AVENTURIEN

NR. 161
EINSTEIGER

DIE SCHWARZE EICHE

EIN SOLOABENTEUER FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN

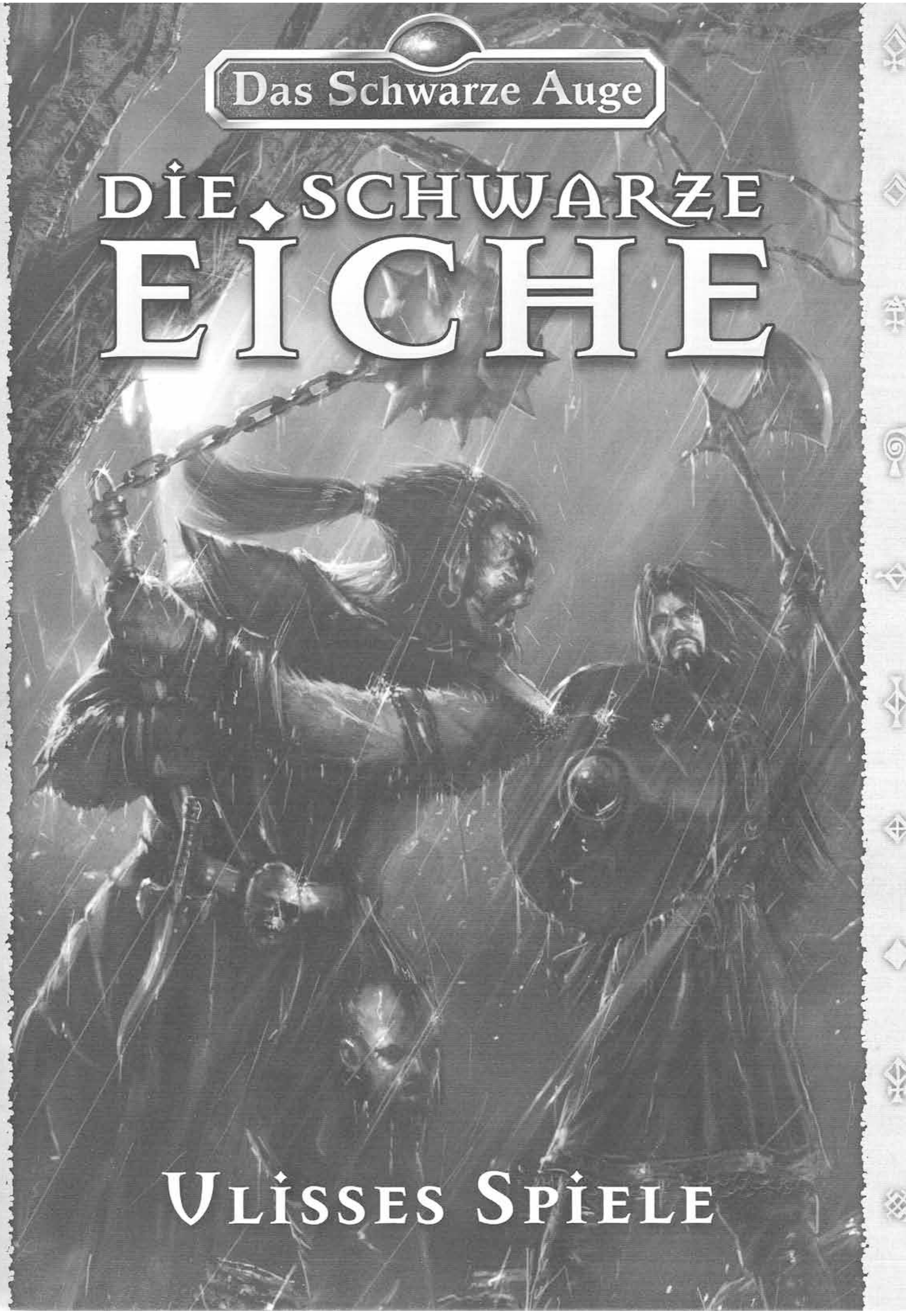
Ein DSA-Soloabenteuer für einen Einsteiger-Helden

Das Schwarze Auge

13046

Das Schwarze Auge

DIE SCHWARZE EICHE



ULISSES SPIELE



Aventurien®

Ulrich Kiesow gewidmet,

dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

Lektorat
Ulisses Spiele

Coverbild
Arndt Drechsler

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Satz
Christian Lonsing

Innenillustrationen und Karten
Björn Lensig

Copyright © 2008 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN: 978-3-940424-25-9

Das Schwarze Auge

Die Schwarze Eiche

Ein Soloabenteuer für einen Einsteiger-Helden

von Sebastian Thurau

Für Jana und Tom

mit Dank an Jana, Tom, Karen und Owe Oelschlegel sowie Sven Walter und die gesamte DSA-Redaktion

ULISSES SPIELE

Die schwarze Eiche

Was ist ein Solo-Abenteuer – und wie spielt man es?

Ein Solo-Abenteuer erzählt eine interaktive Geschichte. Es gilt immer wieder, Entscheidungen zu treffen und festzulegen, wie das Abenteuer weitergehen soll. Abhängig vom Willen des Spielers oder einer mehr oder weniger gelungenen Probe wird die Handlung bei unterschiedlichen Abschnitten, die mit Nummern markiert sind, vorangetrieben. Wie dies genau funktioniert und welche Einflussfaktoren es zu beachten gilt, wird bei den ersten Abschnitten erklärt.

Auf Grund der Perspektive und der dadurch entstehenden Nähe zum Geschehen hat sich der Autor dieses Abenteuers für das vertrauliche Du entschieden. Dies soll nicht als Respektlosigkeit gegenüber dem Leser verstanden werden, sondern die Intensität des Spielerlebnisses erhöhen.

Zusätzliches Spielmaterial

Zum Spielen benötigst du lediglich dieses Abenteuerbuch, einen Bleistift (und einen Radiergummi), einen Würfel mit 6 Seiten (kurz 1W6) und einen Würfel mit 20 Seiten (kurz 1W20).

Würfel mit 20 Seiten erscheinen dir womöglich etwas ungewohnt, sie machen aber nichts anderes als Würfel mit 6 Seiten – wenn man davon absieht, dass sie eben eine Zahl zwischen 1 und 20 anzeigen. Würfel mit 20 Seiten können für wenig Geld in Spielwarenläden gekauft werden.

Die Regelkästen

Dieses Soloabenteuer bietet einige Besonderheiten im Vergleich zu anderen DSA-Abenteuern. Grundsätzlich erhältst du genauere Informationen, wenn du zum ersten Mal auf bestimmte Besonderheiten stößt. Unter den betreffenden Abschnitten befinden sich dann Kästen, in denen alles Nähere erläutert wird – unter anderem das **DSA-light-Regelwerk**.

Dieses Regelwerk ist zum normalen DSA-Regelwerk (Basis bis hin zu den Optionalregeln) vollkommen kompatibel und speziell für Einsteiger gedacht, die noch nie mit DSA-Regeln in Kontakt gekommen sind. Dort werden die wichtigsten Werte der Spielfigur ebenso erklärt wie Probenwürfe und Kampfregeln – und zwar alles erst dann, wenn es gebraucht wird. Auch als DSA-Unbedarfter ist es damit möglich, sofort loszulegen – ohne sich vorher in die Regeln einlesen zu müssen.

Übersicht über die Regelkästen geordnet nach Themen

Alle Mechanismen werden im Laufe des Spiels noch einmal in Ruhe erklärt. Falls du dich an etwas nicht erinnern kannst, hilft dir die nachfolgende Tabelle:

Hilfethema	Abschnitt, bei dem der Hilfekasten zu finden ist
Abschnitte für eine bestimmte Gefährtin	235
Abschnitte zum Ankreuzen	57, 106, 256
Abschnittswahl im Soloabenteuer	Blutige Hände, 65, 94, 176
Eigenschaftswerte und Proben	127
Gegenstände	155
Kampf	133
Kartennutzung	176
Lebensenergie	14, 82, 207
Spielprotokoll	57
Spielzeit und Spielrunden	176
Talentwerte und Talentproben	114, 188

Raum und Zeit

Die Karte im Anhang auf Seite 55 dient als Orientierungshilfe. Außerdem können dort bestimmte Abschnitte eingetragen werden. Damit entstehen quasi Speicherpunkte. Auch wenn es das eigentliche Ziel ist, das Abenteuer ohne Heldentod durchzuspielen, bieten sich diese Abschnitte an, um eine Pause beim Spielen einzulegen. Außerdem sind diese Punkte hilfreich, falls du dich einmal verblättert haben solltest.

Neben der Karte gibt es noch zwei weitere Bereiche, die mit der Karte zusammen das Spielprotokoll bilden.

Der Spielrundenzähler ist nichts weiter als eine einfache Strichliste, in der du immer dann einen Strich machst, wenn du zum Markieren einer Spielrunde aufgefordert wirst. An bestimmten Stellen hängt der Verlauf des Abenteuers dann unter anderem von der Spielzeit ab.

Dazu kommt noch die Ereignisliste. Dabei handelt es sich um eine Liste mit Buchstaben und Kreisen. Jedem Buchstaben ist ein Kreis zugeordnet. Nach manchen Aktionen wirst du aufgefordert, einen Buchstaben anzukreuzen. Mache dann ein Kreuz in dem Kreis neben dem Buchstaben. Damit werden bestimmte Ereignisse markiert.

Es ist damit möglich, zu einem frühen Zeitpunkt einen Ort so zu präparieren, dass er später als Falle für einen Gegner dient.

Außerdem gibt es einige Abschnitte, die direkt angekreuzt werden können – und die beim ersten Lesen des Abschnittes sofort angekreuzt werden sollen. Das Ankreuzen markiert also den ersten Besuch des Abschnittes – und davon ist dann der Verlauf des Abenteuers abhängig. In einer Truhe wirst du also nur einmal einen Gegenstand finden.

Genug der Vorrede, es wird Zeit, dass du dich ins Abenteuer stürzt. Wenn du bereits einen eigenen Helden generiert hast oder einen Archetyp aus dem Regelbuch benutzt, kann es sofort beim Abschnitt **Blutige Hände** losgehen. Falls nicht, solltest du jetzt deinen Wunschhelden generieren – oder einen der Helden aus dem Anhang wählen. Gerade wenn du zum ersten Mal ein DSA-Buch in Händen hältst, solltest du einen der vorgefertigten Helden benutzen.

Wenn keine Würfel vorhanden sind

Wenn keine Würfel griffbereit sind, kannst du auch dieses Buch zum Würfeln benutzen. Blättere dazu mit geschlossenen Augen schnell durch das Buch (beim Wurf eines sechsseitigen Würfels von vorne nach hinten, beim Wurf eines zwanzigseitigen Würfels von hinten nach vorne) und lies das Ergebnis oben rechts bzw. oben links auf der Seite ab.

Eine weitere Alternative besteht in einer Uhr mit Sekundenanzeige. Schaue auf die Uhr und lies möglichst sofort die Sekunden ab.

Um einen W6-Wurf zu ersetzen, benutzt du folgende Tabelle:

Sekunde	Wurfergebnis
1–5, 31–35	1
6–10, 36–40	2
11–15, 41–45	3
16–20, 46–50	4
21–25, 51–55	5
26–30, 56–00	6

Um einen 1W20-Wurf zu ersetzen, nimmst du einfach die Sekundenanzeige als Ergebnis, falls eine Zahl zwischen 1 und 20 angezeigt wird. Wenn eine Zahl zwischen 21 und 40 angezeigt wird, ziehst du einfach 20 von der angezeigten Zahl ab. Bei Zahlen zwischen 51 und 59 wird eine 40 abgezogen, die 00 entspricht der 20.

Wenn du bei einer Talentprobe oder einem Kampf oft hintereinander würfeln musst, kannst du die angezeigte Zahl für einen Wurf auch als Ergebnis eines 1W20 und als Ergebnis eines 1W6 interpretieren und dann beide Zahlen abwechselnd addieren und subtrahieren. Wenn du auf einen Wert über 20 kommst, fängst du wieder bei 1 an – entsprechend addierst du bei Werten unter 1 jeweils 20.

Du musst eine Talentprobe durchführen und dazu drei Mal 1W20 werfen. Du liest zunächst 46 Sekunden ab. Die 46 entspricht der Zahl 6. Zweiter Wurf. Du liest die 51 ab. Du interpretierst die 51 als 11 auf einem 1W20 und als 5 auf einem 1W6. Du addierst die 11 und die 5 und erhältst als Ergebnis eine 16. Du liest wieder ab – diesmal genau nach dem Wechsel der Minute. Die 01 deutest du als 1 auf dem 1W20 und als 1 auf dem 1W6, was der 0 entspricht. Da die 0 kleiner als die 1 ist, hast du eine 20 ermittelt. Deine Zahlen lauten also 5, 11 und 20.

Magische Helden sind nicht explizit ausgeschlossen, werden aber auch nicht besonders unterstützt. Wenn du als erfahrener Spieler einen Magier spielen möchtest, kannst du natürlich statt eine Fackel anzuzünden auch einen FLIM FLAM wirken – und ob du einen Angriff würfelst oder eine Feuerlanze verschießt, ist für das Vorankommen im Abenteuer auch unerheblich.

Blutige Hände

Ein dumpfes Rauschen dringt an deine Ohren, es ist düster, alles scheint grau zu sein. Du spürst nicht viel, nur sich langsam steigernde Erschöpfung. Wo bist du?
Plötzlich schmeckst du etwas. Ist es Eisen?
Das Grau wird dunkler, bräunlich, aber zwei Lichtpunkte zeigen auf einmal den Weg.
Etwas platscht gegen deine Wange. Zäher Schleim? Das Rauschen wird lauter – formt es sich zu lautem Schreien?
Konturen lösen sich aus dem Graubraun. Ein düsterer Raum, erhellt nur durch zwei Fackeln. Ist da eine Stimme? Was sagt sie? Wäre doch nur das Rauschen leiser, das mittlerweile zu lautem Gebrüll angeschwollen ist.
Dein Gesicht ist inzwischen mit dem zähen Schleim bedeckt, er schmeckt nach Eisen – nach Blut. Deine Arme schmerzen, immer wieder siehst du den Stein nach unten schnellen, siehst, wie du ihn hochreißt und wieder zuschlägst.
Du hockst auf einem Körper – einem gedrungenen Körper, mit braunem Fell bedeckt. Unter dir liegt ein Ork, der Unterkiefer mit den mächtigen Hauern ist deutlich zu erkennen. Aber der Rest vom Gesicht ist zertrümmert, zertrümmert von dem Stein, den du immer und immer wieder hernieder fahren lässt. Deine Muskeln brennen, du schreist – und dann hörst du wieder diese Stimme: "Sei doch endlich still! Sie werden kommen und uns alle töten!" Du hältst inne – und verstummst (**65**).

Das Abenteuer hat begonnen! Von nun an liegt es an dir, den Weg deines Helden zu bestimmen. Manchmal hast du keine Wahl und musst einem Pfad folgen, den du schon vorher festgelegt hast – vielleicht gar, ohne es zu wissen. Die fett gedruckte **65** in der Klammer verweist auf den nächsten Abschnitt. Manchmal wird der Folgeabschnitt nicht in einer Klammer angegeben, sondern im Fließtext – etwa so wie im nächsten Satz: Blättere weiter zum Abschnitt **65** und lies nach, wie es weitergeht.

1

Mit einem prüfenden Blick schaust du eilig über die verstreut liegenden Sachen. Außer einem halben Dutzend Würfeln und einem kleinen, aber leeren Leinenbeutel findest du hier allerdings nichts, was du als mitnehmenswert einstufst. Hast du das **T** auf deinem Spielprotokoll angekreuzt (**243**) oder nicht (**156**)?

2

Dir wird schwarz vor Augen, Stille kehrt ein, du fühlst dich leicht und schwer zugleich. Du scheinst endlos in diesem Zustand der Stille und Schwärze gefangen zu sein. Doch trotzdem kannst du *Ihn* hören. Erst leise, dann ein gedämpftes Rauschen und schließlich ein brüllender Orkan – bis du *Ihn* siehst und *Er* dich über das Nirgendmeer trägt. *ENDE*

3

In der südwestlichen Ecke befindet sich eine morsche Streckbank, die Ketten haben Rost angesetzt, die Stricke wurden von Nagetieren durchgebissen. Im Nordosten steht eine geschlossene eiserne Jungfrau, an der Nordwand befinden sich mehrere schmiedeeiserne Ösen in der Wand, an manchen hängen noch Teile von Ketten. Daneben steht in der nordöstlichen Ecke ein großer Tisch, auf dem Schürhaken und verschiedene alte Folterwerkzeuge in erbärmlichem Zustand liegen, aber auch einige sehr gut erhaltene Werkzeuge wie Feilen, Zangen und Hämmer sowie kleine Holzstücke, ein fester Strick, Metallplättchen und Nägel. Ein Kamin wurde gleich neben der Tür in der südwestlichen Ecke erbaut, zwei große Regale an der Südwand sind bis auf Staub und Rattenkot leer.
Du kannst den Raum über die nach unten führende Treppe im Westen (**137**) oder durch die gegenüberliegende Tür im Osten (**87**) verlassen. Vielleicht inspiriert dich die Einrichtung der Folterkammer aber auch zu einer Falle, um mögliche Verfolger auszuschalten (**247**).

4

Dein Schädel dröhnt, ein dumpfer Schmerz pocht in ihm. Fauliger Gestank schlägt dir ins Gesicht, deine Kehle ist trocken – so trocken, dass ihr kein Laut entfährt, als du einen Druck auf deiner Hand spürst. Etwas lastet schwer auf deiner Brust, du kannst kaum atmen. Regentropfen klatschen dir ins Gesicht, deine Kleidung ist durchnässt. "Das Menschlein ist tot", hörst du eine raue Stimme in gebrochenem Garethi sagen.
'Menschlein' – so wurdest du schon einmal genannt. Du warst auf der Flucht, bist lange durch einen düsteren Wald gelaufen, verfolgt von Schwarzpelzen, die du auf deiner Spur wähntest. Du warst erschöpft, müde, deine Muskeln brannten, deine Lunge auch. Der Regen hatte den Weg rutschig und schwer gemacht, die Dunkelheit hatte dir die Sicht genommen – aber auch deinen Verfolgern. Du erinnerst dich, dass du froh warst, eine alte Burgruine erreicht zu haben, eine düstere, verwinkelte Anlage, mit brüchigen Mauern und löchrigen Dächern. Hoffnung keimte in dir auf. Vielleicht hattest du die Orks abgehängt, vielleicht bot die Burg Sicherheit – vielleicht hattest du eine Chance, Kraft zu schöpfen und dem Albtraum zu entkommen, in den du geraten warst.
Schließlich hattest du dich in die alte Küche zurückgezogen, dich in eine Decke gerollt, warst eingeschlafen. Und dann kamen die Orks doch wieder.
"Da liegt ja das Menschlein", waren die letzten Worte, bevor dich ein Tritt ins Gesicht bewusstlos werden ließ. Als du das nächste Mal zu dir kamst, hocktest du auf dem toten Ork zwischen den Gefängniszellen.
Noch immer kannst du dich kaum rühren – und solange dich der Ork für tot hält, willst du das auch gar nicht. Dann hörst du Worte in einer kehligen Sprache. Offensichtlich soll sich der Ork von dir fern halten. Du bist dir zwar nicht sicher, aber du hast das Gefühl, als würde er verschwinden. Vermutlich beansprucht ein anderer Ork deinen Besitz und deinen Kopf als Trophäe gleich mit.
"Thairogh, wir müssen vorsichtiger sein", spricht eine klare, tiefe, menschliche Stimme. "Wenn die Gefangenen entkommen wären, hätten sie Kämpfer aus dem Landesinneren geschickt." Dann antwortet eine orkische Stimme in gebrochenem Garethi: "Wir getötet sie hätt' – zu Brazoraghs Ehr'."
"Vielleicht – aber vielleicht wären es auch zu viele für uns gewesen. Schon die beiden Entlaufenen haben uns Verluste gebracht."
"Mein' Kämpfer sein so tapfer und stark wie dein Leut'. Gemeinsam wir schlag' jed' Feind!"
"Und dennoch kam Väterchen Boron zu uns. Ich fürchte ihn nicht. Ich glaube an unseren Pakt. Aber auch wenn wir in diesem Teil des Waldes keine Feinde fürchten müssen, gibt es größere Armeen, die gegen ein Bündnis aus Orks und Menschen stehen. Was haben wir von unserer Beute, wenn wir tot sind?"
"Ai Mensch, du hab' Ehr' in Tod. Aber vorher wir hab' reich' Beut' – und wir hab' Frau'n."
"Thairogh, ich weiß, dass es deinen Kämpfern nach Sklaven und Frauen dürstet, aber die Gefangenen sind schwach. Sie werden uns behindern – oder sie sind doch stark genug: Dann könnten sie fliehen und uns verraten. Wir dürfen kein Risiko eingehen!"
"Dann wir sollt' lös' Problem. Und dann wir zieh' weiter – mach' Beut'! Ai?"
"Ai, Thairogh!"
Du hörst Schritte, der Ork und der Mensch scheinen sich zu entfernen (**92**).

