu **19**.

78

Brins und Grordans Schrei geht im Splittern von Holz unter. Totenstille breitet sich über dem Lager aus. Sie hätten den beiden vielleicht das Leben retten können, das ist den anderen schon klar. Falls sie Ihnen bisher freundlich gegenüberstanden, mögen Sie sich damit herausreden können, dass Sie die Gefahr nicht bemerkt haben. Ändern Sie die Kreuze im Abschnitt **324** in diesem Fall auf ‘neutral’ um. Waren die Kameraden Ihnen gegenüber neutral, sind sie jetzt feindlich, waren sie dies vorher, bleiben sie es nun erst recht.
Es dauert Stunden, bis man sich einen Weg durch das Gewirr aus Laub und Holz gesägt hat, so dass man die beiden Leichname bergen kann. Streichen Sie Brin und Grordan aus der Liste in **324**. Sie sind tot und Sie können verständlicherweise fürderhin nicht mehr mit ihnen reden. Falls Sie in einem Abschnitt dennoch auf einen der beiden verwiesen werden, müssen Sie das ignorieren.
Lesen Sie weiter bei **141**.

79

Tja, so nimmt das Verhängnis seinen Lauf. Sie schlendern durch die Gassen auf der Suche nach einer Herberge. Drei Kinder spielen Imman. Ihnen kommt eine feine Dame entgegen, begleitet von einer Magd mit Korb sowie zwei – Dienern? Leibwächtern? Sie vermögen es nicht sicher zu sagen.
Plötzlich geht alles ganz schnell! Ein Fehlpass. Der Ball schießt auf Sie zu, unaufhaltsam. Ihr Fuß ist schon zum Schritt erhoben, Sie können nicht mehr innehalten und treten auf die Korkkugel. Alles, was eben noch oben war, ist auf einmal unten, dann wieder oben, dann wieder unten. Sie machen sich auf Schmerzen gefasst, die aber ausbleiben, weil Sie weich auf die Magd fallen, die Sie umgerissen haben und die nun unter Ihnen im Straßendreck liegt. Der Einkauf – Wurst, Käse, feines Zuckerwerk und Pastetchen – liegt im Rinnstein. Rasch sind die Kinder zur Stelle und greifen sich mit sicherem Blick die Reste vom Naschwerk, die vom Straßendreck nicht verdorben worden sind.
Mühsam rappeln Sie sich wieder auf und wissen gar nicht, dass Ihnen das Schlimmste noch bevorsteht.
“Tölpel!”, schimpft die Dame. “Trampel! Ork! Die schönen Sachen. Hin sind sie! Den wirst du zahlen, den Schaden, Praios sei mein Zeuge! Vier Silbertaler und drei Heller haben wir bezahlt. Und die Schürze von meiner Gerlinde ist auch hin, die wirst du auch ersetzen. Das macht noch zwei Silbertaler.”
Auffordernd streckt Ihnen die Dame die Hand entgegen. Ihr Blick schweift von ihr zu den beiden anderen Begleitern, die für Diener recht kräftig aussehen und für Stallburschen zu gut gekleidet sind ...
Nun haben es die Götter so eingerichtet, dass Sie keine 6 Silbertaler und 3 Heller mehr haben. Was nun?
Sie möchten das Angebot des Stadtrufers annehmen und mit Ihrem Vorschuss die Schuld begleichen? Dann lesen Sie bitte bei **315** weiter.

Andererseits sind Sie ja gar nicht wirklich schuld an dem ganzen Malheur, sondern diese unverschämten Blagen, die sich auch noch feige aus dem Staub gemacht haben. Also denken Sie gar nicht daran, auch nur einen Kupferkreuzer zu zahlen. Sie lehnen rundweg ab. Ob Sie damit durchkommen, erfahren Sie im Abschnitt **73**.
Sie sind schlau und erklären, dass Sie natürlich zahlen, aber sich erst bei den Holzfällern eintragen und den Vorschuss abholen müssen. Wie erfolgreich Ihre List ist, können Sie im Abschnitt **193** nachlesen.

80

Sie laufen zurück zum Lager und suchen Schwester Merisa. Wenn die Weibelin und die anderen Holzfäller etwas Böses wollen, kümmert Sie das nicht. Sie finden die Geweihte neben dem großen Kochfeuer in religiöser Versenkung, aus der Sie sie nun grob herausreißen.
Mit knappen Worten schildern Sie, was Sie gesehen haben. Merisa erklärt Ihnen, dass Skelette und andere Untote nicht einfach so über das Land wandeln, sondern mittels Magie beschworen werden müssen.
Als Sie bei der Ruine ankommen, wanken an die hundert Skelette auf Sie zu. Ohne auf Sie zu achten oder Ihnen eine Anweisung zu geben, was Sie tun können, läuft Merisa auf die Untoten zu und stimmt einen monotonen, dem Totenherrn Boron gefälligen Singsang an. Da geschieht das Wunder: Die Skelette halten inne, die Knochen klappern und zittern und brechen schließlich auseinander.
Aus der Ruine steigt ein grünlicher, dünner Rauchfaden auf. Der Verwesungsgeruch, der Ihnen schon vorhin aufgefallen ist, verstärkt sich. Merisa reißt die Kapuze herunter, das Haar klebt ihr schweißnass am Kopf. Doch nun tut sich auch hinter ihr die Erde auf, und ein weiteres Skelett bricht hervor.
Sie rufen Merisa eine Warnung zu und ziehen sich zurück, da ein Kampf sinnlos ist. (**171**)
Sie greifen das einzelne Skelett an. (**258**)

81

Schwer getroffen geht Radulf vor Ihnen in die Knie. Sie sind nicht zimperlich, da Sie ja einen Mörder vor sich glauben, und ziehen ihn an den Haaren wieder hoch. Mit Ihrer Waffe in seinem Rücken dirigieren Sie ihn zur Weibelin.
“Weibelin Yasinde, Brins Tod ist kein Unglück. Radulf hat ihn ermordet, aus Eifersucht. Brin hat nämlich das Mädchen zur Braut genommen, um das auch Radulf geworben hat.”
“Eifersucht ist häufig der Hintergrund für einen Mord”, sagt die Angesprochene ruhig. “Aber hast du in diesem Fall auch Beweise?”
Stimmt, Sie wussten doch, dass Sie etwas vergessen haben. Wie die Weibelin auf Ihr verlegenes Schlucken reagiert, erfahren Sie im Abschnitt **104**.

82

Mag sein, dass Sie Wasserfälle sehen, doch Sie wissen nicht, wo sich ein solcher befindet. Also wissen Sie auch nicht, welches Gebiet die Karte abbildet. Folglich ist sie nutzlos für Sie. Resigniert beschließen Sie aufzugeben und gehen zu **30**.

83

“Also ich wär’ jetzt da lang ... gut, dass ihr mir geholfen habt.” Sie schlucken und gehen in die angegebene Richtung, die beiden Begleiter der Damen nehmen Sie in die Mitte und geleiten sich bis zum Stadthaus. Vor dem Eingang hat sich ein kleine Schlange gebildet. Sie stellen sich an, während Ihre beiden Aufpasser ein wenig abseits treten und sich frech anlächeln. Eines ist sicher: Die beiden gehen bestimmt nicht heim, bis Sie wieder herauskommen. Lesen Sie weiter bei 87.

84

Unauffällig pfeifend erheben Sie sich, tun so, als würden Sie zu einem Zelt schlendern, lenken dabei Ihre Schritte etwas seitlich und huschen hinter einen Baumstamm. Ein vorsichtiger Blick verrät Ihnen, dass man durchaus damit rechnet, dass sich jemand der frisch Angeworbenen mit den 10 Talern aus dem Staub zu machen versucht, und deshalb drei Wächter postiert hat. An ihnen vorbei zu entkommen ist fast unmöglich. Sie probieren es trotzdem, werden aber angerufen. “Heda, kleiner Spaziergang, was? Das schlag dir mal besser aus dem Kopf.” “Ich ... äh ... ich muss nur mal”, antworten Sie. “Der Donnerbalken ist dort hinter den Zelten!” “Oh, habt Dank, Ihr habt mir sehr geholfen.” Sie machen gute Mine zum bösen Spiel und grollen innerlich. Möchten Sie Ihren Plan aufgeben, zu den Zelten zurückgehen und doch bei den Holzfällern bleiben? (256) Oder machen Sie ein paar Schritte zurück zum Lager und drehen dann rasch um und laufen weg, in der Hoffnung, dass Ihnen die Überraschung der Wachen einen Vorsprung verschafft, der es Ihnen ermöglicht, in der Dunkelheit zu verschwinden? (273) Vielleicht möchten Sie ja auch zaubern? Um die Wachen direkt mit Magie anzugehen, stehen sie allerdings zu weit entfernt. Da kein Schloss in der Nähe ist, können Sie den FORAMEN FORAMINOR nicht anwenden. Die einzigen beiden Zauber, die Sie wirken könnten, wären FLIM FLAM (8) und ODEM ARCANUM (28).

85

“Bannbaladin!”, Sie schauen Grordan in die Augen. “Ach, ist doch egal, das Wetter.” Die Freude in Gordans Stimme ist unüberhörbar. Er bittet Sie, neben sich Platz zu nehmen und bietet Ihnen seine Pfeife an. Sie sind dem Pfeifenkraut nicht abgeneigt und nehmen einen tiefen Zug – und husten. Bei den Zwölfgöttern, mit so einem Knaster haben Sie nicht gerechnet. “Hör mal, Grordan”, beginnen Sie das Gespräch, “dass du lebst und Brin tot ist, das geht doch nicht mit rechten Dingen zu. Du hast doch da irgendwas gedreht. Na los, mir kannst du’s doch sagen, ich bin doch dein Freund.” “Ich weiß, dass ich vor dir keine Geheimnisse haben muss, aber ich hab nichts getan. Ich hatte einfach nur Glück. Tut mir Leid um den Jungen.” Gebracht hat die ganze Zauberei ja eher wenig, müssen Sie sich eingestehen. Deshalb lassen Sie sie zunächst sein und gehen weiter zu 38.

War Grordan vorher neutral oder feindlich, ist er Ihnen ab sofort freundlich gesinnt.

86

Bei allen Zwölfgöttern, die beiden sind ja die reinsten Schwatzbasen! Es dauert eine ganze Weile, bis sie ihren Plausch beendet haben und sich endlich aus dem Staub machen. Dann endlich können Sie sich auch gefahrlos zurückziehen und auf den Weg ins Lager machen. Unterwegs treffen Sie auf einen geheimnisvollen, düsteren Ort. Sechs mannshohe Steine sind zu einem Kreis aufgestellt. Sie wissen, dass Druiden an solchen Plätzen ihre finsternen Rituale zelebrieren. Ihnen klingt das Geschrei der gequälten Blutopfer fast in den Ohren, und schauernd wenden Sie sich ab. Sicherheitshalber beschleunigen Sie die Schritte und sind froh, als Sie endlich die Zelte des Lagers vor sich sehen. Sofort eilen Sie zur Weibelin und berichten von Ihrer Entdeckung. Sie spuckt aus. “Orks!” Ihre Stimme trieft vor Verachtung und Abscheu. “Würde mich nicht wundern, wenn sie unsere Toten auf dem Gewissen haben.” Weiter geht’s bei 310.

87

Als Sie in der Schlange standen, haben Sie noch an Feenorgien und Edelsteine gedacht. Jetzt, wo Sie nur noch zwei Konkurrenten vom Schreibtisch des Werbers trennen, kommt Ihnen unangenehmer Weise der Farindelwald in den Sinn. Dort wird es doch wohl nicht hingehen, oder? Im Farindelwald leben gefährliche Ungeheuer, und eine böse Magie liegt über diesem Ort. Sie wissen noch genau, was Ihr Großvater über diesen Forst erzählt hat. Dass man nämlich ein Gerippe inmitten eines Kreises junger Birken, der wohl über Nacht um das Opfer gewachsen ist, fand. Wie Käfigstäbe hielten die Stämme den Unglücklichen gefangen, bis er wohl irgendwann verhungert ist. Seine Ausrüstung samt Axt und Messer lag etwas mehr als eine Armeslänge abseits – etwas mehr ... Zum Glück sind Sie an der Reihe, bevor Sie den Gedanken weiterspinnen können. “Name?”, fragt die Schreiberin. Sie nennen ihn und werden anschließend gefragt, ob Sie denn gesund und stark sind. “Aber natürlich!”, antworten Sie und lesen bei 309 weiter. Falls Ihre Antwort “Nein” lautet, gehen Sie bitte zu 202.

88

“Ich weiß nun, wer Brin ermordet hat, Radulf”, sagen Sie betont ruhig. Der Angesprochene lässt von seiner Arbeit ab, wendet sich Ihnen langsam zu und blickt Sie herausfordernd an. “So, wer denn?” “Du, wer sonst? Du warst neidisch, weil er das Mädchen bekommen hat. Du hasst Brin und Odilon, und bevor auch dieser dein Opfer wird, nehme ich dich fest und übergebe dich der Weibelin.” “Versuch’s doch”, zischt Radulf und zieht sein Kurzschwert. Ein Kampf ist unausweichlich. Radulfs Werte finden Sie in Abschnitt 324.

Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn bei gelungener Zaubern-Probe einmal in diesem Kampf anwenden. Sie haben gesiegt, wenn Odilons LP auf 2 (AA) bzw. 12 LeP (DSA) gesunken sind. Lesen Sie in diesem Fall 81. Sollte Sie Ihr Schicksal ereilen und Ihre eigene Lebensenergie auf 0 sinken, gehen Sie bitte zu 227. Aufgeben können Sie bei 127.

89

Mit drei langen Sätzen haben Sie die ersten Bäume erreicht. Sie halten inne und lauschen, wo das Brummen herkommt. Den anderen Holzfällern, die sich um Sie scharen, bedeuten Sie still zu sein, damit Sie besser hören können. Schließlich sind Sie sich sicher, welche Richtung Sie einschlagen müssen. Ihre Kameraden folgen Ihnen. Nach wenigen Hundert Schritten sehen Sie, wie eine Bärin Brin angreift. Der Jüngling schafft es eben noch, einem Tatzenhieb auszuweichen, der ihm sicherlich den Kopf von den Schultern gerissen hätte. Ein wenig abseits sehen Sie zwei junge Bären – den Nachwuchs, den die Mutter verteidigt. Sie überlegen gar nicht lange, sondern packen Ihre Waffe und stürzen sich auf das Tier. Da Sie die Führung übernommen haben, tragen Sie zuerst die Hauptlast des Kampfes.

● AA: Bärin		
AT 8	PA 6	LP 7
Ein Treffer raubt dem Opfer 2 LP.		

● DSA: Bärin				
Tatzen: INI 7+W6	AT 8	PA 6	TP 1W+2	
DK HN	LeP 45	KO 14	RS 2	

Beherrschen Sie den Zauber FULMINICTUS, können Sie ihn einmal im Kampf anwenden, sofern Ihnen die Probe gelingt. Wenn Sie 2 LP (AA) bzw. 10 LeP (DSA) verloren haben, gehen Sie zum Abschnitt 64. Verliert die Bärin 2 LP (AA) bzw. 10 LeP (DSA), dürfen Sie bei 70 weiterlesen.

90

Sie umrunden die Ruine in einiger Entfernung. In Ihren Ohren klingt das vielfache Knochengeklapper sowie der Singsang Merisas. Leider entdecken Sie nichts, was Sie dem Ziel näher bringen würde. Als Sie Ihre Runde beendet haben, sehen Sie, dass Merisa auf die Knie gesunken ist. Lange hält sie das nicht durch. Sie beschließen, sich der Ruine zu widmen. Lesen Sie weiter bei 182.

91

“Was hast du da gerade gesagt?” “Dass es letzten Frühling furchtbar geregnet hat, wieso?” “Nein, davor.” “Dass es heuer trocken ist.” “Nein dazwischen! Du hast irgendwas von Dienern des finsternen Götzen geredet, und dass wir alle des Todes sind.” “Oh, dann habe ich wohl wieder eine Vision gehabt. Deuten kann ich meine Prophezeiungen nicht. Die meisten, die ich hatte, treten erst in tausend Jahren oder mehr ein. Wichtig ist,

dass du alles für dich behältst, sonst bricht das Unglück über uns herein. Lasst uns von etwas Anderem reden.” Sie plaudern weiter über Regen und Sonnenschein, bis Sie nach einer Weile wieder im Lager ankommen. Gehen Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und suchen Sie sich einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

92

Der Gang ist etwas breiter als die anderen. Er misst etwa 1,5 Schritt, hat aber dieselbe Höhe, nämlich zwei Schritt. Nach sieben Schritt mündet er in einen nahezu kreisrunden Dom, aus dem es keinen weiteren Ausgang gibt. Am hinteren Ende befindet sich ein Geröllhaufen. Dieser ist einen guten halben Schritt hoch. Auch hier gibt es Flechten und die zahllosen weißen Spinnen, die Sie schon aus der ersten Kaverne kennen. Sie fragen sich, wovon sich die Tiere wohl ernähren, möchten es dann aber lieber doch nicht wissen. Wenn Sie den Geröllhaufen etwas genauer untersuchen möchten, dann können Sie das bei 72 tun. Ansonsten können Sie wieder zurückgehen zu 191 und von dort eine neue Richtung auswählen, die Sie einschlagen möchten.

93

Die messerscharfen Beißwerkzeuge setzen Ihrem Leben ein Ende. Wir können Sie aber insoweit beruhigen, dass Ihr Held nicht unheldenhaft in einem Spinnenmagen endet. Als Beute sind Sie der Waldspinne zu groß. Das Tier hat nur aus einem Reflex heraus gehandelt und seine Falle und seine Brut verteidigt. So traurig das Ende eines Helden auch immer ist, Sie sollten nicht den Mut verlieren, sondern sich eine neue Figur aussuchen und mit ihr im Abschnitt 1 von vorn beginnen.

94

Vorsichtig trennen Sie die Naht auf, was gar nicht so einfach ist, wenn man nichts sieht und einem noch die Hand von der Last eines menschlichen Körpers niedergedrückt wird. Doch Ihre Beharrlichkeit ist von Erfolg gekrönt. Sie haben eine Öffnung von einem Spann geschaffen, weit genug, um hineinzugreifen (Sie ertasten Leder) und herauszuholen, was immer sich im Saum verborgen hat. Sie staunen nicht schlecht, als Sie einen alte Karte entdecken – oder einen Teil einer Karte, wie es scheint. (Schneiden Sie die Karte Nr. 1 auf S. 60 aus.) Sie beschließen, die Karte zu behalten, und kehren zurück zu 282.

95

Als Sie den Tempel verlassen, ist die Dämmerung schon weit fortgeschritten. Sie überlegen, ob Sie heute noch etwas tun können, was der Aufklärung der rätselhaften ‘Unglücke’ dienlich wäre. Wenn Ihnen nichts mehr einfällt, dann ruhen Sie sich bei 69 aus. Falls Sie aber noch den Vogt im Verdacht haben, können Sie versuchen, bei 96 etwas in Erfahrung zu bringen.

96

Das Glück ist, wie es scheint, auf Ihrer Seite. Ihnen laufen zwei Pagen im Livree des Vogtes über den Weg. Sie tragen frisches Brot und Salzgebäck. Sie folgen ihnen, weil Sie ihre Unterhaltung interessiert. Sie reden über die Gesellschaft, die gerade beim Vogt tagt. Es wird über dies und das und alles Mögliche geredet, unter anderem auch über eine neue Straße. Sie fassen einen kühnen Plan. Die Uniform des älteren Pagen könnte Ihnen passen, sie ist zudem für Knaben genauso geschnitten wie für Mädchen. Wenn Sie ihm 2 Silbertaler geben, lässt er sich vielleicht überreden, mit Ihnen für diesen Abend die Kleider zu tauschen. Sie würden dann an seiner Stelle die Gesellschaft bedienen. (60)

Wenn Sie sich das aber nicht zutrauen oder keine zwei Silbertaler besitzen, müssen Sie dieses Vorhaben verwerfen. Lesen Sie dann weiter bei 148.

97

“Ich muss dir was sagen”, weckt Sie morgens die Weibelin. “Also, die andere mögen dich nicht mehr bei sich haben. Sie wollen die Arbeit nicht aufnehmen, bevor du nicht fort bist. Also pack deine Siebensachen und verschwinde. Hier ist dein Lohn.”

Die Weibelin zählt Ihnen 2 Taler in die Hand, dreht sich um und geht. Auf das Frühstück verzichten Sie und schleichen sich ohne ein Wort des Abschieds von dannen. Für die bisher erlebten Abenteuer dürfen Sie sich 1 AP (AA) oder 10 AP (DSA) gutschreiben. Wir empfehlen, das Abenteuer nun nicht Abenteuer sein zu lassen, sondern mit einem neuen Helden wieder im Abschnitt 1 zu beginnen. Es lohnt sich bestimmt.

98

Um einen Geweihten der Hesinde zu treffen, müssen Sie nach Honingen zurück. Doch Ihnen kommen Zweifel, ob die Göttin der Magie und der Gelehrsamkeit wirklich für Untote zuständig ist. Sie wissen nicht, was Sie tun sollen, und geben auf bei 30.

99

Jetzt blickt Grordan endlich in die Richtung, in die Sie deuten. “Fort!”, ruft er dem verdutzten Brin zu. Sie wenden sich um und versuchen, sich auch selbst aus dem Gefahrenbereich zu bringen. Krachend stürzt der Baum hinter Ihnen zu Boden. Sie bleiben wie angewurzelt stehen und halten sich die Ohren zu. Es dauert eine Weile, bis Sie begriffen haben, dass Ihnen nichts passiert ist. Dann drehen Sie sich um und blicken auf das Gewirr aus Laub und Ästen. Ob die Eiche jemanden unter sich begraben hat, können Sie nicht erkennen. Erst als Sie Gordans bleiches Gesicht sehen, wissen Sie, was passiert sein muss: Er hat es geschafft. Brin nicht.

Es dauert bis zum Abend, bis man so viele Äste zersägt hat, dass man den Leichnam des Jünglings bergen kann. Lesen Sie weiter bei 141.

100

Die meisten Holzfäller mögen auch am nächsten Morgen noch nichts essen und trinken – lediglich ein wenig heißen Tee, der



ganz sachte die Lebensgeister wieder weckt, bringen sie herunter. Die Weibelin bestimmt Odilon und Firisa, Brins Leichnam nach Vairnheim zu bringen. Die anderen fordert sie auf, wieder an die Arbeit zu gehen – einen Wald zu roden sei schließlich kein Spaziergang auf einer Garether Promeniermeile. Das sind derbe Worte, doch Sie haben den Eindruck, dass auch Yasinde der Tod des jungem Mannes näher gegangen ist, als sie zugeben möchte. Drei Tage später sind Odilon und Firisa wieder da. Die Arbeit nimmt erneut ihren gewohnten Gang. Dennoch will Ihnen der Unfall nicht so recht aus dem Sinn gehen. Wie konnte es nur dazu kommen? Sie möchten gern Klarheit haben. Vielleicht bekommen Sie diese ja, wenn Sie das Gespräch mit Ihren Kameraden suchen. Natürlich werdet Sie fürs Roden und nicht fürs Schwatzen bezahlt. Außerdem muss sich schon eine günstige Gelegenheit ergeben, das heikle Thema anzusprechen. Sie können aus unten stehender Liste zwei Holzfäller auswählen und mit ihnen reden. Wen wählen Sie? (Falls eine Person schon verstorben ist, fällt sie selbstverständlich aus.)

Grordan (46)
Odilon (255)
Radulf (109)
Gwynna (252)
Efferdane (128)

Wenn Sie sich nicht mehr oder gar nicht erst mit diesen Leuten unterhalten möchten, denn gehen Sie zu 68. Das gleiche gilt, wenn Sie schon mit zwei Ihrer Kameraden gesprochen haben.

101

Etwas später, als sie Sie allein antrifft, gibt Ihnen Efferdane die Karte 4. Sie bedanken sich, und sie bittet Sie noch, niemandem etwas darüber zu erzählen.

Wenige Tage darauf sollen Sie mit Efferdane und Gorm den weiteren Verlauf der Trasse in Augenschein nehmen. Als Sie einen steilen Hang passieren, hören Sie ein Grollen über sich: Eine Steinlawine stürzt hinab. Ihr Warnruf kommt für Gorm zu spät, er wird tödlich getroffen. Sie sind entsetzt, wissen aber auch, dass Sie sich jetzt keinesfalls Ihren Gefühlen hingeben dürfen, sondern handeln müssen, damit nicht noch Schlimmeres passiert. Rasch durchsuchen Sie Gorms Kleidung und Rucksack und ziehen schließlich aus einer Tasche seines Wamses die Karte 5. Sie beschwören Efferdane, niemandem etwas davon zu erzählen. Dann bringen Sie den toten Kameraden wieder ins Lager. Lesen Sie weiter bei 291.

102

Die nächste Schaufel Erde fliegt Ihnen ins Gesicht.

“Sag das nicht noch mal”, zischt Radulf. “Ich würde mir an so was wie Brin niemals die Finger schmutzig machen. Die Herrin Peraine würde ihn für seinen Lebenswandel früher oder später strafen, das wusste ich schon immer.”

Radulf meidet Sie fürderhin, und er ist Ihnen ab sofort feindlich gesinnt. Falls Sie den Zauber BANNBALADIN beherrschen, können Sie ihn anwenden. Gelingt die Zauberprobe, dann ist Ihnen Radulf freundlich gesinnt. Misslingt der Spruch, gehen Sie zu 222. (DSA: Die MR entnehmen Sie bitte dem Abschnitt 324.)

Gehen Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und suchen Sie sich einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

103

Sie haben Ihre Wahl getroffen. Der Kampf wird auf Leben und Tod geführt.

● AA: Skelett				
AT 10	PA 2	LE 4		
● DSA: Skelett				
Schwert: INI 10+W6	AT 8	PA 2	TP 1W+4	
DK N	LeP 20	KO –	RS 1	
Skelette sind nur mit stumpfen Waffen wirksam zu bekämpfen, alle anderen Waffen richten nur den halben Schaden an.				

Wenn Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn einmal im Kampf anwenden. Wenn Sie siegen, lesen Sie weiter bei 138. Sinkt Ihre Lebensenergie auf 0, bleibt Ihnen nur noch der Weg zu 297.

104

Die Augen der Weibelin blitzen wütend.

“Bist du von Sinnen?“, fährt sie Sie an. “Findest du nicht, dass deine ‘Beweise’ etwas dünn sind? Was ist nur in dich gefahren?”

Für Leute wie dich gibt es nur einen Platz: den Kerker zu Honingen.”

Die Weibelin lässt Sie festnehmen. Am nächsten Morgen bringen Sie die Jägerin Hela und der Soldat Rasmund in die Stadt. Dort steckt man Sie in ein finsternes, feuchtes Loch. Das Urteil des Richters trifft Sie wie ein Hammerschlag: 10 Jahre Torf stechen in der berühmten Moorborg. Sie haben von diesem Gefängnis inmitten der brodelnden Sümpfe Albernias schon viel gehört, vor allem, dass die meisten mit den Füßen voran entlassen werden ... Dieses Schicksal ereilt Sie nicht, der König zeigt nach einem Jahr Gnade und gibt Ihnen die Gelegenheit, sich bei einem Selbstmordkommando zu beweisen. Doch das ist eine andere Geschichte ...

Für die bislang gemachte Erfahrung dürfen Sie sich 3 AP (AA) bzw. 30 AP (DSA) gutschreiben. Nun ist allerdings das Geheimnis des Waldes der Gräber noch lange nicht gelüftet. Sie sollten sich also rasch einen neuen Helden aussuchen und im Abschnitt 1 von vorn beginnen.

105

Der Tunnel endet nach wenigen Metern. Sie untersuchen die Wand und stellen mit Verwunderung fest, dass der Stein Risse aufweist, durch die feine Wurzeln dringen. Sie staunen über dieses Wunder der Natur, darüber, dass die Kraft des Lebens sogar den härtesten Felsen sprengt. Dann gehen Sie wieder zurück in die große Halle zu 260.

106

Der Offizier stutzt. Mit so einer Antwort hat er offenbar nicht gerechnet.

“Wie viele haben wir?“, fragt er den Feldscher.

“Noch lange nicht genug“, antwortet dieser.

“Nun, dann wollen wir das einmal gelten lassen“, entscheidet der Soldat schließlich. Lesen Sie weiter bei 137.

107

Die Weibelin ist gleichfalls davon überzeugt, dass Odilon tot ist. Der Gedanke, dass der Leichnam des Jünglings irgendwo ohne göttlichen Segen verrottet, ist ihr mehr als zuwider. Daher beschließt sie, jemanden nach Honigen zu schicken, um einen Geweihten des Totengottes Boron zu holen, der Odilons Grab segnen und für Radulf beten soll. Außerdem soll er allen anderen geistlichen Beistand geben und Fürbitte halten, dass niemand mehr zu Schaden kommt.

Sei es, weil sie sich fürchten, das nächste Opfer zu sein, sei es, weil sie nur einmal etwas anderes sehen wollen als Zelte und Baumstämme: Einige möchten unbedingt die Reise nach Honingen antreten, nämlich Efferdane, Linai, Binya, Parinor, Gwynna – und Sie. Die übrigen möchten oder müssen im Lager bleiben. Da die Weibelin so gerecht wie möglich sein möchte, lässt sie das Los entscheiden. Würfeln Sie mit 1W6 und schauen Sie auf der unten stehenden Tabelle nach, wer nach Honingen gehen darf:

1: Efferdane	2: Linai	3: Binya
4: Parinor	5: Gwynna	6: Sie selbst

Wenn Sie ausgelost werden, gehen Sie zu 301, ansonsten zu 300.

I08

Wer Ihnen bisher feindlich gegenüberstand, ist jetzt neutral, wer neutral war, ist jetzt Ihr Freund. Kreuzen Sie dies entsprechend im Abschnitt 324 an.

Während der nächsten beiden Tage behandelt man Sie überaus zuvorkommend. Man achtet darauf, dass Sie besonders viel Speck im Eintopf haben und dass Sie das zarteste Stück vom Braten bekommen. Allerdings kann man nicht auf Ihre Arbeitskraft verzichten, so dass Sie sich nicht schonen können (was zur Folge hat, dass Sie in den beiden Nächten nur insgesamt einen LP oder ASP (AA) bzw. 1W6 LeP oder AsP (DSA) regenerieren können. Sie beginnen mit den Rodungen – eine gefährliche Arbeit, wie Sie schon allzu bald feststellen müssen. Lesen Sie weiter im Abschnitt 180.

I09

Das Lager wurde um eine knappe Meile verlegt, und Sie und Radulf heben die Grube für eine neue Latrine aus – eine Arbeit, die traditionell etwas abseits der Zelte ausgeführt wird. Somit haben Sie Gelegenheit, mit dem wortkargen Radulf allein zu sprechen. Da Sie nicht recht wissen, wie Sie das Gespräch anfangen sollen, erzählen Sie einfach, dass Ihnen der arme Brin Leid tut. Radulfs Antwort lässt nicht lange auf sich warten.

“Geschah ihm schon recht. Der Brin ist der Sohn des reichsten Bauern in Vairnheim gewesen, und das hat er auch jeden spüren lassen. Der hat sich wirklich nicht übermäßig schmutzig gemacht. Wenn ich auf den Feldern meiner Mutter geschuftet habe, hat der in der Sonne gelegen und den Knechten Befehle erteilt. So ist’s natürlich leicht, die Mädels zu beeindrucken. Wundert mich wirklich, dass der zu den Holzfällern gegangen ist. Wahrscheinlich hat ihn sein Alter rausgeworfen.”