K 5

Das Treppenhaus bot früher sicherlich einen imposanten Eindruck. Durch zwei Zugänge im Erdgeschoss führen auch heute noch zwei etwa zweieinhalb Schritt breite Treppen zu einer Erhöhung in 3 Schritt Höhe, wo sich die beiden Wege zu einer gut 4 Schritt breiten Treppe vereinen, die wiederum 3 Schritt in die Höhe führt. Unter dieser müssen sich damals zwei Ritterrüstungen befunden haben, von denen lediglich verschiedene Rüstungsteile, darunter zwei verbeulte Helme, zeugen. Orangefarbene Stofffetzen sind die letzten Hinweise auf ein riesiges Banner, dessen Motiv du aber nicht mehr erkennen kannst. Die steinernen Stufen sind mit Teppichresten bedeckt, zwischen mehreren Kerzenhaltern haben sich riesige Spinnenweben gebildet, der eiserne Kronleuchter hat sich von der Decke gelöst und hält nun diverse Teile der Ritterrüstungen unter sich begraben.

Du kannst das Treppenhaus im Erdgeschoss in Richtung Thronsaal verlassen (**254**) oder im oberen Stockwerk einen schmalen Korridor betreten (**294**).

6

Durch die Schießscharten habt ihr einen guten Blick auf die Burg und das Umland. Im Norden erkennt ihr den angrenzenden Burghof, das halbzerstörte Gebäude an seiner Westseite, den Stall im Osten und das Torgebäude im Norden. Dahinter seht ihr die Vorburg, deren Zustand kaum besser als der der restlichen Anlage ist. Zwei Orks laufen gerade quer über den Hof zum Hauptgebäude. Einen Augenblick später steckt ein Ritter mit blonden Locken seinen Kopf durch die Stalltür, dann zieht er ihn wieder zurück und der Hof ist leer.

Die Burg wird von einem träge fließenden Fluss umgeben, der sich, vom Nordosten her kommend, kurz vor der Burg teilt und diese umschließt. Im Südwesten vereint er sich wieder, um seinen Weg fortzusetzen. An den gegenüberliegenden Ufern drängen sich unzählige Bäume dicht an dicht, sie bilden einen imposanten Mischwald, der sich in einiger Entfernung im Dunkel der Nacht verliert.

Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe+4 ab. Falls sie gelingt, darfst du Abschnitt **251** lesen, ansonsten geht es bei Abschnitt **306** weiter.

7 A

Erschöpft setzt du dich an die Seite des Kamins, Alrike hockt sich neben dich. Ihr schweigt euch einen Moment an, dann fragt sie dich, warum du gefangen wurdest. Du überlegst kurz, versuchst dich zu erinnern, aber es will dir nicht einfallen. Du zuckst mit den Achseln, schaust ratlos.

"Ich weiß auch nicht, warum ich hier bin" entgegnet Alrike. "Es scheint mir, als wäre ich nie woanders gewesen als in diesem Gefängnis, diesem grausigen Ort. Die anderen meinten, ich sei von den Orks erst nach ihnen gebracht worden. Aber ich erinnere mich nicht!" Alrikes Hände graben sich in deine Arme, während sie mit aufgerissenen Augen weitererzählt. "Ich kann mich nicht daran erinnern. Ob sie mich angelogen haben? Oder bin ich nur verrückt geworden? Habe ich meinen Verstand verloren? Was glaubst du?"

Bevor du über eine Antwort nachdenken kannst, wendet sich Alrike ab und hockt einen Moment lang apathisch neben dir. Du legst deinen Arm um ihre Schulter und flüsterst ihr leise zu, dass du dich auch an nichts erinnern kannst: "Ich weiß auch nicht, was mit mir geschehen ist. Aber ich weiß, dass wir von hier fort müssen. Das hast du selbst gesagt. Vielleicht erfahren wir später mehr über unser Schicksal." Alrike zögert kurz, dann nickt sie dir hoffnungsvoll zu.

Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde. Wenn nun genau 6 oder 15 Spielrunden verstrichen sind, lies bei Abschnitt **35** weiter, andernfalls bei Abschnitt **259**.

7 B

Erschöpft setzt du dich an die Seite des Kamins, Bradwinja hockt sich neben dich. Ihr schweigt euch einen Moment an, dann fragt sie dich, warum du gefangen wurdest. Du überlegst kurz, versuchst dich zu erinnern, aber es will dir nicht einfallen. Du zuckst mit den Achseln, schaust ratlos.

"Und warum bist du hier?" fragst du deine Begleiterin.

"Ich war Soldatin, habe meinem Herrn stets treu gedient, war tapfer im Kampf und wusste, wofür ich einstehe. Doch dann kamen mir Zweifel, ich wurde zögerlich – und verweigerte schließlich einen Befehl. Ich bin mir noch immer nicht sicher, ob es damals die richtige Entscheidung war … und ob es das Schicksal anschließend gut oder schlecht mit mir meinte. Später geriet ich dann in Gefangenschaft – ob es die gerechte Strafe für meine Weigerung war?"

Bradwinja macht nicht den Eindruck, als würde sie auf eine Antwort von dir warten. Ihr schweigt beide noch einen Augenblick, dann raffst du dich auf: "Wir müssen fort von ihr. Wenn wir es schaffen, werden wir wissen, ob es das Schicksal doch noch gut mit uns meint!" Bradwinja nickt dir zu.

Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde. Wenn nun genau 6 oder 15 Spielrunden verstrichen sind, lies bei Abschnitt **35** weiter, andernfalls bei Abschnitt **259**.

7 C

Erschöpft setzt du dich an die Seite des Kamins, Caldre hockt sich neben dich. Ihr schweigt euch einen Moment an, dann fragt sie dich, warum du gefangen wurdest. Du überlegst kurz, versuchst dich zu erinnern, aber es will dir nicht einfallen. Du zuckst mit den Achseln, schaust ratlos.

"Ich hatte wohl einfach nur Pech", ergreift Caldre erneut das Wort. "Ich war Feuerholz sammeln, nah bei unserem Ort. Der Wald war schon immer ein gefährlicher Ort", flüstert sie weiter. "Dann kamen sie, Orks, drei oder vier. Sie schlugen mich, dann zerrten sie mich fort. Ich wollte schreien, aber ich konnte nicht. Dann hörte ich Stimmen – aber ich wurde bewusstlos." Caldre fängt bitterlich zu weinen an, sie schmiegt sich an dich. Es dauert eine Weile, bis sie sich beruhigt hat und dir zuhört: "Wir müssen fort von ihr. Wenn wir es schaffen, werden wir wissen, ob wir auch wieder Glück haben werden!" Caldre wischt sich die letzten Tränen von der Wange, dann nickt sie dir zu.

Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde. Wenn nun 6 oder 15 Spielrunden verstrichen sind, lies bei Abschnitt **35** weiter, andernfalls bei Abschnitt **259**.

8

Der Schlüssel passt! Hastig drehst du ihn, das Schloss springt auf und mit einem lauten Quietschen öffnet sich die Zellentür. Die muskulöse Frau presst einen Finger auf ihre Lippen: "Still!" Sie lauscht kurz, dann flüstert sie: "Die Orks kommen. Gehen wir!"

Die Mittfünfzigerin zieht dich am Arm zum einzigen Ausgang. Willst du ihr folgen (**263**) oder versuchen, eine weitere Gefangene zu befreien (**107**)?

K 9

Du verschnaufst kurz. Über dir erheben sich die abgestorbenen Äste des schwarzen Baums, riesige Vögel sitzen darauf und beobachten dich neugierig … aufmerksam … gierig. Sie lassen sich vom Regen nicht stören, der den Boden in eine schlammige Brühe verwandelt hat.

Du wendest deinen Blick ab. Um dich herum hast du kaum eine gute Sicht auf die Wände des Innenhofes, Büsche und die drei über einen Schritt hohen Steine versperren dir die Sicht. Auch wenn du im Umkehrschluss vor den Blicken deiner Feinde geschützt bist, wirklich sicher fühlst du dich nicht. Möchtest du es dennoch wagen, die Steine in Ruhe anzuschauen (**91**), oder willst du nur so schnell wie möglich fort von hier? Du kannst zum Turm im Westen (**252**) laufen, zum Haus im Osten (**130**) oder zur Ecke des Gebäudes im Südosten (**213**).

10

Du fliehst durch den wohl dreieinhalb Schritt hohen Tunnel, durch den ein Reiter bequem durchgaloppieren könnte. Hoffentlich schicken sie dir nicht noch Reiter hinterher!

Aber du hast auch so genug Probleme – schließlich folgen dir dicht auf

ein halbes Dutzend Orks und genauso viele Soldaten. Lege eine *Athletik*-Probe ab. Ist sie gelungen (278) oder nicht (47)?

KII O

Warst du hier schon einmal (31) oder noch nie (178)?

12

Dass der große Hof nicht der sicherste Ort ist, ist dir klar, und deswegen möchtest du hier nicht länger als nötig bleiben. Da im Moment niemand hier ist, solltest du dich schnell entscheiden, wohin du dich wenden willst. Du kannst schnellstmöglich zum Torhaus im Norden (226), zum Stall im Osten (330) oder zum Fachwerkhaus im Südosten laufen (275). Eine Alternative wäre auch der Turm im Süden des Hofes (36). Wenn du willst, kann du aber auch das Haus im Westen (309) erreichen oder den Durchgang im Südwesten des Hofes (97).

13

Plötzlich entdeckst du im Nordosten eine dichte Rauchfahne aufsteigen. Dir wird klamm ums Herz, denn du siehst dort eine größere Lichtung. Du weißt nicht genau, warum sich Entsetzen in dir breit macht, warum es deine Glieder lähmt. Du fühlst ein flaues Gefühl im Magen, Trauer und Angst steigen in dir auf. Du hältst einen Moment inne, versuchst dich zu sammeln, die Beklommenheit zu verdrängen, dann wendest du dich ab und läufst wieder hinunter in das untere Stockwerk. Von dort aus rennt ihr zurück in die Deckung der alten Eiche, nachdem ihr euch vergewissert habt, dass die Luft im Hof wieder rein ist (100).

14

Du nimmst einen kräftigen Schluck aus der kleinen Phiole und fühlst dich schlagartig belebt. Dabei regenerierst du auch bis zu 10 LeP. Kehre dann zum letzten Abschnitt zurück.

> Du wirst während deines Abenteuers nicht nur LeP verlieren, sondern auch LeP regenerieren – etwa durch einen Heiltrank. Der Heiltrank in der Phiole bringt dir 10 LeP, damit erhöht sich aber nicht die Zahl der dir maximal zur Verfügung stehenden LeP. Deine Lebensenergie darf ihren Maximalwert auch nicht überschreiten. Wenn dir weniger als 10 LeP zum Maximalwert gefehlt haben, hast du also ein paar Punkte 'verschenkt'.

15

Du hörst ein heiseres Husten hinter der angelehnten Tür, dann eine Frage, die in kehligem Orkisch vorgetragen wird. Wenn dein Talentwert in *Oloarkh* größer als 4 ist, schlage Abschnitt **236** auf, es sei denn, er ist auch noch größer als 7 – dann solltest du Abschnitt **302** lesen. Falls du jedoch schlechter oder gar nicht Orkisch sprichst, bleibt dir nur Abschnitt **95**.

16

"Ja, ich bin's", antwortest du nicht ganz wahrheitsgemäß.
"Na, dann bin ich beruhigt … Moment mal! Jussi war doch eben noch …" Lies bei Abschnitt **192** weiter.

17

Das oberste Eisengewicht bewegt sich Stück für Stück, dann rutscht es von der darunter liegenden Scheibe und kommt genau auf der Falltür zum Liegen. Von unten hörst du lauter werdende Stimmen, das Stampfen von Füßen, das Klirren von Metall. Eine menschliche Stimme fordert jemanden auf, eine Leiter herzubringen. Du solltest schnell von hier fort.
Du wendest dich ab, drückst dich hoch … Hinter dir hörst das Lösen eines Riegels … Du läufst weiter … Wo bleibt das Aufschlagen der Falltür, das wütende Hämmern? … Du machst einen Schritt vor den nächsten, atmest flach ein und aus … Die Scharniere! Du hast keine Scharniere gesehen. Du schaust über deine Schulter, siehst, wie sich die Luke senkt, das Massenstück nach unten zu rutschen beginnt … Dann schlägst du einen Haken, schiebst dich an den Halteseilen des hinteren Gewichts vorbei … Ein kurzer Schrei, der schlagartig erstirbt … Du hörst das dumpfes Aufschlagen von Metall … Die Öffnung im Dach … Du springst … schlägst hart auf dem Dach auf, stößt dir das Knie auf einem Stein … Du beißt die Zähne zusammen … Das Loch auf dem Flachdach ist nicht mehr fern, du humpelst vorwärts, schaust dich panisch um … Noch immer sind deine Feinde nicht zu sehen … Noch drei Schritte, zwei … Das Mauerwerk gibt unter dir nach, der Boden unter deinen Füßen trägt dich nicht mehr, du stürzt, siehst den Holzboden unter dir … landest auf den morschen Holzplanken … Wieder gibt der Boden unter dir nach … Dein Rücken kracht auf harten Stein, entsetzt schaust du nach oben … Trümmer regnen herunter, treffen deinen Körper, verteilen sich um dich herum, bedecken dich. Staub. Zwei große Holzstücke landen auf deinen Beinen, deinem Bauch, ein Stein trifft deinen Kopf. Dunkelheit.
Kreuze bitte das **Q** auf deinem Spielprotokoll an und lies bei Abschnitt **300** weiter.

18

Wütend reißt du dich los, dann stößt du die Tür auf und stürmst in den Thronsaal – aber niemand ist dort. Du schaust dich kurz um, wartest einen Moment … doch niemand kommt. Notiere dir das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und lies bei Abschnitt **254** weiter.

19

Geschwind springst du auf und hechtest hinter einen Baumstumpf. Von dort läufst du geduckt hinter einer Hecke weiter.
Hast du das **L** auf deinem Spielprotokoll bereits angekreuzt (231) oder noch nicht (42)?

20

Plötzlich entdeckst du im Nordosten eine dichte Rauchfahne aufsteigen. Dir wird klamm ums Herz, dort entdeckst du eine größere Lichtung. Du weißt nicht genau, warum sich Entsetzen in dir breit macht, deine Glieder lähmt, aber du fühlst ein flaues Gefühl im Magen, Trauer und Angst steigen in dir auf. Du hältst einen Moment inne, versuchst dich zu sammeln, die Beklommenheit zu verdrängen, dann wendest du dich ab.
Willst du nun die Truhe in Augenschein nehmen (171) oder den Turm verlassen (317)?

21

Du hörst eine brummlige, menschliche Stimme: "Bei Boron und Tairach, da erschreck ich mich ja zu Tode!"
Was nun? Doch noch zuschlagen (265) oder um Verzeihung bitten (143)?

22

Ein oder zwei Schritt schlidderst du vorwärts, dann fängst du dich wieder. Auf einer herumliegenden Holzplanke findest du Halt. Du hörst ein leises Zischen, dann schlägt ein Pfeil einen halben Schritt neben dir ein. Mit großen Schritten läufst du weiter, springst über eine Pfütze und wirfst dich schleunigst an die Turmwand, so dass du von oben aus nicht mehr angegriffen werden kannst. Dafür bist du nun in alle anderen Richtung ungeschützt. Hastig stößt du die angelehnte Tür auf und springst hinein (185).

23 A C

Bevor du deinen ersten Hieb austeilen kannst, siehst du, wie der größere der beiden Orks deine Gefährtin wütend in die Regale schleudert, wo sie benommen liegen bleibt. Du wirst es also mit beiden Gegnern alleine aufnehmen müssen.

Größerer Ork
Arbach (orkischer Säbel): **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 30 **RS** 3 **AuP** 33 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 0 **BF** 2

Kleinerer Ork
Arbach (orkischer Säbel): **INI** 12+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 27 **RS** 3 **AuP** 35 **WS** 5 **GS** 8 **MR** 0 **BF** 2

Es ist eine Sache der Ehre für die beiden Orks, dass sie bis zu ihrem Tod kämpfen. Kannst du beide ins Jenseits befördern (181) oder wirst du vorher selbst zu Boron geschickt (2)?

23 B

Bradwinja hat es mit dem kleineren der beiden Orks zu tun, dir stellt sich der größere in den Weg.

Größerer Ork
Arbach (orkischer Säbel): **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 30 **RS** 3 **AuP** 33 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 0 **BF** 2

Es ist eine Sache der Ehre für die beiden Orks, dass sie bis zu ihrem Tod kämpfen. Wenn du deinen besiegst, hat Bradwinja es auch geschafft (181) – oder wirst du vorher zu Boron geschickt (2)?

24

Du drehst dich gerade um, willst dich aus dem Staub machen, da fliegt die angelehnte Tür auf und ein wohlbeleibter, aber sehr wütender Ork schwingt einen riesigen Hammer in deine Richtung. Beim nun entbrennenden Kampf hat der Ork die erste Attacke frei – das heißt, du kannst sie nicht parieren, falls sie gelingt (157).

25

Deine Muskeln verkrampfen sich langsam, deine Kräfte schwinden. Über dir erblickst du plötzlich einen stabil wirkenden Ast. Beherzt drückst du dich nach oben, greifst nach der Ranke und verfehlst sie knapp. Deine Hand rutscht ab – bekommt aber einen Vorsprung im Mauerwerk zu fassen. Du baumelst an der Wand, ziehst dich nach oben, deine Füße finden neuen Halt. Noch fehlen dir gut 2 Schritt. Willst du die Kletterpartie abbrechen (321) oder stellst du dein Können erneut auf die Probe (117)?