Mit so einem Redeschwall haben Sie gar nicht gerechnet. Möchten Sie das Gespräch fortsetzen, jetzt, wo Radulfs Zunge offenbar so locker sitzt? Falls ja, dann gehen Sie zu 264, falls nicht, gehen Sie zurück zu 100, oder zu 68, wenn Radulf schon Ihr zweiter Gesprächspartner ist.

I10

Sie sind nun in der peinlichen Situation, sich als einziger nicht gemeldet zu haben. Da steigt Ihr Ansehen bei Ihren Kameraden nicht gerade. Der eine oder andere mag Verständnis für Ihren Entschluss haben, aber längst nicht jeder. Würfeln Sie für jeden Holzfäller im Abschnitt mit 1W6. Ist das Ergebnis gerade, bleibt alles, wie es war, ist es ungerade, ist derjenige, der Ihnen vorher freundlich gesinnt war, jetzt neutral, und derjenige, der vorher neutral war, ist Ihnen gegenüber ab sofort feindlich eingestellt. Nach einigen Stunden kehren die Holzfäller wieder zurück. Sie haben keine Orks gefunden. Weiter geht’s bei 165.

III

“Grordan, du musst gewusst haben, dass der Baum in die falsche Richtung fällt! Wie sonst konntest du noch gerade eben rechtzeitig entkommen? Dein bleiches Gesicht, deine Tränen, das war alles nur Schauspiel. Ich weiß nicht, warum du es getan hast, aber du hast Brin ermordet.”

Grordan lacht. “Hör zu, du Küken: Geh eine warme Milch mit

Honig trinken, das beruhigt. Und nun lass mich meine Arbeit weitermachen.”

“Ich ... ich nehme dich jetzt fest und bringe dich zur Weibelin”, antworten Sie ein wenig verunsichert. Als Grordan merkt, dass Sie Ihre Waffe ziehen und es offensichtlich ernst meinen, nimmt auch er seinen Langdolch zur Hand. (Seine Werte finden Sie in Abschnitt 324.)

Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn bei gelungener Zaubern-Probe einmal in diesem Kampf anwenden. Sie haben gesiegt, wenn Odilons Lebensenergie auf 2 (AA) oder 10 (DSA) gesunken ist. Lesen Sie in diesem Fall 39. Sollte Sie Ihr Schicksal ereilen und sollte Ihre Lebensenergie auf 0 sinken, gehen Sie bitte zu 127.

I12

Yasinde und Radulf schlendern durchs Lager. Sie rufen sie an und winken die beiden zur Pferdekoppel herüber. Mit gemächlichen Schritt kommen die beiden nun auf Sie zu und verlangen zu wissen, was Sie wollen.

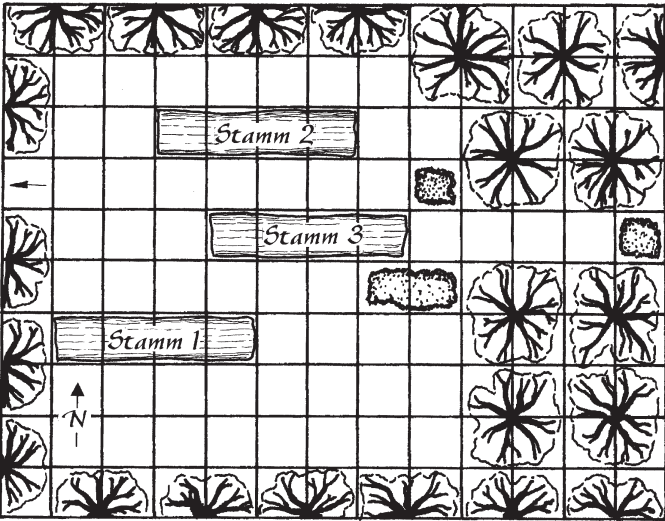
“Das”, antworten Sie schlicht und schleudern ihnen die Zauberformel entgegen.

Welchen Zauber möchten Sie versuchen? SOMNIGRAVIS (321) oder HORRIPHOBUS (183) vielleicht? Legen Sie eine entsprechende Probe ab. (DSA: Die Magieresistenz von Rasmund und Yasinde finden Sie in Abschnitt 324.) Gelingt die Probe, dann gehen Sie zum entsprechenden, oben angegebenen Abschnitt. Anderenfalls geht es weiter bei 33.

Wenn Sie den BANNBALADIN anwenden möchten, müssen Sie zwei Proben ablegen: eine für Yasinde und eine für Rasmund. Wenn Sie beide verzaubert haben, gehen Sie zu 42. Gelingt die Probe nur bei Yasinde, müssen Sie zu 213, gelingt sie nur bei Rasmund, dann gehen Sie zu 37. Falls Sie sich das Zaubern nicht zutrauen, lesen Sie bei 38 weiter.

I13

Die Situation stellt sich wie folgt dar:



Wenn Sie sich das Bild genauer anschauen, werden Sie feststellen, dass Sie keinen Stamm mehr sinnvoll bewegen können. Die Wörter, mit denen man Sie bedenkt, als Sie Ihren Kameraden beichten, dass sie nun die Stämme kleinsägen müssen, verschweigen wir lieber. Weiter geht’s bei 236.

I14

Der Stamm muss nun noch ein Stück nach Osten verschoben werden, dann wird das Pferd auf die andere Seite gespannt und zieht das Holz zum Sammelplatz. Sie haben Ihre Arbeit erfolgreich beendet, die Anerkennung Ihrer Kameraden ist Ihnen gewiss. Lesen Sie weiter bei 55.

I15

Sie rennen fort. Doch wen suchen Sie auf? Untote, zu denen Skelette gehören, sind eine Schändung der göttlichen Ordnung, also sollte es ein Geweihter der Zwölfgötter sein. Geweihte können nämlich Wunder wirken, davon hat man landauf, landab schon mal gehört. Sie suchen ...

Einen Geweihten der Magie- und Weisheitsgöttin Hesinde (98)?

Einen Geweihten des Totengottes Boron (80)?

Einen Geweihten des Götterfürsten Praios (200)?

I16

Das Gefühl, das eintritt, wenn ein Zauber nicht wirken will, kennen Sie, und es ist das Letzte, was Sie in Ihrem Leben spüren. Die Zauberdauer war zu lang, die Eiche stürzt auf Sie hernieder und befördert Sie ins Totenreich. Sie haben Ihr Leben für Ihre Kameraden gegeben, und das vergessen die Holzfäller nicht. Sie bereiten Ihnen mit einfachen Mitteln ein Begräbnis, das eines Königs würdig wäre.

So traurig es auch ist, von einem Helden auf ewig Abschied zu nehmen, Sie sollten sich einen neuen aussuchen und im Abschnitt 1 von vorn beginnen.

I17

Entsetzt sehen Sie zu, wie der tonnenschwere Baumstamm auf Brin und Grordan niedersaust, die nun unrettbar verloren sind. Vor Ihren Augen werden sie vom Holz zermalmt. (249)

I18

Sie holen Ihre Sachen aus dem Zelt und verschwinden, ohne sich von den anderen zu verabschieden. Zunächst haben Sie sich noch überlegt, sie zu warnen, doch wahrscheinlich hätten Sie sich nur genauso lächerlich gemacht wie vor der Weibelin. So trachten Sie nur danach, so viel Land wie möglich zwischen sich und das Unglückslager zu bringen. Für die bislang gemachten Erfahrungen dürfen Sie sich 2 AP (AA) bzw. 20 AP (DSA) gutschreiben.

Nun verraten wir Ihnen, dass es Ihrem Helden längst noch nicht gelungen ist, alle Geheimnisse des Waldes der Gräber zu lüften. Also sollten Sie sich rasch eine andere Spielfigur aussuchen und im Abschnitt 1 neu beginnen.

I19

Sie rennen, brüllen und gestikulieren mit den Armen. Brin und Grordan blicken auf, wissen aber offenbar nicht genau, was Sie ihnen mitteilen wollen.

Möchten Sie weiterhin rufen? Dann lesen Sie bei 99 weiter.

Vielleicht können Sie auch mit Zauberei eingreifen. Mittels des HORRIPHOBUS könnten Sie die beiden vielleicht in die Flucht schlagen. Ob Ihnen das gelingt, können Sie bei 206 nachlesen. Möglicherweise ist auch der SOMNIGRAVIS der richtige Weg. Falls Sie diesen Zauber beherrschen und anwenden möchten, schauen Sie bei 278 nach. Bedenken Sie aber, dass so ein Zauber Zeit braucht. (DSA: Die Magieresistenz von Brin und Grordan finden Sie in Abschnitt 324.)

I20

Niemals würden Sie an so einem heiligen Ort ein lautes Wort sagen. Deshalb flüstern Sie Merisa zu, dass Ihre Wunden dringend behandelt werden müssen. Die Geweihte nimmt Sie beim Arm und führt Sie durch die Halle zu einem Vorhang aus schwarzem Samt hinter dem Altar. Sie hält den Stoff zur Seite und deutet mit einer einladenden Geste auf den Gang, der sich dahinter verbirgt. Links und rechts gehen mehrere Türen ab, die wohl in die Zellen der Geweihten und der anderen Bediensteten des Tempels führen. Hinter einer Tür befindet sich eine kleine Apotheke. Auf einem Tisch stehen ein paar alchemistische Apparaturen, mit denen wohl Säfte extrahiert und konzentriert werden oder was sonst Alchimisten mit ihnen machen mögen. Merisa bittet Sie, sich zu entkleiden und auf einem Stuhl Platz zu nehmen. Dann untersucht und wäscht sie Ihre Wunden und legt Salben und heilende Kräuter auf.

“Diese muss ich nähen”, sagt sie, deutet auf einen langen Schnitt und reißt Ihnen ein paar Haare aus.

“Wenn ich dein Haar verwende”, erklärt sie auf Ihr verdutztes Gesicht hin, “wird sich die Wunde nicht so leicht entzünden.”

Fast ohne mit der Wimper zu zucken lassen Sie die schmerzhafteste Prozedur über sich ergehen. Abschließend verbindet Sie die Geweihte noch mit frischem, sauberem Leinen. Die Behandlung hat Ihnen gut getan. Sie gewinnen über Nacht 1 LP (AA) bzw. 4 LeP (DSA) zurück. Astralpunkte können aber leider nicht ‘geheilt’ werden.

Kehren Sie nun zurück in die Tempelhalle zu 208 und wählen Sie eine neue Option. Falls dies hier schon Ihre zweite Handlungsoption ist, müssen Sie den Tempel bei 95 verlassen.

I21

“Haltet ein, ich ergebe mich”, rufen Sie und werfen Ihre Waffe fort. Rasmund will noch einmal auf Sie eindringen, doch Yasinde hält ihn zurück.

“Daran hast du gut getan”, zischt die Weibelin. “Obwohl, vielleicht wäre ein rascher Tod im Kampf gnädiger gewesen.”

Diese Worte versprechen nichts Gutes. Wie sie gemeint sind, erfahren Sie im Abschnitt 142.

I22

Die Angst in den Augen Ihres Zauberopfers spricht Bände – offenbar schenkt es Ihren Worten keinen Glauben. Vielmehr dreht es sich um und setzt seine Flucht fort.

Wenn Sie es mit der Waffe angreifen möchten, haben Sie im Abschnitt 77 Gelegenheit dazu.

Möglicherweise halten Sie Ihre gesamte Situation nach einigem Nachdenken für so verfahren, dass Sie sich besser für immer aus dem Staub machen. Lesen Sie in diesem Fall Abschnitt 20.

123

Man schickt Sie sofort zurück ins Lager. Dort verbringen Sie einige einsame Nachmittagsstunden, bis Gorm mit der Weibelin zu Ihnen tritt. Die Offizierin nickt dem Vorarbeiter auffordernd zu. Der richtet nun das Wort an Sie: "Weißt du, du warst in der Nähe, als Brin verunglückt ist, du hast den toten Odilon gefunden und hast ... nun, Firisa ... also, niemand will mehr mit dir arbeiten. Alle glauben, dass du uns Unglück bringst."

"Deshalb verlässt du uns morgen früh", fügt die Weibelin hinzu. "Ich kann mir keine Unruhe unter den Leuten leisten", sagt sie fast entschuldigend, "das nennt man Strategie."

In aller Frühe packen Sie Ihre Sachen. Sie erhalten Proviant für vier Tage – bis dahin müssten Sie in Honingen sein – und den Lohn, den Sie sich bisher verdient haben: 4 Silbertaler.

Für Ihren Helden ist das Abenteuer an dieser Stelle leider zu Ende. Allerdings darf er sich für die bisher gewonnene Erfahrung **3 AP (AA)** oder **30 AP (DSA)** gutschreiben. Da noch längst nicht alle Geheimnisse des Waldes der Gräber gelüftet worden sind, sollten Sie sich einen neuen Helden aussuchen und im Abschnitt 1 von vorn beginnen.

124

Nach der Abendandacht, die Merisa gehalten hat, schlafen alle Holzfäller besonders gut. So eine Gelegenheit kommt nicht so rasch wieder, das steht fest. Wir hoffen, dass Sie gut gewählt haben. Wollen Sie Ihre Entscheidung noch einmal überdenken, dann gehen Sie zurück zu 238 und wählen ein anderes Paar aus. Wenn Sie sich Ihrer Wahl sicher sind, lesen Sie hier weiter:

Sie haben wirklich Glück. Efferdanes und Gorms Zelt steht auf der Ihnen zugewandten Seite des Lagers. Die Jägerin Hela, die heute Nacht Wache hält, steht auf der gegenüberliegenden Seite. Dennoch müssen Sie vorsichtig sein, denn die Jägerin hat scharfe Sinne, die es zu überlisten gilt.

● **AA:** Legen Sie eine GE-Probe ab, die um 7 Punkte erschwert ist, wenn Sie nicht über die Fertigkeit Schleichen verfügen.

● **DSA:** Legen Sie eine Schleichen-Probe ab.

Schlägt die Probe fehl, gehen Sie zu 13, bei einem Erfolg lesen Sie 262.

125

Den Rucksack zu durchsuchen ist leicht, die Gefahr, hierbei entdeckt zu werden, ist gering. Sie kauern sich mit dem Rücken zu Rasmund und klemmen sich das Gepäckstück zwischen die Beine. Für den Soldaten müssen Ihre Bewegungen so aussehen, als ob sich Ihr Körper in einem inbrünstigen Gebet wiegt.

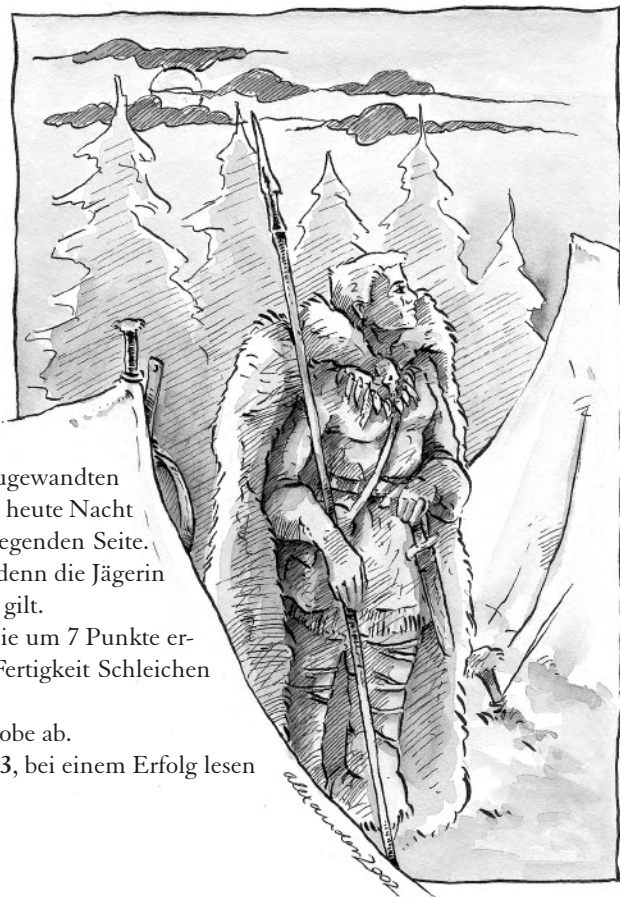
Im Rucksack finden Sie eine Tunika, eine Wollhose sowie gute Ersatzschuhe. In einem Lederbeutelchen sind 17 Heller. Wenn Sie von diesen Dingen etwas an sich nehmen, dann notieren Sie es sich. Kehren Sie nun zurück zu Ihrem Ausgangsort – 282 oder 135, je nachdem, woher Sie kommen.

126

Mit übermenschlicher Anstrengung gelingt es Ihnen, den Stamm gemeinsam mit Firisa zu halten. Währenddessen setzen die anderen Holzfäller Hebel an, rücken den Stamm zur Seite und befreien den toten Odilon. Schließlich gibt Gorm ein Kommando, woraufhin Sie und Firisa gleichzeitig die Tauen loslassen. Trägersetzt die schwere Eiche ihre Fahrt bachabwärts fort.

Anschließend macht sich der Trauerzug auf und kehrt zurück ins Lager. Die Weibelin beschließt, dass Odilon dort bestattet werden soll. Um die Leiche nach Honingen zum Boron-Tempel zu bringen, fehlen die Leute. – Immerhin ist die Mannschaft mittlerweile stark dezimiert. So müssen es dieses Mal die Gebete der Holzfäller tun. Man wird nach Abschluss der Rodungen nach einem Geweihten schicken, der das Grab nachträglich segnen soll.

Sie können Ihre Kameraden zum Abschnitt 165 begleiten. Andererseits ist jeder mit sich selbst beschäftigt, und es fällt wahrscheinlich gar nicht auf, wenn Sie hierbleiben und sich noch ein wenig umschaun. (61)



127

Mag sein, dass der Kampf nicht gut für Sie steht, mag sein, dass Sie sich Ihrer Sache nicht so sicher sind, wie Sie bisher geglaubt haben. Sie senken die Waffe und nutzen den Moment, in dem Ihr Gegner kurz verschnauft, zur Flucht.

Zurück ins Lager können Sie nun nicht mehr. Mag sein, dass Sie gegen einen Mörder gekämpft haben – beweisen können Sie es aber nicht. Für die Weibelin und die anderen Holzfäller zählt nur, dass Sie mit blankem Stahl auf einen Kameraden losgegangen sind. Bestenfalls würde man Sie fortjagen, schlimmstenfalls nach Honingen in den Kerker bringen. Am besten verlassen Sie sofort das Land.

Sie schlagen sich die nächsten Tage nach Osten durch. Trotz Ihres beißenden Hungers trauen Sie sich nicht, bei einem Bauern um Unterkunft und Essen

gegen Arbeit zu bitten. Niemand soll Sie sehen. Nach einigen Tagen des Reisens und Darbens sind Sie aber in Sicherheit und nehmen Arbeit auf einem Bauernhof an. Hier bleiben Sie so lange, bis Sie genug verdient haben, um wieder auf Abenteuer zu ziehen.

Für die Erfahrung, die Sie gewonnen haben, dürfen Sie sich **3 AP (AA)** bzw. **30 AP (DSA)** gutschreiben. Nun sind, so viel sei verraten, die Geheimnisse des Waldes der Gräber noch nicht alle gelüftet. Also sollten Sie sich einen neuen Helden aussuchen und im Abschnitt 1 noch einmal beginnen.

128

Ein Rückepferd ist ausgerückt, und Sie und Efferdane sollen es wieder einfangen. Sie finden das Tier friedlich grasend auf einer Lichtung, etwa 2 Meilen vom Lager entfernt.

"Puh, ist das heiß heute", beschwert sich Efferdane. Da Sie nicht recht wissen, wo Sie ansetzen sollen, entspannt sich erst ein Gespräch über das Wetter. Gerade ist Efferdane dabei, die verschiedenen Niederschläge der letzten fünf Jahre zu analysieren und zu diskutieren: "Heuer ist es ja trocken, aber wenn ich an den letzten Frühling ..."

Plötzlich blickt sie verklärt auf einen Punkt, der irgendwo in weiter Ferne zu liegen scheint. Mit monotoner, fast mechanischer Stimme beginnt sie zu sprechen: "Die verdammten Diener des finsternen Götzen werden die Erde aufbrechen. Alle sind des Todes."

Dann klärt sich ihr Blick. "... denke, wie es da geregnet hat ..."

Möchten Sie Efferdane unterbrechen und dem Gespräch eine andere Richtung geben? Falls ja, dann gehen Sie zu 91. Wenn Sie sie einfach zu Ende plappern lassen und dann die Unterhaltung beenden möchten, gehen Sie zurück zu 100, oder zu 68, wenn Efferdane schon Ihre zweite Gesprächspartnerin ist.

129

"He, du!", ruft Sie der Soldat an. Sie überlegen einen halben Herzschlag, was zu tun ist, dann springen Sie auf und rennen fort. Doch schon kurze Zeit später haben Sie die beiden am Schlafittchen.

"Wolltest wohl abhauen", knirscht der Soldat und dreht Ihnen den Arm auf den Rücken. Die Soldaten bringen Sie zur Weibelin, die sofort eine Züchtigung befiehlt. 15 Stockhiebe auf den blanken Rücken! Außerdem streicht man Ihnen die Hälfte Ihres Lohnes. Zum Glück sind die Stockhiebe nur schmerzhaft, hinterlassen aber keine Verletzungen. Sie beschließen, sämtliche Fluchtpläne zu begraben, und lesen weiter bei 179.

130

Ihre Lungen brennen, als hätte man sie mit heißem Blei ausgegossen. Doch der erbarmungslose Griff der Wurzeln löst sich nicht. Sie wissen, dass Sie verloren sind, und schicken noch ein letztes stummes Gebet an den Totengott Boron. Dann umfängt Sie Schwärze, und Sie kehren in Sein Reich ein.

Der Verlust Ihres Helden mag Sie schmerzen, aber wir haben nie behauptet, dass ein Abenteuerleben in Aventurien ungefährlich ist. Nur wer nicht zaudert und nach vorn blickt, wird bestehen. Deshalb sollten Sie sich rasch eine neue Figur aussuchen und im Abschnitt 1 von vorne beginnen.

131

"Gut, du hast mich überzeugt. Dann reist du halt, aber du musst es der – na, wie heißt sie doch gleich – ach, du weißt schon, sagen."

Das ist die Kehrseite der Medaille, denn Ihre Kameradin ist gar nicht erfreut. Sie ist vielmehr so sauer auf Sie, dass sie Ihnen fortan feindlich gesinnt ist. Gehen Sie weiter zu 301.

132

"So ein Unsinn. Radulf ist keine Schönheit und auch nicht sehr geschickt, wenn es um Liebesdinge geht. Aber deshalb ist er noch lange kein Mörder. Hätte ich doch nur nichts über ihn, Brin und Serena erzählt."

Mit einer Geste bedeutet Ihnen Gwynna, dass bei Ihnen was im Oberstübchen nicht stimmen kann. Zukünftig ist sie Ihnen gegenüber reserviert und zunächst einmal neutral, sofern sie vorher freundlich war.

Falls Sie den Zauber BANNBALADIN beherrschen, können Sie ihn anwenden. Gelingt die Zauberprobe, dann ist Ihnen Gwynna freundlich gesinnt. Misslingt der Spruch, gehen Sie zu 222. (DSA: Gwynnas Magieresistenz entnehmen Sie bitte dem Abschnitt 324.)

Kehren Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und wählen Sie einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

133

Sie stürzen ab, aber zum Glück nicht bis zum Grund der Schlucht – das wäre Ihr sicherer Tod gewesen. Ein Felsvorsprung fängt Ihren freien Fall auf. Allerdings verlieren Sie trotzdem 2 LP (AA) bzw. W6+4 LeP (DSA) durch den Aufprall. Gehen Sie zurück zu 194. Dort können Sie es mit dem Klettern noch einmal versuchen oder Ihre Wanderung fortsetzen.

Falls Sie Ihre letzten beiden Lebenspunkte verloren haben, gehen Sie zu 297.

134

Eine letzte Verwünschung schleudert Ihnen der Ork entgegen, dann bricht er tot zusammen. Sie setzen sich auf den Boden, um wieder zu Atem zu kommen. Dann löschen Sie mit Sand das Feuer und verlassen die Ruine.

Der Boden draußen ist mit Knochen übersät, und inmitten der Gebeine liegt Schwester Merisa. Sie stürzen zu ihr hin und stellen mit Erleichterung fest, dass sie noch atmet. Nach einer kurzen Weile schlägt sie die Augen auf. Sie hätten erwartet, dass sie schwach und niedergeschlagen wäre, doch sie wirkt frisch und erquickt. Gemeinsam kehren Sie zum Lager zurück und berichten, was sich zugetragen hat. Lesen Sie nun weiter im Abschnitt 234.

135

Ihr Unterfangen ist sehr gewagt, aber Sie werden schon wissen, was Sie tun. Was möchten Sie noch durchsuchen?

Brins Rucksack? (125)

Die Taschen von Brins Kleidung? (44)

Möchten Sie nachschauen, ob Brin etwas im Saum eingenäht hat? (243)

Wählen Sie eine der Optionen aus. Kehren Sie anschließend wieder hierher zurück und würfeln Sie eine KL-Probe (AA) oder eine Sinnenschärfe-Probe (DSA). Gelingt diese, lesen Sie bei 192 weiter, anderenfalls bei 7.

I36

Noch vier Schritt, drei, die letzten zwei bis zum Boden springen Sie. Das Gras dämpft Ihre Landung. Sie schauen noch einmal Richtung Mauerkrone und können in einiger Entfernung einen einsamen Wächter entdecken, der aber in eine andere Richtung schaut. Sie nehmen die Beine in die Hand und rennen fort. Zunächst gilt es, die freie Fläche bis zum nahen Wald zu überbrücken. Wenn Sie diesen erreichen, sind Sie in Sicherheit. Anscheinend sind Ihnen die Götter wohl gesonnen. Ohne entdeckt zu werden, erreichen Sie den Schatten der Bäume. Jetzt sind Sie in Sicherheit. Sie wandern noch bis zum Morgen, um möglichst viel Land zwischen sich und Honingen zu bringen. So weit entfernt wird man Sie nicht mehr suchen, nicht wegen zehn Silbertalern. Allerdings ist Ihnen auch klar, dass Sie sich so schnell nicht wieder in Honingen sehen lassen können. Für das kleine, bisher erlebte Abenteuer dürfen Sie sich aber **1 (AA)** bzw. **10 (DSA) Abenteurpunkte** gutschreiben. Mit einem neuen Helden können Sie sich im Abschnitt 1 wieder versuchen. Mag ja gut sein, dass noch viel mehr aus diesem Abenteuer herauszuholen ist.

I37

Man schickt Sie den Gang entlang, immer geradeaus bis zum Hinterausgang. Dort steht ein altes Männlein, zählt Ihnen 10 Silbertaler in die Hand und weist Sie an, sich in einem der Zelte, die man hinter dem Haus aufgeschlagen hat, einen Platz zu suchen. Als Sie ins Freie treten, ist es bereits dunkel. Linker Hand stehen die vier länglichen Zelte, zwischen denen Feuer brennen. Über einem der Feuer hängt ein Kessel mit brodelndem Eintopf – das Abendessen der angehenden Holzfäller – an einem Dreibein. Sie nehmen sich eine Schale nebst Holzlöffel, lassen sich vom Küchenbullen aufschöpfen und essen. Dabei überlegen Sie, was Sie nun tun wollen. Zuerst einmal essen, das ist klar. Aber dann? Der Gedanke, sich mit dem Vorschuss aus dem Staub zu machen, scheint verlockender als die Aussicht auf mehrere Monde harte Arbeit – oder? Falls das Ihre Ansicht ist, können Sie bei **84** versuchen, sich zu verkrümeln. Wenn Sie aber lieber bleiben möchten, lesen Sie bei **256** weiter.

I38

Klappernd fällt das Gerippe in sich zusammen. Wenn Sie jetzt einen Verbündeten aufsuchen möchten, können Sie dies bei **115** tun. Wenn Sie aber bleiben möchten, dann lesen Sie weiter bei **62**.

I39

Erschöpft und aus vielen Wunden blutend sinkt Odilon vor Ihnen zu Boden. Sie wischen Ihre Waffe an seiner Kleidung ab, fesseln ihn und stellen ihn wieder auf die Beine. Dann schubsen Sie ihn vor sich her zur Weibelin. “Weibelin Yasinde, Odilon hat Brin auf dem Gewissen. Er hat die Keile versetzt, so dass der Baum in die falsche Richtung gestürzt ist. Odilon war eifersüchtig, weil Brin ihm die Braut ausgespannt hat.” Die Reaktion der Weibelin erfahren Sie im Abschnitt **104**.

I40

Ihr Verzauberungsoffer scheint nicht genau zu wissen, was es von Ihren Worten halten soll. Schließlich beschließt es, Ihnen zu glauben – ob aus purer Überzeugung oder weil es schlicht der angenehmere Gedanke ist, nicht mit einem Hexer im Zelt genächtigt zu haben, wissen Sie nicht. Sie machen sich auf den Weg ins Lager zu **38**.

I41

Auch am Abend redet niemand ein Wort. Das Brot und die Hartwurst rühren die meisten nicht an. Brins Körper ist gewaschen worden und ist nun auf Reisig und Decken aufgebahrt. Gedankenversunken blicken Sie ins Feuer und überlegen. Vielleicht sollten Sie sich den Leichnam noch einmal näher anschauen und seine Habe untersuchen? Sie bitten darum, diese Nacht die Totenwache halten zu dürfen. **(247)** Oder Sie versuchen, an etwas Schönes zu denken und einzuschlafen. Was der nächste Morgen für Sie bereit hält, erfahren Sie bei **100**. Falls mehr als die Hälfte der Holzfäller Ihnen feindselig gegenüberstehen, müssen Sie bei **97** weiterlesen.

I42

Rasmund fesselt Sie. Außerdem verbindet man Ihnen die Augen und steckt Ihnen einen Knebel in den Mund – bei Hexerei ist man besser vorsichtig. Am nächsten Morgen werden Sie vom Soldaten und der Jägerin Hela nach Honingen gebracht. Dort steckt man Sie in eine Zelle, die mit besonders viel magiefeindlichem Eisen ausgekleidet ist. Nun warten Sie, bis die Inquisition in die Stadt kommt und ein Urteil über Sie spricht. Das Anwenden von Magie ist zwar generell gestattet, und in jeder größeren Stadt findet sich eine angesehene Akademie, an der angehende Zauberer studieren können. Doch Beherrschungsmagie, wie Sie einen anwenden wollten, gilt in vielen Gegenden als Schwarze Magie und wird mitunter hart bestraft. Zum Glück können Sie, bevor man über Sie richtet, einen Kerkerwächter, der Ihnen das Essen bringt, überwältigen und fliehen. Honingen und Albernias sollten Sie jedoch in nächster Zeit meiden, denn Ihre Flucht gilt allgemein als Schuldbekennnis. Geld haben Sie auch keines verdient, dafür aber reich an Erfahrung gewonnen, was sich in **2 AP (AA)** bzw. **20 AP (DSA)** ausdrückt. Doch gewiss verbirgt der Wald der Gräber noch weitere Geheimnisse. Sie sollten sich daher einen neuen Helden aussuchen und im Abschnitt 1 nochmals von vorn beginnen.

I43

Welches Argument möchten Sie denn vorbringen, damit die Weibelin ihren Entschluss umstößt: Falls Sie lesen können, können Sie das erwähnen. Die anderen können es nämlich nicht, obwohl diese Fähigkeit sicherlich für diese Aufgabe von Vorteil wäre. **(76)** “Ich muss einfach unbedingt gehen!” – Wenn Sie meinen, dass dieses Argument zieht, lesen Sie **188**. Falls Sie reiten können, können Sie schneller in Honingen und wieder zurück sein als die anderen, die sich auf dem Pferderücken weniger wohl fühlen. **(15)**

Sie können auch erzählen, dass Sie eine kranke Großmutter in Honingen haben, die nicht mehr lange leben wird und die Sie unbedingt noch einmal sehen wollen. **(210)** Oder Sie erklären die Sache, wie sie ist. Dass Sie nämlich in Honingen Nachforschungen betreiben möchten. **(305)**

I44

Legen Sie eine Zaubern-Probe ab. Bei Misslingen gehen Sie direkt zu **186**, ansonsten dürfen Sie unten weiterlesen. Der Gedanke war nicht unklug, doch leider wirkt der SOMNIGRAVIS nicht, wenn sich das Opfer in Unruhe und Anspannung befindet. Dafür merkt der Schamane aber, dass ein magischer Angriff auf ihn geführt wurde. Er blickt Sie an, greift die Knochenkeule fester und stürmt auf Sie los. Im Abschnitt **274** kommt es zum Kampf.

I45

Der Zauber wirkt, aber er hält den fallenden Baum nicht auf. Entsetzt müssen Sie mit ansehen, wie er Brin und Gordan unter sich begräbt. Allerdings glauben Sie, an den äußersten Ästen, die in geringerer Entfernung als 7 Schritt vor Ihnen niedersausten, kurz ein rötliches Leuchten erkannt zu haben. Lesen Sie nun weiter bei **249**.

I46

Der Offizier ist verblüfft – allerdings, wie es scheint, nicht wegen Ihrer überschäumenden Weisheit. “Wie viele haben wir?”, fragt er den Feldscher. “Noch lange nicht genug”, antwortet dieser, “aber das Häufchen Elend da nehmen wir nicht. Hackt sich sonst noch selbst das Bein ab, und ich darf wieder ‘nen Stumpf vernähen.” Man komplimentiert Sie hinaus. Das Abenteuer ist für Ihren Helden leider zu Ende, bevor es überhaupt begonnen hat. Suchen Sie sich einen neuen Helden aus, und beginnen Sie noch einmal im Abschnitt 1 – es sei denn ... Es sei denn, Sie haben noch Schulden in der Stadt. Dann lesen Sie weiter bei **168**.

I47

Sie stecken die Fackel in eine Ritze und beugen sich über Radulf. Zunächst durchsuchen Sie die Taschen an seiner Kleidung, ohne irgendetwas von Bedeutung zu finden. Als Sie sich dem Rucksack widmen wollen, hören Sie über sich und hinter Ihnen ein leises Knirschen. Die gewundenen Wurzeln am Ausgang des Alkovens strecken sich und versperren Ihnen den Rückweg, während die Wurzeln über Ihnen scheinbar nach Ihnen – genauer nach Ihrem Hals – zu greifen trachten. Jetzt wissen Sie genau, wie Radulf zu Tode gekommen ist, und Sie wissen auch, dass Sie ganz leicht das nächste Opfer sein können. Wenn Sie die Wurzeln dreimal treffen (AA) oder Ihnen insgesamt 10 SP zufügen (DSA), haben Sie gewonnen. Gelingt dem Wurzelwerk eine Attacke, die Sie nicht parieren, befinden Sie sich im Würgegriff des Gewächses. Aus diesem können Sie sich nicht mehr befreien, können aber weiterhin die Wurzeln attackieren. Nur sinkt ab jetzt in jeder KR Ihr AT-Wert um 1. Ist er bei 0 angelangt, haben die Wurzeln Ihren Helden erwürgt.

● AA: Magische Wurzeln			
AT 6	PA 0	LE 3	
● DSA: Magische Wurzeln			
INI 4+W6	AT 6	PA 0	TP speziell
DK HN	LeP 10	KO –	RS 3

Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn einmal im Kampf anwenden, allerdings nicht mehr, wenn die Wurzeln Sie im Würgegriff haben. Wenn Sie aus diesem Kampf als Sieger hervorgehen, lesen Sie weiter bei **218**. Wie Ihr Ende aussieht, erfahren Sie hingegen bei **130**.

I48

Sie gehen zum Stadthaus und überlegen, wie Sie weiter vorgehen sollten. Möglicherweise können Sie ja am Fenster lauschen? Eine Fensterfront im ersten Stock ist hell erleuchtet. Dort hinaufzuklettern ist nicht einfach, die Wand bietet nur wenige Griffmöglichkeiten. Um nicht gesehen zu werden, müssen Sie außerdem schon unerhörtes Glück haben. Wenn die Wachen in Ihre Richtung patrouillieren, müssen sie Sie eigentlich fast zwangsläufig entdecken. Haben Sie erst den Balkon erreicht, können Sie sich zwischen einigen großen Kübeln mit Ziersträuchern verbergen. Wenn Sie sich nicht zutrauen, heil bis auf den Balkon zu gelangen, werfen Sie Ihr Vorhaben bei **32**. Wollen Sie das Wagnis aber eingehen, dann begeben Sie sich zu **207**.

I49

Oben angekommen, steigen Sie in das reißende Wasser und lassen sich treiben. Der Katarakt kommt mit rasender Geschwindigkeit näher, und schließlich stürzen Sie in die Tiefe. Tatsächlich kommen Sie einem Ziel näher, nämlich dem, das alle irdischen Existenzen haben. Sie tauchen nie mehr aus den Fluten auf. Lesen Sie weiter bei **297**.

I50

Die Weibelin kommt auf Sie zu: “Die Leute wollen mit dir nichts mehr zu schaffen haben. Sie glauben, dass du für die Unglücke verantwortlich bist. Ich kann mir nicht noch mehr Unfrieden im Lager leisten, du musst deshalb gehen.” Sie zahlt Ihnen noch Ihren Lohn, 8 Silbertaler, aus, denn wendet sie sich ab. Wenn die Weibelin von Ihrer Unschuld überzeugt gewesen wäre, dann hätte sie Sie sicherlich nicht fortgeschickt, sondern den anderen den Marsch geblasen, da sind Sie sich ganz sicher. Sie packen Ihre Siebensachen und machen sich auf den Weg, ohne sich noch einmal umzuschauen. Zunächst beschließen Sie nach Honingen zu gehen. Sie denken auf Ihrem Marsch darüber nach, ob Sie in der Stadt noch einmal Nachforschungen anstellen möchten, um Ihre Unschuld zu beweisen und den Schuldigen zu finden **(275)**, oder ob Sie sich endgültig zurückziehen möchten **(48)**.

I51

Da Radulf nur selten abends bei den anderen sitzt, gibt es viele günstige Gelegenheiten, ihn zu verzaubern. Heute ist er im Zelt – allein, denn seine Mitbewohner sitzen noch am Feuer und lassen eine Flasche kreisen. Das Besäufnis kann noch längere Zeit dauern.

Sie gehen zum Zelt hinüber.

“Radulf?“, fragen Sie halblaut.

“Was ist?“, kommt die Antwort von drinnen.

“Komm mal kurz raus.“

“Was willst du?“

“Das!“ Sie schleudern ihm die Zauberformel entgegen.

Welchen Zauber möchten Sie versuchen? SOMNIGRAVIS (75), HORRIPHOBUS (27) oder BANNBALADIN (316)? Legen Sie eine entsprechende Probe ab. (DSA: Radulfs MR können Sie dem Abschnitt 324 entnehmen.) Gelingt diese, dann gehen Sie zum entsprechenden, oben angegebenen Abschnitt. Anderenfalls führt Ihr Weg Sie zu 222.

I52

Nach ein paar Metern treffen Sie auf eine kleine Kaverne. Wenn Sie diese betreten möchten, gehen Sie zu 191. Möchten Sie Ihre Schritte hingegen gleich in Richtung des Ganges wenden, der unweit Ihrer Position nach Osten führt, wählen Sie die 92.

I53

Der Schlaf will sich nicht so recht einstellen, und als es Ihnen endlich gelungen ist, einen Weg ins Traumreich zu finden, werden Sie unsanft durch einen Tritt geweckt. Die Weibelin, der Soldat Rasmund, Efferdane und einige andere Holzfäller stehen um Ihr Lager herum.

“Efferdane sagt, du hättest den toten Brin beklaut“, sagt die Weibelin ruhig, doch in ihren Augen sehen Sie Wut und Abscheu flackern.

Sie bekommen es mit der Angst zu tun. Wie hat Ihre Kamardin das nur bemerkt? Hat sie gar dasselbe vorgehabt und ist nun wütend, dass Sie ihr zugekommen sind? Ihre Motive stehen hier leider nicht zur Debatte, denn man durchsucht Sie und Ihr Gepäck und findet handfeste Beweise.

Mit Tritten und Steinwürfen jagt man Sie aus dem Lager. Sie haben nicht einmal Gelegenheit, Ihre Siebensachen zu packen.

“Der Herr Boron möge dich auf ewig verdammen“, ist noch die freundlichste Verwünschung, die man Ihnen hinterher ruft.

Nun, für Ihren Helden ist das Abenteuer an dieser Stelle leider zu Ende. Da Sie aber schon Einiges erlebt haben, dürfen Sie sich 1 AP (AA) bzw. 10 AP (DSA) gutschreiben. Allerdings müssen Sie Ihre gesamte Ausrüstung streichen.

Natürlich sollten Sie nun nicht die Flinte ins Korn werfen, sondern sich einen neuen Helden aussuchen und mit ihm im Abschnitt 1 neu beginnen. Schließlich sind die Geheimnisse kaum erforscht, die der Wald der Gräber in sich birgt.

I54

Widerstandslos lassen Sie sich fesseln. Man verbindet Ihnen auch die Augen und stopft Ihnen einen Knebel in den Mund – bei Zauberern eine übliche Vorsichtsmaßnahme. Am nächsten Morgen bringen Sie Rasmund und die Jägerin Hela nach Honingen, wo Sie in einem finsternen Kerker auf Ihr Urteil warten. Was für eine Strafe auf Sie wartet und ob Sie sie wirklich erleiden, steht in den Sternen. Für die bislang gewonnene Erfahrung dürfen Sie sich aber 3 AP (AA) oder 30 AP (DSA) gutschreiben. Sie können Ihnen vielleicht denken, dass Sie längst nicht alle Geheimnisse, die sich um den Wald der Gräber ranken, gelüftet haben. Daher sollten Sie sich einen frischen Helden aussuchen und im Abschnitt 1 neu beginnen.

I55

Das Ungeheuer, das im Brunnen lauert, zieht Sie in eine Tiefe, aus der Sie niemals wieder auftauchen.

Verabschieden Sie sich von Ihrem leiblichen Dasein bei 297.

I56

Sie müssen aber erst die steile Felswand erklettern, was nicht leicht ist, da diese von der Gischt feucht und glitschig ist. Wollen Sie Ihr Vorhaben noch einmal überdenken und lieber bei 308 hinter den Wasserschleier schauen oder einfach Ihre Wanderung fortsetzen?

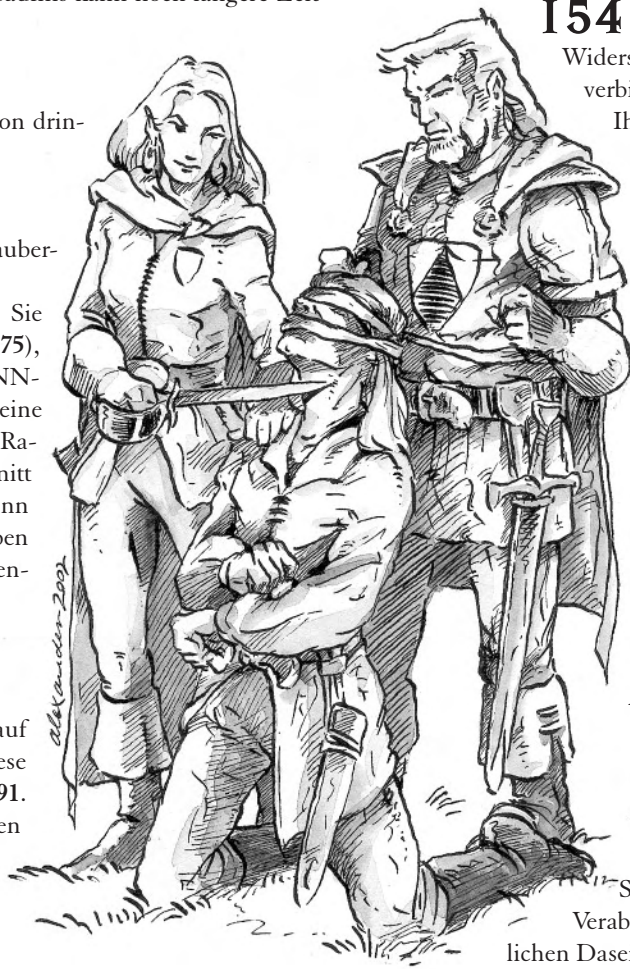
Wenn Sie aber fest entschlossen sind, das Wagnis einzugehen, dann legen Sie eine Probe ab, wie gut Sie klettern können:

- **AA:** eine GE-Probe, die um 7 Punkte erschwert ist, wenn Sie nicht über die Fertigkeit Klettern verfügen.
- **DSA:** eine Klettern-Probe.

Bei Erfolg gehen Sie zu 149, ansonsten zu 320.

I57

Und wer ist Ihrer Meinung nach für Brins Tod verantwortlich? Odilon (190) Radulf (88) Weibelin Yasinde und Soldat Rasmund (74) Gordan (111)



I58

In aller Götterfrühe weckt Sie Karrenrumpeln und lautes Schimpfen der Wagenlenker, die Schwierigkeiten haben, mit ihren breiten Fahrzeugen durch die engen Gassen zu kommen. Sie erheben sich von Ihrem Lager – wo immer das auch sein mag –, nehmen ein kurzes Frühstück ein und machen sich auf den Weg.

Wenn Ihr Codewort ‘Wühlmaus’ ist, gehen Sie zu 238, anderenfalls zu 212.

I59

“Bannbaladin!“

Sie sehen Odilon tief in die Augen. Sein Blick verklärt sich. Sofort bittet er Sie, sich neben ihn zu setzen. Das Püppchen, erklärt er, wäre für Sie.

“Du, Odilon, ich muss etwas mit dir besprechen“, beginnen Sie die Unterhaltung. “Ich glaube, dass Brin ermordet worden ist. Kannst du dir das vorstellen?“

“Nein. Wer sollte denn ...?!“

“Na: du! Und zwar aus Eifersucht. Komm, mir kannst du’s doch sagen.“

“Aber du weißt doch, dass ich es dir erzählt hätte, wenn ich es gewesen wäre. Ich habe doch keine Geheimnisse vor dir“, sagt Odilon mit aufrichtigem Erstaunen in der Stimme.

Tja, das Ergebnis ist nicht ganz das erwartete. Irgendwie scheint in der Zauberei der Wurm zu stecken, deshalb lassen Sie sie erst einmal und gehen zu 38.

War Odilon vorher neutral oder feindlich, ist er Ihnen ab sofort freundlich gesinnt.

I60

Der Vorsprung wird immer größer. Schließlich müssen Sie sich eingestehen, dass Sie den Wettlauf verloren haben. Fluchend halten Sie inne und überlegen kurz, was zu tun ist. Ihnen fällt nichts Besseres ein, als zum Lager zurückzukehren. Lesen Sie weiter bei 198.

I61

Legen Sie eine Probe ab, ob der Zauber gelingt. Bei Misslingen gehen Sie direkt zu 186, ansonsten dürfen Sie unten weiterlesen. Der Ork fährt zusammen und krümmt sich vor Schmerzen. Sie haben seine Konzentration auf das Ritual, das er durchführte, unterbrochen, und das ist schon ein kleiner Erfolg. Leider ist der Schwarzpelz aber zu rasch wieder auf den Beinen und greift Sie bei 274 an. Bedenken Sie bei dem nun folgenden Kampf, dass Sie Ihrem Gegner schon 1 LP (AA) bzw. 2W6+ZfP* LeP (DSA) genommen haben.

I62

Nachdem Sie eine Weile der Fährte gefolgt sind, stoßen Sie auf eine primitive Hütte. Das fensterlose ‘Bauwerk’ besteht aus Ästen, Laub und Reisig. Ein Ledervorhang verschließt den Eingang. Als Anführer schieben Sie ihn beiseite und werfen als erster einen Blick ins Innere der Hütte. Nachdem sich Ihre Augen an das Halbdunkel gewöhnt haben, sehen Sie einen Muskelberg mit

Zähnen – einen orkischen Kampfhund, gut vierzig Stein schwer. Offenbar ist das Tier darauf dressiert, das Innere der Hütte zu bewachen und nicht nach draußen zu laufen, wenn es von dort Geräusche hört oder Fremde wittert.

Wenn man allerdings die Hütte betritt, macht man unschöne Bekanntschaft mit dem Gebiss der Bestie – ganz so, wie Sie jetzt. Der Hund greift Sie an. Da es in der Hütte eng ist, können Sie sich weder gut verteidigen, noch können Sie wirkungsvoll angreifen. Ziehen Sie deshalb für diesen Kampf je einen Punkt von Ihrem AT- und PA-Wert ab.

● AA: Orkischer Kampfhund				
AT 13	PA 4	LE 4		
● DSA: Orkischer Kampfhund				
Biss: INI 11+W6	AT 13	PA 4	TP 1W+4	
DK H	LeP 20	KO 10	RS 1	

Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn einmal während des Kampfes anwenden.

Wenn Sie vier KR durchhalten, lesen Sie unten weiter bei 245. Wenn Ihre Lebensenergie in dieser Zeit auf 0 sinkt, dann müssen Sie mit 263 vorlieb nehmen.

I63

Ihre Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass Baumstämme mit den Rückepferden zum Holzsammelplatz gebracht werden, wozu wir uns ein kleines Spiel ausgedacht haben, das wir Ihnen im Folgenden kurz erklären möchten. Nun können Baumstämme natürlich nicht durch andere Bäume oder Felsen hindurch bewegt werden. Außerdem können die Rückepferde nur ziehen und nicht schieben. Ein Pferd nimmt 2 Kästchen ein. Es muss, wenn es einen Baumstamm in Längsrichtung ziehen soll, davor gespannt werden können. Zwei Pferde können, wenn sie vorne und hinten quer angespannt werden, einen Stamm quer bewegen. Die Tiere können außerdem nicht über die dicken Stämme steigen oder springen. Um ein Pferd ohne Stamm bewegen zu können, muss mindestens ein Korridor von einem Feld Breite frei sein. Das unten stehende Bild zeigt, welche Bewegungen möglich sind und welche nicht.

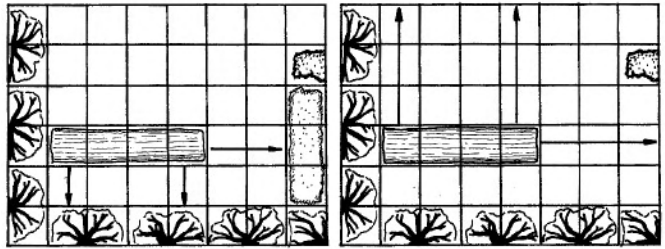


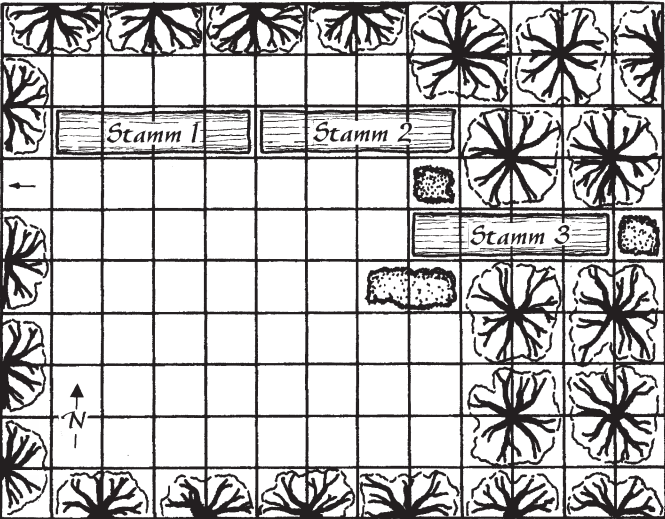
Bild 1

Bild 2

Bild 1: Der Baumstamm kann nicht quer nach unten bewegt werden, da dort keine zwei Kästchen vorhanden sind, um die Pferde anzuspannen (sie können ja nur ziehen und nicht schieben). Längs nach links kann er auch nicht bewegt werden. Zwar sind dort zwei Kästchen Platz für das Pferd, aber es kann sich dann nicht mehr vorwärts bewegen.

Bild 2: Hier ist für die angegebene Bewegungen überall genug Platz vorhanden.

Die Situation stellt sich nun für Sie wie folgt dar:



Der Sammelplatz liegt in Richtung des Pfeiles. Wenn Sie das Nadelöhr passiert haben, haben Sie genug Platz und müssen nicht mehr taktieren. Welchen Zug wählen Sie aus?
Stamm 1: 4 Felder quer nach Süden (289)
Stamm 1: 1 Feld quer nach Süden (280)
Stamm 3: 5 Felder längs nach Westen (225)

I64

“Du willst doch nicht sagen, dass ich ... Schlag dir das aus dem Kopf. Ich hab’ nichts damit zu tun und auch kein anderer. Das war schlicht Götterwille und sonst nichts.”
Falls Radulf Ihnen gegenüber freundlich gestimmt war, genießt er Sie ab sofort mit Vorsicht und ist Ihnen gegenüber neutral eingestellt.
Gehen Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und wählen Sie einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, führt Sie Ihr Weg zu 68.

I65

Wieder vergehen einige Tage (Sie dürfen zweimal regenerieren), und die Arbeit findet erneut zu ihrem gewohnten Rhythmus zurück. Da die Gruppe nicht mehr vollzählig ist, geht es ein wenig langsamer voran. Dennoch sind Sie so weit gekommen, dass Sie das Lager wieder verlegen müssen.
Die Weibelin überlegt zwar, jemanden nach Honingen zu schicken und dort um Ersatz zu bitten, doch dann verwirft sie diesen Gedanken wieder. Schließlich wäre die Gruppe für einige Tage noch kleiner, und ob sich tatsächlich neue Leute anwerben lassen würden, ist mehr als ungewiss.
Sie arbeiten an einem felsigen Hang, wo es besonders schwer ist, die Stämme mit den Rückepferden abzutransportieren. Und als ob das nicht schon schlimm genug wäre, schlägt auch das Pech wieder zu. Eine kleine Schlange kriecht durchs Gras und erschreckt ein Pferd. Das Tier bäumt sich im Geschirr auf, keilt aus und trifft den alten Gorm am Kopf.
Der Holzfäller, der die Arbeiter bisher angeleitet hatte, sinkt zu Boden. Sofort ist die Weibelin zur Stelle und untersucht den Mann. Sie atmen auf, als sie berichtet, dass es nicht so schlimm ist, wie es aussieht. Es wird einige Zeit dauern, bis Gorm wieder

aufwacht, und an dem grün-blauen Hufabdruck, der sein Gesicht zierte, wird er noch lange Freude haben. Aber er ist zum Glück nicht ernsthaft verletzt.
Die Arbeit muss weitergehen, auch ohne Gorm. Die Weibelin sucht einen Vertreter für den maladen Vorarbeiter und wählt ziel-sicher Sie aus. Sie haben nun die Verantwortung, dass alles reibungslos abläuft und es keine Verzögerungen gibt – anderenfalls müssen heute alle länger arbeiten. Sie machen sich also gewiss keine Freunde, wenn Sie heute falsche Entscheidungen treffen ... Lesen Sie weiter bei 163.

I66

Sie sind schon fast oben, da verliert Ihr Held den Halt und stürzt in die Tiefe. Den Aufprall spürt er kaum, er ist sofort tot. Boron, der Herr des Totenreiches, sei seiner Seele gnädig.
Das Ableben eines Helden ist immer ein trauriges Ereignis, aber trotzdem sollten Sie nicht verzagen, sondern sich mit einem neuen Recken im Abschnitt 1 wieder ins Abenteuer stürzen.

I67

Welchen Spruch wählen Sie?
FLIM FLAM FUNKEL (178)
SOMNIGRAVIS (144)
HORRIPHOBUS (294)
FULMINICTUS (161)
Sie sollten bedenken, dass der Schamane selbst magiekundig und daher sicher nicht leicht zu verzaubern ist.
Falls Sie keinen der vorgeschlagenen Sprüche als passend erachten oder keinerlei Magie beherrschen, bleibt Ihnen noch der Weg des Schwertes bei 274.

I68

Vielleicht überrascht es Sie, vielleicht auch nicht, aber die beiden kräftigen Begleiter einer gewissen Dame erwarten Sie bereits ungeduldig.
“Gibst du es nun freiwillig, oder müssen wir es uns holen?“, fragt einer der beiden. Sie haben nichts anzubieten und erklären kleinlaut das kleine Missgeschick, das Ihnen eben unterlaufen ist. Die Geduld der Herren ist jedoch erschöpft. Sie winken einen Büttel heran, der vor dem Stadthaus Wache hält, und erklären ihm, dass Sie Ihre Schulden bei Frau Rastburger nicht begleichen wollen. Offenbar genießt die Dame mehr Ansehen in der Stadt als Sie, denn man bringt Sie sofort in den Schulturm. Dort müssen Sie die ganzen schönen Sommermonde über schmachten, und auch der herrliche Ausblick von Ihrer Zelle aus tröstet Sie nicht.
Im Herbst, wenn die Tage kürzer und die Nächte kälter werden, setzt man Sie auf die Straße mit der Maßgabe, Honingen binnen einer Stunde zu verlassen und nicht vor einem Jahr und einem Tag wiederzukehren.
Nun mag es sein, dass Ihr Held den Zauber FORAMEN beherrscht und sich vor Ende der Strafe selbst befreit. Dass Sie sich in diesem Fall nicht mehr in Honingen sehen lassen können, liegt auf der Hand.
Solange wartet das Abenteuer natürlich nicht, deshalb sollten Sie sich einen neuen Helden nehmen und im Abschnitt 1 noch einmal beginnen.

I69

“Nun warte doch!“, keuchen Sie. “Es ist gar nicht so, wie du sagst. Ich wollte dich nicht verzaubern, ich kann ja gar nicht zaubern. Ich habe nur so dahergeplappert und mit den Händen herumgefuchelt. Glaub’s mir!”
Ob man Ihnen diese haarsträubende Geschichte abkauft, hängt davon ab, wie überzeugend Sie wirken. Legen Sie eine KL-Probe +2 (AA) bzw. eine Überreden-Probe +4 (DSA) ab. Wenn diese gelingt, lesen Sie bei 140 weiter, anderenfalls bei 122.

I70

Eine tiefe Schlucht, in der ein wilder Bach rauscht, tut sich vor Ihnen auf. Möchten Sie hinabklettern? Dann gehen Sie zu Abschnitt 194. Sie können auch Ihre Wanderung auf der Karte fortsetzen.

I71

“Schwester Merisa, hinter Euch!“, rufen Sie. Die Geweihte dreht sich um und streckt dem Skelett die Faust entgegen. Der Knochenmann bleibt stehen und bricht schließlich auseinander. Doch die Anstrengung steht der Dienerin des Boron ins Gesicht geschrieben.
Möchten Sie im umgebenden Wald suchen? (90)
Oder wollen Sie nachsehen, was sich in der Ruine tut? (182)

I72

So sehr Sie sich abmühen, Sie finden nicht die kleinste Fährte. Daher beschließen Sie, wieder zurück zum Lager zu gehen. Allerdings nehmen Sie einen etwas anderen Weg als den, auf dem Sie hergekommen sind.
Nach nur kurzer Zeit gelangen Sie an einen geheimnisvollen Ort: Auf einer Lichtung sind sechs mannshohe Steine zu einem Kreis angeordnet. Sie vermuten, dass Druiden in diesem Steinkreis ihre finsternen Rituale abhielten – oder immer noch abhalten. Blutige Opferzeremonien tauchen vor Ihrem geistigen Auge auf, und schauernd verlassen Sie diesen gruseligen Ort rasch wieder. Sie sind erleichtert, als Sie endlich die Zelte des Lagers vor sich sehen. Lesen Sie weiter bei 165.

I73

Nach der Abendandacht, die Merisa abgehalten hat, schlafen alle Holzfäller besonders gut. So eine Gelegenheit kommt nicht so rasch wieder, das steht fest. Wir hoffen, dass Sie gut gewählt haben. Wollen Sie Ihre Entscheidung noch einmal überdenken, dann gehen Sie zurück zu 238 und wählen Sie ein anderes Paar aus.
Gwynna und Firisa schlafen in einem Zelt am gegenüberliegenden Ende des Lagers. Nur steht dort leider auch die Wache, die Jägerin Hela – und wie es scheint, steht sie dort gut. Sie müssen sie fortlocken, und das versuchen Sie mit der ältesten List der Welt. Sie werfen ein kleines Steinchen in einen Busch. Hela hört das Rascheln und geht nachsehen. Das ist Ihre Gelegenheit, zum Zelt zu gelangen. Aber leise und vorsichtig müssen Sie trotzdem sein, denn die Jägerin hat äußerst feine Ohren und noch bessere Augen.

● **AA:** Legen Sie eine GE-Probe +2 ab, wenn Sie die Fertigkeit *Schleichen* haben, anderenfalls muss es schon eine GE-Probe +9 sein.
● **DSA:** Legen Sie eine Schleichen-Probe +2 ab. Fehlgeschlagen (13) oder gelungen (312)?

I74

Dann mögen die Götter mit Ihnen sein! Denn wenn der, wer auch immer dort vorne ist, Sie bemerkt, dann ... Nun, Sie haben Ihren Entschluss gefasst.
● **AA:** Legen Sie jetzt eine GE-Probe ab, falls Sie die Sonderfertigkeit *Schleichen* haben, sonst eine GE-Probe +7.
● **DSA:** Legen Sie eine Schleichen-Probe ab. Gelungen (50) oder nicht (306)?

I75

Rührend, aber ist das auch wahr? Ein Motiv hätte Odilon schon. Und vielleicht bricht er zusammen, wenn Sie ihm ins Gesicht sagen, dass Sie ihn verdächtigen?
“Nun, Odilon, wenn das gar kein Unfall war? Auch wenn Brin dich jetzt dauert – du wärest nicht der erste, der aus Eifersucht mordet.” (295)
Vielleicht erfahren Sie aber mehr, wenn Sie weniger direkt sind. “Und was machst du nun, wenn du heimkommst?” (214)

I76

Mit lautem Kriegsgeschrei springen Sie auf die beiden zu. Diese sind derart überrascht, dass sie Ihre ersten beiden Attacken nicht parieren können.

● AA: Erster Ork				
AT 11	PA 8	LE 3		
Zweiter Ork				
AT 9	PA 8	LE 3		
● DSA: Erster Ork				
Knüppel: INI 8+W6	AT 11	PA 8	TP 1W+2	
DK N LeP 17	KO 9	RS 0		
Zweiter Ork				
Säbel: INI 7+W6	AT 9	PA 8	TP 1W+3	
DK N LeP 16	KO 8	RS 0		

Die Orks lassen sich nicht in die Flucht schlagen, sondern kämpfen bis zum Tode. Wenn Sie siegen, dürfen Sie bei 52 lesen. Falls Sie in diesem Kampf sterben (diese beiden Orks kennen keine Gnade), müssen Sie mit 307 vorlieb nehmen.