26

War dort nicht ein leises Knurren zu hören – direkt hinter der Tür? Du lauschst noch einmal und bist dir ziemlich sicher, dass jemand oder etwas hinter der Tür knurrt. Möchtest du die Tür öffnen **109** oder nicht **254**?

27

Du eilst zur Tür, schiebst sie ein Stück vor und stellst mit Entsetzen fest, dass dort niemals zwei Leute ein sicheres Versteck haben werden. Doch Phex, der listenreiche Gott, scheint es gut mit dir zu meinen. In der Wand klafft ein Loch, durch das sich ein Erwachsener gerade so zwängen kann. Du drängst deine Begleiterin, voranzugehen, dann quetschst du dich selbst durch die Öffnung in der Wand und ziehst so gut es noch geht die Tür vor das Loch (256).

28

Der Regen nimmt dir noch immer die Sicht, dazu kommen die starken Schmerzen, das verdeckte Madamal – und dennoch kannst du eine Bewegung hinter der obersten Schießscharte ausmachen. Von dort fliegt ein weiterer Pfeil heran und schlägt nur wenige Fingerbreit vor dir ein. Willst du hinter der Südecke des Hauses in Deckung gehen und dich dort behandeln lassen (179) oder dir von deiner Gefährtin schnell und hoffentlich schmerzlos den Pfeil entfernen lassen, um dann die Flucht nach vorne durch den Garten anzutreten (136)?

29

Schwungvoll reißt du die Tür auf, der Wind peitscht den Regen in dein Gesicht. Erschrocken fährst du zusammen. Im Hof stehen mehrere Orks, ein besonders großer steht dir am nächsten. Er dreht sich überrascht um, seine verfilzten Zöpfe wirbeln herum. Du stehst wie angewurzelt vor ihm, dann trifft dich seine Faust mitten ins Gesicht (311).

30

Wenn weniger als 10 oder mehr als 15 Spielrunden vergangen sind, lies bei Abschnitt **279** weiter, andernfalls solltest du bei Abschnitt **67** fortfahren.

31

Die Einrichtung der kleinen Kammer erscheint auf den ersten Blick unversehrt und lediglich von einer dicken Staubschicht bedeckt zu sein. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich dann aber doch der schlechte Zustand der Möbel. Das Bett knarrt laut, die Bettdecke ist von Nagern in Mitleidenschaft gezogen worden, die Tischbeine sind angenagt, eine Schranktür hängt schief in den rostigen Angeln, der Inhalt ist zu Staub zerfallen.
Dein Blick wandert hinüber zum Bett, über dem ein großflächiges Bild einen mächtigen Keiler zeigt, der von einer bunten Jagdgesellschaft angegriffen wird. Darüber erblickst du einem brüchigen Jagdbogen.
Hier ist für dich nichts mehr zu holen, du kehrst in die große Halle zurück (254).

32

Du schiebst die Tür ein Stück weiter auf, quetschst dich durch den Spalt und rennst hinüber zur Hecke … da hörst du auch schon wütende Rufe. Die Orks halten sich einen Moment zurück, warten auf Verstärkung, während du in der Falle sitzt. Deine Gegner kommen von allen Seiten, ein Pfeil trifft dich in die Schulter, dann ein zweiter in die Brust. Du kannst deine Waffe nicht mehr halten, lässt sie fallen, ein dritter Pfeil saust heran, dann spürst du einen Schlag … (2).

33

Behutsam schiebst du deine Hand in die Nische. Du erfühlst Staub, noch ein bisschen mehr Staub und eine kreisrunde, metallische Vertiefung, in die dein Daumen bequem passen würde. Mit dem Zeigefinger kannst du feine Rillen ertasten. Du drückst die Vertiefung in alle Richtungen, aber nichts passiert. Wenn du das **A** auf deinem Spielprotokoll angekreuzt hast, darfst du Abschnitt **211** lesen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **186**.

34

Angst macht sich in dir breit, du möchtest weg von hier, das hier Erlebte so schnell wie möglich vergessen. Entsetzt kauerst du dich zusammen – und stößt dabei mit dem Fuß gegen einen alten Hocker, der krachend am umgestürzten Tisch landet. Für einen Moment ist es still, dann bersten die Bretter vor der vernagelten Fensteröffnung. Du wirbelst herum, dann trifft dich eine Faust mitten im Gesicht. Du wirst bewusstlos (311).

35

Plötzlich hörst du draußen im Thronsaal, wie eine Tür schwungvoll aufgestoßen wird. Möchtest du nach draußen stürmen (316), in der Küche ausharren (93) oder diese lieber durch eine Tür in der Südwand schnellstmöglich verlassen (241)?

K36

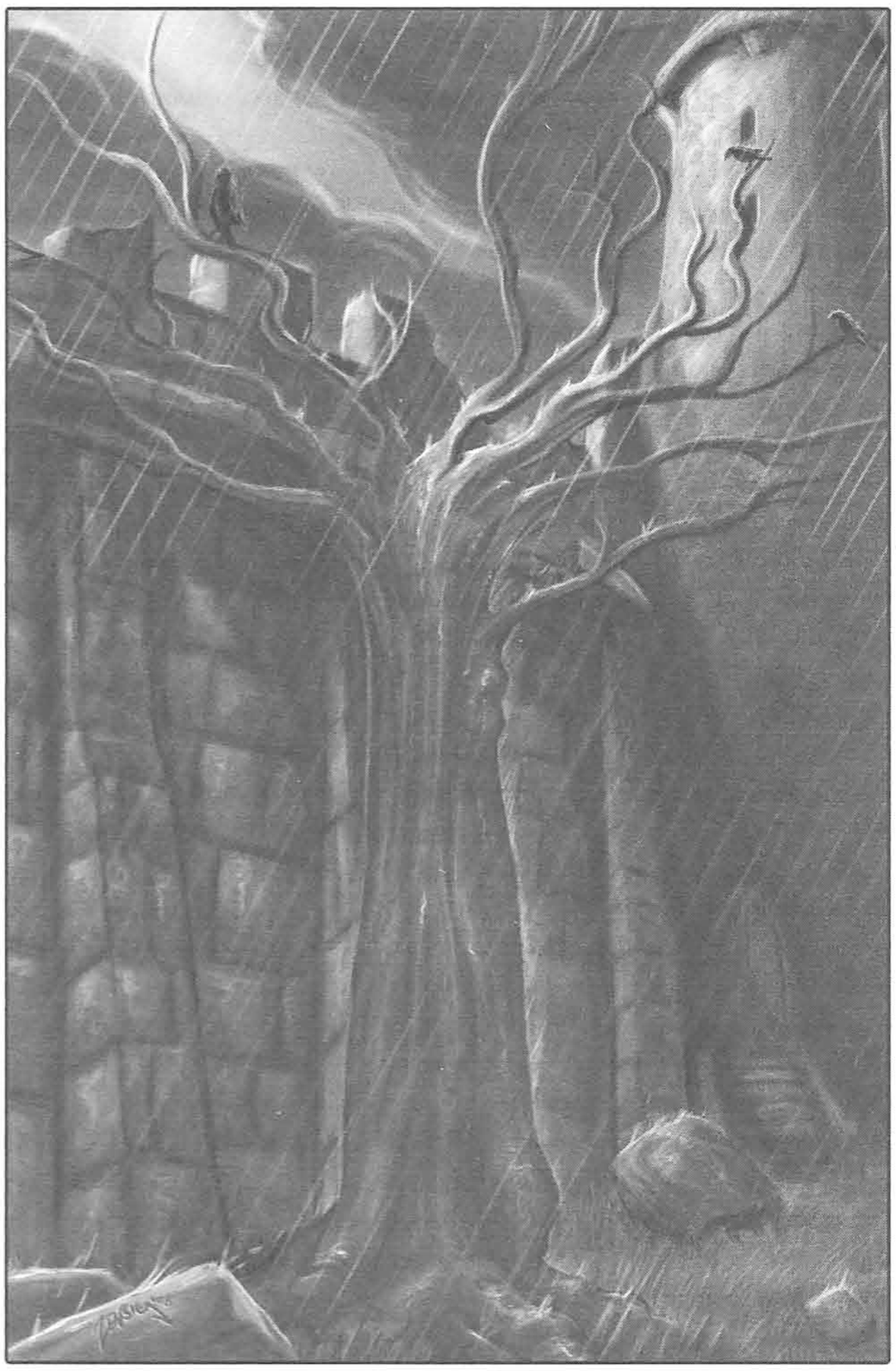
Schnellen Schrittes erreichst du den Turm im Süden des Hofes. Er ragt gut 12 Schritt in die Höhe und besitzt einen beeindruckenden Durchmesser von sicherlich 8 Schritt. Die Mauern scheinen massiv zu sein, auch wenn sie außen ein wenig ungepflegt daherkommen. Doch nachdem du noch einen Blick zur Ruine im Westen geworfen hast, wird dir klar, dass dieses Bauwerk dem Lauf der Zeit getrotzt hat. Mehrere schmale Öffnungen zeigen in alle Richtungen, vor zweien flattern gar noch lederne Vorhänge im Wind. Die schwere Eisentür steht offen, die rostigen Scharniere hätten dir beim Öffnen wohl nicht nur Mühe, sondern vor allem Lärm gemacht. So bist du froh, eintreten zu können.
Sind bisher 9 oder mehr Spielrunden vergangen, so solltest du Abschnitt **289** lesen, andernfalls Abschnitt **126**.

37 A B

Es regnet in Strömen, dicke Tropfen klatschen auf das nasse Gras im Innenhof. Die Szenerie wir nur schwach durch das volle Madamal beleuchtet, dessen Schein kaum durch die Wolkendecke dringt, aber dennoch kannst du deutlich wild wuchernde Sträucher erkennen, ein paar aufrecht stehende Steinplatten und vor allem einen schwarzen, weit ausladenden, aber nicht besonders hoch gewachsenen Baum, der blattlos mitten im Hof steht. Dahinter erheben sich gut sechs Schritt hohe, zinnenbewehrte Mauern, die durch einen zum Teil zerstörten Wehrgang verteidigt werden können. Überall liegen Trümmer herum, so manche Zinne befindet sich nicht mehr an ihrer ursprünglichen Position und lässt dich damit an einen riesigen Unterkiefer mit unzähligen Zahnlücken denken. Genau gegenüber laufen die Mauern spitz aufeinander zu. Dort, wo sie sich treffen würden, befindet sich ein Rundturm, der nur wenig höher ist und auf dem ein löchriges Spitzdach thront. In seiner dem Hof zugewandten Seite befindet sich eine stählerne Zugangstür, darüber befinden sich mehrere Schießscharten. Während die Mauer im Norden direkt an das Haus anschließt, führt die Mauer im Süden am Haus vorbei. Vermutlich führt dort ein Weg um das Haus herum.
Dein Blick wandert noch einmal zum Baum, er ist trostlos, aber dennoch standfest – und du hast das Gefühl, einen ganz ähnlichen Baum schon einmal gesehen zu haben. Aber der Baum stand nicht in einem Hof wie diesem, er stand mitten in einem Dorf. Eine alte Frau saß in seinem Schatten, zwei Mädchen kletterten an seinem Stamm empor und ein verliebtes Pärchen lag abends unter ihm und schaute in den Sternhimmel. Dein Blick wandert unwillkürlich nach oben, aber dort erahnst du nur die grauen Wolken. Hier wirst du keine alte Frau treffen, keine Kinder, keine Verliebten – hier musst du nur überleben! Du reißt dich aus deinen Gedanken, dann beobachtest du noch einmal ganz konzentriert den Hof. Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 ab. Ist sie gelungen (**151**) oder nicht (**120**)?

37 C

Es regnet in Strömen, dicke Tropfen klatschen auf das nasse Gras im Innenhof. Die Szenerie wir nur schwach durch das volle Madamal beleuchtet, dessen Schein kaum durch die Wolkendecke dringt, aber dennoch kannst du deutlich wild wuchernde Sträucher erkennen, ein paar aufrecht stehende Steinplatten und vor allem einen schwarzen, weit ausladenden, aber nicht besonders hoch gewachsenen Baum, der blattlos mitten im Hof steht. Dahinter erheben sich gut sechs Schritt hohe, zinnenbewehrte Mauern, die durch einen zum Teil zerstörten Wehrgang verteidigt werden können. Überall liegen Trümmer herum, so manche Zinne befindet sich nicht mehr an ihrer ursprünglichen Position und lässt dich damit an einen riesigen Unterkiefer mit unzähligen Zahnlücken denken. Genau gegenüber laufen die Mauern spitz aufeinander zu. Dort, wo sie sich treffen würden, befindet sich ein Rundturm, der nur wenig höher ist und auf dem ein löchriges Spitzdach thront. In seiner dem Hof zugewandten Seite befindet sich eine stählerne Zugangstür, darüber mehrere Schießscharten. Während die Mauer im Norden direkt an das Haus anschließt, führt die Mauer im Süden am Haus vorbei. Vermutlich führt dort ein Weg um das Haus herum.
Dein Blick wandert noch einmal zum Baum, er ist trostlos, aber dennoch standfest – und du hast das Gefühl, einen ganz ähnlichen Baum schon einmal gesehen zu haben. Aber der Baum stand nicht in einem Hof wie diesem, er stand mitten in einem Dorf. Eine alte Frau saß in seinem Schatten, zwei Mädchen kletterten an seinem Stamm empor und ein verliebtes Pärchen lag abends unter ihm und schaute in den Sternhimmel.
"Der Baum erinnert mich an mein Dorf" flüstert dir Caldre leise zu.
"Mitten in unserer Siedlung stand eine alte Steineiche, von Rondras Zorn einst getroffen. Ihr Stamm wurde damals in zwei Hälften gespalten, der Baum brannte, aber er fiel nicht. Er blieb standhaft und eines Tages schenkten ihm die Herrinnen Tsa und Peraine neues Leben. Ein kleiner Ast wuchs, trug Blätter. Wir haben als Kinder immer versucht, zu diesem Ast hinaufzukletterten, aber ich habe es nie geschafft."
Dein Blick wandert unwillkürlich nach oben, aber dort entdeckst du keinen Ast, der Hoffnung verspricht. Hier wirst du keine alte Frau treffen, keine Kinder, keine Verliebten – hier musst du nur überleben! Du reißt dich aus deinen Gedanken, dann beobachtest du noch einmal ganz konzentriert den Hof. Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 ab. Ist sie gelungen (**199**) oder nicht (**120**)?



38

Hast du das **S** auf deinem Spielprotokoll angekreuzt (**112**) oder nicht (**225**)?

39

Wohin möchtest du dich wenden: zurück in den schmalen Gang, der zur Spinnenhöhle führt (**256**), die Treppe hinauf (**75**) oder lieber in den Gefängnistrakt (**297**)?

40

Geschickt kannst du deinen Sturz kontrollieren, kerzengerade tauchst du in das Wasser ein (**210**).

41

Ein Windstoß schlägt die Tür zu, die laut gegen den Rahmen schlägt – es ist finster. Die Niederhöllen könnten kaum düsterer sein … du wartest, aber deine Augen gewöhnen sich nicht an das Licht. Du hörst das tiefe Ein- und Ausatmen deiner Gefährtin, spürst ihren Händedruck, ihren Atem in deinem Nacken. Wo seid ihr nur gelandet?
Du tastest dich vorsichtig nach vorne. Spürst Holz, drehst dich zur Seite, spürst wieder Holz, Metallscharniere – aber keinen Griff, keine Türklinge – nichts. Nur hölzerne Wände und Metallscharniere. Da, ein Türknauf! Hoffnungsvoll ziehst du ihn auf, aber dahinter verbirgt sich nur ein noch kleinerer, hölzerner Raum. Vorsichtig machst du einen Schritt vorwärts, wieder stößt du gegen eine hölzerne Wand. Du musst in einer engen Kammer sein, fast vollständig mit Holz verkleidet. Eine Sackgasse. Eine Falle? Dein Herz pocht immer lauter. Hier seid ihr nicht sicher, hier sitzt ihr in der Falle. Du musst an den Kerker denken – du willst nicht gefangen sein, dein Atem wird schwerer, panisch tastest du in alle Richtungen, stößt deine Begleiterin beiseite, die Tür auf.
Regen! Wenigstens das schwache Licht des Mondes hinter der Wolkendecke. Hier draußen ist es vermutlich nicht viel sicherer als in der Holzkammer – aber ihr sitzt nicht mehr in einem Gefängnis.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde uns lies bei Abschnitt **226** weiter.

42

Ein leises Surren dringt an dein Ohr, dann reißt es deine Schulter zur Seite, du taumelst und fällst. Für einen kurzen Augenblick bleibst du liegen, dann spürst du warmes Blut über deine Schulter laufen, in der ein langer Pfeil steckt. Fasziniert starrst du auf die schwarzen Federn am Ende des Schaftes, dann wirst du dir der Schmerzen gewahr (1W6+4 SP). Du schaust dich um, deine Gefährtin hockt über dir. Ein zweiter Pfeil saust heran, klatscht aber wirkungslos gegen die Hauswand hinter dir.
Falls deine LeP unter 0 gesunken sind, geht es für dich bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls schüttelst du dich, versuchst die Schmerzen zu ignorieren und einen klaren Gedanken zu fassen. Willst du weiter zur Südecke des Gebäudes robben (**179**) oder willst du nach dem Schützen Ausschau halten (**208**)?

43

Lege bitte eine *Schleichen*-Probe +2 ab. Wenn die Probe gelungen ist, kannst du elfengleich zur Tür im Norden (**254**), zur Tür im Süden (**105**) oder zur angelehnten Tür im Westen (**144**) schleichen. Falls die Probe misslungen ist, schleichst du wie ein Mammut (**15**).

44

Gründlich untersuchst du die Fußabdrücke auf dem Holzboden. Du lässt dir dabei viel Zeit, schließlich willst du keine Spuren verwischen – und tatsächlich findest du Abdrücke schwerer Stiefel, die weder von dir noch von deiner Begleiterin stammen können. Dir fröstelt leicht, aber trotzdem nimmst du dir die Zeit, der Spur zu folgen. Die Abdrücke führen von der Wendeltreppe zu den Fackeln, danach zum rechten Weinfass und dann wieder zurück zur Wendeltreppe. Ob hier jemand Wein geholt hat? Und ob er wiederkommen wird – schließlich brennen die Fackeln noch. Dir läuft ein kalter Schauer über den Rücken.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde und lies bei Abschnitt **146** weiter.

45

Durch die Schießscharten habt ihr einen guten Blick auf die Burg und das Umland. Im Norden erkennt ihr den angrenzenden Burghof, das halbzerstörte Gebäude an seiner Westseite, den Stall im Osten und das Torgebäude im Norden. Dahinter seht ihr die Vorburg, deren Zustand kaum besser als der der restlichen Anlage ist. Zwei Orks laufen gerade quer über den Hof zum Hauptgebäude. Einen Augenblick später steckt ein Ritter mit blonden Locken seinen Kopf durch die Stalltür, dann zieht er sie wieder zurück und der Hof ist leer.
Die Burg wird von einem träge fließenden Fluss umgeben, der sich vom Nordosten her kommend kurz vor der Burg teilt und diese umschließt. Im Südwesten vereint er sich wieder, um seinen Weg fortzusetzen. An den gegenüberliegenden Ufern drängen sich unzählige Bäume dicht an dicht, sie bilden einen imposanten Mischwald, der sich in einiger Entfernung im Dunkel der Nacht verliert.
Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe+4 ab. Falls sie gelingt, darfst du Abschnitt **20** lesen, ansonsten geht es bei Abschnitt **134** weiter.