I77

Vergessen Sie nicht, alle Gegenstände, die Sie an sich nehmen, zu notieren. Lesen Sie nun weiter bei 282.

I78

Legen Sie eine Probe ab, ob Ihnen der FLIM FLAM gelingt. Bei Misslingen gehen Sie direkt zu 186, ansonsten dürfen Sie auf der nächsten Seite weiterlesen.

Über Ihrer linken Hand erscheint die berühmte Lichtkugel. Außer dass der Ork jetzt auf Sie aufmerksam geworden ist, bewirkt sie jedoch nichts. Der Schamane stürmt auf Sie zu und schwingt die Knochenkeule. Bei Abschnitt 186 kommt es zum Kampf.

179

Die Arbeiten gehen ohne besondere Zwischenfälle weiter. Nach einer guten Woche (Sie sollten in dieser Zeit das Regenerieren nicht vergessen) kommt die Boron-Geweihte Schwester Merisa ins Lager. Doch auch sie kann, wie es scheint, den Fluch, der auf den Holzfällern lastet, nicht brechen. Das Verhängnis nimmt unaufhaltsam seinen Lauf.

Gemeinsam mit Gorm und Efferdane sollen Sie den weiteren Verlauf der Trasse auskundschaften und Bäume markieren, die bevorzugt gefällt werden müssen. Als Sie einen steilen Hang passieren, hören Sie ein Grollen. Sie blicken nach oben und sehen eine Steinlawine auf sich zurollen.

Ihr Warnruf rettet Efferdane und Gorm nicht mehr. Beide werden tödlich getroffen, während Ihnen nichts geschieht. Sie danken dem Totengott dafür, dass er Sie verschont hat. So entsetzt Sie über den Tod Ihrer Kameraden auch sind, der kühle Verstand obsiegt. Sie durchsuchen die beiden, ob sie auch Karten bei sich hatten – und siehe da, Sie werden fündig. Efferdane hat die Karte 4 im Rucksack und Gorm die Karte 5 in einer Tasche seines Wamses. Rasch stecken Sie das Leder ein und gehen zurück zum Lager. Sie haben Angst, denn es ist nun nicht das erste Mal, dass Sie die schlimme Botschaft überbringen. Tatsächlich schlägt Ihnen offene Feindseligkeit entgegen, doch Schwester Merisa nimmt Sie in Schutz. Lesen Sie weiter bei 291.

180

“Baum fällt!”, schallt der Ruf über die Einschlagstelle. Langsam und gemächlich neigt sich die Krone der mächtigen Eiche, fast als würde sie vor einem höfischen Tanz ihre Aufwartung machen. Doch – welch Schreck! – der Baum stürzt in die falsche Richtung. Wo in wenigen Augenblicken der Baum krachend auf den Boden schlagen wird, sind Brin und Gordan damit beschäftigt, einen Stamm zu entasten. Sie rufen eine Warnung, doch geht diese wohl im lauten Geräusch der Säge unter. Wenn Sie Brin und Gordan warnen möchten, müssen Sie näher heran, was allerdings sehr gefährlich ist.

Wenn Sie den Mut dazu aufbringen, rennen Sie los zu 199.

Falls Sie zu sehr am eigenen Leben hängen oder Ihnen das Schicksal der Kameraden schlicht egal ist, lesen Sie bei Abschnitt 78 weiter.

181

Mit einem Klappern und Klackern fällt das Gerippe auseinander. Sie wollten schon wie gewohnt Ihre Waffe säubern, da bemerken Sie, dass sie ja gar nicht blutig ist. Doch dem Boden entsteigt schon das nächste Knochengestell.

Wollen Sie wieder angreifen? (258)

Oder fortlaufen und aufgeben, bevor Ihr Held tot ist? (30)

Wenn Sie Merisa eine Warnung zurufen und sich zurückziehen, weil Sie etwas anderes vorhaben, erkunden Sie das Umfeld bei 171.

182

Sie betreten die Ruine durch eine Bresche zwischen den verfaulten Stämmen. In der Mitte des Hofes sehen Sie eine knapp menschengroße, muskulöse Gestalt, die über und über mit einem schwarzen Pelz bewachsen ist – einen Ork! Mit roter Farbe hat er sich bizarre Muster ins Fell gemalt. Er trägt nur einen Lendenschurz, um den Hals hängt eine Kette mit Krallen, Zähnen und Federn. In der rechten Hand hält er den Oberschenkelknochen eines großen Tieres.

Der Ork umtanzt ein kleines Feuer. Dabei singt er in seiner krächzenden Sprache und wirft immer wieder Kräuter und Pülverchen, die er aus den verschiedenen Beuteln an seinem Gürtel holt, in die Flammen. Sie haben zwar noch nie einen Schamanen gesehen, doch Sie vermuten, dass es sich um einen solchen handelt. Noch hat der Ork Sie nicht bemerkt, und Sie überlegen, was Sie tun können.

Möchten Sie den Ork angreifen? (274)

Oder wenden Sie Zauberei an? (167)

183

“Horriphobus!”, brüllen Sie und recken drohend die Faust. Rasmund und Yasinde reißen die Arme in die Höhe und laufen schreiend in die Wälder. Sie sehen die beiden niemals wieder. Nach zwei Tagen beschließt der alte Gorm, die Jägerin Hela und Firisa nach Honingen zu schicken und dort vom Verschwinden der Weibelin und des Soldaten zu berichten. Nach einer Woche kommen die beiden zurück – mit einer neuen Weibelin und einem neuen Soldaten.

Weibelin Coruna Okenheld: Die kräftige Offizierin mit dem blonden Igelschnitt ist die neue Kommandantin und wird fortan die Arbeiten leiten. Ihr Ehrgeiz ist, nicht in Terminverzug zu kommen. Daher ordnet sie an, dass zunächst, wo es jetzt länger Tageslicht gibt, auch länger gearbeitet wird, um die versäumte Zeit einzuholen. Ähnlich wie die Holberk scheint auch die Okenheld ein Raubein zu sein. Wie erstere allerdings hat auch sie ein offenes Ohr für die Sorgen ihrer Untergebenen – sofern es sich um *echte* Sorgen handelt.

● **AA: Coruna**

AT 13	PA 10	LE 6
--------------	--------------	-------------

● **DSA: Coruna**

Schwert: INI 11+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+4
DK N	LeP 37	KO 14	RS 3
			MR 6

Soldat Frumold Gerrich: Der Weibelin direkt unterstellt ist der kahlköpfige Frumold. Er ist bestimmt doppelt so alt wie seine Vorgesetzte, und dass er keine bessere Karriere gemacht hat, spricht nicht für seinen Dienstfeier. Um die Holzfäller zur Räson zu bringen, reicht es aber doch.

● **AA: Frumold**

AT 10	PA 8	LE 5
--------------	-------------	-------------

● **DSA: Frumold**

Schwert: INI 8+W6	AT 10	PA 8	TP 1W+4
DK N	LeP 29	KO 12	RS 2
			MR 3

Nachdem die beiden neuen Besen durchs Lager gefegt sind und für Ordnung gesorgt haben, dürfen Sie bei 38 weiterlesen.

184

Efferdane und Gorm schauen sich kurz an, dann nicken sie. Sie gehen zu ihrem Zelt, kriechen hinein und kommen kurze Zeit später wieder heraus. Efferdane gibt Ihnen die Karte 4 und Gorm überreicht Ihnen die Karte 5.

“Aber wehe, du verarschst uns”, droht Gorm noch. Das haben Sie nun wahrlich nicht vor und begeben sich zu 291.

185

Einige Tage gehen ins Land, und an jedem beobachten Sie die Arbeiten. Heute sind Gorm und Efferdane damit beschäftigt, den weiteren Verlauf der Trasse zu erkunden. Sie markieren dabei Bäume, die vorrangig gefällt werden sollen. Als sie einen steilen Hang passieren, löst sich eine Steinlawine. Die Felsbrocken werden zwar von den hier nur vereinzelt Bäumen gebremst und abgelenkt, aber es sind sehr viele, und jeder von ihnen ist ein tödliches Geschoss.

Ihr Warnruf kommt zu spät. Der alte Holzfäller und Ihre ehemalige Kameradin werden von der Lawine überrollt. Leblos liegen sie am Boden. Sie stürzen zu ihnen hin, und Ihre schlimmen Befürchtungen bestätigen sich: Die beiden sind tot. Sie überlegen kurz, was zu tun ist, dann beschließen Sie, nachzuschauen, ob Sie bei ihnen Karten finden. Tatsächlich! Efferdane hat Karte 4 im Rucksack und Gorm Karte 5 in der Tasche seines Wamses. Sie stecken die kleinen Lederstücke ein und ziehen sich zurück. Bescheid geben über das neuerliche Unglück wollen Sie nicht. Sicher wird man die beiden ohnehin bald im Lager vermissen und suchen. Und das Dummste, was Sie jetzt tun könnten, wäre, sich selbst im Lager blicken zu lassen. So ziehen Sie sich zurück, aber nicht, ohne vorher in einem kurzen Gebet die Seelen der beiden Holzfäller Boron anzuempfehlen. Lesen Sie weiter bei 291.

186

Ihr Zauberversuch zeigt keine Wirkung. Dafür wird der Ork auf Sie aufmerksam und greift an. Bei 274 kommt es zum Kampf.

187

‘Der Zauber wirkt nicht’, schießt Ihnen der letzte Gedanke Ihres Lebens durch den Kopf, da setzt auch schon die Eiche Ihrem ir-



dischen Dasein ein jähes Ende. Ehe Sie sich versehen, finden Sie sich im Totenreich wieder. Dass Sie Ihr Leben gelassen haben, um Ihre Kameraden zu retten, erkennen die anderen Holzfäller durchaus an und bestatten Sie mit allen Ehren. Sie sollten nun nicht zu traurig sein und sich einen neuen Helden suchen und mit ihm das Abenteuer im Abschnitt 1 noch einmal beginnen.

188

“Soso, du musst also. Wenn du mir kommst wie ein trotziges Kind, dann wirst du auch wie ein solches behandelt.”

Die Weibelin ordnet an, Ihnen fünfzehn Stockhieb auf das nackte Hinterteil zu verpassen. Danach können Sie nicht mehr sitzen und müssen zudem 9 lesen.

189

Der Ork greift in eine Gürteltasche und schleudert Ihnen ein Pulver ins Gesicht, dass in den Augen brennt und Sie blendet.

In den nächsten beiden Kampfunden können Sie nicht parieren und nicht zaubern. Ihr AT-Wert wird für diese Zeit halbiert.

Noch einmal können Sie nach den beiden Kampfunden den FULMINIC-TUS anwenden, wenn Sie möchten. Gehen Sie aus diesem Kampf als Sieger hervor, dann lesen Sie bei 134 weiter. Sinkt Ihre Lebensenergie auf 0, müssen Sie zu 297 gehen.

190

“Odilon, das mit Brin war kein Unfall, da bin ich mir nun sicher. Und ich weiß auch, wer ihn ermordet hat, nämlich du! Aus Eifersucht hast du es so gedreht, dass der Baum auf Brin stürzt. Ich werde dich nun festnehmen und der Weibelin übergeben.”

“Du bist ja von Sinnen”, lautet die Antwort des Angesprochenen. Als er die Entschlossenheit in Ihren Augen sieht, zieht er einen Schweren Dolch und bereitet sich auf einen Kampf vor. Wie es scheint, ist Angriff die beste Verteidigung.

Odilons Werte finden Sie in Abschnitt 324.

Sie haben gesiegt, wenn Odilons LP auf 2 (AA) bzw. seine LeP unter 10 (DSA) gesunken sind. Lesen Sie in diesem Fall 139. Sollte Sie Ihr Schicksal ereilen und Ihre Lebensenergie auf 0 sinken, gehen Sie bitte zu 227.

Aufgeben und so hoffentlich den Kampf beenden können Sie bei Abschnitt 127.

191

Der Gang ähnelt von den Maßen und der Beschaffenheit her dem, durch den Sie in die Höhle gelangt sind. Nur während es vorhin noch völlig still war, vernehmen Sie jetzt ein leises Geräusch. Es hört sich an wie Wasser, das auf den Boden tropft – oder Bärenspeichel. Vorsichtig gehen Sie weiter und kommen wieder in eine Kaverne. Sie ist 5 Schritt lang, drei Schritt breit. Die Decke ist über und über mit spannlängen Stalaktiten bedeckt, die in Ihrem Licht in allen Regenbogenfarben glänzen. Auch aus dieser Höhle führen am gegenüberliegenden Ende zwei Ausgänge hinaus. Wählen Sie den in Richtung Norden (260) oder den in Richtung Osten (92)? Sie können auch wieder zurück zu 26 gehen. Möglicherweise haben es Ihnen auch hübschen Stalaktiten angetan. Möchten Sie vielleicht mit einem kleinen Stein nach ihnen werfen, in der Hoffnung, dass einer abbricht, den Sie sich dann als Andenken mitnehmen können? (31)

192

Das war knapp! Gerade noch rechtzeitig bemerken Sie, dass sich Efferdane, Ihre Ablösung, nähert. Ein wenig verlegen lächeln Sie ihr zu und erheben sich. Sie nickt aber nur stumm und lässt sich neben dem Toten nieder. Sie verabschieden sich und suchen Ihren Schlafplatz im Abschnitt 265 auf.

193

“Werte Dame, so Leid es mir tut, ich habe im Moment nicht so eine hohe Barschaft. Aber ich habe eine gute Anstellung in Aussicht, bei den Holzfällern. Ich muss mich nur noch eintragen gehen im Stadthaus. Wartet einfach hier, ich bin gleich wieder zurück und werde Euch dann den Schaden zahlen.” Bevor die Angesprochene etwas entgegnen kann, drehen Sie sich um und eilen raschen Schrittes in Richtung Stadthaus davon. Als Sie sich außerhalb ihrer Sichtweite wännen, biegen Sie in eine Nebengasse ein. Hinter der nächsten Ecke werden Sie von den beiden kräftigen Dienern der Dame angesprochen – offenbar sind sie Ihnen gefolgt und haben Ihnen nun den Weg abgeschnitten. “Zum Stadthaus geht’s aber da lang”, sagt einer der beiden und grinst. Ihr schöner Plan ist nun dahin. Begeben Sie sich jetzt, nachdem man Ihnen so hilfreich den Weg weist, zum Stadthaus? Dann lesen Sie den Abschnitt 83. Sie können den beiden auch erzählen, dass sie sich ihr Stadthaus sonstwohin stecken können. Ob Dreistigkeit wirklich siegt, erfahren Sie bei 18.

194

Das ist nicht ungefährlich, aber vielleicht ist dort unten in der Tiefe genau das, was Sie suchen. ● **AA:** Legen Sie eine GE-Probe ab, wenn Sie die Fertigkeit Klettern haben, anderenfalls eine GE-Probe+7. ● **DSA:** Legen Sie eine Klettern-Probe ab. Gelingt die Probe, gehen Sie zu 6, bei einem Fehlschlag zu 133. Natürlich können Sie es sich auch anders überlegen und Ihre Wanderung fortsetzen.

195

Sie betreten das Haus und sehen im Flur ein Skelett liegen. Die Kleidung ist noch einigermaßen erhalten, an ihr können Sie auch erkennen, dass es sich um eine Frau gehandelt hat. Interessanter ist aber der Fetzen Leder, den das Gerippe in der knöchernen Hand hält. Sie nehmen es an sich und erschrecken, als dabei die Fingerknochen klappernd auseinander purzeln. Es handelt sich bei Ihrem Fund um die Karte 6. Im Haus finden Sie ansonsten nur noch Staub und Unrat. Wenn Sie noch in den Brunnen hinabsteigen wollen, können Sie das bei 283 tun. Einen Blick in den Stall werfen ist bei 269 möglich. Natürlich können Sie auch einfach Ihre Wanderung fortsetzen.

196

Ein Balken trifft Sie am Kopf, was Sie 1 LP (AA) bzw. 1W6 LeP (DSA) kostet. Falls Ihre Lebensenergie auf 0 gesunken ist, müssen Sie zu 297 gehen. Das Wohnhaus können Sie bei 195 in Augenschein nehmen, in den Brunnen hinabsteigen können Sie bei 283. Wenn Sie wollen, können Sie auch einfach Ihre Wanderung fortsetzen.

197

Wenn Sie noch etwas Geld haben, stecken Sie die Hälfte davon in den Opferstock. Dann knien Sie nieder und versenken sich in ein meditatives Gebet. Sie fühlen sich befreit und erleichtert, als Sie Ihr Innerstes dem Gott anvertraut haben. Boron, der Gerechte, kennt keine Gnade, so heißt es. Vor ihm sind alle gleich, er holt sich jeden, und selbst der größte Reichtum schützt davor nicht. Doch in Ihrem Fall lässt er Milde walten. Sie dürfen im weiteren Verlauf des Abenteuers **einmal** eine fehlgeschlagene Probe, Attacke oder Parade wiederholen. Warum der Herr über die Toten Ihnen diese Gnade zuteil werden lässt, wissen wir nicht. Aber wer wären wir, dass wir einen göttlichen Ratschluss zu ergründen trachten würden ... Kehren Sie nun zurück in die Tempelhalle zu 208 und wählen Sie eine neue Option. Falls das hier schon Ihre zweite Aktion im Tempel ist, müssen Sie den Tempel bei 95 verlassen.

198

Am Eingang des Lagers werden Sie schon von der Weibelin Holberk und dem Soldaten Rasmund in Empfang genommen. Beide haben die Waffen gezogen. “Los, leg deine Waffe ganz vorsichtig dort hin”, fordern sie Sie auf. “Du wirst des Versuchs beschuldigt, einen von uns verhext haben zu wollen. Das ist schwarze Magie! Ich nehme dich fest. Über dein weiteres Schicksal mag ein Richter entscheiden.” Fügen Sie sich? (142) Oder möchten Sie sich widersetzen? Das würde allerdings bedeuten, dass Sie um Ihre Haut kämpfen müssten – oder einen Zauber anwenden. (223)

199

Sie lassen die Ketten fallen, mit denen Sie gerade einen Stamm an ein Rückepferd hängen wollten, und rennen laut rufend auf Brin und Grordan zu. Sie riskieren dabei, selbst vom Baum er-

schlagen zu werden, und Ihnen muss schon eine GE-Probe gelingen, wenn Sie rechtzeitig wieder aus dem Gefahrenbereich herauskommen wollen. Gelingt die Probe, gehen Sie zu 119. Falls nicht, müssen Sie mit 253 vorlieb nehmen. Möglicherweise glauben Sie auch, dass die beiden durch Zauberei zu retten sind. Magie können Sie im Abschnitt 303 anwenden.

200

Der nächste Praios-Tempel steht in Honingen, für die Strecke benötigen Sie hin und zurück eine Woche. Das ist viel zu lang! Außerdem kommen Ihnen Zweifel, ob der strahlende Götterfürst Praios wirklich einem kleinen Licht wie Ihnen helfen würde. Sie müssen zugeben, dass Sie nicht wissen, was Sie tun können. Verzweifelt und ratlos seufzend wenden Sie sich zu Abschnitt 30.

201

Mitten im Wald auf einer hohen Eiche entdecken Sie das Baumhaus, das auf der Karte verzeichnet ist. Die Hütte scheint zumindest von unten betrachtet gut erhalten. Möchten Sie hinaufklettern? Dann gehen Sie zu 299. Ansonsten setzen Sie Ihre Wanderung fort.

202

“Ja, was willst du dann hier? Wo hast du dich nur untergestellt, als Hesinde die Weisheit unter den Lebewesen verteilt hat? Scher dich fort – aber schnell!” Der Finger der Schreiberin deuten unmissverständlich auf die Tür. Hinter Ihnen murren die Wartenden, dass Sie sich langsam mal trollen sollen, und Sie kommen, wenn auch widerstrebend, diesem Wunsch nach. Nun, man muss nicht gerade die hohe Diplomatie beherrschen, wenn man eine Stellung als Holzfäller haben will, aber überlegen sollte man schon, was man sagt. Für Ihren Helden ist das Abenteuer zu Ende, bevor es begonnen hat. Falls Sie noch jemandem etwas schulden, lesen Sie bei 168 weiter. Ansonsten suchen Sie sich einen neuen Helden aus und beginnen noch einmal im Abschnitt 1.

203

Der Vorsprung wird geringer, und schließlich haben Sie Ihr Opfer eingeholt. Wenn Sie der Ansicht sind, dass Sie es nun mit einer Waffe angreifen sollten, dann lesen Sie weiter bei 77. Möglicherweise möchten Sie es ja auch davon überzeugen, dass Sie gar nichts Verwerfliches vorhatten. In diesem Fall gehen Sie zu 169.

204

Nach einer Weile halten Sie inne und lauschen. Alles ist still, keine Schritte von Verfolgern, die sich nähern, sind zu hören. Einzig ein Käuzchen ruft heiser in der Dunkelheit. In der Stadt können Sie nicht bleiben, soviel ist klar. Im großen Havena hätten Sie sich leicht verbergen können, aber im kleinen Honingen sind Sie morgen bekannt wie ein bunter Hund. Die Stadttore sind allerdings schon längst verschlossen, und ab-

gesehen davon wären sie ohnehin bewacht. Sie müssen über die Mauer klettern, beschließen Sie. Als Sie allerdings den Wall sehen, der Honingen wie eine schützende Hülle – für Sie wirkt er derzeit eher wie eine Schlinge – umgibt, überkommen Sie Zweifel. Die Mauer ist gewiss sechs Schritt hoch, sie zu erklimmen ist nicht ungefährlich. Wollen Sie es dennoch wagen? Dann müssen Sie eine Probe ablegen: ● **AA:** eine GE-Probe+8 (bzw. +1, falls Ihr Held die Sonderfertigkeit *Klettern* hat) ● **DSA:** eine Klettern-Probe+1 Gelingt die Probe, dann lesen Sie bitte bei 136 weiter. Bei einem Misserfolg begeben Sie sich zu 166. Falls Sie es sich anders überlegen und lieber wieder zu den Holzfällern zurückkehren möchten, dann können Sie das bei 220 tun.

205

Die Gelegenheit ist günstig, Odilon hockt ein wenig abseits vom Lager und schnitzt an einem Holzpüppchen. Von hinten treten Sie bis auf etwa sieben Schritt an Ihr Opfer heran. “Odilon”, sagen Sie, “schau einmal her.” Der Angesprochene dreht sich um, und Sie schleudern ihm die Formel entgegen. Welchen Zauber möchten Sie versuchen? SOMNIGRAVIS (75), HORRIPHOBUS (27) oder BANNBALADIN (159)? Legen Sie eine Probe ab, ob der Zauber gelingt. (DSA: Eventuell nötige MR finden Sie im Abschnitt 324.) Schaffen Sie diese Probe, dann gehen Sie zum entsprechenden, oben angegebenen Abschnitt, anderenfalls wenden Sie sich 222 zu.

206

Legen Sie eine *Zaubern*-Probe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie bei 229 weiter, anderenfalls bei 116.

207

Ihre Courage gereicht Ihnen wirklich zur Ehre. ● **AA:** Legen Sie bitte eine GE-Probe ab, wenn Sie die Fertigkeit *Klettern* haben, anderenfalls muss es schon eine GE-Probe+7 sein. ● **DSA:** Legen Sie bitte eine Klettern-Probe ab. Gelingt die Probe, geht es bei 286 weiter. Bei einem Fehlschlag bleibt Ihnen nur der Weg zu 313.

208

Am Eingang zur runden, düsteren Tempelhalle verweilen Sie in kurzer Andacht. Gegenüber befindet sich der Altar, ein großer, schwarzer Basaltblock. Dahinter steht ein in den gleichen Stein gehauenes gebrochenes Rad, gewiss zwei Schritt im Durchmesser groß. Eine Reihe von Kerzen spendet nur spärliches Licht, die Kuppeldecke verschwindet im Dunkel. Am Rande der Halle stehen Sitzbänke aus schwarzem Holz. Hier können die Gläubigen zur Messe Platz nehmen. Vor dem Altar befindet sich noch ein kniehohes Podest, wo die Särge zur Totenfeier aufgebahrt werden.

Was möchten Sie im Tempel unternehmen? Sie dürfen zwei der unten stehenden Möglichkeiten wählen.
Möchten Sie ein inbrünstiges Gebet sprechen? (197)
Oder in den Archiven des Tempels forschen? (71)
Oder suchen Sie Heilung? (120)
Den Tempel verlassen können Sie bei 95. Diesen Abschnitt müssen Sie auch aufsuchen, wenn Sie schon zwei der oben stehenden Optionen ausgewählt haben.

209

So sehr Sie sich bemühen: Der Vorsprung verringert sich nicht. Falls Sie einen Bogen besitzen und sich auch mit seiner Handhabung auskennen, dann können Sie davon ausgehen, dass sie diese Waffe auch mit sich tragen – immerhin hatten Sie ja weitab vom Lager zu tun. Sie können im Abschnitt 67 versuchen, Ihrem Zauberopfer einen Pfeil hinterher zu schicken.
Falls Sie keine Fernwaffe bei sich tragen, muss Ihnen schon eine GE-Probe +2 gelingen. Ist das der Fall, dürfen Sie bei 203 weiterlesen, ansonsten ist für Sie der Abschnitt 160 reserviert.

210

“Ach so, dann musst du ja dringend in die Stadt. Und wenn du schon mal da bist, dann schau doch mal bei meiner Schwägerin vorbei, ihr Hund hat nämlich eine schlimme Pfote.”
Sie können sich nicht des Eindrucks erwehren, dass die Weibelin das ironisch gemeint hat. Das folgende wütende Gebrüll bestätigt Ihre Befürchtungen.
“Sag, bist du närrisch geworden? Rrrrraus!!!”
Nun, das war wohl nichts. Jetzt müssen Sie doch im Lager bleiben und 9 lesen.

211

Auch Radulf soll in Anbetracht der sommerlichen Hitze an Ort und Stelle bestattet werden. Aber die Weibelin entscheidet, dass sein Grab gesegnet werden soll, genau wie das Odilons. Deshalb will sie einen von euch nach Honingen schicken, um einen Geweihten des Totengottes Boron zu holen. Abgesehen davon kann ein wenig geistlicher Beistand den Lebenden nicht schaden, ebenso wenig wie etwas Fürbitte, damit niemand mehr zu Schaden kommt. Am liebsten wäre es der Weibelin, wenn der Geweihte bei den Holzfällern bleiben und regelmäßig Messen lesen würde.
Sei es, weil sie sich fürchten, das nächste Opfer zu sein, sei es, weil sie nur einmal etwas Anderes sehen wollen als Zelte und Baumstämme: Einige möchten unbedingt die Reise nach Honingen antreten, nämlich Efferdane, Linai, Binya, Parinor, Gwynna – und Sie. Die übrigen möchten oder müssen im Lager bleiben. Da die Weibelin so gerecht wie möglich sein will, lässt sie das Los entscheiden.
Würfeln Sie mit 1W6 und schauen Sie auf unten stehender Tabelle nach, wer nach Honingen gehen darf.

1: Efferdane	2: Linai	3: Binya
4: Parinor	5: Gwynna	6: Sie selbst

Wenn Sie ausgelost werden, gehen Sie zu 301, anderenfalls zu 300.

212

Wie verabredet treffen Sie sich am nächsten Morgen mit Schwester Merisa. Gemeinsam reisen Sie zum Lager, wo Sie vier Tage später ankommen.
Sie vermutet, dass noch mehrere Kameraden solche Karten aus Leder besitzen, wie Sie sie schon gefunden haben. Aber wer? Sie fragen bei
Gorm und Efferdane (232)
Gwynna und Parinor (57)
Firisa und Binya (242)
nach. Falls Sie glauben, sich damit nur zu blamieren, können Sie es bei 221 auch sein lassen.

213

“Bannbaladin, Bannbaladin”, sagen Sie und blicken Yasinde und Rasmund in die Augen.
“Du wolltest uns verzaubern, du ...”, fährt Rasmund Sie an. “Aber Rasmund, du Dummerchen”, unterbricht ihn Yasinde glückselig lächelnd. “Niemand will uns verzaubern. Wir sind alle Freunde.”
“Frau Weibelin, bei Euch ist es wohl gelungen.”
“Schweig!” Yasinde blitzt Rasmund zornig an.
“Aber ...”
“Das war ein Befehl, Soldat Algrein!”
Rasmund gehorcht, was Ihr Glück ist. Das hätte leicht ins Auge gehen können; gar nicht auszudenken, wenn der Zauber bei ihm gewirkt hätte und bei seiner Befehlshaberin nicht ... Sie beschließen, fürs Erste auf die Anwendung von Magie zu verzichten und gehen wieder an Ihre Arbeit. Sie möchten lieber nicht in der Nähe sein, wenn die Weibelin wieder zu sich kommt. Lesen Sie nun weiter bei 38.

214

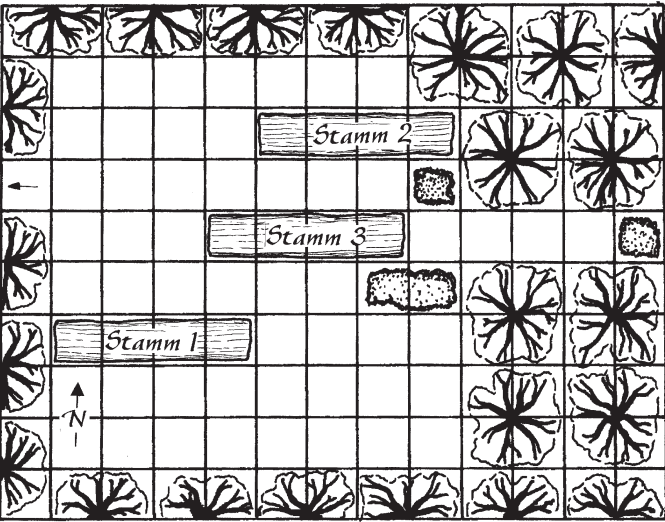
“Ja, dann schnappe ich mir die Serena, schließlich wurde ich ja nur knapp von Brin geschlagen. Ich werd’ sie schon zu trösten wissen.”
Odilon grinst und macht ein paar obszöne Gesten, dann gehen Sie beide wieder an die Arbeit.
Gehen Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und suchen Sie sich einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

215

Sie betrachten das Loch und murmeln: “Odem Arcanum.”
Tatsächlich strahlt die Grube in einem rötlichen Licht, wenn auch ganz schwach. Möglicherweise hat hier ein magischer Gegenstand gelegen. Doch jetzt ist er fort, und wo Sie ihn suchen sollen, wissen Sie nicht. Um die anderen nicht zu beunruhigen, beschließen Sie, Ihre Entdeckung zunächst für sich zu behalten. Gehen Sie zurück zu 245.

216

Die Situation stellt sich wie folgt dar:



Nun können Sie keinen Baumstamm mehr sinnvoll bewegen, auch ein Ersatzpferd würde nichts nutzen. Es bleibt also nur eins: an die Sägen und die Stämme zerkleinern. Sie können sich die Begeisterung Ihrer Kameraden über diese unnötige Mehrarbeit sicherlich vorstellen. Weiter geht’s bei 236.

217

Als Sie die Höhle erreichen, erinnern Sie sich, dass Sie diese ja schon zur Genüge untersucht haben. Da es dort drinnen nicht ungefährlich war, entschließen Sie sich, dieses Wagnis kein zweites Mal einzugehen, sondern Ihren Weg fortzusetzen.

218

Endlich lockert sich der mörderische Griff, und nach Ihrem letzten Schlag hängen die Wurzeln nur noch schlaff herab. Sie lösen die armdicken Stränge von Ihrem Hals. Sie möchten gern sofort die Höhle verlassen, doch zuerst müssen Sie wieder zu Atem kommen. Dann zerren Sie Radulfs Leichnam aus dem Alkoven, schultern ihn und eilen hinaus ins Freie, so schnell Sie können. Bei allen Zwölfgöttern, ist der Bursche schwer, denken Sie. Dass die Gänge so eng sind, macht Ihre Flucht auch nicht einfacher. Schließlich erreichen Sie doch das gleißende Tageslicht. Sie müssen blinzeln und es dauert eine Weile, bis sich Ihre Augen an die hellen Sonnenstrahlen gewöhnt haben.
Vor der Höhle warten Sie auf Linai, die auch nach einer Weile zu Ihnen stößt. Entsetzt blickt sie auf ihren toten Kameraden. Mit knappen Worten erzählen Sie ihr, was sich zugetragen hat. Ob sie Ihnen glaubt oder möglicherweise denkt, dass Sie Radulf erwürgt haben und die Male auf Ihrem Hals nur Zeichen seiner Gegenwehr sind, wissen Sie nicht. Linais Gesicht ist versteinert und zeigt keinerlei Regung.
Sie bauen eine Trage und schaffen den Toten ins Lager. Weiter geht’s bei 12.

219

Sie sehen Odilons Rucksack neben dem Ufer liegen. Im Bach hat sich ein schwerer Eichenstamm verkeilt. Ihre schlimmsten Vor-

ahnungen werden bestätigt, als Sie ans Wasser treten: Unter dem Stamm liegt Odilon, das Holz drückt ihn auf den Grund des Baches. So sehr Sie sich auch anstrengen, Sie vermögen den zentnerschweren Stamm nicht einen Fingerbreit zu bewegen. Und selbst wenn, Ihre Hilfe käme zu spät. Odilon ist schon längst ertrunken.
Was mag sich hier abgespielt haben? Wahrscheinlich ist, dass Odilon versucht hat, den verkanteten Stamm wieder frei zu bekommen. Diese Arbeit darf er allerdings nicht allein ausführen. Die Triftposten sind angewiesen, nicht eigenmächtig fest hängende Stämme wieder ins Fahrwasser zu bringen, sondern in einem solchen Fall Hilfe zu holen. Warum hat Odilon diese Bestimmung, die doch seiner eigenen Sicherheit diene, missachtet?
Zuerst wollen Sie sofort Alarm schlagen und die anderen Holzfäller holen, doch dann überlegen Sie es sich anders. Odilon ist ja nicht das erste Todesopfer seit Beginn der Rodungen, und wenn Sie vielleicht auch schon einen leisen Verdacht hatten, dass nicht alles mit rechten Dingen zugegangen war, sind Sie sich jetzt sicher, dass es sich nicht um Unfälle handelt. Und Sie sind fest entschlossen, diesen Morden auf den Grund zu gehen.
Deshalb, und nicht weil Sie Leichen fleddern wollen, werfen Sie einen Blick in Odilons Rucksack. Neben persönlichen Dingen finden Sie ein kleines Lederstück, das sich als alte Landkarte erweist, nachdem Sie es entfaltet haben. Diese Karte stecken Sie ein. (Schneiden Sie die Karte Nr. 2 aus dem Anhang aus.) Erst dann eilen Sie wieder zurück und berichten Ihren Kameraden, was geschehen ist.
Betroffen folgen Ihnen die anderen zur Unfallstelle. Die Weibelin befiehlt, dass Odilons Leichnam geborgen werden muss. Gorm schickt Sie ans untere Ende des Baumstamms. Sie sollen mit Firisa das Holz mit einem Seil sichern, damit es nicht sofort den Bach hinunter schießt, sobald die anderen es hinten gelockert haben. Das ist keine leichte Aufgabe. Sie müssen eine KK-Probe +1 bestehen. Gelingt diese, lesen Sie bei 126 weiter, anderenfalls bei 311.

220

Sie versuchen, ungesehen zwischen den Wachen durchzukommen. Allerdings ist in diesem Fall der Wunsch der Väter des Gedankens. Drei Wächter umstellen Sie, schubsen Sie ein wenig hin und her und beschließen dann, Ihnen ‘die Läuse aus dem Pelz zu klopfen’ – eine schmerzhaft Erfahrung, die Sie 1 LP (AA) bzw. 1W6 LeP (DSA) kostet. Danach lässt man Sie ins Lager.
Nach weiteren Ausflügen steht Ihnen nicht der Sinn. Sie fühlen sich müde und im wortwörtlichen Sinn zerschlagen und machen sich gleich auf die Suche nach einem Schlafplatz, den Sie im Abschnitt 256 finden.

221

Einige Tage vergehen, und das Verhängnis nimmt seinen Lauf. Gemeinsam mit Gorm und Efferdane sollen Sie den weiteren Verlauf der Trasse auskundschaften und Bäume markieren, die bevorzugt gefällt werden müssen. Als Sie einen steilen Hang passieren, hören Sie ein Grollen. Sie blicken nach oben und sehen eine Steinlawine auf sich zurollen.
Ihr Warnruf kommt zu spät; Efferdane und Gorm werden töd-

lich getroffen, während Sie nicht die kleinste Schramme abbekommen. Sie danken Boron dafür, dass er Sie verschont hat. Der Tod Ihrer Kameraden erfüllt Sie mit Entsetzen, doch der kühle Verstand obsiegt schließlich im Widerstreit der Gefühle. Sie durchsuchen die beiden, ob sie auch Karten bei sich hatten – und siehe da, Sie werden fündig. Efferdane hat die Karte 4 im Rucksack und Gorm die Karte 5 in einer Tasche seines Wamses. Rasch stecken Sie das Leder ein und gehen zurück zum Lager. Sie haben Angst, denn es ist nun nicht das erste Mal, dass Sie die schlimme Botschaft überbringen. Tatsächlich schlägt Ihnen offene Feindseligkeit entgegen, doch Schwester Merisa nimmt Sie in Schutz. Lesen Sie weiter bei 291.

222

“Du ... du wolltest mich verzaubern”, stammelt Ihr Opfer und blickt Sie ungläubig an. Dann dreht es sich um und rennt weg. Möchten Sie es verfolgen? (209)
Oder lassen Sie es laufen und kehren zurück zum Lager? (51)

223

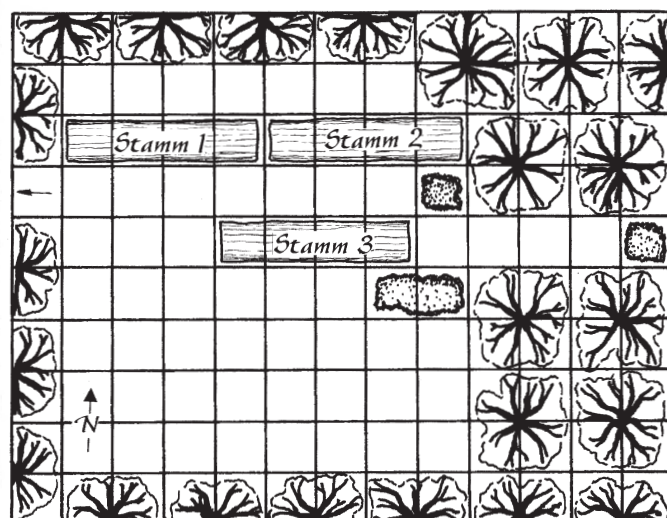
“Oh, glaubt ihr im Ernst, dass ich mich wie ein Lamm zur Schlachtbank führen lasse? Ich werde mein Leben teuer verkaufen.”
Wenn Sie den Zauber HORRIPHOBUS beherrschen, können Sie ihn anwenden, sofern Sie genug Astralpunkte haben. (35)
Wenn Sie lieber mit blankem Stahl kämpfen möchten, dann gehen Sie zu 296.

224

Sie schnippsen mit dem Finger und sagen: “Flim Flam Funkel.” Über Ihrer linken Hand erscheint eine leuchtende Kugel, die den Raum erhellt. Doch auch in diesem magischen Licht ist nichts Besonderes zu erkennen. Streichen Sie sich 1 Astralpunkt ab und kehren Sie zurück zu 245.

225

Die Situation stellt sich wie folgt dar:



Diese Situation ist sogar noch schlechter als die Ausgangslage – damit ist alle bisherige Arbeit Verschwendung gewesen.

Sie können sich denken, was das für Begeisterungstürme auslöst. Weiter geht's bei 236.

226

Ihre letzten Münzen gehen für ein Bett in einem Schlafsaal in einer heruntergekommenen Spelunke drauf. Am nächsten Morgen packen Sie nach einem spärlichen Frühstück Ihre Siebensachen und machen sich auf zum Südtor.
“He, du, bleib mal stehen!”, ruft die Wache zu Ihnen herüber. Sie machen noch ein paar rasche Schritte in der Hoffnung, in schnellem Lauf durch das Tor aus der Stadt entkommen zu können, doch Ihre Rechnung geht nicht auf.
Die Wächter packen Sie am Schlafittchen. “Blaues Auge, zer-schlagene Nase, das passt alles auf die Beschreibung, die uns die Rastburger gegeben hat.”
Sie haben recht vermutet, die Frau kann Ihnen mehr Ärger machen, als Sie vertragen können. Eine Gegenüberstellung schafft Klarheit, und Sie werden in den Schuldurm verbracht. Von hier aus haben Sie zwar einen famosen Blick über Honingen, doch können Sie dem schon bald nichts mehr abgewinnen. Im Herbst aber lässt man Ihren Helden frei. Nur ist es für ihn dann leider für dieses Abenteuer zu spät.
Möglicherweise können Sie sich mit dem Zauber FORAMEN auch schon vorher selbst befreien. Dann können Sie Ihren Helden in andere Abenteuer führen.
Wählen Sie also einen neuen Recken oder eine starke Kämpin aus und beginnen Sie im Abschnitt 1 erneut.

227

Mit dem letzten Tropfen Blut rinnt auch das Leben aus Ihnen hinaus. Die dunkle Stille von Borons Totenreich umfängt Sie gnädig. Ob Ihr Tod einen Sinn hatte, ob der Mörder nun weiter sein Unwesen treibt, oder Sie vielleicht gänzlich falsch gelegen haben und Ihr Tod völlig sinnlos war? Diese Fragen stellen sich hier, wo irdische Belange völlig ohne Bedeutung sind, nicht mehr.
Wenn Sie sie aber doch beantwortet haben möchten, dann gibt es nur einen Weg: Wählen Sie einen neuen Helden aus und beginnen Sie das Abenteuer erneut im Abschnitt 1.

228

Sie sehen die Sinnlosigkeit Ihres Tuns ein und senken die Waffe. Yasinde und Rasmund fesseln Sie, am nächsten Morgen bringen Sie der Soldat und die Jägerin Hela nach Honingen. Dort verbringen Sie eine Nacht im Kerker, dann überstellt man Sie dem Tempel des Totengottes Boron. Doch auch hier bleiben Sie nur eine Nacht. Am nächsten Morgen treten Sie eine längere Reise in ein Kloster der Noioniten an. Offensichtlich hält man Sie für geistig verwirrt und versucht, Ihre Seele zu heilen. Alle Beteuerungen, dass Sie nicht verrückt seien, werden mit einem begütigenden, ruhigen “Jaja” beantwortet.
Nach Jahren werden Sie endlich als ‘geheilt’ entlassen. Für die bislang gewonnene Erfahrung dürfen Sie sich 3 AP (AA) bzw. 30 AP (DSA) gutschreiben.
Nun werden Sie vielleicht ahnen, dass Sie noch nicht alle Geheimnisse des Waldes der Gräber gelüftet haben. Daher sollten Sie mit einem frischen Helden im Abschnitt 1 neu beginnen.



229

Den stechenden Schmerz in der Schulter spüren Sie kaum noch. Sie werden rasch ohnmächtig und dämmern ins Totenreich hinüber. Ob Ihr Ende einen Sinn hatte, wissen Sie nicht, und dort, wo Sie jetzt sind, hat das auch keine Bedeutung mehr. Eines ist jedoch gewiss: Die Holzfäller werden Ihr Opfer nicht vergessen und bereiten Ihnen eine ehrenvolle Bestattung.
So traurig der Tod eines Helden auch sein mag, Sie müssen jetzt nach vorn blicken. Suchen Sie sich einen neuen Helden aus und beginnen im Abschnitt 1 das Abenteuer erneut.

230

Nach der Abendandacht, die Merisa abgehalten hat, schlafen alle Holzfäller besonders gut. So eine Gelegenheit kommt nicht so rasch wieder, das steht fest. Wir hoffen, dass Sie gut gewählt haben. Wollen Sie Ihre Entscheidung noch einmal überdenken, dann gehen Sie zurück zu 238 und wählen ein anderes Paar aus. Das Zelt von Gwynna und Parinor steht nicht so weit hinten wie das von Binya und Firisa, aber leider nicht weit genug entfernt von Hela, die heute Nacht Wache hält. Die Jägerin hat gute Augen und Ohren, es wird nicht leicht sein, ihre geschärften Sinne zu überlisten. Doch das Glück ist auf Ihrer Seite. Irgendwo ruft ein Käuzchen, und Hela, die sich offenbar schrecklich langweilt, antwortet. So entsteht ein Wettstreit zwischen der Jägerin und einem Waldkauz, der sein Revier gegen den vermeintlichen Eindringling verteidigen will. Die Gelegenheit müssen Sie ausnutzen.

● **AA:** Legen Sie eine GE-Probe+1 ab, wenn Sie die Fertigkeit *Schleichen* haben, anderenfalls eine GE-Probe+8.
● **DSA:** Legen Sie eine Schleichen-Probe+1 ab.
Schlägt die Probe fehl, gehen Sie zu 13, bei einem Erfolg lesen Sie 312.

231

“Ach, Dummschwatz. Wem sollte man denn so was zu-trauen? Ich rate dir, dich nicht da hinein zu verrennen und keinen Unfrieden zu stiften.”
Gwynna tippt sich mit dem Finger an die Stirn. Sie ist Ihnen zukünftig gegenüber etwas reserviert und, falls sie vorher ‘freundlich’ war, nun ‘neutral’ gesinnt. Falls Sie den Zauber BANNBALADIN beherrschen, können Sie ihn anwenden. Gelingt die Zauberprobe, dann ist Ihnen Gwynna auch weiterhin freundlich gesinnt. Misslingt der Spruch, gehen Sie zu 222. (DSA: Die MR entnehmen Sie bitte dem Abschnitt 324.)
Kehren Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und wählen Sie einen anderen Gesprächspartner aus. Falls Sie schon mit zwei Kameraden gesprochen haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

232

“Was für Karten?”, fragt Gorm, und Sie merken genau, dass er etwas vor Ihnen verbirgt.
“Du weißt genau, wovon ich rede”, antworten Sie. “Alte Karten auf Leder. Ich brauche sie. Ihr alle seid in höchster Gefahr.”

Wenn Ihnen Efferdane und Gorm freundlich gesinnt sind, lesen Sie weiter bei 184.
Ist Ihnen nur Gorm freundlich gesinnt, dann gehen Sie zu Abschnitt 58.
Falls Ihnen nur Efferdane freundlich gesinnt ist, müssen Sie 101 lesen.
Sind hingegen beide feindlich oder neutral, kommen Sie auch mit Bitten, Betteln und Argumenten nicht weiter, und es bleibt uns nichts weiter übrig, als Sie an 221 zu verweisen.
Möglicherweise können Sie die beiden auch durch die Art Ihres Vortrages beeinflussen.
● **AA:** Legen Sie eine KL-Probe ab.
● **DSA:** Legen Sie eine CH-Probe ab.
Gelingt diese, dann dürfen Sie 184 lesen.

233

Sie sehen Fußstapfen, offenbar von zwei Menschen. Die beiden haben sicher keine Ballschuhe getragen, sondern grobe Stiefel. Es müssen sogar so klobige Dinger sein, wie sie sich nicht einmal der tumbeste Bauer anziehen würde. Sie folgen der Fährte und hören nach einer kurzen Weile Stimmen. Mit angehaltenem Atem lauschen Sie, können aber kein Wort verstehen. Es dauert eine Weile, bis Sie bemerken, dass Ihr Nichtverstehen nicht an Entfernung oder Blätterrauschen und Vogelgesang liegt, sondern daran, dass die Belauschten eine Ihnen völlig fremde Sprache sprechen. Es ist schon wahrlich ein krudes Gekrächze und Geknurre, was da an Ihr Ohr dringt, und Sie fragen sich, ob so etwas überhaupt aus einem menschlichen Mund stammen kann.

Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, müssten Sie aber schon sehen, wer dort redet. Das wiederum geht nur, wenn Sie sich anschleichen. Wollen Sie davon Abstand nehmen, dann gehen Sie direkt zu 45. Falls Sie aber das Wagnis eingehen möchten, ist 174 der richtige Ort für einen mutigen Helden wie Sie.

234

Falls die Weibelin oder die anderen Holzfäller jemals einen Groll gegen Sie gehegt haben sollten, so ist dieser jetzt verfliegen. Aus Honingen kommen einige neue Holzfäller, die den Trupp verstärken sollen, und die Arbeiten werden wieder aufgenommen und schreiten rasch voran, doch kommen sie in diesem Jahr nicht mehr zum Abschluss. Als der erste Schnee fällt, was heuer sehr früh ist, werden Sie entlassen. Sie bekommen Ihren Lohn ausgezahlt: 35 Silbertaler sowie Wurst, Käse und Speck soviel Sie tragen können.

Merisa bleibt nicht so lange bei den Holzfällern. Sie sorgt noch dafür, dass die Gebeine an der Ruine mit dem Segen des Gottes bestattet werden, dann kehrt sie wieder nach Honingen zurück. Von Ihnen verabschiedet sie sich besonders herzlich. Sie bittet Sie, sie noch auf einen kleinen Spaziergang zu begleiten, um ein wenig mit Ihnen zu plaudern.

“Sag, hast du nicht viele Dinge an dich genommen, die dir gar nicht gehören?”

Verlegen blicken Sie zu Boden.

“Sie gehören Menschen, die schon längst nicht mehr unter den Lebenden wandeln”, führt sie weiter aus. “Und wo wären sie dann besser aufgehoben als im Haus des Gottes, in dessen Hallen die Seelen der ursprünglichen Besitzer wandeln? Bedenke, mit welchen zahlreichen Gnaden dich der Herr des Totenreiches beschenkt hat.”

Mit Boron legt man sich besser nicht an, beschließen Sie, und führen Merisa zu Ihren Verstecken. Sie teilt Ihnen mit, dass sie die Dinge abholen lassen wird. Aber als Lohn für Ihre Ehrlichkeit dürfen Sie sich aus der folgenden Liste etwas aussuchen (natürlich nur, wenn Sie diesen Gegenstand auch gefunden haben):

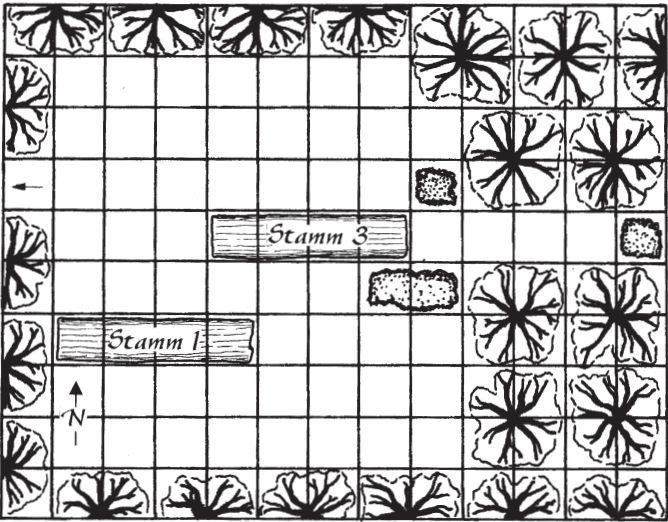
- einen Rubin für 20 Silbertaler
- zwei Kupferpokale für je 10 Silbertaler
- einen silbernen Dolch für 25 Silbertaler (eine reine Schmuckwaffe, die zum ernsthaften Kampf nicht taugt)

Doch nun kommen wir zum wichtigsten Lohn eines echten Helden: den Abenteurpunkten. Für jedes Mitglied der ursprünglichen Truppe (hier sind auch die Weibelin, der Soldat und die Jägerin eingeschlossen), das noch lebt und auch noch dabei ist, gibt es 1 AP (AA) bzw. 10 AP (DSA), für jedes Kartenteil in Ihrem Besitz erhalten Sie auch 1 AP / 10 AP.

Wir hoffen, dass Ihnen das Abenteuer gefallen hat. Das Heft müssen Sie nun nicht im Schrank verstauben lassen. Spielen Sie die Geschichte doch mit einem anderen Helden durch, der andere Fertigkeiten und Eigenschaften hat. Oder versuchen Sie, den Wald der Gräber zum Gruppenabenteuer umzustellen und als ein solches zu leiten.

235

Dieser Zug war klug gewählt. Sie sind kurz vor dem Ziel, geben Sie gut Acht, dass Sie es nicht aus den Augen verlieren. Die Situation stellt sich wie folgt dar:



Wie geht es weiter?

Stamm 1: 2 Felder längs nach Osten (11).

Stamm 3: 1 Feld quer nach Norden (240).

236

Die anderen Holzfäller sind sauer. Ihr Einwand, dass sie sich ja auch selbst etwas hätten überlegen können, wird abgeschmettert: Ihnen ist das Denken befohlen worden, Ihren Kameraden das Arbeiten. Schlagen Sie den Abschnitt 324 auf und würfeln Sie mit 1W6 für jeden Holzfäller (mit Ausnahme von Gorm, denn der bekommt von dem Ganzen ja nichts mit). Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 bleibt alles, wie es war, bei 3 bis 6 ist derjenige, der Ihnen bisher freundlich gesinnt war, jetzt neutral, und derjenige, der neutral war, nun Ihnen gegenüber feindlich eingestellt. Lesen Sie anschließend weiter bei 239.

237

Auf allen Vieren kriechen Sie zwischen den Zelten hindurch und erreichen glücklich das Unterholz und Buschwerk. Hier können Sie nicht mehr gesehen, wohl aber noch gehört werden, wenn Sie sich ungeschickt anstellen. Aber auch diese letzte Hürde nehmen Sie noch mit Leichtigkeit, und dann steht Ihrer Reise nach Honingen nichts mehr im Weg. Lesen Sie weiter bei 16.

Ach ja: Falls Sie einen Schatz gefunden und versteckt haben, konnten Sie ihn ob Ihres raschen Aufbruchs natürlich nicht mitnehmen.

238

Am Morgen treffen Sie noch einmal kurz auf Merisa. Sie erzählt Ihnen noch rasch, dass die Weibelin sie wegen der mysteriösen Vorfälle bei den Holzfällern hat rufen lassen. Danach verlassen Sie Honingen, um so schnell wie möglich zum Lager zu wandern. Dabei gönnen Sie sich nur die nötigste Rast und verausgaben sich so sehr, dass keine Regeneration möglich ist. Zwar können Sie sich bei den Holzfällern nicht mehr sehen lassen, aber Sie wollen versuchen, aus dem Verborgenen heraus die Morde aufzuklären und Schlimmeres zu verhindern.

Nach drei Tagen haben Sie Ihr Ziel erreicht. Am nächsten Abend trifft auch die Geweihte im Lager ein. Sie wird im Zelt der Weibelin untergebracht.

Nach dem Abendessen hält sie eine kurze Andacht, an der auch Sie teilnehmen – wenn auch abseits der anderen im Verborgenen. Vermuten Sie noch weitere Karten bei den Holzfällern? Wenn ja, dann müssen Sie sie in Ihren Besitz bringen, denn sie könnten der Schlüssel sein, den Sie benötigen.

Nur: Wo sollen Sie suchen?

Bei Binya und Firisa? (173)

Bei Gorm und Efferdane? (124)

Bei Gwynna und Parinor? (230)

Falls Sie das aber nur für ein unnötiges Risiko halten, gehen Sie gleich zu 185.

239

Wieder vergehen zwei Wochen ohne besondere Vorkommnisse (regenerieren nicht vergessen, falls nötig). Der Sommer hat Einzug gehalten, und die Hitze macht Ihnen schwer zu schaffen, von den Mückenschwärmen und den Ameisen und den zahllosen Erdwespennestern ganz zu schweigen.

Eines Morgens gibt es Aufruhr im Lager: Radulf ist fort. Seine Zeltnachbarn erzählen, dass er gestern Abend noch einmal weggegangen ist. Ob er noch einmal zurückgekommen ist, wissen sie nicht, denn sie sind rasch eingeschlafen. Die Weibelin bestimmt, dass Sie zusammen mit Linai Radulf suchen gehen sollen.

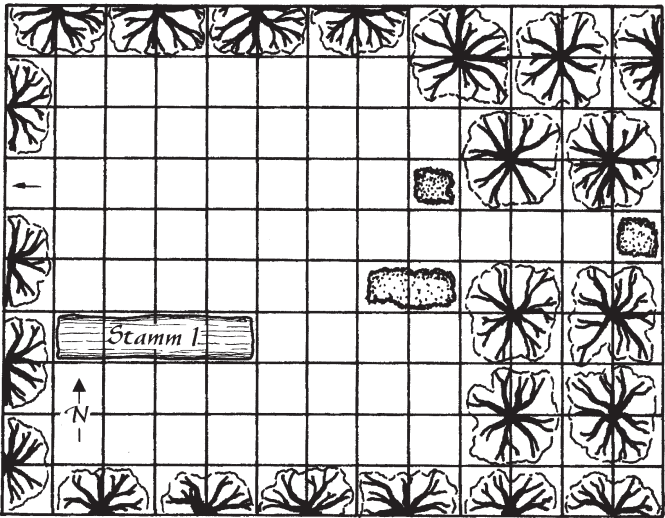
Aus folgender Liste können Sie sich im Lager zwei Ausrüstungsgegenstände aussuchen und zu der Ausrüstung, die Sie ohnehin besitzen, hinzufügen: Hammer und Nägel, Kletterhaken, Seil (10 Schritt lang), 3 Fackeln nebst Feuerstein und Zunder, Axt, Säge, Hufeisen, Lederriemen (2 Schritt lang), Pergament und Kohlestift, Pfanne, Wolldecke, Nähzeug

Vom Lager aus begeben Sie sich in Richtung Norden. Nach einer Weile beschließen Sie, sich von Firisa zu trennen. Sie gehen nach rechts und Firisa nach links. Sie wollen einen Bogen schlagen und sich wieder treffen.

Nach einer Weile kommen Sie an einen Ort, der Ihre Aufmerksamkeit erregt. Eine Höhle führt in einen Felsen, links daneben stehen zwei ausnehmend mächtige Tannen, rechts eine. Möchten Sie die Höhle untersuchen (26) oder weitergehen (268)?

240

Stamm 3 lässt sich jetzt leicht herausziehen, und Sie haben es fast geschafft. Die Situation stellt sich nun wie folgt dar:



Überlegen Sie genau, wie Sie ziehen:

Stamm 1: 3 Felder quer nach Norden (114)

Stamm 1: 2 Felder längs nach Osten (318)

241

“Frau Weibelin, Frau Weibelin!”

Die Angerufene bleibt stehen und dreht sich zu Ihnen um.

“Frau Weibelin, Efferdane hatte eine Vision. Sie hat gesagt, dass finstere Götzendiener aus der Erde brechen würden und wir alle des Todes sind. Wir müssen die Rodung abbrechen.”

Die Weibelin legt freundschaftlich den Arm um Ihre Schulter.

“Ach, weißt du, nach dem zehnten Humpen Ferdoker Starkbier hatte ich auch schon manche Vision. Und nun geh wieder an deine Arbeit. Und untersteh dich, die anderen in Angst und Schrecken zu versetzen mit deinem Geschwätz.”

Das war deutlich. Sie gehen besser wieder zurück zu 68 und suchen sich eine andere Option aus.

Andererseits – was ist, wenn Efferdane Recht hatte und nun das Unglück über euch hereinbricht, weil Sie alles ausgeplappert haben? Wenn Sie fliehen wollen, können Sie das bei 118 tun.

242

“Häh? Von was für Karten redest du?“, fragt Firisa zänkisch, und Binya schaut Sie an, als ob Sie nicht recht bei Trost wären. Wer auch immer die Karten hat, er wird sie Ihnen nicht freiwillig geben, da sind Sie sich sicher, und geben die Fragerei auf. Lesen Sie weiter bei 221.

243

Vorn haben Sie im Saum nichts gefunden, bleibt noch die Rückseite. Da es mehr als pietätlos wäre, die Leiche einfach auf den Bauch zu drehen, müssen Sie also unter Brins Körper fassen und sich langsam vortasten. Rasmund dreht Ihnen glücklicherweise den Rücken zu – drehte, muss man eigentlich sagen, denn jetzt wendet er sich langsam um. Das Licht Ihres Wachfeuers würde ausreiche, dass der Soldat erkennt, was vor sich geht. Sie müssen so schnell wie es geht die Hand wieder herausziehen. Bei allen Zwölfgöttern, der macht sich doch mit Absicht so schwer, dieser Brin! So sehr Sie auch ziehen, Sie hängen fest. Da gibt es nur noch eins. Sie beugen sich über Ihren toten Kameraden. Vielleicht glaubt Rasmund nun, dass Sie Brin beweinen.

Der Soldat schaut sehr lange herüber, dann wendet er sich wieder ab. Ihre List war erfolgreich. Sie tasten weiter und fühlen tatsächlich etwas. Nichts Hartes, sondern etwas Weiches, Stoff oder Leder vielleicht.

Möchten Sie den Saum auftrennen und herausholen, was immer sich darin verbirgt? Dann lesen Sie weiter bei 94. Falls Ihnen das Risiko zu groß ist, gehen Sie zurück zu 282 oder 135 oder einem anderen Abschnitt, der Ihr vorheriger Ausgangsort gewesen ist.

244

“Nichts Anderes habe ich von dir erwartet.”

Das ist die höchste Stufe Lob, zu der die Weibelin fähig ist, wie es scheint. Mit vor Stolz geschwellter Brust treten Sie vor.

“Du sollst uns dann fortan anführen“, setzt die Offizierin noch eines drauf.

Sie leiten den Trupp zu der Stelle, wo Sie die Stimmen zum ersten Mal vernommen haben. Dann heißt es, nach Spuren zu suchen.

● **AA:** Legen Sie eine KL-Probe ab, wenn Sie die Sonderfertigkeit Fährtensuche haben, falls nicht, muss es schon eine KL-Probe+7 sein.

● **DSA:** Legen Sie eine Fährtensuchen-Probe ab.

Gelingt die Probe, geht es bei **162** weiter, sonst bei **251**.

245

Endlich haben Sie es geschafft, den Kampf ins Freie zu verlagern. Nun stürzen sich die Weibelin und Ihre Kameraden auf die Bestie und machen ihr den Garaus. Man verbindet notdürftig Ihre Wunden, dann machen Sie sich an die Durchsuchung der Hütte. Im Inneren gibt es nichts von Wert. Den größten Platz nehmen drei Schlafstätten aus Reisig, Moos und Laub ein. Daneben liegt noch ein Holzspeer.