46

Angestrengt spähst du in die Dunkelheit, aber du kannst nichts erkennen. Hast du dir die Bewegung der Schatten nur eingebildet? Noch während du darüber nachdenkst, nimmst du eine zweite Bewegung war – und diesmal bildest du sie dir ganz sicher nicht ein! Vor dir baut sich eine riesige Spinne auf, im Durchmesser wohl einen knappen Schritt messend. Du umfasst deine Waffe noch etwas fester, dann beginnt der Kampf (**133**).

47

So schnell du kannst, läufst du weiter, ziehst deine Gefährtin hinter dir her. Die Meute ist dir dicht auf den Fersen – dann erwischt dich ein Schwerthieb, lässt dich taumeln. Du stolperst weiter – ein Pfeil streift dich am Arm.
Insgesamt erleidest du dadurch 2W6+2 SP. Wenn deine LE dadurch unter 0 LeP gesunken ist, geht es für dich bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls bei Abschnitt **237**.

48

Deine Muskeln entspannen sich ein wenig. Du weißt, dass sie Recht hat, also holst du einmal tief Luft, atmest ruhig aus und harrst der Dinge, die da womöglich noch kommen mögen – aber nichts passiert. Nach einer Weile schaust du kurz durch die einen Spalt breit geöffnete Tür in den Thronsaal, kannst jedoch niemanden entdecken. Nachdem du das Verstreichen einer weiteren Spielrunde notiert hast, geht es bei Abschnitt **259** weiter.

49

Wenn eure Leben schon in Häusern in großer Gefahr schweben, dann verringern sich eure Chancen, unter freiem Himmel unerkannt und damit in Sicherheit zu bleiben, noch einmal beträchtlich. Länger als nötig solltest du hier nicht bleiben. Willst du zum kleinen Hof im Westen (**253**) oder zum großen Hof im Osten (**313**) laufen?

50

Mutig drückst du dich von der Wand ab, versuchst einen Ast über dir zu erreichen – und verfehlst ihn. Du stürzt in die Tiefe, schlägst hart auf dem Rücken auf und erleidest 2W6+2 SP. Wenn deine LeP nun unter 0 gesunken sind, geht es bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls darfst du Abschnitt **260** weiter lesen.

51

Vorsichtig tastest du nach dem scharfkantigen Stein und schiebst ihn behutsam zur Seite. Dann folgst du dem Gang bis zu seinem nördlichen Ende (**188**).

52

Noch einmal untersuchst du gründlich die Regale, blätterst in verschiedenen Dokumenten und hoffst auf neue Erkenntnisse – aber sie wollen sich dir einfach nicht erschließen. Hier länger zu verweilen würde dich und deine Begleiterin wohl nur unnötig in Gefahr bringen. Notiere das Verstreichen einer Spielrunde und lies bei Abschnitt **5** weiter.

53

Wie viele Spielrunden sind bislang vergangen? Waren es 11 oder weniger (216) oder waren es mehr als 11 (132)?

54

Du gönnst dir ein wenig Zeit, untersuchst den Raum Stück für Stück und entdeckst immer mehr Spuren im Staub, der sich auf den Steinfliesen niedergelassen hat. Die meisten Fußabdrücke führen von der großen Tür in der Ostwand zu den Durchgängen in Richtung Treppenhaus und zu den beiden Türen im Südwesten sowie in die genau entgegengesetzten Richtungen. Nur wenige Personen sind zum Weinkeller gelaufen, zur Tür im Nordwesten und zur Tür im Südosten führen keine erkennbaren Spuren. Fast alle Abdrücke stammen von schwerem Schuhwerk, dazwischen befinden sich aber auch Pfotenabdrücke – vielleicht von Wölfen oder großen Hunden.

Nach einer Spielrunde, deren Verstreichen du dir notierst, kehrst du zu Abschnitt 254 zurück.

55

Ein wenig skeptisch schaust du nach oben. Weder die steile Wand noch der nasse Efeu bieten dir bei einer Klettertour guten Halt. Wagst du es dennoch (198) oder wendest du dich lieber der Tür zu (119)? Natürlich kannst du dich auch noch immer in den Innenhof zurückziehen (203).

56

Direkt vor dir siehst du drei aufrecht stehende Steinplatten, die dir und deiner Gefährtin sicherlich eine gute Deckung in Richtung Turm bieten – aber dafür gebt ihr dort ein perfektes Ziel für Schützen in eurem Rücken ab. Andererseits gebt ihr im Moment ohnehin ideale Ziele ab. Du schaust dich sorgenvoll um, aber im strömenden Regen kannst du niemanden erkennen. Letztendlich kommt es wohl doch auf einen Versuch an. Du nickst deiner Begleiterin zu, dann springt du auf und läufst hinüber zu den Steinen. Dabei rutschst du in einer schlammigen Pfütze aus, schlidderst vorwärts und prallst hart gegen die Steinplatte. Unwillkürlich spürst du einen dumpfen Schmerz in der Schulter und erleidest durch den Sturz 2 SP. Kurz darauf wirft sich deine Gefährtin neben dir in Deckung.
Wenn deine LeP nun unter 0 gesunken sind, lies Abschnitt 2 – ansonsten passiert dir nichts (9).

57

Vermutlich kann man den Holzschaft irgendwo hineinschrauben. Du bist dir zwar nicht sicher, ob dir das Holzstück jemals helfen wird, aber es kann nicht schaden, es mitzunehmen. Kreuze auf deinem Spielprotokoll das **A** an und kehre dann zurück zu Abschnitt 277.

Wirf einen Blick auf das Spielprotokoll. Es gibt dort mehrere Buchstaben, neben denen sich kleine Kreise befinden. Falls einige Kreise angekreuzt sind, solltest du zunächst alle Kreuze wegradieren.
Du wurdest in diesem Abschnitt gebeten, dass **A** anzukreuzen. Kreuze also gleich den Kreis neben dem **A** an. Du wirst später gefragt, ob du das **A** bereits angekreuzt hast. Abhängig davon musst du bestimmte Abschnitte aufschlagen. Mit allen anderen Buchstaben solltest du genauso verfahren, wenn du dazu aufgefordert wirst.

58 A

Dir ist nicht klar warum, aber auf dich macht der Geist keinen bedrohlichen Eindruck, sondern einen Mitleid erregenden. Auch Alrike nähert sich dem Rittersmann, vorsichtig, aber neugierig und mit einem kindlichen Lächeln im Gesicht. Die Züge des Geistes entspannen sich ebenfalls, ruhig bleibt er auf seiner Kiste hocken, legt den Kopf leicht schief und lächelt euch schließlich freundlich an. Grübchen in den Wangen und die heiteren Augen verleihen ihm für einen Moment fast etwas Lustiges.
"Wie schön, ein vertrautes Gesicht zu sehen", spricht dich der Geist freundlich an. "Ich war mir nicht sicher, ob Ihr noch einmal hier erscheinen würdet – und dann auch noch in Begleitung."
Fassungslos starrst du den Geist an, woraufhin dessen Blick unsicher zwischen dir und Alrike wandert: "Habt Ihr etwa Euer Versprechen vergessen?" Der Rittersmann wirkt verzweifelt. "Wie könnt Ihr mich vergessen haben? Ich bin tot – und ganz sicher kein stummer Alrik dabei. Ich hätte nie gedacht, dass man mich vergessen könnte!"
"Stummer Alrik", flüsterst du leise. Hast du diesen Ausdruck womöglich durch den Geist erfahren? Du bist irritiert – und das sagst du dem fragend dreinschauenden Rittergespenst auch. Du erklärst ihm, dass über deinen Erinnerungen ein dunkler Schatten liegt und du dich tatsächlich nicht an ihn erinnern kannst. Der Geist hört dir aufmerksam zu, Trauer liegt in seinen Gesichtszügen.
"Ich wünschte mir", entgegnet er schließlich, nachdem du geendet hast, "ich wünschte, ich könnte vergessen – aber ich erinnere mich sehr gut an jene Nacht vor über 60 Jahren. Früher hörte ich auf den Namen Trogar Rondrich von Waldtrutz, ich war der Hauptmann der Wache und diente meinem Herrn, Freiherr Jagoslaus Dreuben von Waldtrutz, treu und eifrig. Doch dann – eines Tages im Herbst – wurde unsere Burg von Orks belagert. Wir wehrten uns tapfer, aber ich versagte und brachte mit meinem Fehler großes Leid über die Bewohner dieser Burg. Ich sah keinen Ausweg und kein Recht, die Vorräte zu verschwenden und meinen Herrn dadurch noch weiter in Not zu bringen. Also stürzte ich mich in mein Schwert – aber die Erlösung blieb mir verwehrt. Golgari trug mich niemals über das Nirgendmeer. So sitze ich hier, tot, aber nicht erlöst, nicht in Borons Hallen wandelnd und gebunden an diesen Ort – den Ort meines Todes.
Lange Jahre habe ich mit keiner Menschenseele gesprochen, bis Ihr letzte Nacht kamt. Ihr wart ängstlicher als heute, aber Ihr habt mir versprochen, mir zu helfen, wenn Ihr könnt. Sagt, habt Ihr einen Priester des Boron getroffen oder etwas gefunden, was mich erlösen kann?" Fragend schaut das Gespenst Alrike an: "Seid Ihr eine Boroni, werdet Ihr mich erlösen?"
Markiere auf deinem Spielprotokoll das **S**. Hast du auf deinem Spielprotokoll das **P** markiert (269) oder nicht (96)?

58 B

Dir ist nicht klar warum, aber auf dich macht der Geist keinen bedrohlichen Eindruck, sondern einen Mitleid erregenden. Bradwinja schätzt die Situation offenbar nicht ganz so entspannt ein. Sie wirkt unerwartet nervös, greift unschlüssig nach ihrer Waffe. Schließlich erklärt sie dir knapp, dass sie im Erdgeschoss auf dich warten werde. Die Züge des Geistes sind dagegen deutlich entspannter, ruhig bleibt er auf seiner Kiste hocken, legt den Kopf leicht schief und lächelt dich schließlich freundlich an. Grübchen in den Wangen und die heiteren Augen verleihen ihm für einen Moment fast etwas Lustiges.
"Wie schön, ein vertrautes Gesicht zu sehen", spricht dich der Geist freundlich an. "Ich war mir nicht sicher, ob Ihr noch einmal hier erscheinen würdet."
Fassungslos starrst du den Geist an, woraufhin dessen Blick unsicher auf dir ruht: "Habt Ihr etwa Euer Versprechen vergessen?" Der Rittersmann wirkt verzweifelt. "Wie könnt Ihr mich vergessen haben? Ich bin tot. Ich hätte nie gedacht, dass man mich vergessen könnte!"
Du bist irritiert – und das sagst du dem fragend dreinschauenden Rittergespenst auch. Du erklärst ihm, dass über deinen Erinnerungen ein dunkler Schatten liegt und du dich tatsächlich nicht an ihn erinnern kannst. Der Geist hört dir aufmerksam zu, Trauer liegt in seinen Gesichtszügen.
"Ich wünschte mir", entgegnet er schließlich, nachdem du geendet hast, "ich wünschte, ich könnte vergessen – aber ich erinnere mich sehr gut an jene Nacht vor über 60 Jahren. Früher hörte ich auf den Namen Trogar Rondrich von Waldtrutz, ich war der Hauptmann der Wache und diente meinem Herrn, Freiherr Jagoslaus Dreuben von Waldtrutz, treu und eifrig. Doch dann – eines Tages im Herbst – wurde unsere Burg von Orks belagert. Wir wehrten uns tapfer, aber ich versagte und brachte mit meinem Fehler großes Leid über die Bewohner dieser Burg. Ich sah keinen Ausweg und kein Recht, die Vorräte zu verschwenden und meinen Herrn dadurch noch weiter in Not zu bringen. Also stürzte ich mich in mein Schwert – aber die Erlösung blieb mir verwehrt. Golgari trug mich

niemals über das Nirgendmeer. So sitze ich hier, tot, aber nicht erlöst, nicht in Borons Hallen wandelnd und gebunden an diesen Ort – den Ort meines Todes.
Lange Jahre habe ich mit keiner Menschen Seele gesprochen, bis Ihr letzte Nacht kamt. Ihr wart ängstlicher als heute, aber Ihr habt mir versprochen, mir zu helfen, wenn Ihr könnt. Sagt, habt Ihr einen Priester des Boron getroffen oder etwas gefunden, was mich erlösen kann?" Markiere auf deinem Spielprotokoll das **S**. Hast du auf deinem Spielprotokoll das **P** markiert (**269**) oder nicht (**96**)?

58 C

Dir ist nicht klar warum, aber auf dich macht der Geist keinen bedrohlichen Eindruck, sondern einen Mitleid erregenden. Caldre schätzt die Situation offenbar nicht ganz so entspannt ein. Sie wird schlagartig bleich, kalter Schweiß bildet sich auf ihrer Stirn. Dann wendet sie sich um und rennt die Treppe hinunter. Du möchtest ihr folgen, aber etwas hält dich hier oben.
Die Züge des Geistes sind dagegen deutlich entspannter, ruhig bleibt er auf seiner Kiste hocken, legt den Kopf leicht schief und lächelt dich schließlich freundlich an. Grübchen in den Wangen und die heiteren Augen verleihen ihm für einen Moment fast etwas Lustiges.
"Wie schön, ein vertrautes Gesicht zu sehen", spricht dich der Geist freundlich an. "Ich war mir nicht sicher, ob Ihr noch einmal hier erscheinen würdet."
Fassungslos starrst du den Geist an, woraufhin dessen Blick unsicher auf dir ruht: "Habt Ihr etwa Euer Versprechen vergessen?" Der Rittersmann wirkt verzweifelt. "Wie könnt Ihr mich vergessen haben? Ich bin tot. Ich hätte nie gedacht, dass man mich vergessen könnte!"
Du bist irritiert – und das sagst du dem fragend dreinschauenden Rittergespenst auch. Du erklärst ihm, dass über deinen Erinnerungen ein dunkler Schatten liegt und du dich tatsächlich nicht an ihn erinnern kannst. Der Geist hört dir aufmerksam zu, Trauer liegt in seinen Gesichtszügen.
"Ich wünschte mir", entgegnet er schließlich, nachdem du geendet hast, "ich wünschte, ich könnte vergessen – aber ich erinnere mich sehr gut an jene Nacht vor über 60 Jahren. Früher hörte ich auf den Namen Trogar Rondrich von Waldtrutz, ich war der Hauptmann der Wache und diente meinem Herrn, Freiherr Jagoslaus Dreuben von Waldtrutz, treu und eifrig. Doch dann – eines Tages im Herbst – wurde unsere Burg von Orks belagert. Wir wehrten uns tapfer, aber ich versagte und brachte mit meinem Fehler großes Leid über die Bewohner dieser Burg. Ich sah keinen Ausweg und kein Recht, die Vorräte zu verschwenden und meinen Herrn dadurch noch weiter in Not zu bringen. Also stürzte ich mich in mein Schwert – aber die Erlösung blieb mir verwehrt. Golgari trug mich niemals über das Nirgendmeer. So sitze ich hier, tot, aber nicht erlöst, nicht in Borons Hallen wandelnd und gebunden an diesen Ort – den Ort meines Todes.
Lange Jahre habe ich mit keiner Menschen Seele gesprochen, bis Ihr letzte Nacht kamt. Ihr wart ängstlicher als heute, aber Ihr habt mir versprochen, mir zu helfen, wenn Ihr könnt. Sagt, habt Ihr einen Priester des Boron getroffen oder etwas gefunden, was mich erlösen kann?" Markiere auf deinem Spielprotokoll das **S**. Hast du auf deinem Spielprotokoll das **P** markiert (**269**) oder nicht (**96**)?

K59

Ihr befindet euch in einem ehemals bestimmt sehr eindrucksvollen Weinkeller, dessen einstiger Glanz aber mehr als deutlich vergangen ist. Dicke Spinnenweben und Staubschichten bedecken die Regale dort, wo vormals wohl teure Weine und andere Spirituosen lagerten. Fünf riesige Weinfässer nehmen den restlichen Platz des wohl acht mal zehn Schritt messenden Raumes ein. Eine schmale Wendeltreppe führt nach oben, außerdem weißt du natürlich noch um den Geheimgang im mittleren Weinfass. Vier flackernde Fackeln beleuchten den Raum.
Wenn seit Beginn des Abenteuers weniger als 12 Spielrunden vergangen sind, schlage bitte Abschnitt **146** auf. Sind hingegen genau 12 Spielrunden vergangen, musst du bei Abschnitt **328** weiterlesen. Sind mehr als 12 Spielrunden vergangen, bleibt dir nur Abschnitt **227**.

60

Obwohl du dich noch einmal ganz genau umschaust, entdeckst du nichts Interessantes mehr. Du beschließt, in die Folterkammer zurückzukehren (**191**).

6I A C

Möglichst leise ziehst du dir Tür auf, dann trittst du mit einem Lächeln auf den Lippen und einem freundlichen "Den Zwölfen zum Gruße" ein. In einem Raum mit unzähligen Regalen, in denen sich alte Dokumente und Bücher stapeln, hocken eine Frau im grünen Wappenrock und ein auffällig vernarbter Ork über einem aufgetürmten Bücherstapel. Die Frau hat einen dicken Folianten auf ihrem Schoß liegen, der Ork blickt verwundert auf und fixiert dich überrascht. Auch die Frau scheint dein Eindringen nicht erwartet zu haben, sammelt sich aber schnell. "Ai kattach!" Der Befehl kommt als schriller Schrei über ihre Lippen, dann greift sie nach einer Axt, während der Ork eine dornenverzierte Keule packt. Die beiden greifen dich an – dir bleibt nur, dich zu wehren.

Frau						
Axt:	**INI** 10+1W6		**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W6+4	**DK** N
LeP 29	**RS** 3	**AuP** 33	**WS** 5	**GS** 8	**MR** 4	**BF** 2
Ork						
Keule:	**INI** 10+1W6		**AT** 11	**PA** 10	**TP** 1W6+2	**DK** N
LeP 30	**RS** 2	**AuP** 34	**WS** 6	**GS** 8	**MR** 2	**BF** 3

Deine Gefährtin versucht, sich während des Kampfes so gut es geht herauszuhalten. Sie kauert sich ängstlich hinter die Tür und unterstützt dich nur ab und an mit einem warnenden Ruf, wenn dich einer deiner Gegner von hinten angreift.
Der Kampf wird auf Leben und Tod ausgetragen. Trittst du zuerst vor Boron (**2**) oder lässt du den Seelen deiner Gegner den Vortritt (**128**)?

6I B

Möglichst leise ziehst du dir Tür auf, dann trittst du mit einem Lächeln auf den Lippen und einem freundlichen "Den Zwölfen zum Gruße" ein. In einem Raum mit unzähligen Regalen, in denen sich alte Dokumente und Bücher stapeln, hocken eine Frau im grünen Wappenrock und ein auffällig vernarbter Ork über einem aufgetürmten Bücherstapel. Die Frau hat einen dicken Folianten auf ihrem Schoß liegen, der Ork blickt verwundert auf und fixiert dich überrascht. Auch die Frau scheint dein Eindringen nicht erwartet zu haben, sammelt sich aber schnell. "Ai kattach!" Der Befehl kommt als schriller Schrei über ihre Lippen, dann greift sie nach einer Axt, während der Ork eine dornenverzierte Keule packt. Die Frau greift dich an – der Ork ist damit beschäftigt, Bradwinjas Hieb abzuwehren, als diese in den Raum stürzt.