Als Sie das Nachtlager durchstöbern, entdecken Sie ein kleines Loch, vielleicht zwei Spann im Geviert groß und einen guten Spann tief. Hier ist wohl irgend etwas für die Orks Wertvolles versteckt gewesen, deshalb ist der Hund auch erzogen worden, seinen Posten nicht zu verlassen. Was auch immer im Loch gelegen haben mag, wissen Sie nicht.

Vielleicht möchten Sie zaubern? Ein Spruch sei Ihnen gegönnt, welcher soll's denn sein? FLIM FLAM (224), SOMNIGRAVIS (288) oder ODEM ARCANUM (215)? Legen Sie eine Probe ab, ob der Zauber gelingt, und gehen Sie dann zu den angegebenen Abschnitten. Schlägt die Probe fehl, lesen Sie einfach unten weiter (vergessen Sie aber nicht, dass Sie trotzdem Astralpunkte verbraucht haben).

Die Weibelin entscheidet, dass die Hütte abgebrannt werden soll, und Sie kommen diesem Befehl nur zu gern nach. Danach suchen Sie die Umgebung noch einmal nach Spuren ab, jedoch ohne Erfolg. So macht sich die kleine Streitmacht wieder auf den Weg ins Lager. Weiter geht's bei **165**.

246

Sie zerren den toten Körper aus dem Alkoven, nehmen ihn auf die Schulter und machen sich auf in Richtung Ausgang. Der Bursche ist ganz schön schwer, und die engen Gänge machen es Ihnen auch nicht eben leichter. Endlich treten Sie ans Tageslicht und können Ihre Last erst einmal ablegen. Es dauert eine Weile, bis sich Ihre Augen wieder an das helle Gleißn gewöhnt haben.

Nun sitzen Sie da und warten auf Linai. Sie ist entsetzt, als sie ihren leblosen Kameraden sieht. Sie erzählen ihr in knappen Worten, wo Sie Radulf gefunden haben. Ob Ihnen Linai die Geschichte glaubt oder womöglich denkt, dass Sie Radulf erwürgt haben, vermögen Sie aus ihrem versteinerten Gesicht nicht abzulesen. Gemeinsam bauen Sie eine Trage und schaffen den Toten ins Lager zu **12**.

247

Sie bitten darum, diese Nacht bei den sterblichen Überresten des Jünglings wachen zu dürfen, weil Sie sich für seinen Tod besonders verantwortlich fühlen. Falls Ihnen mehr als die Hälfte der Holzfäller feindlich gesinnt sind, verwehrt man Ihnen diese Bitte

und Sie müssen **97** lesen. Anderenfalls kommt man bei **14** Ihrer Bitte nach.

248

Sie glauben, selbst auf die Entfernung das schmatzende Geräusch zu vernehmen, mit dem sich der Pfeil ins Fleisch Ihres Opfers bohrt. Es stürzt zu Boden; fortlaufen kann es Ihnen nun nicht mehr. Lesen Sie weiter bei **19**.

249

Dass Sie gezaubert haben, haben die abergläubischen Holzfäller zum Glück nicht bemerkt – wer weiß, was sie sonst mit Ihnen angestellt hätten. Allerdings sind sie der Meinung, dass Sie nichts unternommen haben, um Brin und Grordan zu retten. Sie schneiden Sie für den Rest des Tages. Wer Ihnen vorher neutral gegenüberstand, ist jetzt feindlich, wer freundlich war, ist jetzt neutral. Ändern Sie dies entsprechend im Abschnitt **324**. Da Brin und Grordan tot sind, können Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers natürlich nicht mehr mit ihnen reden. Wenn Sie an einen entsprechenden Abschnitt verwiesen werden, müssen Sie eine andere Option wählen.

Es dauert Stunden, bis die Eiche soweit zersägt ist, dass Brins und Gordans Leichname geborgen werden können. Der alte Holzfäller wird sofort mit Steinen bedeckt und man spricht ein kurzes Gebet für ihn – er hat zu Beginn der Arbeiten den Wunsch nach einer solch einfachen Bestattung geäußert.

Schließlich senkt sich die Nacht über das Lager. Lesen Sie weiter bei **141**.

250

Richtig. Den Steinkreis haben Sie gesehen, nachdem Sie Odilons Leiche gefunden haben. Jetzt haben Sie eine Landmarke und können sich auf der Karte orientieren. Lesen Sie weiter bei **254**.

251

Ein kurzes Stück können Sie den Spuren der Orks noch folgen, dann sind sie nicht mehr zu erkennen. So kehren Sie unverrichteter Dinge wieder zurück ins Lager. Lesen Sie weiter bei **165**.

252

Sie sollen mit Gwynna den Weg zum Bach, wo die Stämme zu Flößen gebunden werden, vom Unterholz befreien. In letzter Zeit ist das Holz immer wieder hängen geblieben und konnte selbst von zwei Rückepferden nicht frei gezogen werden. Sie fragen Gwynna, was sie über Brin weiß.

“Brin, Odilon, Radulf und ich, wir kommen alle aus Vairnheim. Brin war der Sohn des reichsten Bauern, Radulf war recht arm dran. Die Äcker seiner Mutter waren klein, weit verstreut und steinig. Die drei Burschen haben alle um die Dorfschönheit Serena geworben, und Brin hat sie bekommen. Odilon war kein schlechter Verlierer, aber Radulf konnte das nicht so recht verwenden.”

Möchten Sie das Gespräch fortsetzen? Falls ja, dann gehen Sie zu **34**, falls nicht, gehen Sie zurück zu **100**, oder zu **68**, wenn Gwynna schon Ihre zweite Gesprächspartnerin ist.

253

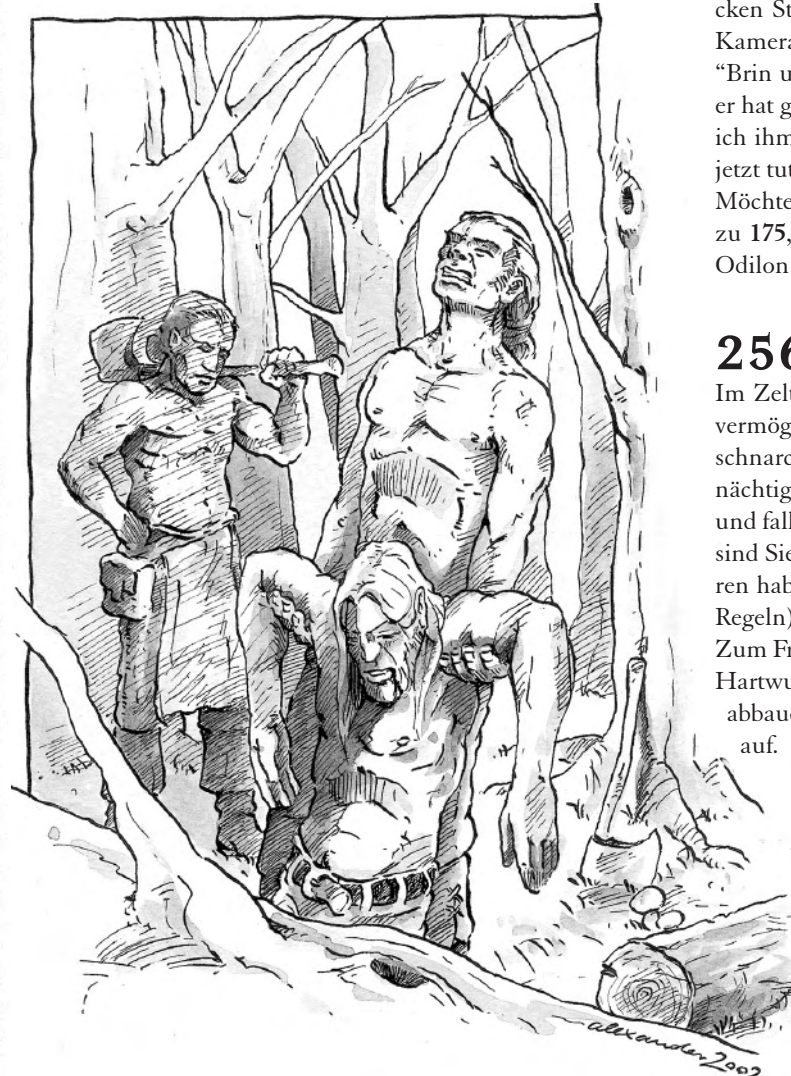
Sie rennen und brüllen, was Ihre Lungen hergeben. Brin und Grordan bemerken erst Sie und dann das Verhängnis, das über sie hereinzubrechen droht. Die beiden springen auf und versuchen zu fliehen. Als Sie das sehen, machen Sie sofort kehrt und versuchen, sich auch außer Gefahr zu bringen. Doch ein Ast bricht ab, wird durch die Luft geschleudert und streift Sie im Fallen an der Schulter. Sie verlieren 1 LP (AA) bzw. 1W6+2 LeP (DSA). Falls Sie damit Ihre letzten Lebenspunkte verlieren, lesen Sie nicht weiter, sondern gehen direkt zu **22**.

Als Sie aus der kurzen Benommenheit erwachen, sehen Sie, wie Ihre Kameraden und die Weibelin um den gestürzten Baum stehen und schweigen. Dann erkennen Sie Grordan, der sich eine Träne aus dem Auge wischt. Brin hat es nicht geschafft, das ist Ihnen sofort klar.

Ihr heldenhafter Einsatz ist den anderen nicht entgangen. Falls sie Ihnen feindlich gegenüberstanden, sind sie jetzt neutral, falls sie neutral waren, sind sie jetzt freundlich. Ändern Sie das entsprechend im Abschnitt **324**.

Es dauert Stunden, bis man so viele Äste von der Eiche abgesägt hat, dass man Brins zerschmetterten Leichnam bergen kann. Lesen Sie nun weiter bei **141**.

Noch ein Wort zum Schluss: Da Brin tot ist, können Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers natürlich nicht mehr mit ihm reden. Wenn Sie an einen entsprechenden Abschnitt verwiesen werden, müssen Sie eine andere Option wählen.



254

Sie können anhand der Karte wandern, wohin immer Sie wollen (natürlich immer nur auf Kartenstücke, die Sie schon besitzen). Sie beschließen dabei, die eingezeichneten Wege zu benutzen, damit Sie sich nicht verlaufen. Wenn immer Sie ein neues Kartenstück betreten, schlagen Sie bitte den Abschnitt **323** (notieren Sie sich diese Nummer) auf und schauen, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.

Auf der Karte sind verschiedene besondere Orte eingezeichnet, daneben befinden sich Nummern. Diese müssen Sie von hinten nach vorn lesen, dann geben sie den Abschnitt an, den Sie aufsuchen müssen, um diesen Ort genauer zu untersuchen. Vergessen Sie aber nicht, dass Sie nicht fliegen können, sondern entlang der Wege gehen müssen, dabei Kartengrenzen überschreiten und Zufallsbegegnungen auswürfeln müssen.

Wenn Sie eine Örtlichkeit untersucht haben, wandern Sie einfach auf der Karte weiter. Sie werden nicht mehr an weitere Abschnitte verwiesen.

Sie befinden sich nun an der Wegkreuzung in Karte 4. Auf geht's zur Suche nach dem Geheimnis des Waldes der Gräber.

Wenn Sie unterwegs nicht mehr weiterwissen, können Sie jederzeit im Abschnitt **30** aufgeben.

255

Etwas abseits von den anderen zersägen Sie mit Odilon einen dicken Stamm. Als Sie eine kleine Pause machen, spricht Sie Ihr Kamerad auf Brins Tod an.

“Brin und ich, wir haben um dasselbe Mädchen geworben, und er hat gewonnen. Damals, als sie sich entschieden hatte, da hätte ich ihm gegönnt, von einem Baum erschlagen zu werden. Aber jetzt tut er mir Leid. Schrecklich, das.”

Möchten Sie das Gespräch fortsetzen? Falls ja, dann gehen Sie zu **175**, falls nicht, gehen Sie zurück zu **100**, oder zu **68**, wenn Odilon schon Ihr zweiter Gesprächspartner ist.

256

Im Zelt liegen schon zwei Gestalten – ob Frauen oder Männer vermögen Sie in der Dunkelheit nicht zu sagen. Die Gesellen schnarchen fürchterlich, aber Sie haben schon mal schlechter genächtigt. Auf dem letzten freien Lagerplatz strecken Sie sich aus und fallen bald in einen tiefen Schlummer. Am nächsten Morgen sind Sie frisch und ausgeruht (falls Sie schon LP oder ASP verloren haben, regenerieren Sie in dieser Nacht nach den normalen Regeln).

Zum Frühstück gibt es ein kräftiges dunkles Brot sowie Käse und Hartwurst. Danach müssen Sie und Ihre Kameraden die Zelte abbauen, und schließlich bricht der Trupp zum Abschnitt **21** auf.

257

Wen verdächtigen Sie denn?

Odilon (205)

Radulf (151)

Grordan (56)

Weibelin Yasinde

und den Soldaten Rasmund (112)

258

Mit Wutgebrüll stürmen Sie auf den Knochenmann ein und greifen ihn an.

● AA: Skelett				
AT 10	PA 2	LE 4		
● DSA: Skelett				
Schwert: INI 10+W6	AT 8	PA 2	TP 1W+4	
LeP 20	KO –	RS 1		
Skelette sind nur mit stumpfen Waffen wirksam zu bekämpfen, alle anderen Waffen richten nur den halben Schaden an.				

Wenn Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn einmal im Kampf anwenden.
Wenn Sie siegen, lesen Sie weiter bei **181**, sinkt Ihre LE auf 0, führt Sie Ihr Weg unausweichlich zu **297**.

259

Nach einigen Metern treffen Sie auf die erste Kaverne. Möchten Sie diese betreten (26) oder den Gang nach Osten nehmen (191)?

260

Nachdem Sie eine Weile einem Tunnel gefolgt sind, betreten Sie die bisher größte Höhle. Sie misst gut und gerne fünfzehn auf fünf Schritt und ist vier Schritt hoch. Der Schein Ihrer Fackel vermag kaum, sie zur Gänze auszuleuchten. Nur schemenhaft können Sie erkennen, dass die Höhle drei Ausgänge hat: im Südwesten, im Südosten (durch einen der beiden sind Sie hereingekommen) sowie im Osten. Außerdem ist im Nordwesten ein finsterer Winkel, den Sie von Ihrer Position aus nicht ausleuchten können.
Neben den Flechten und den schon bekannten weißen Spinnen wachsen auf dem Boden fingerlange Pilze mit spitzen, blasslila und ockerfarbenen Hüten. Als Sie diese näher betrachten, stellen Sie fest, dass einer von ihnen angefressen ist. Unter der Fraßstelle liegt eine tote Maus. Nach dieser Entdeckung nehmen Sie von einer Pilzmahlzeit lieber Abstand.
Falls Sie sich bisher gefragt haben, wovon die Spinnen hier leben, sehen Sie es nun. Sie fressen den kleinen Mäusekadaver. Den Schwanz haben sie schon bis auf die winzigen Knöchelchen abgenagt.
Möchten Sie die Halle wieder verlassen? Durch welchen Ausgang? Durch den im Südwesten (259), den im Südosten (152) oder den im Westen (105)? Wenn Sie die Höhle ganz verlassen möchten, wenden Sie sich **47** zu.
Interessiert Sie der finstere Winkel, dann können Sie ihn im Abschnitt 17 erforschen.

261

Die Dame ist sichtlich beeindruckt von Ihrer Schlagkraft. Sie nimmt die Magd bei der Hand und macht sich eiligst von dannen. Ihre beiden Schläger liegen stöhnend am Boden.
Auch Sie entscheiden sich, das Weite zu suchen, bevor die beiden wieder wach sind und eventuell eine zweite Runde einläuten.

Als Sie so durch die Gassen hasten, machen Sie sich Ihre Gedanken. So eine hochherrschaftliche Dame genießt bestimmt einiges Ansehen und kann Ihnen gewiss auch mehr Schwierigkeiten machen, als Ihnen lieb ist. Honingen ist nun fürwahr nicht Gareth, und die Möglichkeiten unterzutauchen sind hier eher begrenzt. Möchten Sie sich vielleicht doch den Holzfällern anschließen und mit dem Vorschuss alles wieder ins Reine bringen? Lesen Sie in diesem Fall **66**.
Wenn Sie sich einigermaßen sicher wähnen und am nächsten Morgen die Stadt verlassen wollen, dann erfahren Sie Ihr weiteres Schicksal bei **226**.

262

Ja, wer sagt’s denn! Bei Efferdane finden Sie die Karte 4 und bei Gorm die Karte 5. Schnell stecken Sie die kleinen Lederstücke ein und arrangieren die abgelegte Kleidung und das Gepäck wieder so, wie sie vor Ihrem Besuch gelegen haben. Dann lauschen Sie, hören aber nur das ruhige Atmen der beiden Schläfer. Beruhigt treten Sie den Rückzug an und erreichen ohne gesehen zu werden den Waldrand. Lesen Sie weiter bei **291**.

263

Die Zähne der Bestie graben sich zum letzten, tödlichen Biss in Ihr Fleisch. Sie wissen, dass Sie schon viel zu viel Blut verloren haben. Einen letzten Angriff versuchen Sie noch, während der Lebenssaft unaufhaltsam aus Ihren zahlreichen Wunden rinnt. Schließlich umfängt Sie Schwärze, und Sie gehen ein ins Totenreich Borons. Sicherlich werden die Kameraden Sie stets im Andenken behalten, denn Sie haben sich für sie geopfert. Das ist ein Tod, der eines Helden würdig ist.
Es ist traurig, dass Sie von Ihrem Kämpfen nun für immer Abschied nehmen müssen. Dennoch sollten Sie den Lauf des Schicksals mit einem Lächeln akzeptieren und sich einen neuen Helden aussuchen, mit dem Sie im Abschnitt 1 von vorn beginnen können. Denn es gibt noch vieles zu entdecken im Wald der Gräber.

264

Von sich aus sagt Radulf nichts mehr. Falls Sie es für möglich halten, dass er hinter dem ‘Unfall’ steckt, der somit ein Mord wäre, können Sie ihn vielleicht aus der Reserve locken, indem Sie ihm diesen Vorwurf ins Gesicht sagen.
“Mein guter Radulf, von allen im Lager hast du ja einen echten Grund, Brin den Tod an den Hals zu wünschen. Hast du vielleicht etwas nachgeholfen?” (102)
Vielleicht sollten Sie auch etwas behutsamer vorgehen.
“Ich glaube nicht, dass das mit Brin ein Unfall war. Da steckt jemand dahinter. Aber wer?” (164)

265

Falls Sie mehr als drei Gegenstände an sich genommen haben, wobei 2 Silbertaler und 4 Heller als jeweils 1 Gegenstand gelten, gehen Sie direkt zu **153**. Sollte das nicht der Fall sein, dürfen Sie diesen Abschnitt weiterlesen.
Sie schlafen schlecht und wachen immer wieder auf. Offenbar geht es Ihren Kameraden ähnlich. Statt des ruhigen Schnarchens

und Schnorchelns der letzten Nächte vernehmen Sie immer wieder, wie sich jemand unruhig auf seinem Lager herumwälzt. Es ist eine wahre Erleichterung, als das Schwarz des Nachthimmels dem Grau der Morgendämmerung weicht. (In dieser Nacht konnten Sie nicht regenerieren.) Lesen Sie nun weiter bei **100**.

266

Der Wald lichtet sich. Vor Ihnen liegt die Ruine einer alten Palisadenfestung. Die Stämme sind morsch, von Pilzen und Moosen bewachsen und kaum von den Stümpfen abgestorbener Bäume zu unterscheiden. Eine unheimliche Stille liegt über dem Ort – und der süßliche Geruch von Verwesung. Sie hören ein Scharren und schauen sich um, um die Quelle des Geräusches zu entdecken. Es dauert eine Weile, bis Ihnen klar wird, dass sie unmittelbar zu Ihren Füßen zu suchen ist: Eine Knochenhand gräbt sich den Weg an die Erdoberfläche frei, dann folgt der Arm, und schließlich steht ein menschliches Skelett vor Ihnen, bewaffnet mit einem Schwert! Sie springen zurück, und das Gerippe folgt Ihnen langsam.
Möchten Sie gegen das Skelett kämpfen? Dann lesen Sie **103**.
Wenn Sie vielleicht einen Verbündeten kennen, der Ihnen gegen Untote beistehen kann, können Sie diesen auch holen.
Sie können vor dem Skelett leicht flüchten (115).

267

Weibelin Yasinde und Rasmund kommen Ihnen entgegen. Die Kommandantin verlangt eine Erklärung. Was wollen Sie ihr sagen? Dass Sie nur denjenigen gestraft haben, der hinter Brins Ermordung steckt? Haben Sie dafür einen Beweis? Wollen Sie vielleicht vorbringen, dass Ihr Opfer sich einem Verzauberungsversuch widersetzt hat?
Sie sehen nun ein, wie sinnlos Ihr Tun war, und stammeln ein paar Worte der Entschuldigung. Diese erkennt jedoch die Weibelin nicht an. Sie lassen sich fesseln und am nächsten Morgen von Rasmund und der Jägerin Hela nach Honingen bringen. Inzwischen hat Ihr Opfer auch alles über Ihren Zauberversuch erzählt und Sie so noch mehr belastet.
Im Kerker warten Sie darauf, dass man Sie aburteilt. Denn was Sie getan haben, kann als Anwendung Schwarzer Magie interpretiert werden. Doch vielleicht kommt es ganz anders. Möglicherweise können Sie ja fliehen und in einer anderen Gegend Aventuriens nach neuen Abenteuern suchen.
Vielleicht glaubt Ihnen der Richter auch, dass Sie nur hehre Ziele verfolgt haben, und spricht Sie von jeder Schuld frei. Wie auch immer Ihr Schicksal aussehen mag, es liegt in der Hand der Götter. **3 AP (AA)** bzw. **30 AP (DSA)** haben Sie sich jedenfalls für die bisher gewonnene Erfahrung verdient.
Nun sollten Sie dieses Heft nicht beiseite legen. Es gibt noch mehr Geheimnisse im Wald der Gräber zu lüften, und Sie sollten mit einem frischen Helden das Abenteuer im Abschnitt 1 neu beginnen.

268

Das ist vielleicht die bessere Wahl. Was haben Sie in einer Höhle schon zu erwarten außer einem Bären, einem Säbelzahn tiger oder einem Tatzelwurm – einem widerlichen, stinkenden Drache mit sechs Beinen?

Sie setzen Ihren Weg fort und treffen nach einer Weile wieder auf Linai. Sie war ebenso erfolglos wie Sie. Gemeinsam suchen Sie noch eine Weile weiter, und gegen Abend kehren Sie unverrichteter Dinge wieder zum Lager zurück. Lesen Sie weiter bei **43**.

269

Sie öffnen das Stalltor – da kracht das ganze morsche Bauwerk zusammen! Mit einem Sprung versuchen Sie, sich vor den herabstürzenden Trümmern zu retten. Legen Sie dazu eine GE-Probe ab. Gelingt diese, gehen Sie zu **40**, sonst zu **196**.

270

“Schon wieder Hexerei!”, ruft Yasinde und stürzt sich mit Rasmund auf Sie. Rasch haben die beiden Sie zu Boden gerungen. Welches Schicksal Sie erwartet, erfahren Sie im Abschnitt **142**.

271

Angewidert starren Sie auf den ekelhaften Kadaver. Dann wischen Sie das Spinnenblut von Ihrer Waffe, versorgen, so gut Sie es können, Ihre Wunden und setzen Ihren Weg fort. Nach einigen Tagen sehen Sie die Türme von Honingen (16).

272

“Ich glaube, du verrennst dich da in etwas. Wenn man Mörder und Halunken im Tempelarchiv nachlesen könnte, dann hätten es die Büttel wirklich leicht. Ich glaube nicht, dass es von Vorteil wäre, dich nach Honingen zu schicken, ganz im Gegenteil. Du bist ein helles Köpfchen, und ich würde es lieber sehen, wenn du hier die Augen offen hieltest.”
Schade, aber vielleicht hat die Weibelin ja recht, und Sie sind hier wirklich besser aufgehoben. Lesen Sie weiter bei **9**.

273

Sie können das verblüffte Gesicht des Wächters zwar nicht sehen, als Sie blitzschnell herumwirbeln und wegrennen, aber Sie können es sich lebhaft vorstellen.
“Alarm, Alaaaarm!”, gelst es hinter Ihnen. Der Wächter und ein oder zwei seiner Kameraden heften sich an Ihre Fersen.
Ob Sie den Vorsprung so weit ausbauen können, dass Sie Ihren Verfolgern entkommen, darüber entscheidet eine GE-Probe. Gelingt diese, dann lesen Sie bei **204** weiter, anderenfalls bei **5**.

274

Der Kampf geht auf Leben und Tod.

● AA: Orkschamane				
AT 9	PA 8	LE 3		
● DSA: Orkschamane				
Knochenkeule: INI 7+W6			AT 9	PA 8
TP 1W+2	DK N	LeP 16	KO 8	RS 1

Der Schamane beherrscht zum Glück keinen Zauber, den er wirkungsvoll anwenden kann. Falls Sie aber den FULMINICTUS

beherrschen, können Sie ihn einmal anwenden, solange Sie sich in diesem Abschnitt befinden.
Halten Sie zwei Kampfrenden durch, geht es bei 189 weiter. Sterben Sie, müssen Sie zu 297 gehen.

275

Ein selbstloser Entschluss, der einem echten Helden gut zu Gesicht steht. Während Sie so darüber sinnieren, was Sie in Honingen wohl wo erfahren könnten, stolpern Sie. Sie fluchen erst über das, was auch immer Sie zu Fall gebracht haben könnte. Doch als Sie erkennen, um was es sich handelt, erschrecken Sie bis ins Mark: Sie sind über einen armdicken, glänzenden Spinnenfaden gefallen! Und das Tier, das diese Falle ausgelegt hat, wird nicht weit sein.
Sie kommen gerade noch rechtzeitig auf die Beine, als Sie eine ein Schritt große, schwarz bepelzte Waldspinne angreift. Sie kämpfen um Ihr Leben!

● AA: Waldspinne				
AT 9	PA 0	LE 3		
● DSA: Waldspinne				
Biss: INI 6+W6		AT 9	PA 0	TP 1W+1
DK H	LeP 17	KO 8	RS 1	

Wenn Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn einmal im Kampf anwenden.
Siegen Sie, dann lesen Sie bei 271 weiter, wenn Ihre Lebensenergie auf 0 sinkt, geht es weiter bei 93.

276

Yasinde und Rasmund liegen vor Ihnen am Boden und bluten aus zahlreichen Wunden. Auch Sie haben den Kampf nicht unbeschadet überstanden, doch dürfen Sie darauf keine Rücksicht nehmen. Sie sind nun nicht mehr als ein Gesetzloser, den man gnadenlos jagen wird, um ihn dem Strick oder dem Richtschwert zu überantworten. Sie verlieren keine Zeit, sammeln nur rasch das Schwert Yasindes auf, um es gegebenenfalls verkaufen zu können, und laufen in den Wald, so schnell Sie es eben mit Ihren vielen Verletzungen können. Erst als Sie sicher sind, dass Ihnen so weit niemand aus dem Langer folgen würde, machen Sie Rast, reinigen Ihre Wunden und suchen nach ein paar schmerzstillenden Kräutern.
Fünf Tage später sehen Sie die Berge des Kosch vor sich aufragen. Über die müssen Sie hinüber, dann sind Sie in Sicherheit. Unterwegs haben Sie Ihr Schwert verkauft. Zwar hat Ihnen das nur 4 Silbertaler eingebracht, viel weniger, als die Waffe wert war, dafür war der Händler aber sehr diskret und hat keine überflüssigen Fragen gestellt.
Zwei Tage später stehen Sie auf der Höhe des Greifenpasses. Von hier aus werfen Sie einen letzten Blick zurück auf ein Land, das Sie am besten lebenslang nicht mehr betreten. Für die bislang gemachten Erfahrungen dürfen Sie sich 3 AP (AA) bzw. 30 AP (DSA) gutschreiben.
Nun fragen Sie sich, ob das schon alles gewesen war oder ob sich im Wald der Gräber nicht noch mehr verbirgt? Finden Sie es heraus! Suchen Sie sich einen frischen Helden aus, und beginnen im Abschnitt 1 erneut.

277

Über Ihrer linken Hand flammt eine Lichtkugel auf – das wird die Eiche beeindrucken. Scherz beiseite: Das Lichtsignal wird weder von Brin noch von Grordan wahrgenommen und kann den Lauf des Schicksals nicht ändern. Ohne dass Sie noch irgendetwas dagegen tun könnten, werden Ihre beiden Kameraden vor Ihren Augen von Tonnen von Holz zermalmt. Lesen Sie weiter bei 249.

278

Vor den Zaubererfolg haben die Götter nun mal die Probe gesetzt. Würfeln Sie also eine Zaubern-Probe; gelingt diese, führt Ihr Weg Sie zu 290, ansonsten zu 187.

279

Sie haben es gar nicht weit, denn das Stadthaus steht direkt am Markt. Vor dem Eingang hat sich eine kleine Schlange gebildet. Mit so vielen Bewerbern haben Sie gar nicht gerechnet, hoffentlich wird Ihre Hilfe überhaupt noch benötigt. Sie haben sich auf spannende Abenteuer gefreut, die Sie sich nur ungern entgehen lassen möchten. In den albernischen Wäldern wimmelt es nämlich nur so von Feen, die Sterbliche für rahjagefällige Feste in ihr Reich entführen und sie hinterher fürstlich mit Zauberwerk und Edelsteinen belohnen – so sagt man es zumindest. Nur zu gern würden Sie einmal an einem Feengelage teilnehmen, von den süßen Früchten naschen und vom würzigen Nektarwein! (87)

280

Sie lassen die Pferde abspannen, und Gwynna stellt fest, dass Sie den Ausgang verstopft haben. Nun müssen die Tiere wieder angeschirrt werden, um den Weg zum Sammelplatz wieder freizuräumen. Zusätzliche Arbeit, wo ohnehin schon so viel zu tun ist – Ihre Kameraden sind keineswegs begeistert, denn heute wird’s wieder spät. Die Worte, mit denen Sie bedacht werden, sind hier nicht druckreif. Weiter geht’s bei 236.

281

Schluchten gibt es viele, vielleicht auch auf der Karte. Aber Sie sind hier noch auf keine gestoßen. Somit ist die Karte für Sie nutzlos, denn Sie wissen nicht, welches Gebiet sie zeigt und wo Sie sich auf ihr befinden. Ihnen bleibt nur, bei 30 aufzugeben.

282

Was möchten Sie durchsuchen?
Die Taschen von Brins Kleidung? (44)
Prüfen, ob Brin etwas in den Saum seines Wamses eingenäht hat? (243)
Brins Rucksack? (125)
Sie dürfen zwei der oben genannten Möglichkeiten hintereinander auswählen. Danach gehen Sie zum Schlafen zum Abschnitt 100. Wenn Sie sich jetzt entschieden haben, von Ihrem Vorhaben doch besser Abstand zu nehmen, gehen Sie zu 41. Haben Sie zwei Optionen ausgewählt und durchgeführt und möchten doch noch eine dritte ausprobieren, dann gehen Sie zu 135.