Frau						
Axt:	**INI** 10+1W6		**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W6+4	**DK** N
LeP 29	**RS** 3	**AuP** 33	**WS** 5	**GS** 8	**MR** 4	**BF** 2

Der Kampf wird auf Leben und Tod ausgetragen. Trittst du zuerst vor Boron (**2**) oder lässt du den Seelen deiner Gegner den Vortritt (**128**)?

K62 O

Die Stufen der engen Wendeltreppe sind uneben, was das Laufen in fast vollständiger Dunkelheit nicht gerade erleichtert. Mit gezogener Waffe tastest du dich vorwärts, deine Begleiterin folgt dir.
Wenn der Abschnitt noch nicht angekreuzt wurde, kreuze ihn nun an und lies bei Abschnitt **197** weiter. Wenn dieser Abschnitt bereits angekreuzt war, kannst du die Treppe hinauf- (**254**) oder hinunterlaufen (**59**).

63

Schließlich erreichst du das Erdgeschoss – nur raus hier! Kein Ork Deres kann schlimmer sein als ein Geist. Lieber erklärst du allen Orks der Umgebung den Krieg, als dass du es wagen würdest, länger in diesem Gemäuer zu bleiben. Du stößt die Tür auf, stürzt auf den Innenhof und rennst hinüber zur Eiche, wo du dich auf den Boden kauerst. Erst jetzt merkst du das Brennen deiner Lunge, spürst die Gegenwart deiner Gefährtin. Von dem Geist ist keine Spur zu entdecken, auch Orks erblickst du nicht.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde und fahre bei Abschnitt **100** fort.

64

Du gibst deiner Gefährtin ein Zeichen, dann rennst du so schnell du kannst los. Der Boden ist enorm rutschig, der Regen nimmt dir die Sicht. Wasser und Schlamm spritzen an deine Beine, du taumelst kurz, drohst auszurutschen. Lege eine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 ab. Ist sie dir gelungen (**283**) oder nicht (**324**)?

65

Hastig schaust du dich um. Du hockst noch immer auf dem schlaffen Körper des Orks, unter dir spürst du, wie sich sein Lederzeug und der Knauf seines Säbels in deine Knie drücken. Du selbst trägst ein einfaches Wollhemd, das genau wie dein Gesicht mit Blut verschmiert ist. Deine Muskeln schmerzen zwar noch immer, aber anscheinend bist du im Gegensatz zu dem Ork unverletzt. Der Stein, mit dem du seinen Schädel zertrümmert hast, ruht in deiner Hand.
Die Decke über dir ist leicht gewölbt und keine drei Schritt hoch, der längliche Raum wird durch mehrere metallene Gitter in einen langen Gang, der zu einer offen stehenden Holztür führt, und sechs kleine Zellen unterteilt. Die Tür zu deiner Rechten steht offen, an der Mauer sind ein paar Steine herausgebrochen. Das muss deine Zelle gewesen sein. Vermutlich war der Ork ein Wächter. Und wo ein Ork ist – da sind oft noch andere!
Dir fällt wieder die Stimme ein. Erst jetzt bemerkst du, dass du nicht alleine bist. In den übrigen Zellen befinden sich noch drei weitere Gefangene.
In der Zelle vorne rechts hockt eine magere und vollkommen verschmutzte Frau. Sie hat die Beine hat ihren Leib gezogen, die Hände im Schoß vergraben. Mit großen Augen starrt sie auf den Ork – oder starrt sie durch den Ork hindurch?
In der gegenüberliegenden Zelle steht eine muskulöse Mittfünfzigerin. Sie ist wie du nur mit einem Wollhemd bekleidet, was in deinen Augen völlig unpassend wirkt. Eine glänzende Rüstung würde ihren kräftigen Körper weit passender bedecken.
In der Zelle zu deiner Linken hockt eine junge Frau. Ihre braunen Locken fallen auf schmale Schultern, ihre grazile Haltung verleiht der Dame selbst in ihrem Käfig und im Hemd einer Gefangenen eine gewisse Anmut. Die vollen Lippen formen die immer gleichen Worte, die beharrlich auf dich einprasseln: "Sie werden kommen und uns töten. Hole uns hier raus, wir müssen verschwinden!"
Du hast zwar noch immer keine Erinnerung daran, wie du hierher gekommen bist, wo du bist und wie du es geschafft hast, den Ork zu erschlagen, aber du weißt, dass du auf all diese Fragen keine Antwort erhalten wirst, wenn du hier nicht bald verschwindest. Wenn tatsächlich weitere Orks in der Nähe sind, werden sie bald hier sein. Vermutlich solltest du einfach gleich verschwinden, aber deine Mitgefangenen sind im Moment deine einzige Chance, mehr über diesen Ort und vielleicht auch dich zu erfahren.
Du springst auf und entdeckst im Schloss deiner Zelle einen eisernen Schlüssel. Schnell hast du ihn herausgezogen. Ob er wohl auch die anderen Verschläge öffnen wird? Bei wessen Zelle möchtest du dein Glück zuerst versuchen? Befreist du die magere Frau mit dem leeren Blick (**141**), die kräftige Mittfünfzigerin (**8**) oder die attraktive junge Dame, die so beharrlich auf dich eingeredet hat (**298**)?

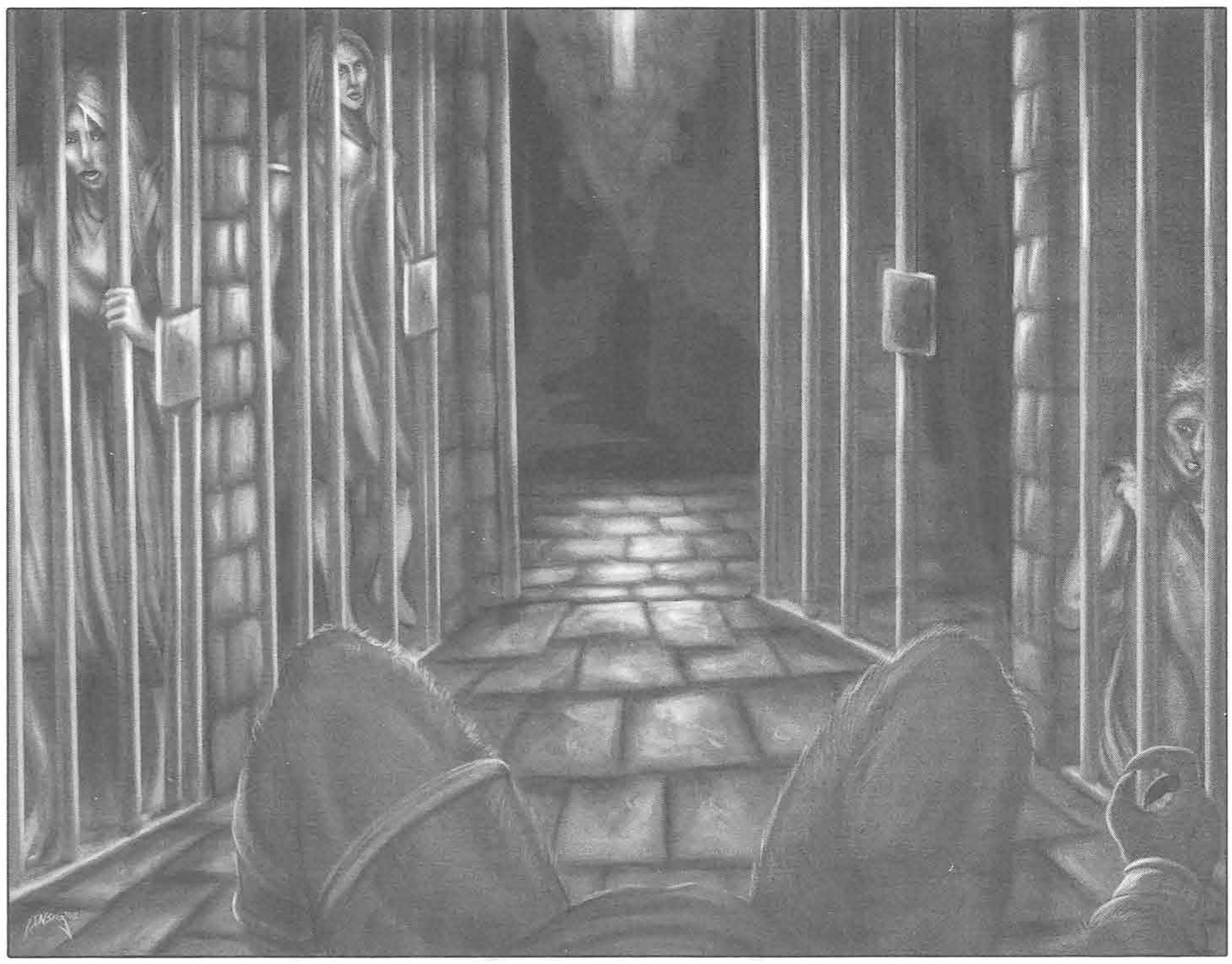
Du hast zum ersten Mal auf deinem Weg durch das Abenteuer die Qual der Wahl. Du musst entscheiden, was du tust. Wähle den passenden Abschnitt aus und lies dort weiter. Wenn es dir nicht ausdrücklich erlaubt wird, darfst du nicht zu dem Abschnitt zurückkehren, von dem aus du eine Entscheidung getroffen hast. Du betrügst dich auch um einen großen Teil des Spielspaßes, wenn du erst alle Konsequenzen der angebotenen Möglichkeiten durchliest und dich dann entscheidest.

66

Trotz aller Anstrengungen gelingt es dir nicht, die Truhe zu öffnen – sie bleibt verschlossen. Du kannst es später mit einem passenden Schlüssel noch einmal versuchen. Von weiteren Versuchen, das Schloss zu knacken oder die Truhe mit Gewalt zu öffnen, solltest du aber absehen, um die Truhe nicht so beschädigen, dass sie sich gar nicht mehr öffnen lässt.
In der Zwischenzeit ist eine Spielrunde vergangen, die du dir auf dem Spielprotokoll notieren solltest. Dann kehrst du ein wenig wütend zu Abschnitt **105** in den Gang zurück.

67 A

Angespannt schaust du dich um, aber außer tanzenden Schatten kannst du nichts erkennen. Du lauschst, hörst den Wind durch den Flur ziehen – ein leises Knarren aus dem Thronsaal, aber nichts wirklich Verdächtiges.
"Ich kann nichts hören, ich spüre sie nicht! Ob wir hier sicher sind?", fragt dich Alrike leise flüsternd. Du kannst es nur hoffen! Ein wenig entspannt ihr euch, dann setzt du vorsichtig einen Fuß vor den anderen. Tatsächlich scheint niemand hier zu sein (**163**).



67 B C

Angespannt schaust du dich um, aber außer tanzenden Schatten kannst du nichts erkennen. Du lauschst, hörst den Wind durch den Flur ziehen – ein leises Knarren aus dem Thronsaal, aber nichts wirklich Verdächtiges. "Ich kann nichts sehen oder hören! Hoffen wir, dass wir sicher sind", flüsterst du deiner Gefährtin zu. Du kannst es nur hoffen!
Ein wenig entspannt ihr euch dennoch, nachdem ihr einen Moment ausgeharrt habt. Dann setzt du vorsichtig einen Fuß vor den anderen – und tatsächlich scheint niemand hier zu sein (**163**).

68

Dir fröstelt bei dem Gedanken daran, was ihr hier unter den Weinfässern deponiert habt. Lange möchtest du dich an diesem Ort nicht aufhalten. Deswegen krabbelst du am besten gleich wieder durch das Fass (**301**) oder läufst die Wendeltreppe hinauf (**62**).

69

Es gelingt dir fast, den Schlüssel zu angeln, aber letztendlich ist der Schürhaken doch sehr schwer und so rutscht er dir fast aus der schwitzenden Hand. Dabei verlierst du leider den Schlüssel, so dass er mehrere Stufen nach unten fällt, bevor er klirrend liegen bleibt. Verärgert stapfst du die Treppe wieder hinauf in die Folterkammer (**191**).

70 A

Du duckst dich unter einem Schlag deines Gegenübers weg, dieser taumelt vorwärts. Um dich herum ist Chaos ausgebrochen, überall wurden Waffen gezogen. Du solltest die Unachtsamkeit deines Gegenübers zur Flucht nutzen, hier brechen gleich die Niederhöllen los (**174**).

70 B

Du duckst dich unter einem Schlag deines Gegenübers weg, dieser taumelt vorwärts. Um dich herum ist Chaos ausgebrochen, überall wurden Waffen gezogen. Zu deiner Verwunderung siehst du Bradwinja im Augenwinkel hinter dir – aber sie wendet dir den Rücken zu. Du willst dich umdrehen, der Verräterin die Waffe in die Rippen bohren. Gerade als du zum Schlag ausholst, duckt sich Bradwinja weg, ihre Hand packt dich und zieht dich zu Boden. Du fällst auf die Schulter, siehst den riesigen Ork über dir, seine gewellte Klinge triumphierend erhoben. Dein letztes Stündlein hat geschlagen, oder doch nicht? Bradwinja tritt kräftig gegen das Knie des Orks, das dem Druck nicht standhalten kann und bricht. Dann springt sie auf und rammt dem Ork ihre Axt ins Genick. Sie steht also doch auf deiner Seite. Lächelnd hilft sie dir auf, viel Zeit zur Freude bleibt euch nicht (**174**)!

70 C

Du duckst dich unter einem Schlag deines Gegenübers weg, dieser taumelt vorwärts. Um dich herum ist Chaos ausgebrochen, überall wurden Waffen gezogen. Im Augenwinkel siehst du die fliehende Caldre. Wie gerne würdest du ihr deine Meinung zu ihrem Verrat kundtun, aber dafür hast du im Moment keine Zeit. Du solltest die Unachtsamkeit deines Gegenübers zur Flucht nutzen, hier brechen gleich die Niederhöllen los (**174**)!

71

So schnell du kannst rennst du über die Brücke, deine Begleiterin folgt dir. Solltet ihr es tatsächlich schaffen? Niemand folgt euch. Ihr lauft um euer Leben, ignoriert das Brennen der Muskeln, die Schmerzen im Brustkorb – und könnt entkommen!
Lies nun den Abschnitt **Im Wald** auf Seite 52.

72

Von unten hörst du lauter werdende Stimmen, das Stampfen von Füßen, das Klirren von Metall. Du solltest schnell von hier fort.
Du wendest dich ab, drückst dich hoch … Hinter dir hörst du das Lösen eines Riegels … Du läufst weiter … Wo bleibt das Aufschlagen der Falltür, das wütende Hämmern? … Du machst einen Schritt nach dem anderen, atmest flach ein und aus … Du schlägst einen Haken, schiebst dich an den Halteseilen des hinteren Gewichts vorbei … Du hörst, wie die aufklappende Luke gegen Stein schlägt … Die Öffnung im Dach … Du springst … schlägst hart auf dem Dach auf, stößt dir das Knie auf einem Stein … Du beißt die Zähne zusammen … Das Loch auf dem Flachdach ist nicht mehr fern, du humpelst vorwärts, schaust dich panisch um … Deine Feinde sind nicht zu sehen … Noch drei Schritte, zwei … Das Mauerwerk gibt unter dir nach, der Boden unter deinen Füßen trägt dich nicht mehr, du stürzt, siehst den Holzboden unter dir … landest auf den morschen Holzplanken … Wieder gibt der Boden unter dir nach … Dein Rücken kracht auf harten Stein, entsetzt schaust du nach oben … Trümmer regnen herunter, treffen deinen Körper, verteilen sich um dich herum, bedecken dich. Staub. Zwei große Holzstücke landen auf deinen Beinen, deinem Bauch, ein Stein trifft deinen Kopf. Dunkelheit (**300**).

73 ○

Für einen Moment verweilst du in der Küche. Machst du das zum ersten Mal (**7**) oder hast du bereits vorher in der Küche pausiert (**230**)?

74

Schwungvoll reißt du deine Waffe hoch, doch dabei entgleitet sie deinem Griff. Sie schlägt links gegen die Wand, springt dann ins Dunkel zurück – und bleibt in dem Fleischberg vor dir stecken, was du aus dem dir entgegen spritzenden Blut schließt. Dann sackt die Gestalt zusammen und fällt die Wendeltreppe hinunter. Sie reißt deine Füße weg und zieht dich mit nach unten, so dass auch du die Treppe hinunter fällst und 2W6 SP dabei erleidest.
Wenn deine LeP dabei unter 0 gesunken ist, geht es für dich bei Abschnitt 2 weiter, ansonsten rappelst du dich unten im Weinkeller auf, um deinen Gegner zu betrachten. Vorher nimmst du aber deine Waffe auf, die neben ihm liegen geblieben ist (**219**).

75

Die Treppe windet sich erst nach rechts, dann wieder nach links und endet schließlich vor einer Gittertür. Möchtest du dich umsehen (**149**), versuchen, die Tür zu öffnen (**184**), oder lieber zurückgehen (**39**)?

76

Du bleibst noch kurz sitzen, während sich deine Gefährtin schon in der Spinnenhöhle umsieht. Plötzlich dreht sie sich zu dir um, lächelt dich verschmitzt an und drückt dir eine kleine Phiole in die Hand. Du betrachtest kurz die klare Flüssigkeit darin, die im Schein der Steine grünlich funkelt. Wenn es dir einmal schlecht ergeht, solltest du vielleicht einen Schluck davon probieren. Sobald du einen ruhigen Moment hast, also nicht gerade im mitten Kampf steckst oder auf einem Seil balancieren musst, darfst du den Abschnitt **14** aufschlagen, auch wenn dies nicht explizit angegeben ist. Notiere am besten auf deinem Heldendokument 'Trank aus der Spinnenhöhle (Abschnitt 14)'. Doch jetzt fühlst du dich stark genug, die Höhle näher zu erkunden (**299**). Notiere dir außerdem, dass eine Spielrunde vergangen ist.

77

Schnellen Schrittes rennt ihr die Treppen hinauf. Für einen kurzen Moment musst du an den wehklagenden Geist denken, dessen Lied hier vor kurzem noch erklungen ist, dann hast du das zweite Stockwerk auch schon erreicht, von wo aus du eine phantastische Aussicht auf das Umland hast.

Durch die Schießscharten habt ihr einen guten Blick auf die Burg und das Umland. Im Norden erkennt ihr den angrenzenden Burghof, das halbzerstörte Gebäude an seiner Westseite, den Stall im Osten und das Torgebäude im Norden. Dahinter seht ihr die Vorburg, deren Zustand kaum besser als der der restlichen Anlage ist.
Die Burg wird von einem träge fließenden Fluss umgeben, der sich vom Nordosten her kommend kurz vor der Burg teilt und diese dann umschließt. Im Südwesten vereint er sich wieder, um seinen Weg fortzusetzen. An den gegenüberliegenden Ufern drängen sich unzählige Bäume dicht an dicht, sie bilden einen imposanten Mischwald, der sich in einigen Meilen Entfernung im Dunkel der Nacht verliert.
Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe+4 ab. Falls sie gelingt, darfst du Abschnitt **13** lesen, ansonsten geht es bei Abschnitt **228** weiter.

78

Bevor du losrennst, schaust du dich noch einmal genau um, kannst aber niemanden entdecken. Du gibst deiner Gefährtin ein Zeichen, dann läufst du los. Deine Begleiterin ist dicht hinter dir, Regentropfen klatschen dir ins Gesicht, in die Augen, lassen dich blinzeln. Du hast die halbe Strecke hinter dich gebracht, doch nichts passiert. Solltet ihr Glück haben? Du springst über eine Pfütze, machst einen weiten Satz und wirfst dich durch die Öffnung im Mauerwerk. Für den Augenblick hattet ihr Glück (**105**)!

79

Gemächlichen Schrittes nähern sich die Orks. Du erkennst jetzt genau, dass der eine etwa einen Kopf größer ist als der andere, und du kannst auch hören, dass der kleinere auf den größeren einredet – aber worum es in dem Gespräch geht, verstehst du nicht.
Möchtest du es wagen, auf dem Hof nach einem Versteck zu suchen (**113**), oder ziehst du dich lieber zurück (**254**)?

80

Mutig drückst du dich von der Wand ab, versuchst einen Ast über dir zu erreichen – und verfehlst ihn. Du stürzt in die Tiefe, schlägst hart auf dem Rücken auf und erleidest 3W6+3 SP. Wenn deine LeP nun unter 0 gesunken sind, geht es bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls darfst du Abschnitt **260** weiterlesen.

81

Du ziehst dich für einen kurzen Moment in den Gang zurück und berichtest deiner Gefährtin von deinen Beobachtungen und deinem Vorhaben. Dann bedeutest du ihr, dir zu folgen. Gemeinsam schleicht ihr euch durch die Türöffnung in den Garten hinter einen hüfthohen Busch. Von hier aus schleicht ihr euch im Schatten des Hauses nach Süden. Lege eine *Schleichen*-Probe –2 ab. Ist sie dir gelungen (**272**) oder nicht (**19**)?

82

Du schiebst dich vorsichtig an deiner Begleiterin vorbei und krabbelst auf allen Vieren durch den engen Gang. Es ist dunkel, du kannst nur Schemen erkennen und bist darauf angewiesen, tastend deinen Weg zu suchen – und greifst prompt in einen scharfkantigen Stein. Dabei erleidest du 1 SP Schaden, bevor du bei Abschnitt **127** weiter liest.

Aventurien ist ein gefährlicher Kontinent und es gibt viele Möglichkeiten, körperlichen Schaden zu nehmen: sei es durch einen Sturz, den Hieb einer Axt, einen herabfallenden Blumentopf oder einen scharfkantigen Stein. Glücklicherweise bringt dich nicht jede Verletzung sofort um. Kleine Unfälle sind kaum der Rede wert und vor allem hinderlich, andere können deinen Charakter aber auch schnell in Lebensgefahr bringen.
Wie viel Schaden dein Held aushalten kann, gibt seine LE an – seine Lebensenergie. Du findest für die Lebensenergie einen Wert auf dem Charakterbogen deines Helden. Du erleidest Schaden in Form von Schadenspunken – mit SP abgekürzt. Die Menge der SP gibt an, um wie viele Lebensenergiepunkte (LeP) du deine Lebensenergie LE senken musst. Den neuen Wert notierst du unter LeP. Während der LE-Wert den maximal möglichen Wert deiner Lebensenergie angibt, gibt der Wert LeP die aktuelle Anzahl der Lebensenergiepunkte an.
Bsp.: Deine LE beträgt 30. Da du noch keinen Schaden genommen hast, hast du im Moment auch noch 30 LeP. Nachdem du dich am Stein geschnitten hast, hast du 1 SP Schaden erlitten. Du musst 1 SP von deiner LeP abziehen und notierst den neuen Wert für die LeP: 29.

83

Eilig klopfst du die Weinfässer ab. Dass das mittlere Weinfass hohl ist, wusstest du bereits, nun gelangst du noch zu der Erkenntnis, dass drei weitere Fässer ebenfalls in Gänze leer sind. Spinnenweben vor den Zapfhähnen und dicke Staubflusen an den Griffen lassen keinen Zweifel aufkommen, dass hier schon seit Jahren kein Wein mehr gezapft wurde. Das Fass ganz rechts ist allerdings noch gefüllt, wenn du auch nicht gerade viel Wein in dem Fass vermutest. Außerdem fällt dir auf, dass das Fass etwas kleiner und weitegehend staubfrei ist. Am Zapfhahn befindet sich außerdem ein klebriger, roter Rand – vermutlich wurde hier vor nicht allzu langer Zeit Wein gezapft. Möchtest du den Wein probieren (**110**), ein wenig Wein mitnehmen (**249**) oder das Fass in Ruhe lassen (**146**)? Vielleicht hast du aber auch noch eine ganz andere Idee – und zudem das **C** auf dem Spielprotokoll markiert und das **D** nicht. In diesem Fall kannst du Abschnitt **286** aufschlagen, wenn du möchtest.

84

Sind bisher zwischen 5 und 13 Spielrunden vergangen (**246**) oder waren es weniger als 5 bzw. mehr als 13 (**196**).

85

"Ich warte hier auf dich, beeile dich – was auch immer du da oben vorhast." Du nickst deiner Gefährtin zu, dann läufst du ruhigen Schrittes hinauf zur Plattform. Der Turm ist noch immer dunkel, kalt und nass. Du passt auf, nicht auf den Stufen auszurutschen, dann erreichst du auch schon die Plattform (**262**), nachdem du dir das Verstreichen einer weiteren Spielrunde notiert hast.

86

Gründlich durchsuchst du die zum Hundezwinger umfunktionierte Kammer und schließlich findest du hinter einem losen Stein unter dem Bett ein kleines Versteck, in dem sich ein Lederbeutel befindet. Du öffnest ihn vorsichtig und findest 17 Silbertaler, die du sogleich einsteckst.
Für deine Suche hast du eine Spielrunde gebraucht, weshalb du das Verstreichen der Spielrunde auf dem Spielprotokoll notieren solltest. Außerdem hast du dich und deine Kleidung derartig verdreckt, dass du bis zur nächsten gründlichen Wäsche deinen CH-Wert um 2 Punkte senken musst. Dann ziehst du dich in den Thronsaal zurück (**254**).

K87

Du betrittst einen schmalen Gang, der gerade einmal fünf Schritt lang und zwei Schritt breit ist. Die Deckenhöhe beträgt knapp drei Schritt, der Boden, die Wände und die Decke bestehen aus grob bearbeiteten Steinen. Es ist kalt und zugig hier, das Feuer einer brennenden Fackel flattert im Windzug und erzeugt wild tanzende Schatten. Eine Tür führt nach Norden, eine nach Süden und eine angelehnte, zum Gang hin öffnende Tür nach Westen.
Wenn du das **J** auf dem Spielprotokoll bereits markiert hast, geht es bei Abschnitt **163** weiter – unabhängig davon, ob du das **I** bereits markiert hast und wie viele Spielrunden bereits vergangen sind. Wenn du das **J** nicht markiert hast, dafür aber das **I**, und wenn außerdem bereits 15 Spiel-

runden vergangen sind, lies bitte bei Abschnitt **333** weiter. In allen anderen Fällen musst du zu Abschnitt **258**.

88

Wasser – du tauchst unter, hörst das Rauschen, als deine Gefährtin neben dir landet. Zum Glück ist das schlammige Wasser tief genug, so dass du dich nicht weiter verletzt. Du machst ein paar kräftige Züge und schlängelst dich zwischen ein paar Schilfhalme. Erst dann wagst du es aufzutauchen. Erschöpft schnappst du nach Luft!
Mit einem lauten Krachen schlägt die Zugbrücke auf dem steinernen Sims am Ufer auf. Entsetzt starrst du auf die ausrückenden Soldaten und die wütenden Orks. Du betest, dass sie dich nicht finden mögen – und dein Gebet wird offenbar erhört. Eure Gegner suchen kurz von der Brücke aus die Umgebung ab, aber sie entdecken euch nicht. Dann geraten plötzlich der ergraute Ritter und der Ork mit dem verfilzten Zopf in Streit miteinander. Erst beschuldigen sie sich gegenseitig, Schuld an eurer gelungenen Flucht zu haben, dann ziehen sie ihre Waffen. Auch die anderen Soldaten und Schwarzpelze geraten in Streit miteinander – ein erbitterter Kampf beginnt.
Ohne auf den Ausgang des Gemetzels warten zu wollen, schleppst du dich ans Ufer, ziehst deine Begleiterin hinter dir her. Zwischen den Bäumen am Ufer schaust du nach oben. Das Madamal hat noch immer keinen Weg durch die Wolken gefunden, der Regen prasselt herunter – aber du genießt es, wie er das Blut von deinem Leib wäscht. Dann blickst du ein letztes Mal hinüber zur Burgruine, die dir mehr denn je wie ein Denkmal für Qualen und Tod erscheint. Das Töten geht dort weiter – du wendest dich ab.
Lies nun den Abschnitt **Im Wald** auf Seite 52.

89

Angewidert brichst du ein großes Stück des Schimmelpilzes ab und stopfst es eilig in deine Tasche. Dir wird flau in der Magengegend und du dankst den Göttern, dass du das pelzige Zeug nicht versehentlich im Essen gefunden hast. Es scheint dir auf einmal ein Segen zu sein, dich an die Zeit im Gefängnis nicht mehr erinnern zu können.
Kreuze das **C** auf dem Spielprotokoll an und überlege dir, ob du die Kammer genauer durchsuchen möchtest (**267**) oder lieber in die Küche zurückkehren willst (**152**).

90

Du zögerst kurz: Sollst du dein Glück unter den Fässern wagen, zwischen den Regalen oder doch lieber im Schatten einer dunklen Ecke?
Egal! "Harha, Schätzchens beim Versteckenspiel?", fragt ein schief grinsender Ork, der seine Hauer dabei eindrucksvoll nach vorne schiebt.
"Ja, Schätzchens", pflichtet ihm ein zweiter bei. Ein Kampf ist nun unausweichlich (**23**).

91

Die drei Steinplatten sind allesamt etwa anderthalb Schritt breit und fast genauso hoch, sie sind mit Moos bewachsen und bestehen aus demselben Granit, aus dem auch die Mauern des Innenhofes erbaut sind – vermutlich sind sie auch alle gleich alt. Du entfernst etwas von dem Moos und entdeckst auf jedem Stein ein zerbrochenes Rad – das Symbol des Totengottes Boron. Vermutlich sollen die Steine an Verstorbene erinnern oder ihr Grab markieren. Die Namen lassen sich leicht entziffern: Freiherr Jagoslaus Dreuben von Waldtrutz, Gerswide Dreubenin von Waldtrutz und Ritter Trogar Rondrich von Waldtrutz.
Für einen Moment wünschst du dir die Ruhe, den Toten gedenken zu können, aber dir ist bewusst, dass du keine Zeit dafür hast. Ihr müsst weiter, sonst muss bald jemand zwei neue Gedenksteine hier aufstellen – und Orks sind nicht dafür bekannt, lange um ihre toten Feinde zu trauern.
Willst du weiter zum Turm im Westen (**252**), zum Haus im Osten (**130**) oder zur Hausecke im Südosten (**213**)?

92 A B

Nachdem du einen Augenblick gewartet hast, schlägst du die Augen auf, schaust dich um – aber niemand ist da. Du blickst nach oben, durch die Löcher in der Decke siehst du die dicken Regenwolken, die noch immer ihr feuchtes Nass auf Sumus Leib regnen lassen. Es ist dunkel – viel Zeit scheint nicht vergangen zu sein. Ein Holzbalken liegt auf deiner Brust, du blutest aus kleineren Schnittwunden, deine Knie sind aufgeschlagen. Du fühlst dich elend, aber du weißt, dass du weiter musst. Du hast von Orks gehört, die den Kopf ihrer erschlagenen Gegner als Trophäe am Gürtel mitführen – und so möchtest du nicht enden. Unter Schmerzen rappelst du dich auf. Zu deinem Erstaunen hast du überlebt, ohne dir Knochen zu brechen. Falls deine LeP höher als 10 LeP sind, reduziere sie nun auf den Wert 10 – auch ohne Brüche ist dein Zustand schlimm genug.
Mit schmerzverzerrtem Gesicht schleppst du dich hinüber zur Türöffnung. Der herumliegende Schutt macht den Weg nicht einfacher und da hier sämtliche Möbelstücke fehlen, kannst du dich auch nur auf deine Waffe stützen.
Du lugst durch die Öffnung in der Wand, aber weder Orks noch Soldaten warten dort auf dich – warum sollten sie auch? Solange sie dich für tot halten, bist du in Sicherheit, und das tun sie nur solange, wie du unsichtbar für sie bleibst.
Du schleppst dich einen langen Korridor entlang, an dessen Ende zwei Türen sind. Eine führt geradeaus weiter, die andere befindet sich gut drei Schritt vor dem Gangende in der rechten Wand. Willst du so schnell du kannst von hier durch die geradeaus weiterführende (**29**) oder durch die in der rechten Wand befindlichen Tür (**266**) verschwinden? Du kannst dir vorher auch einen Augenblick Zeit nehmen und an den Türen lauschen (**167**).

92 C

Nachdem du einen Augenblick gewartet hast, schlägst du die Augen auf, schaust dich um – aber niemand ist da. Du blickst nach oben, durch die Löcher in der Decke siehst du die dicken Regenwolken, die noch immer ihr feuchtes Nass auf Sumus Leib regnen lassen. Es ist dunkel – viel Zeit scheint nicht vergangen zu sein. Ein Holzbalken liegt auf deiner Brust, du blutest aus kleineren Schnittwunden, deine Knie sind aufgeschlagen. Du fühlst dich elend, aber du weißt, dass du weiter musst. Du hast von Orks gehört, die den Kopf ihrer erschlagenen Gegner als Trophäe am Gürtel mitführen – und so möchtest du nicht enden. Unter Schmerzen rappelst du dich auf. Zu deinem Erstaunen hast du überlebt, ohne dir Knochen zu brechen. Falls deine LeP höher als 10 LeP sind, reduziere sie nun auf den Wert 10 – auch ohne Brüche ist dein Zustand schlimm genug.
Mit schmerzverzerrtem Gesicht schleppst du dich hinüber zur Türöffnung. Der herumliegende Schutt macht den Weg nicht einfacher und da hier sämtliche Möbelstücke fehlen, kannst du dich auch nur auf deine Waffe stützen.
Du lugst durch die Öffnung in der Wand, aber weder Orks noch Soldaten warten dort auf dich – stattdessen siehst du Caldre. Du bist für einen Moment wie gelähmt. Sie hat überlebt! Du verharrst einen Augenblick, siehst sie mit ihrem weichen Gang langsam auf dich zukommen. Als sie dich erblickt, bleibt sie für einen Moment stehen. Ihre Augen weiten sich, sie wirkt überrascht – etwas unsicher. Vermutlich hat sie nicht damit gerechnet, dass sie dich jemals wiedersehen würde.
Nachdem ihr euch beide gefasst habt, kommt sie schnellen Schrittes zu dir und umarmt dich. Ihr seid wieder vereint.
"Wie ist es dir ergangen?", fragt sie. Doch ohne auf deine Antwort zu warten fährt sie fort: "Erzähle es mir später. Du lebst, das ist das Wichtigste. Aber jetzt müssen wir von hier fliehen. Ich werde ihnen nicht noch einmal entkommen können…"
Ihre Stimme bricht ab, sie schluchzt kurz, wischt sich Tränen aus den Augen. Du drückst sie noch einmal, dann richtest du dich auf. Sie hat Recht – ihr müsst von hier fort!
Du schleppst dich von Caldre gestützt einen langen Korridor entlang, an dessen Ende zwei Türen liegen. Eine führt geradeaus weiter, die andere befindet sich gut drei Schritt vor dem Gangende in der rechten Wand. "Hier lang, dort war die Luft eben noch rein!"

Willst du so schnell du kannst Caldres Rat folgen und von hier durch die geradeaus weiterführende (29) oder stattdessen lieber durch die in der rechten Wand befindliche Tür (266) verschwinden? Du kannst dir vorher auch einen Augenblick Zeit nehmen und an den Türen lauschen (167).

93

Gespannt hältst du den Atem an, deine Hand fasst deine Waffe fester, du machst dich bereit, jederzeit zuschlagen zu können. Dann hörst du eine leise Frauenstimme aus dem Thronsaal: "Wieso werde immer ich aus dem Schlaf gerissen, so ein Dreck. Wo werden die wohl hin sein? Weg von hier! Aber natürlich suche ich überall noch mal. Hm, also wo sind die wohl hin? Die haben sich bestimmt nicht im Weinkeller versteckt – die wollen ja weg von hier. Und in die Küche sind die sicherlich auch nicht – ist ja schließlich 'ne Sackgasse und außer Staub gibt es da eh nichts. Hm. Gehe ich eben mal da lang. Mit mir kann man's ja machen – bin ja eh immer die Blöde. So ein Dreck!" Dann wird die Stimme leiser, das Zufallen einer Tür ist zu hören, Stille.
Du wartest noch eine Weile, aber es passiert nichts mehr. Notiere dir das Verstreichen einer weiteren Spielrunde. Lies dann bei Abschnitt 259 weiter.

94

Von der Treppe her hallen lauter werdende Schritte. Egal was du zu tun gedenkst, du solltest dich schnell entscheiden. Du kannst unter den Tisch krabbeln und hoffen, dass dich übersieht, wer auch immer gleich in den Raum stürmt (215), zurück in den Zellentrakt laufen (139) oder dein Glück hinter der Tür versuchen (27). Du kannst zwei der drei Optionen wählen. Wenn du dann noch immer kein Versteck gefunden hast, bleibt dir nur Abschnitt 282.

Nun musst du klug entscheiden, wie du weiter vorgehen möchtest. Einer der drei Abschnitte wird dich voranbringen, die beiden anderen werden sich als ungeeignet erweisen. In letzterem Fall wirst du an diesen Abschnitt zurück verwiesen. Du kannst dich dann noch einmal neu entscheiden. Ist auch die zweite Option wenig geeignet, dich am Leben zu erhalten, wirst du erneut zurück verwiesen und musst Abschnitt 282 aufsuchen.

95

Du hast keine Ahnung, was der Ork von dir will. Du bist schon froh zu wissen, dass da ein Ork hinter der Tür steht und er nicht gerade freundlich klingt.
Letztendlich hast du nicht allzu viele Möglichkeiten zu handeln: Du kannst mutig voranpreschen und den Ork angreifen, solange er nicht weiß, wer du bist (206), oder du versuchst, dich heimlich, still und leise davonzustehlen (24).

96

Mitleid und Trauer fühlst du, Mitgefühl für den Geist, der dich hoffnungsvoll anschaut. Du schüttelst bedächtig den Kopf. So sehr du es auch möchtest, so wenig kannst du ihm helfen.
"Ich verstehe", murmelt der Ritter leise. Dann blickt er dich mit zusammengekniffenen Augen an: "Werdet Ihr weitersuchen, werdet Ihr einen Geweihten des Boron schicken?"
Du bemühst dich, aufmunternd zu lächeln, und versprichst, alles in deiner Macht Stehende zu tun, obwohl es angesichts deiner derzeitigen Lage nicht viel sein wird (322).

97

Vorsichtig ziehst du dich aus deiner Deckung zurück, schleichst vorsichtig – so gut es geht im Schatten bleibend – zur Südseite des großen Hauses. Deine Gefährtin ist dir dicht auf den Fersen … und tatsächlich erreicht ihr unbehelligt euer Ziel (111).