283

Sie steigen hinab. Als Sie fast den Wasserspiegel erreicht haben, schießt ein armdickes Tentakel aus dem trüben Nass und will Sie hinabziehen. Legen Sie eine KK-Probe ab, wenn Sie Ihrem sicheren Tod entgehen wollen. Gelingt diese, lesen Sie 287, anderenfalls 155.

284

Offenbar ist der Offizier hoch erfreut. “Nun, nur Wenige konnten mir das so genau sagen. Sie sind angenommen.” (137)

285

Der letzte Schlag saß und schickt Sie für eine Weile ins Reich der Träume. Als Sie wieder erwachen, packen Ihre Gegner Sie an den Achseln und heben Sie auf die Beine.
“Nun?“, fragt die Dame und hält Ihnen erneut auffordernd die offene Hand entgegen.
“Hab ... kein ... Schillber ...“, lallen Sie. Ihre Aussprache wird aber wieder deutlicher, nachdem Sie ein wenig Blut und den halb abgeschlagenen Zahn ausgespuckt haben. “Ich will mich aber als Holzfäller verdingen. Beim Stadthaus muss ich mich eintragen. Da krieg’ ich auch ‘nen Vorschuss. Davon zahl ich dann alles.”
Die beiden Schläger nehmen Sie in die Mitte und geleiten Sie zum Stadthaus. Dort hat sich inzwischen eine kleine Schlange gebildet. Einer Ihrer Begleiter reicht Ihnen ein Tuch, mit dem Sie sich Blut und Dreck aus dem Gesicht putzen können, und schubst Sie dann in Richtung Schlange.
“Wage es nicht“, zischt er Ihnen zu. Sie stellen sich brav an. Bei 87 erfahren Sie, was Sie erwartet.

286

Glücklich erreichen Sie den Balkon. Sie verbergen sich zwischen den Sträuchern und bleiben auch wirklich unentdeckt. Von den Gesprächen im Saal hören Sie nur Fetzen, und nichts ist darunter, was Ihren Verdacht erhärten könnte. So klettern Sie wieder hinunter und suchen sich eine Unterkunft für die Nacht. Weiter geht’s bei 158.

287

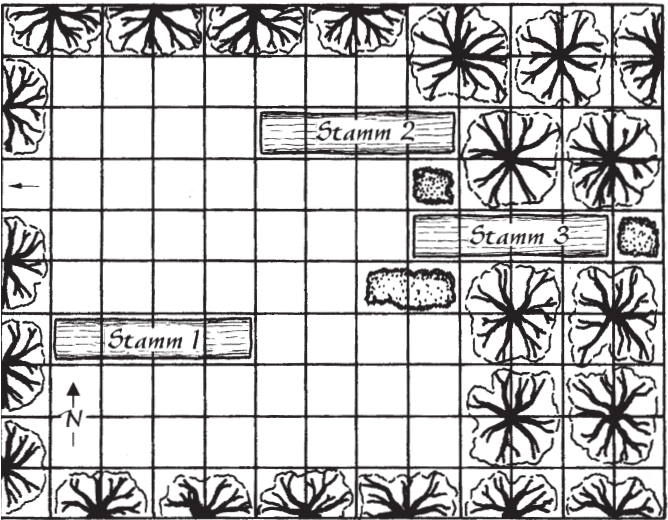
Ihr Bein brennt wie Feuer, als Sie es endlich frei bekommen. Flink wie ein Steingecko klettern Sie wieder hinauf. Was immer dort unten in der brackigen Brühe lauert, Sie wollen keine weitere Bekanntschaft damit machen.
Wen Sie ins Wohnhaus gehen wollen, ist dies bei 195 möglich. Der Weg in den Stall führt über 269. Oder Sie setzen schlicht Ihre Wanderung anhand der Karte fort.

288

Binya hockt ein wenig gelangweilt neben dem Eingang. Sie schauen zu ihr hinüber, gähnen und flüstern: “Somnigravis.”
Sofort fällt Binya in tiefen Schlaf und lässt sich erst durch ein paar derbe Ohrfeigen wieder wecken. Danach bekommt sie einigen Ärger mit der Weibelin und hat in der nächsten Woche Latrinendienst. Gehen Sie zurück zu 245.

289

Ein guter Zug, denn Sie haben sich nicht alle weiteren Möglichkeiten verbaut und ernten Anerkennung, als Sie Ihren Kameraden Ihre Strategie erklären. Tragen Sie Sorge dafür, dass es weiterhin so gut läuft. Die Situation stellt sich wie folgt dar:



Wie sieht Ihr nächster Zug aus?

Stamm 3: 4 Felder längs nach Westen (216)

Stamm 2: 2 Felder längs nach Westen (10)

290

Befriedigt sehen Sie, wie Brin und Grordan in tiefen Schlaf sinken, bevor die Eiche Sie erschlägt. Sowohl die Wahl des Zaubers als auch die Berechnung der Zauberdauer sind Ihnen offenbar nicht ganz geglückt. Die Holzfäller werden einiges zu rätseln haben, wenn sie herausbekommen wollen, was hier passiert ist. Aber dass Sie Ihr Leben für das Ihrer Kameraden opfern wollten, werden sie wohl erkennen und Ihnen eine entsprechendes Begräbnis stiften. Nehmen Sie einen neuen Helden, und beginnen Sie im Abschnitt 1 von vorn.

291

Nun müssen Sie auf eigene Faust handeln, das sagt Ihnen Ihr Gefühl. Sie betrachten die Kartenstücke, und Ihnen fällt auf, dass jedes von ihnen Teil einer größeren Karte ist. Rasch setzen Sie die Stücke zusammen. Zunächst müssen Sie sich orientieren. Möglicherweise sind ja Orte verzeichnet, die Sie schon kennen – tatsächlich, auf der Karte finden Sie ...
... einen Steinkreis (250).
... einen Wasserfall (82).
... ein Bauernhaus (36).
... eine Schlucht (281).
... eine Höhle, vor der drei Tannen stehen (23).

292

Sie machen noch eine zweite, sehr wichtige Entdeckung: Auch Gorm und Efferdane sind Nachfahren Damotils. Außerdem stoßen Sie noch auf zwei Namen: Goswin Fredor und Aldare Rogel. Beide sind seit etwa zwei Jahren vermisst und für tot erklärt worden.

In einer Chronik über den Zug der Orks finden Sie noch folgendes Detail: Die plündernden Orks haben viele Reichtümer angehäuft, die ihnen nur teilweise wieder abgenommen wurden und den Besitzern zurückgegeben werden konnten. Man vermutet, dass sich auch Soldaten Teile der Schätze widerrechtlich angeeignet hatten.

Doch nun flimmern Ihnen schon die Buchstaben vor den Augen. Sie haben auch wahrlich genug herausgefunden. Verlassen Sie den Tempel bei 95.

293

Schwer getroffen sinkt die Weibelin in den Schnee. Das haben Sie nicht gewollt. Andererseits: Wenn sie Sie festgenommen hätte, wären Sie vermutlich wegen schädlicher Anwendung von Magie angeklagt worden. Sie verabschieden sich von Ihrem 'Freund' Rasmund und fliehen. Dabei verzichten Sie auch darauf, Ihre Sachen aus dem Lager zu holen.

Zehn Tage marschieren Sie gen Osten, so weit Sie Ihre Füße tragen. Sie hungern während dieser Zeit; auf Jagen und Fallen stellen müssen Sie verzichten, weil Sie es nun mal eilig haben. Auch bei einem Bauern möchten Sie sich nicht sehen lassen, um um ein wenig Brot oder Suppe zu betteln.

Schließlich wännen Sie sich so sicher, dass Sie Arbeit auf einem Bauerngehöft annehmen können. Irgendwann haben Sie ein wenig gespart und ziehen wieder auf Abenteuer – nur gehen Sie bestimmt nicht zurück ins Königreich Albarnia. Für die bislang gewonnene Erfahrung dürfen Sie sich **3 AP (AA)** bzw. **30 AP (DSA)** gutschreiben. Nun ist es nicht so, dass Sie alle Geheimnisse des Waldes der Gräber aufgedeckt hätten. Sie sollten sich einen neuen Helden aussuchen und im Abschnitt 1 das Abenteuer von vorn beginnen.

294

Legen Sie eine *Zaubern*-Probe+8 ab. Bei Misslingen gehen Sie direkt zu 186, ansonsten dürfen Sie unten weiterlesen. Sie recken dem Schamanen die Faust entgegen und rufen: "Horriphobus!"



295

Odilon verliert gar keine Worte, sondern schlägt Ihnen mit der Faust ins Gesicht. Sie sitzen erst einmal verdutzt auf dem Hosenboden. Da zufällig der Soldat Rasmund vorbeikommt, entbrennt nun keine wilde Schlägerei. Odilon führt mit Ihnen die Arbeit zu Ende, aber er ist Ihnen fortan feindlich gesonnen. Falls Sie den Zauber BANNBALADIN beherrschen, können Sie ihn anwenden. Gelingt die Zauberprobe, dann ist Ihnen Odilon freundlich gesinnt. Misslingt der Spruch, gehen Sie zu 222. (Die MR entnehmen Sie bitte dem Abschnitt 324.)

Kehren Sie nun zurück zum Abschnitt 100 und wählen Sie einen anderen Gesprächspartner aus.

Falls Sie schon mit zwei Kameraden geredet haben oder die Gespräche nicht fortsetzen möchten, gehen Sie zu 68.

296

Dazu gehört schon eine Portion Mut! Immerhin haben Sie es mit zwei erfahrenen Kämpfern zu tun. Ihre Werte finden Sie in Abschnitt 324.

Falls Sie den Zauber FULMINICTUS beherrschen, können Sie ihn bei gelungener Probe einmal in diesem Kampf anwenden.

Wenn Sie beide Gegner besiegen, führt dieser Triumph Sie zu 276. Falls Sie jedoch sterben, geht es bei 59 weiter. Sie können sich jederzeit ergeben. Lesen Sie in diesem Fall 121.

297

Sie haben das Gefühl, kurz vor dem Ziel zu stehen, als Sie Ihr Ende ereilt. So sterben Sie mit einem Fluch über die Ungerechtigkeit des Totengottes auf den Lippen. Doch der Herr Boron mag Ihnen diese Lästerei verzeihen, denn Sie haben Ihr Leben für die gute Sache geopfert.

Es ist stets traurig, wenn man von einem Helden für immer Abschied nehmen muss, aber Sie sollten nicht verzagen, sondern mit einer neuen Figur im Abschnitt 1 noch einmal beginnen.

298

Sie schreiten den Steinkreis ab und betrachten die mannshohen Monolithen genauer. Tatsächlich fällt Ihnen auf, dass sie alle schlicht im hohen Gras eingebettet sind. Nur der südliche scheint eine Art Fundament aus Stein zu haben. Sie untersuchen diesen genauer und stellen fest, dass sich einer der Sockelsteine leicht herauslösen lässt.

Dahinter verbergen sich zwei goldene Pokale sowie ein silberner Zierdolch. Das edle Metall ist zwar angelaufen, doch man kann es putzen. Sie stecken Ihren wertvollen Fund ein. Setzen Sie dann Ihre Wanderung fort.

299

In den Stamm sind Trittstufen geschlagen, so dass das Klettern sehr leicht vonstatten geht. Oben angekommen, öffnen Sie die Tür. Sie staunen nicht schlecht, als Sie eine Greisenstimme hereinbittet.

Die Hütte besteht nur aus einem einzigen Raum. In ihm befindet sich ein Lager sowie ein Tisch mit einem Schemel. Eine alte, gebeugte Frau empfängt Sie.

"Sei begrüßt, bist du auch einer von denen mit den Lederkarten?"

Sie haben schon mal ein klügeres Gesicht gemacht. Auf Ihre unausgesprochene Frage antwortet die Alte: "Es war vor einem Sommer, nein, vor zwei, da kamen hier ein Mann und eine Frau an, die hatten Lederstücke und zeigten sie mir. Sie sagten, sie wären Forscher und im Dienste der Hesinde unterwegs. Doch aus ihren Augen sprach die Goldgier, und so habe ich sie wieder fortgeschickt. Doch du hast gute Augen, dir will ich helfen."

Was kann es schon schaden, wenn Sie sich der Alten anvertrauen, denken Sie sich. Und so erzählen Sie alles, was Sie bisher erlebt haben.

"Ja, ja", sagt die Alte und fängt ihre Erzählung damit genauso an wie jeder Greis. "Vor hundert und hundert und hundert und hundert und noch ein paar Jahren zogen die Orks durch diesen Wald gen Süden. Sie führten Krieg gegen die Menschen und wurden hier geschlagen. Irgendwo im Norden, ich weiß auch nicht genau wo, haben sie einen ihrer Häuptlinge bestattet. Das Grab wird immer noch in Ehren gehalten, einer ihrer Schamanen wacht mit seinen Gehilfen darüber. Wahrscheinlich fürchtet er, dass das Grab geschändet wird, und hat deshalb eure Leute getötet, um die Rodungen aufzuhalten. Was die Karte angeht, so mag sie zu einem Schatz führen, der möglicherweise beim Grab liegt. Vielleicht hat er es deshalb auf die Besitzer der Karte besonders abgesehen."

Sie sprechen noch einige Zeit mit der Greisin. Auf Ihre Frage, wovon sie sich denn hier oben ernährt – sie könne ja unmöglich noch hinab- und hinaufklettern –, antwortet sie nur, dass sie jemanden habe, der ihr hilft. Dann holen Sie ihr noch ein wenig Holz und Wasser herauf und verabschieden sich. Setzen Sie Ihre Wanderung fort.

300

Aus der Traum von der großen Reise. Vielleicht ist es auch besser so, denn Sie haben sich entschlossen, den rätselhaften Todesfällen auf den Grund zu gehen, und das können Sie am besten hier. Wenn Sie also das Ergebnis der Auslosung annehmen, dann gehen Sie zu 9.

Andererseits ist es auch möglich, dass die Lösung aller Fragen in Honingen zu suchen ist. In den Tempeln gibt es Archive, in denen Sie vielleicht Hinweise finden können, was es mit den Karten auf sich hat. Außerdem heißt es, dass der Vogt nicht glücklich über den Straßenbau ist. Wenn er wirklich die Morde befohlen hat, können Sie das wahrscheinlich auch nur in Honingen herausfinden. Möchten Sie die Weibelin bitten, doch Sie in die Stadt zu schicken, können Sie das bei 143 versuchen.

301

Nach einigen Tagen kommen die Türme Honingens in Sicht. Sofort nachdem Sie das Stadttor passiert haben, machen Sie sich auf den Weg zum Boron-Tempel.

Der Tempel des Totengottes liegt am Rande des großen Friedhofs. Es ist ein hohes Gebäude aus schwarzem Koschbasalt. Sein Grundriss ist quadratisch, und er wird von einer hohen Kuppel gekrönt. Links und rechts des Eingangs stehen auf schwarzen Stelen zwei Rabenstatuen – der Rabe ist das heilige Tier des Totengottes. Ein Rabe ist es auch, der die Seelen der Verstorbenen ins Totenreich trägt.

Am Portal empfängt Sie ein Novize. Offenbar hat er gemerkt, dass Sie mehr wollen als nur eine stille Andacht zu halten.

"Ich möchte mit einem Diener oder einer Dienerin des Raben sprechen", tragen Sie Ihre Bitte vor. Stumm deutet der Novize auf eine Bank – den Geweihten des Boron steht Schweigsamkeit gut zu Gesicht –, und Sie setzen sich. Nach einer Weile kehrt der Novize zurück, eine Frau in der langen, schwarzen Kutte der Boron-Priesterschaft begleitet ihn. Als sie näher kommt, können Sie erkennen, dass das Gesicht, das bisher im Schatten der Kapuze verborgen gewesen war, auffallend hübsch ist.

"Ich bin Schwester Merisa", stellt sich die Geweihte vor. "Was hast du auf dem Herzen?"

Auch Sie nennen Ihren Namen und berichten dann alles, was sich zugetragen hat, seit Sie zu den Holzfällern gestoßen sind. Merisa hört Ihnen aufmerksam zu und willigt auch ein, Ihnen zum Holzfällerlager zu folgen. Doch zuerst führt sie Sie in die große Tempelhalle. Lesen Sie weiter bei 208.

302

Plock! Der Pfeil sitzt tief und fest im Stamm einer jungen Birke. Ihnen entfährt ein Fluch. Sie lassen den Bogen fallen und nehmen die Verfolgung wieder auf. Doch nach wenigen Schritten schon merken Sie, dass das sinnlos ist. Sie kehren um, nehmen die Waffe wieder auf und gehen zum Lager zurück zu Abschnitt 198.

303

Da Sie mehr als 7 Schritt von Brin und Gordan entfernt sind, kommen als Zauber nur FLIM FLAM und ODEM ARCANUM in Frage. Legen Sie eine *Zaubern*-Probe ab. Misslingt diese,

gehen Sie zu 117. Wenn der Wurf glückt, dann gehen Sie zu 277, wenn Sie den FLIM FLAM zaubern wollten, oder zu 145, wenn es der ODEM ARCANUM sein sollte.

304

Sie haben einen Entschluss gefasst und sind sich auch im Klaren darüber, dass Sie nicht mehr so leicht zurückkehren können, wenn Sie einmal fort sind. Doch Sie sind von Ihrer Suche überzeugt und möchten sich heute Abend aus dem Staub machen. Dabei dürfen Sie sich von den Wachen – dem Soldaten und Gorm – nicht sehen lassen.

Leise kriechen Sie aus dem Zelt. Sie beobachten die beiden, und als sie in eine andere Richtung schauen, schleichen Sie von dannen – vielmehr möchten Sie schleichen, denn ob es Ihnen gelingt, darüber entscheidet eine Probe.

● **AA:** Legen Sie eine GE-Probe ab, falls Sie die Sonderfertigkeit *Schleichen* haben, anderenfalls eine GE-Probe +7.

● **DSA:** Legen Sie eine Schleichen-Probe ab.

Gelungen (237) oder fehlgeschlagen (129)?

305

“Frau Weibelin, ich möchte gern aufklären, was hinter den ‘Unfällen’ steckt, und ich glaube, dass ich dazu Nachforschungen in Honingen machen müsste.”

“So? Und warum?”

“Weil es bestimmt keiner von uns war. Ich glaube auch, dass es einen Zusammenhang zwischen Brin, Odilon und Radulf gibt, den wir noch nicht kennen. Ich könnte mich da unterwegs in Vairnheim umhören. Wenn wir wissen, was die drei verbunden haben mag, dann wissen wir auch, warum sie sterben mussten. Außerdem kann ich in Honingen die Tempelarchive durchstöbern. Vielleicht liegt ja ein längst vergessener Fluch auf diesem Wald.”

“Hm”, brummt die Weibelin. Zumindest schmeißt sie Sie nicht sofort raus, das ist ein gutes Zeichen. Nun hängt alles davon ab, wie überzeugend Sie Ihre Argumente vorgetragen haben.

● **AA:** Legen Sie eine KL-Probe ab.

● **DSA:** Legen Sie eine Überzeugen-Probe ab.

Bei Erfolg lesen Sie 131, bei einem Fehlschlag 272.

306

Wie sich dieser götterverfluchte trockene Zweig unter Ihren Fuß gemogelt hat, wissen Sie nicht. Jedenfalls protestiert er gegen Ihren Tritt mit einem lauten Knacken, dass schlimmer in Ihren Ohren dröhnt als das Schlagen eines Schmiedehammers auf dem Amboss. Wer immer dort vorne ist – womöglich sind es zwei vier Schritt große, Menschen fressende Oger –, muss Sie jetzt gehört haben! Ja, jetzt wünschen Sie sich schon, doch bei den Bregenholds eingehiratet zu haben und Bauer geworden zu sein, wie es Ihnen Ihre Eltern immer geraten haben.

Doch Ihnen geschieht nichts, denn die beiden fliehen, wie Sie an den schnellen, sich rasch entfernenden Schritten hören. Sie beschließen, die Verfolgung nicht aufzunehmen, denn wahrscheinlich sind sie Ihnen im unübersichtlichen Waldland ohnehin überlegen. Also gehen Sie wieder Richtung Lager zu Abschnitt 165.

307

Sie pressen die Hände auf die Brust, genau an der Stelle, wo der Ork seine Klinge in Ihren Leib gerammt hat. Das Blut rinnt Ihnen durch die Finger. Sie können es nicht aufhalten, genauso wie Sie nicht verhindern können, dass mit ihm Ihr letztes bisschen Lebenskraft schwindet. Schließlich wird alles schwarz um Sie her und Boron nimmt Ihre Seele gnädig in sein Totenreich auf.

Ein höchst trauriges Ereignis ist eingetreten, der Tod eines Helden. Doch sollten Sie nach vorn blicken, eine neue Figur auswählen und im Abschnitt 1 von vorn beginnen.

308

Hinter dem Wasserfall befindet sich ein Felsvorsprung, den man tatsächlich betreten kann. Sie müssen nur ein wenig vorsichtig sein, weil einige Steine stark bemoost sind und vom Spritzwasser feucht. Auf dem Vorsprung, direkt an der Wand, liegt eine skelettierte Leiche. Hier ist alles trocken, und Sie können das Gerippe untersuchen. Der Kleidung nach handelt es sich um einen Mann. Er trug ein Schwert aus bestem Stahl, das zwar einigen Rost angesetzt hat, das aber ein guter Waffenschmied für ein paar Silbertaler wieder aufpoliert. Interessanter ist für Sie jedoch eine Karte, die Sie in einer wasserdichten Hülle aus Otterfell finden. Es ist die Karte 7.

Nach diesem Fund kehren Sie zurück an den See. Wenn Sie immer noch den Wunsch verspüren, sich mit dem Wasserfall in die Tiefe zu stürzen, lesen Sie 156. Sonst können Sie auch Ihren Weg einfach fortsetzen.

309

Man schickt Sie in ein Nebenzimmer, wo Ihnen ein Feldscher in den Mund schaut, Ihre Muskeln prüft und Ihren Wuchs begutachtet.

In der Ecke lehnt ein Offizier an der Wand und kaut auf einem Zahnstocher. Er richtet das Wort an Sie, als der Feldscher fertig ist und nickt: “Nun wollen wir noch deine Klugheit auf die Probe stellen. Dummbatzen können wir nämlich nicht brauchen. Also, wie viel ist zwei mal zwei?”

“Vier!”, rufen Sie wie aus der Armbrust geschossen und lesen weiter bei 284.

“Irgendwas zwischen drei und fünf”, sagen Sie nach einigem Überlegen und gehen zu 106.

“146”, sagen Sie im Brustton der Überzeugung. Ob Sie Recht haben, steht im Abschnitt 146.

310

Die Weibelin ruft die Mannschaft zusammen.

“Leute, hier hat’s Orks, und die brauchen wir so dringend wie ’nen Pickel am Arsch. Wir müssen diese feige Brut aufstöbern und ausräuchern. Das ist nicht ungefährlich, und ihr seid keine Soldaten. Deshalb möchte ich keinem von euch befehlen, mit auf die Suche zu gehen. Ich erwarte freiwillige Meldungen.”

Da kann sie aber lange warten, die Weibelin, dass Sie sich freiwillig melden. (110)

“Hier, hier, ich, ich!”, rufen Sie. (244)

311

Sie stemmen die Füße in den Boden und geben Ihr Bestes, doch das ist nicht gut genug. Der Stamm zerrt Ihnen das Seil aus der Hand. Firisa hingegen hat sich das Tau um das Handgelenk gewickelt und kann nicht schnell genug wieder loslassen. Sie wird mitgerissen und gerät unter den schweren Eichenstamm. Das Holz treibt weiter, dreht sich dabei um die eigene Achse, befördert Firisa wieder nach oben und schleudert ihren Körper ans Ufer.

Sie sind sofort bei Ihrer leblosen Kameradin. Sie atmet nicht mehr. Auch die Weibelin ist gleich zur Stelle und untersucht Firisa. Traurig schüttelt sie den Kopf: “Genick gebrochen.”

Sie haben getan, was Sie konnten, aber trotzdem fühlen Sie sich für Firisas Tod verantwortlich. Dass die anderen Holzfäller das ähnlich sehen, macht es nicht leichter. Wer Ihnen bisher freundlich gesinnt war, ist nun neutral, wer neutral war, steht Ihnen nun feindlich gegenüber. Falls mehr als die Hälfte Ihrer Kameraden Ihnen nun feindlich gegenüber stehen, gehen Sie direkt zu 123.

Anderenfalls kehren Sie später mit Ihren Kameraden und den Leichen Firisas und Odilons zum Lager zurück. Die beiden werden noch an diesem Abend bestattet, die Weibelin hat befunden, dass nicht mehr genügend Leute zur Verfügung stehen, um die Toten nach Honingen zum Boron-Tempel zu bringen. Es muss nun auch mal ein Gebet tun, und sobald man die Arbeiten beendet hat, wird man nach einem Geweihten schicken, der die Gräber nachträglich segnen soll. Weiter geht’s bei 165.

312

Sie durchsuchen Rucksäcke, Taschen, abgelegte Kleidungsstücke, kurz: alles, dessen Sie habhaft werden können, doch Sie finden keine Karte. Enttäuscht ziehen Sie sich wieder zurück. Sie haben großes Glück gehabt, dass Sie nicht entdeckt worden sind, das wissen Sie. Und leider ist Ihnen auch klar, dass so eine Gelegenheit wie heute so rasch nicht mehr wiederkehrt. So schieben Sie Ihren Plan, die Karten zu stehlen, erst einmal beiseite und lesen weiter bei 185.

313

Kurz vor dem Ziel rutschen Sie ab und stürzen gut drei Schritt in die Tiefe. Den Schmerzensschrei, als beim Aufprall Ihr Bein bricht, können Sie nicht unterdrücken. Sofort sind die Wachen zur Stelle und nehmen Sie fest.

Dass Sie den Vogt des Mordes verdächtigen, können Sie natürlich nicht zu Ihrer Verteidigung vorbringen. Sie versuchen eine andere Strategie. Sie erklären, dass Sie jemandem, der Ihrem Herzen sehr nahe ist, eine Blüte der seltenen Sträucher, die auf dem Balkon des Vogts stehen, bringen wollten. Die milde Richterin kauft Ihnen das ab und verurteilt Sie lediglich zu einem halben Jahr im finsternen Kerkerloch.

Als Sie frei kommen, herrscht bedauerlicherweise bereits Winter. Sie frieren und haben keinen Heller mehr, doch irgendwie werden Sie sich schon durchschlagen. Immerhin sind Sie ja trotz Ihrer Jugend schon mit einigen Wassern gewaschen.

Dieses Abenteuer ist für Ihren Helden gelaufen. Für die bisher gemachten Erfahrungen darf er sich aber 4 **AP (AA)** bzw. 40 **AP (DSA)** gutschreiben. Doch sind noch längst nicht alle Geheim-

nisse des Waldes der Gräber aufgedeckt. Deshalb sollten Sie sich eine frische Figur aussuchen und im Abschnitt 1 noch einmal neu beginnen.

314

Die Weibelin und ihr Untergebener schleudern ihre Waffen fort und rennen laut schreiend davon. Es dauert nicht lange, bis sie wieder zur Besinnung kommen werden. Deshalb machen Sie sich lieber auch gleich aus dem Staub. Sie sammeln lediglich noch das Schwert der Weibelin ein, um es später zu Geld machen zu können. Ihr Gepäck aus dem Lager zu holen getrauen Sie sich nicht, immerhin haben viele Holzfäller gesehen, was sich hier eben zugetragen hat.

Auf der Straße Honingen-Gareth treffen Sie bei Vairnheim auf einen fahrenden Händler, der Ihnen Yasindes Schwert für 4 Silbertaler abkauft. Das ist weit unter Wert, dafür fragt er aber auch nicht, wo Sie die Waffe herhaben.

Die bisher gemachten Erfahrungen vergüten wir mit 3 **AP (AA)** oder 30 **AP (DSA)**. Und Sie sollten dafür Sorge tragen, dass Ihr Held das Königreich Albernia in nächster Zeit nicht mehr betritt – vor allem nicht die Gegend um Honingen. Eine Weibelin mit einem Beherrschungszauber zu belegen ist sicherlich etwas, das ein Richter nicht als Kavaliersdelikt abtun würde.

Falls Sie das Gefühl haben, dass es noch mehr Geheimnisse im Wald der Gräber aufzudecken gibt, liegen Sie möglicherweise gar nicht falsch. Deshalb sollten Sie mit einem neuen Helden im Abschnitt 1 wieder beginnen.

315

“Ich ... ähm ... ich habe kein Geld, jedenfalls nicht so viel”, gestehen Sie.

“Waaaaa?”, fragt die Dame und lässt den Mund offen stehen, als wolle sie sich mit einem Happen verschlingen.

“Ich habe aber eine sehr gute Stellung”, beschwichtigen Sie rasch, “zumindest demnächst. Ich muss nur zum Stadthaus, dort kann ich mir auch einen Vorschuss abholen. Damit werde ich meine Schulden begleichen.”

Sie schlucken, während die Dame offenbar überlegt, ob sie auf dieses Angebot eingehen oder Sie ihren beiden Muskelprotzen zum Fraß vorwerfen soll.

“So sei es”, willigt sie schließlich ein. Die beiden Begleiter nehmen Sie in die Mitte, und Sie ahnen auf einmal, dass es sich vermutlich eher um Leibwächter als um Diener handelt. Vor dem Stadthaus hat sich eine kleine Schlange gebildet. Sie stellen sich an, während Ihre Aufpasser ein paar Schritte beiseite treten. Sie lächeln Ihnen zu, und Sie sind sicher, dass sie auch noch dort stehen, wenn Sie wieder herauskommen (87).

316

“Bannbaladin!” Sie blicken Radulf tief in die Augen. Der Blick des unnahbaren Grobians schmilzt.

“Sag, Radulf”, fangen Sie das Gespräch an. “Du kannst doch Odilon nicht leiden, und Brin hasst du sogar, stimmt’s?”

“Ja, schon. Brin hat mir meine Braut weggenommen.”

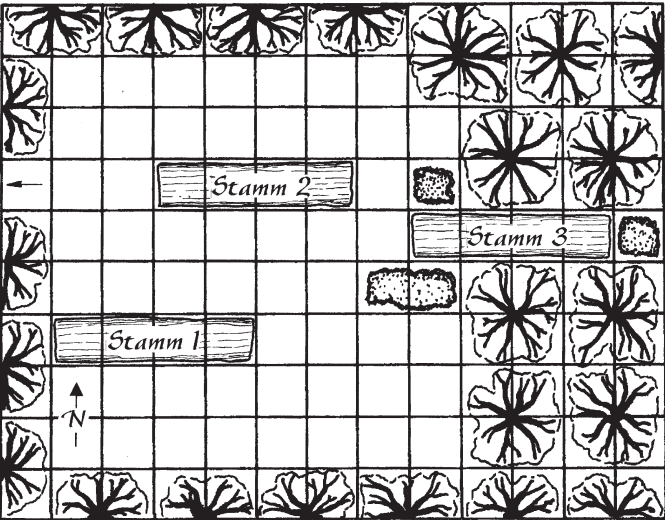
“Und deshalb hast du ihn umgebracht? Komm schon, bleibt auch unter uns.”

“Ich habe oft geträumt, wie ich Brin eigenhändig erwürge. Aber

ich hab's nicht getan. Du weißt doch, dass ich dich nie belügen würde." Wirklich? Sie wissen vor allem, dass jemand unter dem BANN-BALADIN alles tut, sich aber nicht selbst in Lebensgefahr bringt – und das täte Radulf eigentlich genau genommen, wenn er einen Mord gestehen würde. Insofern ist nicht sicher, ob Sie Radulfs Worten wirklich glauben können. Nur eines steht fest: Sie kommen offenbar mit Magie nicht weiter und lassen das Zaubern zunächst einmal. Weiter geht's bei 38. Wenn Radulf Ihnen gegenüber vorher neutral oder feindlich eingestellt war, ist er Ihnen ab sofort freundlich gesinnt.

317

Das war klug, denn jetzt können Sie Stamm 2 zum Holzsammelplatz ziehen lassen. Die erste Hürde wäre also genommen. Die Situation stellt sich wie folgt dar:



Welchen Zug wählen Sie nun?
Stamm 1 2 Felder längs nach Osten (54)
Stamm 3 vier Felder längs nach Westen (235)

318

Jetzt den Stamm noch ein Stück nach Norden, und dann ab damit. Sie haben es geschafft! Die anderen klopfen Ihnen auf die Schultern und versichern Ihnen, dass es der alte Gorm auch nicht besser gemacht hätte. Weiter geht's bei 55.

319

Die anderen Holzfäller springen auf und hasten in den Wald. Das Brummen wird lauter und wütender, bis es schließlich verstummt. Dann kehren die Männer und Frauen mit Brin zurück, der nur leicht verletzt ist – was sicher nicht Ihr Verdienst ist, wie man Ihnen unmissverständlich klar macht. Auch von den anderen hat es niemanden ernsthaft erwischt. Allerdings wissen die Holzfäller nun, dass sie sich auf Sie nicht verlassen können, wenn es hart auf hart kommt. Niemand redet mehr mit Ihnen, nachts mag sich keiner mit Ihnen ein Zelt teilen, weshalb Sie im Freien schlafen müssen. Da das nicht sehr gemütlich ist, dürfen Sie solange während der Nacht nicht regenerieren. Gehen Sie zum Abschnitt 324 und kreuzen Sie bei allen Holzfällern 'Feind' an.

Man achtet in der folgenden Zeit peinlich genau drauf, dass Ihr Eintopf möglichst dünn und Ihr Braten zäh wie eine Schuhsohle ist. Bei den Rodungen, die nun beginnen, will niemand mit Ihnen zusammen arbeiten, Sie sind nicht mehr als ein Handlanger. Das Holzfällerhandwerk ist gefährlich, sehr gefährlich, wie Sie nur zu bald feststellen, und niemand der anderen möchte sein Leben in ausgerechnet Ihre Hand legen. Lesen Sie nun weiter bei Abschnitt 180.

320

Sie finden keinen Ansatzpunkt und geben daher Ihren Plan auf. Was Ihnen dadurch entgangen ist, werden Sie nie erfahren. Möchten Sie noch einmal hinter den Wasserfall nachschauen? Dann lesen Sie weiter bei 308. Ansonsten setzen Sie Ihre Wanderung fort.

321

"Somnigravis", murmeln Sie und gähnen. Yasinde und Rasmund fallen augenblicklich schnarchend in tiefen Schlaf. Sie kratzen sich am Kopf. Irgendwie war der Spruch wohl nicht der passende. Deshalb spazieren Sie pfeifend ins Lager zurück und beschließen, das Zaubern zunächst zu unterlassen. Weiter geht's bei 38.

322

Ungläubig starren Sie hinab auf die Wunde in Ihrer Brust, aus der mit dem Blut auch Ihr Leben hinausrinnt. Hat Ihr Tod denn einen Sinn gehabt, fragen Sie sich während der letzten Herzschläge Ihres Lebens. Bejahen können Sie diese Frage wahrlich nicht. Dann wird es schwarz um Sie herum, und Sie gehen für alle Ewigkeit in Borons Totenreich ein. Der Tod eines Helden ist immer ein trauriges Ereignis. Sie sollten jedoch nicht mit dem Schicksal hadern, sondern sich einen neuen Helden aussuchen und im Abschnitt 1 das Abenteuer von vorne beginnen.

323

Würfeln Sie einmal mit 1W6. Ist das Ergebnis 3 oder größer, können Sie ohne Begegnung die Kartengrenze passieren, bei einer 1 oder 2 würfeln Sie eine Begegnung aus der unten stehenden Auflistung. Wenn es zum Kampf kommt und Sie den Zauber FULMINIC-TUS beherrschen, können Sie ihn einmal je Kampf anwenden.

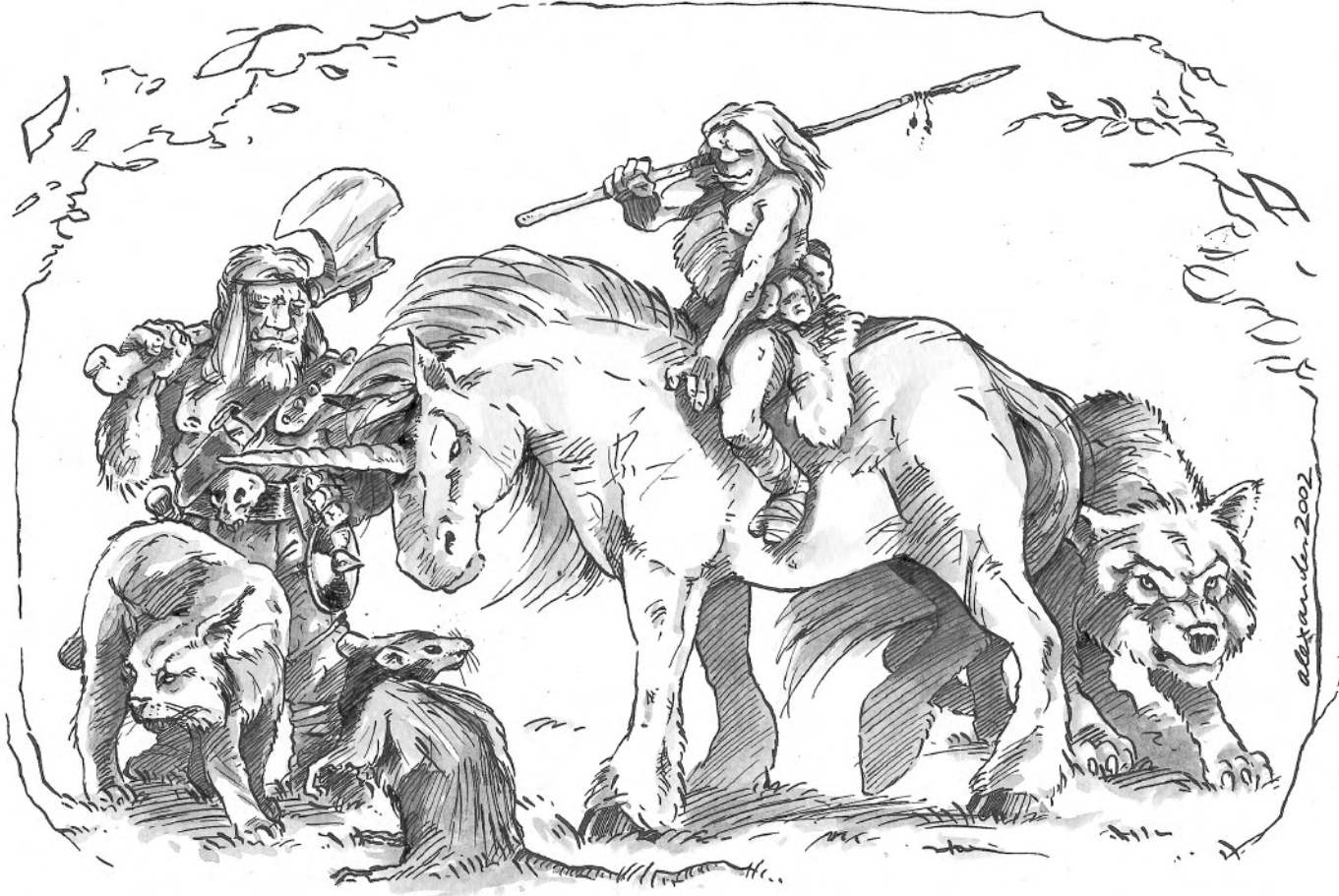
1. Ork

Aus dem Gebüsch springt eine knapp menschengroße, schwarz bepelzte Kreatur mit gezogenem Säbel und versperrt Ihnen den Weg. Das Wesen spricht Sie in seiner Ihnen unbekannten Muttersprache an, und auch wenn Sie kein Wort verstehen, sind Sie sicher, dass es sich nicht um eine Schmeichelei handelt. Sie haben gerade noch Zeit, Ihre Waffe zu ziehen, da greift der Schwarzpelz Sie bereits an.

● **AA: Ork**

AT 9	PA 8	LE 3
------	------	------

Wenn der Ork 2 LP verloren hat, flieht er und Sie haben gesiegt.



● **DSA: Ork**

Säbel: INI 7+W6	AT 9	PA 8	TP 1W+3
DK N	LeP 16	KO 8	RS 1

Wenn der Ork 10 LeP verloren hat, flieht er und Sie haben gesiegt.

2. Goblins

Das Schlimme an Goblins ist, dass sie immer in Rudeln auftreten. Sie haben Glück, dass Sie es nur mit zwei dieser rot bepelzten, 1,5 Schritt großen affenartigen Kreaturen zu tun haben. Goblins sind leidlich intelligent, wenn auch nicht so wie ein Mensch oder Elf, und man findet einzelne Banden überall im Land. Bewaffnet sind Ihre beiden Gegner mit Säbeln.

● **AA: Goblins**

AT 8	PA 7	LE 3
------	------	------

Ein Goblin, der 1 LP verloren hat, flieht. Sobald beide davongerannt sind, haben Sie gesiegt.

● **DSA: Goblins**

Säbel: INI 7+W6	AT 9	PA 8	TP 1W+2
DK N	LeP 12	KO 6	RS 0

Ein Goblin, der 6 LeP verloren hat, flieht. Sobald beide davongerannt sind, haben Sie gesiegt.

3. Wolfsratten

Sie treffen auf ein Rudel von drei großen Wolfsratten, die Sie angreifen.

● **AA: Wolfsratten**

AT 7	PA 0	LE 1
------	------	------

● **DSA: Wolfsratten**

Biss: INI 5+W6	AT 7	PA 0	TP 3 SP*
DK H	LeP 8	KO –	RS 0

*) Wolfsratten beißen immer nur ungeschützte Stellen.

Wenn Sie zwei Ratten getötet haben, flieht die dritte.

4. Rotluchs

Von einem Baum herab springt Sie ein Rotluchs an.

● **AA: Rotluchs**

AT 14	PA 6	LE 3
-------	------	------

● **DSA: Rotluchs**

Biss: INI 12+W6	AT 14	PA 6	TP 1W+6
DK H	LeP 25	KO 10	RS 1

Der Kampf beginnt in der Distanzklasse Handgemenge.

Sie können die erste Attacke des Rotluchses nicht parieren. Wenn Sie das Tier einmal treffen, merkt es, dass Sie keine leichte Beute sind, und flieht.

5. Rauwolf

Sie begegnen einem großen, grauen Rauwolf. Das Tier kommt normalerweise nur in Rudeln vor. Sie haben es hier aber mit einem Einzelgänger zu tun, die als besonders gefährlich gelten, weil sie sehr reizbar und angriffslustig sind.

● **AA: Rauwolf**

AT 9	PA 5	LE 4
------	------	------

Wenn der Wolf 2 LP verliert, flieht er.

● **DSA: Rauwolf**
Biss: INI 10+W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W+3
DK H **LeP** 22 **KO** 10 **RS** 1
Wenn der Wolf 7 LeP verliert, flieht er.

6. Einhorn
Sie hören ein schrilles Wiehern und gehen diesem Geräusch nach. Vorsichtig schleichen Sie durchs Unterholz, und als Sie behutsam die Zweige eines Busches auseinander schieben, sehen Sie ein wahres Wunder: Auf einer Lichtung steht ein schneeweiß, wunderschöner Hengst mit einem goldenen, gedrillten Horn auf der Nase. Der Anblick erquickt Sie derart, dass Sie 1 verlorenen ASP oder LP (AA) bzw. 1W6 verlorene AsP oder LeP (DSA) zurückgewinnen. Ob Sie Astral- oder Lebenspunkte wählen, bleibt Ihnen überlassen. Nach einer Weile steigt das Einhorn auf die Hinterhufe, wiehert und galoppiert mit wehender Mähne und wehendem Schweif davon.

Wenn Sie die jeweilige Begegnung überleben, können Sie die Kartengrenze passieren. Falls Sie sterben, tragen Sie die Schwingen des Totenrabens Golgari zu 297.

324

An dieser Stelle machen wir Sie mit dem Holzfällertrupp samt Befehlshabern bekannt. Notieren Sie sich die Nummer dieses Abschnittes, denn Sie dürfen ihn im Verlauf des Abenteuers immer wieder aufsuchen, um Informationen nachzuschlagen – auch dann, wenn Sie nicht extra hierhin verwiesen werden. Wenn Sie diesen Abschnitt gelesen haben, dann kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, bei dem Sie zuletzt gewesen sind.

Die Befehlshaber

Weibelin Yasinde Holberk
Der Vogt zu Honingen hat die große, drahtige Frau mit dem rot-blonden Haar abkommandiert, die Arbeiten zu leiten. Die Holberk ist es gewohnt, dass ihre Befehle befolgt werden. Yasinde ist mit einem Schwert bewaffnet und kann sehr gut mit ihm umgehen.

● **AA: Yasinde**
AT 12 **PA** 10 **LE** 6

● **DSA: Yasinde**
Schwert: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+4
DK N **LeP** 36 **KO** 14 **RS** 2 **MR** 6

Rasmund Algrein
Der schwarzhaarige Rasmund steht im Rang unter der Weibelin, spielt sich dafür aber den Holzfällern gegenüber umso mehr auf. Rasmund soll mit Yasinde für Ordnung im Holzfällerlager sorgen. Er ist mit einem Schwert bewaffnet.

● **AA: Rasmund**
AT 10 **PA** 8 **LE** 5

● **DSA: Rasmund**
Schwert: INI 9+W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W+4
DK N **LeP** 30 **KO** 14 **RS** 3 **MR** 5

Jägerin Hela Hiligon
Die braunhaarige Jägerin ist wortkarg und redet, wenn überhaupt einmal, nur mit der Weibelin. Sie hält sich abseits und schläft oft einige hundert Schritt vom Lager entfernt allein im Wald. Hela kleidet sich in einen mit Fransen, Pelz und Federn verzierten ledernen Jagdanzug. Ihr Haar trägt sie kurz geschnitten. Dass sie sich selbst frisiert, ist nicht eben vorteilhaft, obwohl sie eigentlich eine hübsche Frau ist. Helas Aufgabe ist das Auskundschaften des Geländes sowie die Versorgung der Holzfäller mit Fleisch. Hela ist mit einem Jagdmesser, einem Jagdspieß sowie einem Langbogen bewaffnet.

● **AA: Hela**
AT 11 **PA** 9 **LE** 6

● **DSA: Hela**
Jagdmesser: INI 10+W6
AT 11 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** N
Bogen: INI 11+W6 **FK** 17 **TP** 1W+6
LeP 32 **KO** 12 **RS** 2 **MR** 5

Die anderen Holzfäller

Hinter jedem der Holzfäller stehen drei Kästchen, bei denen Sie ankreuzen können, ob die jeweilige Person Ihnen feindlich, freundlich oder neutral gegenübersteht. Da sich diese Einstellungen im Verlauf des Abenteuers ändern können, sollten Sie einen Bleistift benutzen, den Sie wieder ausradieren können. Wie ein anderer Holzfäller zu Ihrem Helden steht und ob sich dies ändert, geben wir im jeweiligen Abschnitt an. Wenn Sie zum ersten Mal hier sind, können Sie fast überall ‘neutral’ eintragen, nur bei Linai nicht; sie ist jedermanns Feindin. Die Weibelin Yasinde Holberk, der Soldat Rasmund Algrein sowie die Jägerin und Kundschafterin Hela Hiligon betrachten sich als so weit über dem Rest der Truppe stehend, dass ihre Einstellung stets ‘neutral’ bleibt.

Brin Okenheld
Brin ist ein blond gelockter Jüngling von siebzehn Jahren und legt deutliches Imponiergehabe an den Tag. Brin erzählt, dass er daheim in Vairningen eine Liebste hat, die ihm zugetan ist. Von dem Geld, dass er verdient, will er die Hochzeit ausrichten. Brin trägt einen Dolch.

● **AA: Brin**
AT 8 **PA** 7 **LE** 5

● **DSA: Brin**
Dolch: INI 8+W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP** 1W+2
LeP 26 **KO** 12 **RS** 1 **MR** 4

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Grordan Damotil
Grordan ist mit seinen fünfundfünfzig Jahren der Älteste im Trupp. Er war früher Wirt des Ratskellers, doch hat dieser Beruf zur Trunksucht geführt. Inzwischen hat Grordan gelernt, dem Wein und dem Brand zu widerstehen. Und damit das auch so bleibt und er nicht rückfällig wird, hat er den Entschluss gefasst, seinen alten Beruf an den Nagel zu hängen. Grordan wusste aus

dem Ratskeller schon frühzeitig Bescheid über die Straßenpläne. Er weiß zu berichten, dass der Vogt von Honingen gar nicht erbaut über den Bau der Straße ist, da durch sie viele Wagen und Reisende an Honingen vorbei geleitet werden. Der Stadt entgegen so etliche Zolleinnahmen.

● **AA: Grordan**
AT 9 **PA** 7 **LE** 5

● **DSA: Grordan**
Langdolch: INI 8+W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W+2
LeP 28 **KO** 11 **RS** 0 **MR** 5

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Odilon Gesse
Odilon kommt auch aus Vairnheim. Er ist ebenso alt wie Brin, aber größer und dunkelhaarig. Auch er hat eine Liebste im Dorf, mag aber nichts Genaueres darüber erzählen. Über Gwynna weiß er, dass sie Magd in seinem Heimatdorf war, aber vom Okenheld-Hof gejagt worden ist, nachdem drei Kühe an einer seltsamen Krankheit verendet sind. Odilon trägt einen schweren Dolch.

● **AA: Odilon**
AT 9 **PA** 7 **LE** 5

● **DSA: Odilon**
Schwerer Dolch: INI 8+W6 **AT** 9 **PA** 8
TP 1W+2 **LeP** 28 **KO** 12 **RS** 0 **MR** 4

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Firisa Hainsaite
Die hübsche achtzehnjährige Firisa wird von den männlichen Holzfällern sehr zuvorkommend behandelt, was sie genießt und trefflich auszunutzen weiß. Sie haben nie beobachtet, dass Firisa Holz sammeln oder ein Zelt aufbauen musste. Zu ihrer Verteidigung trägt Firisa einen Knüppel.

● **AA: Firisa**
AT 7 **PA** 5 **LE** 4

● **DSA: Firisa**
Knüppel: INI 8+W6 **AT** 7 **PA** 5 **TP** 1W+2
LeP 25 **KO** 10 **RS** 0 **MR** 3

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Gwynna Karolus
Die grünäugige Mittvierzigern trägt das rote, mit grauen Strähnen durchsetzte Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden. Sie stammt, wie auch Brin, Odilon und Radulf, aus Vairnheim. Von den drei genannten jungen Männern weiß sie zu berichten, dass sie alle in dasselbe Mädchen verliebt sind. Gwynna ist mit einer Keule bewaffnet.

● **AA: Gwynna**
AT 9 **PA** 7 **LE** 5

● **DSA: Gwynna**
Keule: INI 8+W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W+2
LeP 27 **KO** 12 **RS** 0 **MR** 4

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Binya Brauer
Die vierzigjährige, schwarzhaarige Binya ist eine ehemalige Abenteurerin aus Havena. Sie hat sich in Honingen niedergelassen, doch seit dem Tod ihres Mannes ist sie genauso rastlos wie in jungen Jahren. Mit dem Lohn als Holzfällerin will sie sich eine zweite Abenteuerkarriere finanzieren. Binya trägt einen Säbel.

● **AA: Binya**
AT 11 **PA** 9 **LE** 6

● **DSA: Binya**
Säbel: INI 9+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+3
LeP 33 **KO** 12 **RS** 0 **MR** 6

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Efferdane Grabensalb
Efferdane ist Mitte zwanzig. Ihre schwarzen, schulterlangen Locken bündigt sie mit einem bunten Kopftuch. Dies und die großen, goldenen Ohrringe lassen sie wie eine fahrende Gauklerin wirken. Im Vertrauen hat Ihnen Efferdane erzählt, dass sie das zweite Gesicht hat. Efferdane ist mit einem schweren Dolch bewaffnet.

● **AA: Efferdane**
AT 10 **PA** 7 **LE** 5

● **DSA: Efferdane**
Schwerer Dolch: INI 8+W6 **AT** 10 **PA** 8
TP 1W+2 **LeP** 28 **KO** 11 **RS** 0 **MR** 2

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Linai Korninger
Linai ist etwa dreißig Jahre alt. Sie ist fröhlich und unterhält die anderen Holzfäller mit allerlei Narreteien – anfangs zumindest. Denn wer nicht über ihre Späße lacht, dem begegnet sie mit blankem Hass. Da ihr Humor von einer sehr speziellen Sorte ist, findet er nicht immer den gewünschten Anklang. Schon nach wenigen Tagen spricht sie mit niemandem mehr und zieht sich zurück. Linai trägt ein Kurzschwert.

● **AA: Linai**
AT 9 **PA** 7 **LE** 5

● **DSA: Linai**
Kurzschwert: INI 8+W6 **AT** 9 **PA** 8
TP 1W+2 **LeP** 28 **KO** 12 **RS** 0 **MR** 4

Freund ☐ **Neutral** ☐ **Feind** ☐

Radulf Kremso
Der achtzehnjährige Radulf hat eine Narbe, die sich von der Wange bis über das rechte Auge hin zieht. Sie ist zwar nicht di-

rekt entstellend, schmückt aber auch nicht. Radulf kommt auch aus Vairnheim, hält sich aber von den anderen Holzfällern aus seinem Heimatdorf fern.

● AA: Radulf				
AT 9	PA 7	LE 5		

● DSA: Radulf				
Kurzschwert: INI 8+W6	AT 9	PA 8		
TP 1W+2	LeP 28	KO 10	MR 3	

Freund ☐ Neutral ☐ Feind ☐

Parinor Trutzer
Parinors Alter ist schwer zu schätzen. Die Haut auf seinem Gesicht ist glatt, das schlohweiße wirre Haar aber unterstreicht den wirren Ausdruck seines Gesichts. In den lichten Momenten ist Parinor ein ruhiger Kamerad, doch – vor allem nachts – ist er bisweilen nicht recht bei Sinnen und erzählt, dass er im fernen Bornland wegen Mordes zum Tode verurteilt war, aber fliehen konnte, weil der Henkersstrick gerissen ist. Eine Narbe um den Hals könnte diese Geschichte bestätigen, kann aber auch ganz andere Ursachen haben. Parinor gilt als harmlos, doch wegen seines Geplappers hat ihn niemand gern als Zeltnachbarn. Wegen seines Geisteszustandes darf Parinor keine gefährlichen Arbeiten verrichten. Meist kümmert er sich ums Essen. Parinor ist mit einem Dolch bewaffnet.

● AA: Parinor				
AT 8	PA 5	LE 5		

● DSA: Parinor				
Dolch: INI 7+W6	AT 8	PA 6	TP 1W+2	
LeP 27	KO 12	RS 0	MR 1	

Freund ☐ Neutral ☐ Feind ☐

Gorm Bachental
Gorm ist Mitte dreißig und braunhaarig. Ein dichter Vollbart ziert sein Antlitz. Er hat als einziger das Holzfällerhandwerk gelernt und ist so etwas wie ein Vorarbeiter. Gorms Holzfälleraxt ist auch seine Waffe.

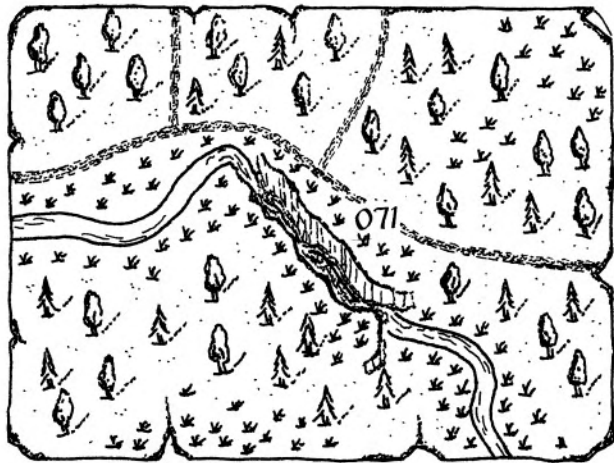
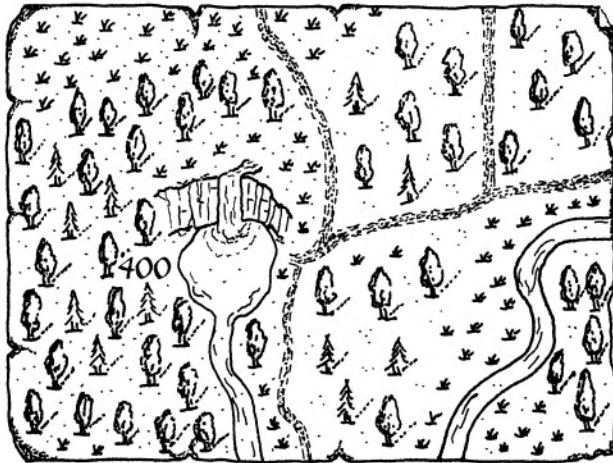
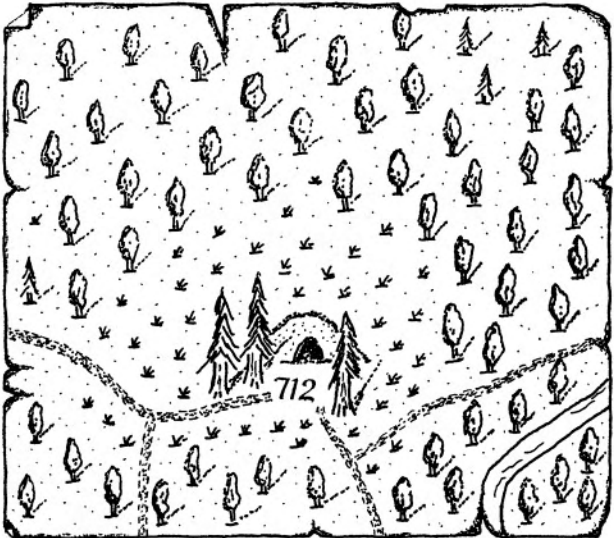
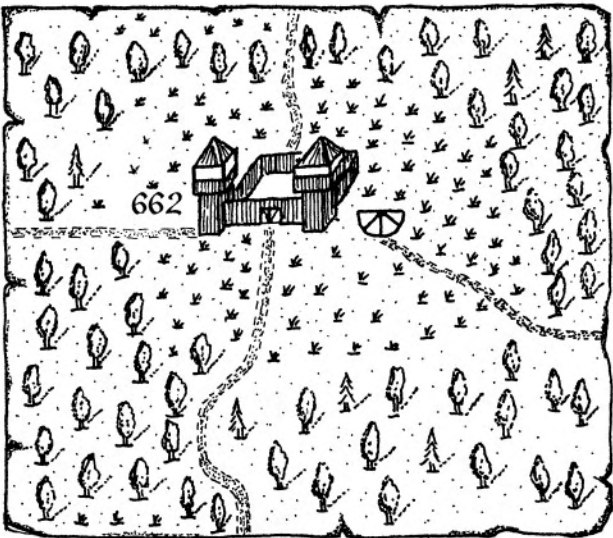
● AA: Gorm				
AT 8	PA 6	LE 6		

● DSA: Gorm				
Holzfälleraxt: INI 8+W6	AT 8	PA 6		
TP 2W	LeP 30	KO 13	RS 0	MR 5

Freund ☐ Neutral ☐ Feind ☐

Glossar wichtiger Aventurischer Begriffe

Albernia: Königreich, westlichste Provinz des Mittelreichs.
Bannstrahler: Orden der Praios-Kirche, betreibt eine Art Inquisition, die Schwarzmagier verfolgt. Die Bannstrahler dienen dem Götterfürsten Praios, der der Magie und ihrer Anwendung generell ablehnend gegenüber steht. Zusätzlich ist Praios der Gott des Gesetzes, so dass das Zaubern – obgleich in durchaus ein Bestandteil der aventurischen Welt – in manchen Orten nicht gern gesehen oder sogar hart bestraft wird. Doch es gibt auch Hesinde, die Göttin der Wissenschaft und der Magie, die ihre schützende Hand über das magische Handwerk hält.
Bornland: Adelsrepublik im Nordosten des aventurischen Kontinents
Boron: einer der Zwölfgötter, Gott des Todes und des Schlafes. Für den Aventurier zerbricht mit dem Tod das Rad des Lebens, daher ist das gebrochene Rad das Symbol des Totengottes. Wenn ein Aventurier stirbt, trägt der Totenrabe Golgari die Seele des Verstorbenen über das Nirgendmeer in Borons Hallen.
Druiden: Zauberkundige, die sich vor allem auf die Magie der Elemente verstehen, oft unheimliche Einzelgänger.
Gareth: Kaiserstadt des Mittelreichs, mit etwa 200.000 Einwohnern größte Stadt Aventuriens
Geweihter/Geweihte: Priester nennt man in Aventurien Geweihte.
Hesinde: eine der Zwölfgötter, Göttin der Weisheit, Gelehrsamkeit und der Magie
Imman: aventurischer Nationalsport, Hockey-ähnliches Spiel, das mit Eschenschlägern und einem Korkball gespielt wird.
Kosch: von Nord nach Süd verlaufendes Hochgebirge im Mittelreich, Heimstatt einiger aventurischer Zwergenvölker
Mittelreich: Kaiserreich in der Mitte Aventuriens, größtes Staatsgebilde des Kontinents, setzt sich aus mehreren Provinzen (Königreichen, Fürstentümern, Markgrafschaften) zusammen, darunter auch das Königreich Albernia
Noioniten: Orden der Boron-Kirche, der sich um Geisteskranke kümmert.
Peraïne: eine der Zwölfgötter, Göttin der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus, wird allgemein vom Landvolk sehr verehrt.
Oger: vier Schritt große, Menschen fressende Riesen. Mäßig intelligent, leben in Höhlen und Ruinen, sind in kleinen Gruppen in ganz Aventurien anzutreffen.
Orks: knapp menschengroße, humanoide Rasse. Orks sind am ganzen Körper mit Pelz bedeckt. Schwerpunktmäßig leben sie in größerer Anzahl nur im Orkland in Nordwestaventurien, kleinere marodierende Banden findet man aber im ganzen Land.
Praios: Gott der Sonne, des Lichts, des Gesetzes und der Gerechtigkeit. Fürst des Zwölfgötterpantheons.
Praiosgestirn: die Sonne
Rahja: eine der Zwölfgötter, Göttin der Ekstase, des Rausches und der geschlechtlichen Liebe
Schamane: Zauberkundiger bei aventurischen Naturvölkern, der sich vor allem mit Totenriten, Ahnenkult und Geistern beschäftigt.
Tommel: Fluss im nördlichen Albernia, im Mittellauf Grenzfluss zum Königreich Nostria
Zwölfgötter: Pantheon aus den zwölf ‘guten’ Göttern, die die meisten Aventurier anbeten.





3

7

2

4

5

1

6