98

Vorsichtig tastest du dich durch den Gang, deine Begleiterin bleibt dicht hinter dir. Wer weiß, ob hier noch mehr Spinnen auf Beute lauern? Grünlich leuchtende Steine gibt es hier kaum noch, außerdem bist du dir ziemlich sicher, dass das Mauerwerk ein wenig nachgibt, wenn du dagegen drückst. Ob der Tunnel noch sicher ist?
Deine Hände tasten vorsichtig weiter – und greifen in feuchtes, kaltes Erdreich. Offenbar hat hier jemand mit dem Bauen des Tunnels aufgehört, aber noch weiter in das Erdreich gegraben – oder der Gang ist an dieser Stelle eingestürzt. Ein Wassertropfen landet auf deiner Stirn, dann ein zweiter und ein dritter.
Deine Begleiterin zieht dich sanft zurück, ihr solltet von hier vermutlich lieber verschwinden, zumal der Gang ohnehin mitten im Erdreich endet.
Du wendest dich ab und stolperst über einen Holzknüppel auf dem Boden. Neugierig tastest du danach. Es handelt sich um einen Holzschaft von etwa einem halben Schritt Länge, ähnlich einem Besenstiel. An einem Ende hat jemand ein eisernes Gewinde angebracht. Möchtest du den Holzschaft mitnehmen (57) oder lässt du ihn achtlos zu Boden fallen und gehst zurück (277)?

99 A

Du bist dir sicher, dass dein letztes Stündlein geschlagen hat. Jetzt kann dich nur noch ein Wunder retten!
Zwei Soldaten und ein stämmiger Ork treten vor euch, die scharfen Waffen erhoben. Anscheinend wollen sich die drei nicht lange aufhalten und euch schnell zu Boron befördern. Du senkst deinen Blick, schließt die Augen – und hörst einen wütenden Aufschrei. Verwundert schaust du auf. Die ältere Gefangene ist aufgesprungen, hat dem Ork die Waffe aus der Hand gerissen und mit einer eleganten Drehung dem Soldaten vor dir den Arm abgetrennt. Die Waffe des Mannes fällt neben dir zu Boden, Blut spritzt, er schaut fassungslos auf seinen Armstumpf. Auch wenn du dir dein Wunder schöner erhofft hast – eine bessere Chance zur Flucht wird sich nicht mehr bieten.
Um dich herum bricht blankes Chaos los, Befehle werden gerufen, Waffen gezogen (174).

99 B

Bradwinja tritt näher, fängt behänd eine ihr zugeworfene Axt, wiegt sie ruhig in der Hand. Noch immer lässt sie dich nicht aus den Augen. Inzwischen hat sich deine ehemalige Gefährtin neben deinen Sachen aufgebaut, spöttisch schaut sie auf dich herunter. Dann flüstert sie leise, als würde sie zu sich selbst sprechen: "Es ist manchmal schwer, die richtige Seite zu entdecken – und noch schwerer, ihr zu dienen."
Mit dem Fuß tritt Bradwinja unvermittelt gegen deine Waffe, befördert sie mit Schwung genau vor dich. Verwundert beobachtest du, wie sie sich umdreht, mit der Axt den Hals eines Orks trifft und dann auf einen jungen Ritter zustürmt, der den Weg zum untertunnelten Querbau versperrt.
Bradwinja hat dich nicht im Stich gelassen – zumindest das nimmst du erleichtert hin.
Um euch herum bricht blankes Chaos los, Befehle werden gerufen, Waffen gezogen (174).

99 C

"Caldre, du solltest jetzt gehen." Liebevoll streicht der Ritter deiner ehemaligen Gefährtin durchs Haar: "Glaube mir, du möchtest nicht sehen, was hier gleich geschehen wird."
Wortlos wendet sich die Angesprochene ab und verschwindet in Richtung Torhaus. Du bist dir sicher, dass dein letztes Stündlein geschlagen hat. Jetzt kann dich nur noch ein Wunder retten!
Zwei Soldaten und ein stämmiger Ork treten vor euch, die scharfen Waffen erhoben. Anscheinend wollen sich die drei nicht lange aufhalten und euch schnell zu Boron befördern. Du senkst deinen Blick, schließt die Augen – und hörst einen wütenden Aufschrei. Verwundert schaust du auf. Die ältere Gefangene ist aufgesprungen, hat dem Ork die Waffe aus der Hand gerissen und mit einer eleganten Drehung dem Soldaten vor dir



den Arm abgetrennt. Die Waffe des Mannes fällt neben dir zu Boden, Blut spritzt, er schaut fassungslos auf seinen Armstumpf. Auch wenn du dir dein Wunder schöner erhofft hast – eine bessere Chance zur Flucht wird sich nicht mehr bieten.
Um dich herum bricht blankes Chaos los, Befehle werden gerufen, Waffen gezogen (**174**).

K100

Von eurer Position aus habt ihr einen sehr guten Überblick über den Innenhof und seid selbst einigermaßen sicher. Bevor du dir überlegst, wohin es nun gehen soll, musst du kurz auf dem Spielprotokoll nachschauen, wie viele Spielrunden bereits vergangen sind. Wenn es genau 9 waren, lies bitte Abschnitt **190**, waren es genau 13 Spielrunden, geht es bei Abschnitt **239** weiter. Zu allen anderen Zeitpunkten schlage bitte Abschnitt **12** auf.

101

Mit aller Kraft ziehst du am Hebel. Mit einem Ruck springt er zurück und gibt das Zahnrad frei, das sich schnell zu drehen anfängt. Langsam senkt sich die Zugbrücke. Zumindest das wäre geschafft.
Hastig rennt ihr die Wendeltreppe hinunter. Niemand kommt euch entgegen – endlich scheint es das Glück gut mit euch zu meinen.
Hast du das **G** auf deinem Spielprotokoll angekreuzt (**71**) oder nicht (**145**)?

102

Panisch versuchst du, den Deckel zu greifen, aber du kriegst ihn einfach nicht aus dem Fass heraus. Dann endlich rutscht er dir aus der Hand und fällt scheppernd zu Boden.
"Harha, Schätzchens auf Flucht?", fragt ein schief grinsender Ork, der seine Hauer dabei eindrucksvoll nach vorne schiebt.
"Ja, Schätzchens", pflichtet ihm ein zweiter bei. Ein Kampf ist nun unausweichlich (**23**).

103 A C

So sehr ihr euch auch bemüht, es gelingt euch nicht, die Eiserne Jungfrau zu bewegen. Ihr ruht euch kurz aus, versucht es noch einmal, aber ihr schafft es nicht, das metallene Ungetüm auch nur einen Finger weit zu verschieben. So gut deine Idee auch gewesen sein mag – du wirst sie nicht umsetzen können.
Notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde, dann überlegst du dir, ob dir noch eine andere Möglichkeit einfällt. Letztendlich kommst du aber zu dem Schluss, dass ihr lieber von hier verschwinden solltet. Du kannst den Raum über die nach unten führende Treppe im Westen (**137**) oder durch die gegenüberliegende Tür im Osten (**87**) verlassen.

103 B

Auch wenn du das Gefühl hast, die Jungfrau sei viel zu schwer, um sie auch nur ein kleines Stück weit zu schieben, schafft ihr es doch mit vereinten Kräften, die eiserne Jungfrau Finger für Finger zu bewegen. Es dauert eine Weile, aber schließlich habt ihr es geschafft, sie anderthalb Schritt vor die Tür zu schieben und so zu drehen, dass die Dornen im Inneren der nun geöffneten Jungfrau zum Eingang zeigen. Das Spannen und Befestigen des Stricks eine Handbreit über dem Boden genau zwischen den Türpfosten geht danach recht leicht von der Hand.
Kreuze das **I** auf dem Spielprotokoll an und notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde.
Mit eurer Falle sehr zufrieden verlasst ihr die Folterkammer und lehnt die Tür erneut an. Danach überlegt ihr, ob ihr den kurzen Gang nach Norden zum Thronsaal (**254**) oder nach Süden (**105**) verlassen wollt.

104

Der lang gezogene Raum diente frühe offenbar als Schreibstube, Archiv, Bibliothek und Verwaltungszimmer. Vor allen Wänden stehen Regale, die bis unter die Decke reichen. Dicke Folianten, in Leder gebundene Bücher, Pergamentbögen mit endlosen Zahlenreihen und Blattsammlungen mit detaillierten Aufzählungen liegen dicht an dicht, dazwischen befindet

sich eine Kiste, in der zerfallene Federkiele und eingetrocknete Tintenfässchen lagern. Mitten im Raum stehen zwei imposante Schreibtische, an denen die Zeit kaum Spuren hinterlassen hat, ein Sekretär quetscht sich gegenüber der Eingangstür zwischen die Regale. Eine Öllampe erleuchtet den Raum spärlich.
Möchtest du dich genauer umsehen (**212**) oder lieber so schnell du kannst wieder von hier verschwinden (**5**)?

K105

Lauwarmer Wind pfeift dir um die Ohren. Das kurze Gangstück ist gerade einmal 10 Schritt lang und 2 Schritt breit, die Wände, der Boden und die Decke bestehen aus behauenen Steinen. Besonders Auffälliges findest du nicht in dem Gang, wenn du einmal von der Holztür absiehst, die aus der Öffnung in der Westwand herausgerissen wurde und nun quer auf dem Fußboden liegt. Durch das Loch in der Wand erkennst du einen kleinen Hof, der von hohen Mauern umrahmt wird.
Die Türen in der Nord- und in der Südwand des Ganges sind dagegen vollkommen intakt. Möchtest du dich zur Öffnung schleichen und einen Blick in den Hof wagen (**166**), dir die Tür genauer anschauen (**218**) oder den Gang lieber durch die Tür im Norden (**87**) oder die im Süden verlassen (**295**)?

106

Der Gang endet vor einer weiteren gemauerten Wand, allerdings befindet sich in ihr eine Holzscheibe mit einem Durchmesser von etwa einem Schritt. Wenn du auf deinem Spielprotokoll bereits das **B** angekreuzt hast, geht es direkt weiter zu Abschnitt **202**, andernfalls zu Abschnitt **186**.

Schaue einmal auf die Kartenseite. Dort befindet sich ein kleines Spielprotokoll. Es gibt dort mehrere Buchstaben, neben denen sich kleine Kreise befinden. Falls du während dieses Abenteuers dort noch keine Kreuze gemacht hast, solltest du alle Kreuze wegradieren.
Wenn du dort aber schon Kreuze gemacht hast, musst dich abhängig davon an bestimmten Abschnitten verhalten – so wie an diesem. Falls das **B** bereits angekreuzt wurde, musst du bei Abschnitt **202** weiter lesen. Ist das **B** dagegen noch nicht angekreuzt worden, bleibt dir nur Abschnitt **186**.

107

Du reißt dich los, springst zurück zur Zellentür. Schnell drehst du den Schlüssel, willst ihn herausziehen, aber es geht nicht. Der Schlüssel hakt! Du rüttelst am Schloss, dann am Schlüssel, aber er lässt sich nicht herausziehen. Die Befreite fleht dich an, endlich zu verschwinden, und schon hörst du sich schnell nähernde Schritte, das Scheppern von Metall. Willst du dir noch schnell den Säbel des erschlagenen Orks schnappen und mit deiner Gefährtin verschwinden, die dich erneut am Arm gepackt hat (**263**), oder willst du weiter versuchen, die anderen Frauen zu retten (**310**)?

108

Du versuchst, deinen Sturz zu kontrollieren, aber es gelingt dir nicht sehr gut. Du überschlägst dich einmal, dann landest du mit dem Bauch nach unten im Wasser. Es scheint dir, als würde dein Bauch zerreißen. Du erleidest dabei 1W6 SP. Wenn deine LE dadurch unter 0 LeP gesunken ist, lies bei Abschnitt **2** weiter. Ist dagegen noch ein Fünkchen Leben in dir, geht es bei Abschnitt **210** weiter.

109 A B

Beherzt schiebst du den Riegel zur Seite, dann schlägst du Abschnitt **261** auf.

109 C

Du greifst gerade nach dem Riegel, als Caldre ihre Hand auf deinen Arm legt: "Ich habe etwas gehört, ein Scharren. Weißt du, was du da tust?" Zögerst du und wendest dich von der Tür ab (**254**) oder schiebst du den Riegel beiseite (**261**)?

110

Ist das **D** auf deinem Spielprotokoll bereits markiert (**268**) oder nicht (**293**)? Vielleicht möchtest du auf eine Weinverkostung auch verzichten und stattdessen lieber eine andere Option bei Abschnitt **83** auswählen.

K111

Die Südseite des Hauses ist gerade einmal vier Schritt von der sechs Schritt hohen Burgmauer entfernt. Hier befinden sich große, halbverfallene Holzkisten, umgestürzte und zerbrochene Leitern, große Gesteinsbrocken, Holzbalken und alte Werkzeuge. Spinnenweben und Moosbewuchs zeigen, dass hier entweder vor langer Zeit gebaut werden sollte oder dieser Bereich als Lagerplatz für Baumaterialien diente.
Wenn du hier schon einmal warst, lies bei Abschnitt **49** weiter, andernfalls bei Abschnitt **138**.

112 A

Gemeinsam lauft ihr die Treppe hinauf. Der schaurige Gesang kommt euch bedeutend bedrückender vor als beim ersten Aufstieg. Oben angekommen schaut euch der Geist aus müden Augen an. Er hockt noch immer auf der Truhe, die Hände um die Knie geschlungen, seine traurige Weise vortragend. Hoffnung erkennt ihr keine in seinem Blick. "Könnt ihr mich nun erlösen … nach all den einsamen Jahren?"
Hast du auf deinem Spielprotokoll das **P** markiert (**269**) oder nicht (**96**)?

112 B

Bradwinja erklärt dir mit entschlossener Miene, dass es das Beste sei, wenn sie den Rückweg decken würde. Also läufst du die Treppe alleine hinauf. Der schaurige Gesang kommt dir bedeutend bedrückender vor als beim ersten Aufstieg. Oben angekommen, schaut dich der Geist aus müden Augen an. Er hockt noch immer auf der Truhe, die Hände um die Knie geschlungen, seine traurige Weise vortragend. Hoffnung erkennst du keine in seinem Blick. "Könnt Ihr mich nun erlösen … nach all den einsamen Jahren?"
Hast du auf deinem Spielprotokoll das **P** markiert (**269**) oder nicht (**96**)?

112 C

Caldre erklärt dir mit entschlossener Miene, dass es das Beste sei, wenn sie im Erdgeschoss auf dich warten würde. Für nichts und niemanden würde sie auch nur einen Schritt weiter setzen. Also läufst du die Treppe alleine hinauf. Der schaurige Gesang kommt dir bedeutend bedrückender vor als beim ersten Aufstieg. Oben angekommen, schaut dich der Geist aus müden Augen an. Er hockt noch immer auf der Truhe, die Hände um die Knie geschlungen, seine traurige Weise vortragend. Hoffnung erkennst du keine in seinem Blick. "Könnt Ihr mich nun erlösen … nach all den einsamen Jahren?"
Hast du auf deinem Spielprotokoll das **P** markiert (**269**) oder nicht (**96**)?

113

Du willst gerade loslaufen, da hält dich deine Begleiterin an der Schulter fest: "Nicht, sie werden dich entdecken und uns töten. Wer weiß, ob noch mehr Orks in der Nähe sind?"
Hörst du auf deine Gefährtin und ziehst dich zurück (**254**), wartest du doch darauf, die Orks belauschen zu können (**276**) oder ignorierst du die Warnung und reißt dich los (**32**)?

114

Gespannt hältst du den Atem an, dein Herz schlägt laut, so als wolle es dich verraten. Du hörst noch immer lauter werdende Schritte, das Schep-

pern von Metall – und dann sind sie im Nebenraum, keine zwei Schritt von dir entfernt hinter der angelehnten Tür. Du hörst ihren schweren Atem, du riechst Schweiß, öliges Fett. Dann spricht eine tiefe Stimme, kehlige Grunzlaute dringen an dein Ohr, eine zweite Stimme antwortet. Wie gut ist dein *Oloarkh (Orkisch)*? Wenn dein *Oloarkh (Orkisch)*-Talentwert 4 oder mehr Punkte beträgt, darfst du Abschnitt **329** aufschlagen, hast du weniger als 4 TaP, musst du dich mit Abschnitt **162** begnügen, und wenn du überhaupt kein Orkisch sprichst, dann bleibt dir nur Abschnitt **221**.

An dieser Stelle kommen zum ersten Mal die Werte deines Charakters ins Spiel. Falls du mit einem selbst entworfenen Helden spielst, wirst du dich mit Talentwerten und ihrer Bedeutung auskennen, andernfalls solltest du diesen Kasten in Ruhe lesen.
Die Fähigkeiten deines Helden werden durch verschiedene Werte repräsentiert. Es gibt Eigenschaftswerte (die die Grundeigenschaften wie Mut (MU), Klugheit (KL) oder die Gewandtheit (GE) eines Helden repräsentieren), Kampfwerte (die die Fähigkeiten im Kampf beschreiben, etwa Attacke (AT) und Parade (PA)) und Talentwerte (die spezielle Eigenschaften darstellen wie etwa die Fähigkeit zum *Musizieren* oder *Reiten*). Jeder Held verfügt über dieselben Eigenschaften, Kampfwerte zu den von ihm beherrschten Waffen und Talentwerte zu allen Talenten, in denen er wenigstens erste Erfahrungen sammeln konnte.
Schaue bitte auf deinem Heldenbogen in die Liste mit den Talentwerten zu den Sprachen. Wenn dort die Sprache Orkisch vertreten ist, ist ihr auch ein Wert zugeordnet. Es kann sein, dass du dort die Sprache Oloarkh nicht findest, was bedeutet, dass dein Held kein Orkisch kann. In diesem Fall musst du Abschnitt **221** aufschlagen. Wenn dein Held Oloarkh versteht, ist die Sprache unter den Talenten der Sprachengruppe vertreten. Wann immer ein Talentwert angesprochen wird, ist das Talent *kursiv* gedruckt.
Nun ist fraglich, wie gut der Held Orkisch spricht. Der Talentwert ist ein Maß dafür. Ein höherer Wert bedeutet, dass der Held die Sprache besser spricht. Gleiches gilt auch für alle anderen Talente, Eigenschafts- und Kampfwerte. Ein hoher Wert bedeutet, dass der Held etwas gut kann, ein niedriger Wert, dass der Held darin nicht besonders gut ist. Wie gut spricht dein Held Oloarkh? Ist der Wert 4 oder besser, darfst du Abschnitt **329** lesen, wo du auf Grund der guten Sprachkenntnisse mehr verstehen wirst, als wenn du einen kleineren Wert hättest und Abschnitt **162** lesen müsstest.

115

'Wenigstens tropft hier kein Regen herein', denkst du dir, als du dich mit deiner Begleiterin hinter einige Holzbohlen kauerst. Du bist guter Dinge, dass ihr nicht entdeckt werdet, wenn jemand von außen einen flüchtigen Blick in den Raum wirft – und tatsächlich dauert es nicht lange, bis du Schritte vor dem Haus hörst. Dein Herz schlägt laut, dein Blut rauscht durch deine Ohren – dir scheint, als würde dich dein Herzschlag verraten oder dein für dich schier unerträglich lauter Atem. Du zwingst dich zur Ruhe … und tatsächlich passiert nichts.
Nach einer Spielrunde, die du auf dem Spielprotokoll vermerken solltest, wagst du dich wieder hervor. Tatsächlich ist die Luft vorerst rein und du fühlst dich sogar ein wenig erholt (**165**).

116

Erschöpft lässt du deine Waffe sinken, während der fette Ork laut quiekend zu Boden sinkt, mit den Händen verzweifelt eine blutende Wunde am Hals haltend. Er atmet schnell und angestrengt, dann wird seine Atmung ruhig, sein Blick starr. Ein letzter Atemzug, dann ist er tot.
Nachdem du kurz durchgeatmet hast, machst du dich daran, den Ork unter einer Streckbank zu verstecken. Bevor du dich in der Kammer umsiehst, kreuze bitte das J auf dem Spielprotokoll an und notiere außerdem das Verstreichen einer Spielrunde. Danach geht es bei Abschnitt **191** weiter.

117

Erneut wird eine *Klettern*-Probe +8 (+ deinen Höhenangst-Wert, falls du unter Höhenangst leidest) fällig. Wenn sie gelingt, geht es bei Abschnitt **327** weiter, andernfalls bei Abschnitt **80**.

118 A

Du möchtest gerade anfangen, nach Spuren zu suchen, da winkt dich Alrike auch schon aufgeregt zu sich. "Komm her, schnell, komm her! Hier war jemand, hier war jemand!"
Du möchtest gerade zu Alrike hinüber gehen, da bedeutet sie dir auch schon mit entschlossener Stimme, stehen zu bleiben: "Warte, die Spur, die Spur – du darfst sie nicht verwischen. Er war hier – oder sie. Das sind Abdrücke von schweren Stiefeln, von riesigen Stiefeln. Die Spur führt rüber zu den Fackeln … und dann … und dann … ah hier, zum Fass. Da ist ein Fleck auf dem Boden – vielleicht Blut oder Wein. Und danach führt die Spur, warte, sie führt, genau – wieder zurück zur Treppe." Panisch zuckt Alrike zusammen, dann flüstert sie aufgeregt weiter: "Wer war das wohl – ob er wiederkommt? Das Licht brennt ja noch! Lass uns verschwinden, bitte lass uns von hier verschwinden!"
Ob du sofort fliehen möchtest oder nicht – zunächst bist du von Alrikes Fähigkeiten als Spurenleserin überrascht. Aber sollst du ihr trauen? Kannst du ihr trauen? Leider hat sie alle Spuren bei ihrem Gang durch den Weinkeller vernichtet. Du kannst ihre Aussagen also nicht überprüfen – und wirst bei Abschnitt **146** weiterlesen müssen, wo du natürlich nicht mehr nach Spuren suchen kannst.

118 B C

Du kniest dich auf das mit Steineichenholz bedeckte Parkett und betrachtest angestrengt den staubigen Fußboden. Es gibt ein paar Stellen, wo Staub aufgewirbelt wurde – aber vermutlich waren das nur du und deine Begleiterin. Eine *Fährtensuchen*-Probe wird entscheiden, ob du zu sichereren Erkenntnissen kommst (**44**) oder unsicher bleibst (**173**).

119

Die schmale Holztür lässt sich problemlos aufdrücken, eilig springt ihr in den dahinter liegenden Raum und schließt die Tür. Führst du eine Lichtquelle mit dir oder besitzt du eine, die du schnell entzünden kannst? Wenn es Licht wird, lies bei Abschnitt **172** weiter, bleibt der Raum dagegen im Dunkeln, geht es bei Abschnitt **41** weiter.

120

Es ist schwer, in dem dünnen Regenschleier etwas genauer zu betrachten, aber du bist dir ziemlich sicher, dass der Wehrgang links und rechts des Turmes eingestürzt ist. Außerdem hast du das Gefühl, eine Bewegung auf der nördlichen Mauer ausgemacht zu haben … und tatsächlich entdeckst du dort einen großen, schwarzen Vogel. Ob es ein Rabe ist, ein Bote des Totengottes Boron? Und bringt er dir oder deinen Feinden das Ende? Du schaust erneut zu ihm, aber er flattert krächzend davon.
Auf jeden Fall scheint Vorsicht angeraten zu sein – schließlich können die Orks überall lauern. Möchtest du dich in den Gang zurückziehen (**105**), an der Hauswand entlang zum Durchgang im Süden schleichen (**81**) oder lieber den Garten durchqueren und dir den Turm genauer anschauen (**244**)?

121 O

Wenn du es vorher nicht schon versucht hast, darfst du eine *Fährtensuchen*-Probe +8 ablegen. Ist sie gelungen (**54**) oder nicht (**200**)? Falls du bereits einen Versuch unternommen hast, geht es für dich direkt weiter zu Abschnitt **254**.

122

Wenn weniger als 10 oder mehr als 15 Spielrunden vergangen sind, lies bei Abschnitt **315** weiter, andernfalls solltest du bei Abschnitt **189** fortfahren.

123

So sehr du dich auch mühst, du hörst außer deinem rasenden Herzschlag nichts, lässt dich von deinen schmerzenden Muskeln aus der Konzentration bringen. Es hat keinen Sinn, hier weiter Zeit zu verschwenden. Du wirst eine Entscheidung treffen müssen. Folgst du dem Gang durch die geradeaus führende Tür (29) oder gehst du durch die Tür zu deiner Rechten (266)?

124

Geschickt kannst deinen Sturz kontrollieren, kerzengerade tauchst du in das Wasser ein (88).

125 A C

Du schickst deine Begleiterin zur linken Seite des Durchgangs, du selbst beziehst an der rechten Seite Stellung. Dann lauschst du gespannt, wie die Stimmen immer näher kommen. Du verstehst zwar nicht viel, aber du bist dir sicher, dass es zwei Orks sein müssen. Dann fallen lange Schatten in den Keller, kurz darauf folgen ihre Besitzer. Ihr schlagt beide so kräftig ihr könnt zu. Die beiden Orks taumeln ein Stück voran, dann kommt es zum Kampf. Bevor du deinen ersten Hieb austeilen kannst, siehst du, wie der größere der beiden Orks deine Gefährtin wütend in die Regale schleudert, wo sie benommen liegen bleibt. Du wirst es also mit beiden Gegnern alleine aufnehmen müssen.

Größerer Ork
Arbach (orkischer Säbel): **INI** 9+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 23 **RS** 3 **AuP** 33 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 0 **BF** 2

Kleinerer Ork
Arbach (orkischer Säbel): **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 20 **RS** 3 **AuP** 35 **WS** 5 **GS** 8 **MR** 0 **BF** 2

Es ist eine Sache der Ehre, dass beide Orks bis zu ihrem Tod kämpfen. Kannst du beide ins Jenseits befördern (181) oder wirst du vorher selbst zu Boron geschickt (2)?

125 B

Bradwinja postiert sich auf der linken Seite des Durchgangs, du selbst beziehst an der rechten Seite Stellung. Dann lauscht ihr gespannt, wie die Stimmen immer näher kommen. Du verstehst zwar nicht viel, aber du bist dir sicher, dass es zwei Orks sein müssen. Dann fallen lange Schatten in den Keller, kurz darauf folgen ihre Besitzer. Ihr schlagt beide so kräftig ihr könnt zu. Die beiden Orks taumeln ein Stück voran, dann kommt es zum Kampf. Bradwinja hat es mit dem kleineren der beiden Orks zu tun, dir stellt sich der größere in den Weg.

Größerer Ork
Arbach (orkischer Säbel): **INI** 9+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 23 **RS** 3 **AuP** 33 **WS** 6 **GS** 8 **MR** 0 **BF** 2

Es ist eine Sache der Ehre, dass beide Orks bis zu ihrem Tod kämpfen. Könnt ihr beide ins Jenseits befördern (181) oder wirst du vorher selbst zu Boron geschickt (2)?

126

Von draußen dringen das Rauschen des Windes und das Prasseln des Regens gedämpft herein, hallen unheimlich dumpf in dem zylindrischen Raum wider. Eine breite Wendeltreppe führt an der Mauer hinauf, die steinernen Stufen wirken abgewetzt, sind mit Moos bewachsen. Das hölzerne Geländer ist morsch, brüchig, an manchen Stellen bereits verfault. Eiserne Nägel ragen hier und da heraus, große Splitter und Spuren von Nagetieren schmücken die Pfosten. Auf einem schmalen Tisch liegen rostige Rüstungsteile, darunter ein schwerer Stahlhelm, der früher wohl einen bedrohlich blickenden Drachenkopf darstellen sollte, heute aber wie ein rostiger Schädel wirkt. Licht fällt durch schmale Schießscharten entlang der Wendeltreppe, gut 4 Schritt über euch befindet sich das erste Stockwerk. Vermutlich diente der Turm mit seinen knapp einen Schritt dicken Wänden früher als letzte Bastion, falls es Feinden gelungen wäre, bis in den Burghof zu gelangen. Davon zeugt auch die schwere, eisenbeschlagene Tür aus Steineichenholz, die sich im zugigen Wind leise knarrend bewegt.
Stufe für Stufe schleichst hinauf, den Blick aufmerksam nach oben gerichtet. Deine Gefährtin folgt dir auf dem Fuße. Ihr passiert das erste Stockwerk, wo Reste von Betten, Stühlen und Tischen lagern, dann das zweite, das den hölzernen Trümmern nach zu urteilen fast genauso eingerichtet war wie das erste. Die Melodie ist noch immer zu hören, lauter, eindringlicher.
Willst du der Treppe weiter nach oben folgen (217) oder lieber nach unten, um dort den Turm wieder zu verlassen (317)?

127

Leise fluchst du vor dich hin. So ein Ärger. Du warnst deine Begleiterin, dann versuchst du, die Stelle zu passieren, ohne dir auch noch ein Knie aufzuschneiden. Lege eine GE-Probe +3 ab. Gelingt die Probe, geht es bei Abschnitt **51** weiter, andernfalls bei Abschnitt **194**.

Die Werte für die Eigenschaften und Kampfwerte liegen in der Regel zwischen 0 und 20 Punkten (wobei es Ausnahmen gibt, die hier aber zunächst vernachlässigt werden sollen). Oftmals werden Proben auf diese Werte verlangt, um den Erfolg einer Aktion zu ermitteln, bei der der Ausgang zunächst ungewiss ist.
Diese Proben werden mit einem oder mehreren 20-seitigen Würfeln gewürfelt. Entspricht der Würfelwurf dem zu prüfenden Wert oder ist er kleiner, war die Aktion erfolgreich. Ein Punkt entspricht also einer Erfolgswahrscheinlichkeit von 5 %, dass eine Aktion gelingt.
Bsp.: Ein Held mit einem CH-Wert (Charisma-Wert) von 14 wird sein Gegenüber in 70 % aller Fälle überzeugen können, weil ein 20-seitiger-Würfel in 14 von 20 Fällen einen Wert von 14 oder kleiner anzeigen wird, was einer Wahrscheinlichkeit von 70 % entspricht. Ein Held mit einem CH-Wert von 9 wird nur in 45 % aller Fälle überzeugend sein.
Der GE-Wert (Gewandtheitswert) ist ein Maß, wie geschickt dein Held ist, wenn er balancieren will, einem Gegenstand ausweichen muss oder sich schnell irgendwo festhalten will. Im Moment stellt sich die Frage, ob dein Held geschickt genug ist, einem scharfkantigen Stein auszuweichen, oder ob er seine Bewegung nicht mehr kontrollieren kann und sich auf dem Stein abstützen wird. Es bietet sich also an, die Geschicklichkeit deines Helden auf die Probe zu stellen.
Stellen wir uns zunächst vor, eine einfache GE-Probe sei verlangt: Würfle mit einem 20-seitigen Würfel. Vergleiche das Ergebnis mit dem GE-Wert des Helden. Wenn der gewürfelte Wert kleiner oder gleich dem GE-Wert ist, konnte er erfolgreich ausweichen und eine Schnittverletzung abwenden, andernfalls nicht.
Leider ist es in dem Gang aber sehr dunkel und eng. Daher wird eine erschwerte Probe verlangt – eine GE-Probe +3. Nachdem du gewürfelt hast, liest du wieder die Augenzahl des Würfels ab. Bevor du den angezeigten Wert mit dem GE-Wert des Helden vergleichst, musst du nun aber noch 3 zum erwürfelten Werte addieren.
Bsp.: Dein GE-Wert beträgt 11, du würfelst eine 8. Zu der gewürfelten 8 musst du noch 3 addieren. Du hast also einen Wert von 11 erwürfelt und die Probe verglichen mit dem GE-Wert von 11 gerade so geschafft. Hättest du eine 9 gewürfelt und 3 addiert, wäre die Probe misslungen (9+3=12 und 12 ist größer als der GE-Wert von 11).
Wenn du mehr Platz im Gang hättest und alles hell erleuchtet wäre, wäre die Probe vielleicht um 2 Punkte erleichtert gewesen (GE-Probe –2). Dann hättest du vor dem Vergleich 2 Punkte vom erwürfelten Ergebnis abziehen dürfen.

Bsp.: Der GE-Wert beträgt immer noch 11, du würfelst eine 12, darfst aber 2 Punkte abziehen – du hast die Probe bestanden (12–2 = 10 < GE-Wert 11).

An dieser Stelle seien noch zwei Ausnahmen erwähnt: Wenn du eine 1 würfelst, ist die Probe automatisch gelungen, bei einer gewürfelten 20 ist sie automatisch misslungen. Das kann wichtig sein, wenn du einen niedrigen Eigenschaftswert hast und eine Probe mit einem hohen Zuschlag würfeln musst.

Bsp.: Du spielst einen recht ängstlichen Helden (MU-Wert 8) und stehst einem leibhaftigen Dämon gegenüber. Um reagieren zu können, musst du deinen ganzen Mut zusammennehmen und eine MU-Probe +13 bestehen. Egal welchen Wert du erwürfelst, jede angezeigte Zahl +13 wird größer als 8 sein. Aber sobald du eine 1 würfelst, gilt die Probe trotzdem als gelungen, auch wenn 1+13=14 größer als der MU-Wert 8 ist.

128

Die beiden Leichen liegen mitten in der Schreibstube. Du sackst erschöpft zusammen, bist müde, deine Muskeln schmerzen, ebenso die erlittenen Verletzungen. Du ruhst dich einen Moment lang aus, dann zerrst du die toten Körper in eine Ecke des Raumes. Außer einem Geldbeutel (4 Dukaten und 7 Silbertaler) taugen höchstens die Waffen der beiden (Streitaxt: TP 1W6+4; TP/KK 13/2; BF 2; INI 0; DK N – Keule: TP 1W6+2; TP/KK 11/3; BF 3; INI 0; DK N) oder das eine oder andere Rüstungsteil (Kettenhemd: RS 3; BE 3 – je ein paar Lederschienen für Arme und Beine, geführt als Lederzeug: RS 1; BE 1) als Beute.

Nachdem du dir das Verstreichen einer Spielrunde notiert und das **R** auf deinem Spielprotokoll angekreuzt hast, kannst du dich in Ruhe in der Bibliothek umschauen (**104**).

129

Ein halbe Ewigkeit vergeht, während derer sich die Orks ab und an einen Schluck gönnen und zwischendurch immer wieder würfeln. Der harte Holzfußboden unter dir wird langsam unbequem. Du betest leise darum, dass die beiden endlich verschwinden mögen – aber den Gefallen tun sie dir nicht. Stattdessen hörst du ein lautes Niesen unter dem Fass deiner Begleiterin! Die Orks stehen auf, ziehen ihre furchteinflößenden Waffen und kommen auf euch zu. Ihr wurdet entdeckt – und habt nur noch eine Chance, wenn ihr euch einem Kampf stellt. Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde und lies bei Abschnitt **23** weiter.

130

Noch einmal schaust du dich um, ob ein Feind in der Nähe ist, dann gibst du deiner Gefährtin ein Zeichen – und die riesigen Raben auf dem Baum erheben sich flatternd. Sie steigen kurz auf, lassen sich dann in die Tiefe fallen, umkreisen die abgestorbene Eiche, umkreisen euch. Ihr lauft so schnell ihr könnt, die Vögel folgen euch, du spürst einen Schnabel an der Schulter, Federn im Nacken. Doch dann lassen die Raben von euch ab – ein letzter Satz und ihr habt die Türöffnung erreicht. Während ihr euch an die Wand presst und aufgeregt nach Verfolgern Ausschau haltet, fliegen die Vögel zurück zum Baum und lassen sich dort nieder (**105**).

131

Du fliehst durch den wohl dreieinhalb Schritt hohen Tunnel, durch den ein Reiter bequem durchgaloppieren könnte. Hoffentlich schicken sie dir nicht noch Reiter hinterher!

Aber das ist im Moment deine kleinere Sorge – viel problematischer ist da die hochgezogene Zugbrücke. Es wäre wohl zu einfach gewesen, nach all den Strapazen einfach aus der Burg zu rennen. Zum Glück führt eine schmale Wendeltreppe – zwei Schritt vom Tor entfernt in der Südwand gelegen – nach oben. Folgst du der Treppe (**234**) oder möchtest du noch einmal zurücklaufen und einen anderen Weg suchen (**326**)?

132

Leise schleichst du dich zu der breiten Tür in der Ostwand hinüber. Die hohen Fenster und das lauter werdenden Prasseln des Regens deuten darauf hin, dass du dich der Eingangstür zu diesem Gebäude näherst. Du stellst fest, dass der linke Türflügel nur angelehnt wurde und du nach draußen spähen kannst.

Durch den Türspalt schaust du auf einen mit Mauern und Bauwerken umstellten Innenhof. Es ist Nacht, Nieselregen fällt unaufhörlich zu Boden, ab und an kannst du das Madamal hinter den gemächlich vorbeiziehenden Wolken erahnen. Es ist recht kalt dort draußen, Wind weht dir ins Gesicht. Der Hof misst bestimmt 45 mal 40 Schritt und besteht zum Teil aus festgetretenem Erdreich und zum Teil aus Kopfsteinpflaster. Im Südosten erkennst du ein etwas schief stehendes Fachwerkhaus neben einem vier Stockwerke hohen Rundturm im Süden. Im Osten schließt sich eine Scheune oder ein Stall an. Vor dem Fachwerkhaus steht ein ausladender Baum, dessen Blätterwerk aber bereits in Herbstfarben erstrahlt. Eine Hecke keine 10 Schritt südlich von der Tür aus und ein paar aufgestapelte Baumstämme vor der Mauer im Süden eignen sich als Verstecke, um halbwegs ungesehen zu den anderen Gebäuden zu gelangen. Was sich im Norden befindet, kannst du leider nicht erkennen.

Auf den ersten Blick siehst du niemanden im Hof. Möchtest du dich vorsichtig hinausschleichen und hinter der Hecke Deckung suchen (**100**) oder dich lieber wieder zurückziehen (**254**)?

133

Ob du willst oder nicht, ein Kampf ist unvermeidlich. Da die Spinne keine Fluchtmöglichkeit hat, wird sie bis zu ihrem Tod kämpfen. Zwar hast du deine (Haupt-)Waffe gefunden, deine Rüstung aber noch nicht. Gehe davon aus, dass das grobe Leinenhemd einen RS von 1 hat. Vielleicht findest du ja später deine restliche Ausrüstung noch – ändere also noch nicht die Angaben in deinem Heldendokument.

Spinne					
Biss:	**INI** 4+2W6		**AT** 8	**PA** 3	**TP** 1W6–1	**DK** H
LeP 11	**RS** 1	**AuP** 15	**WS** 5	**GS** 4	**MR** 8	

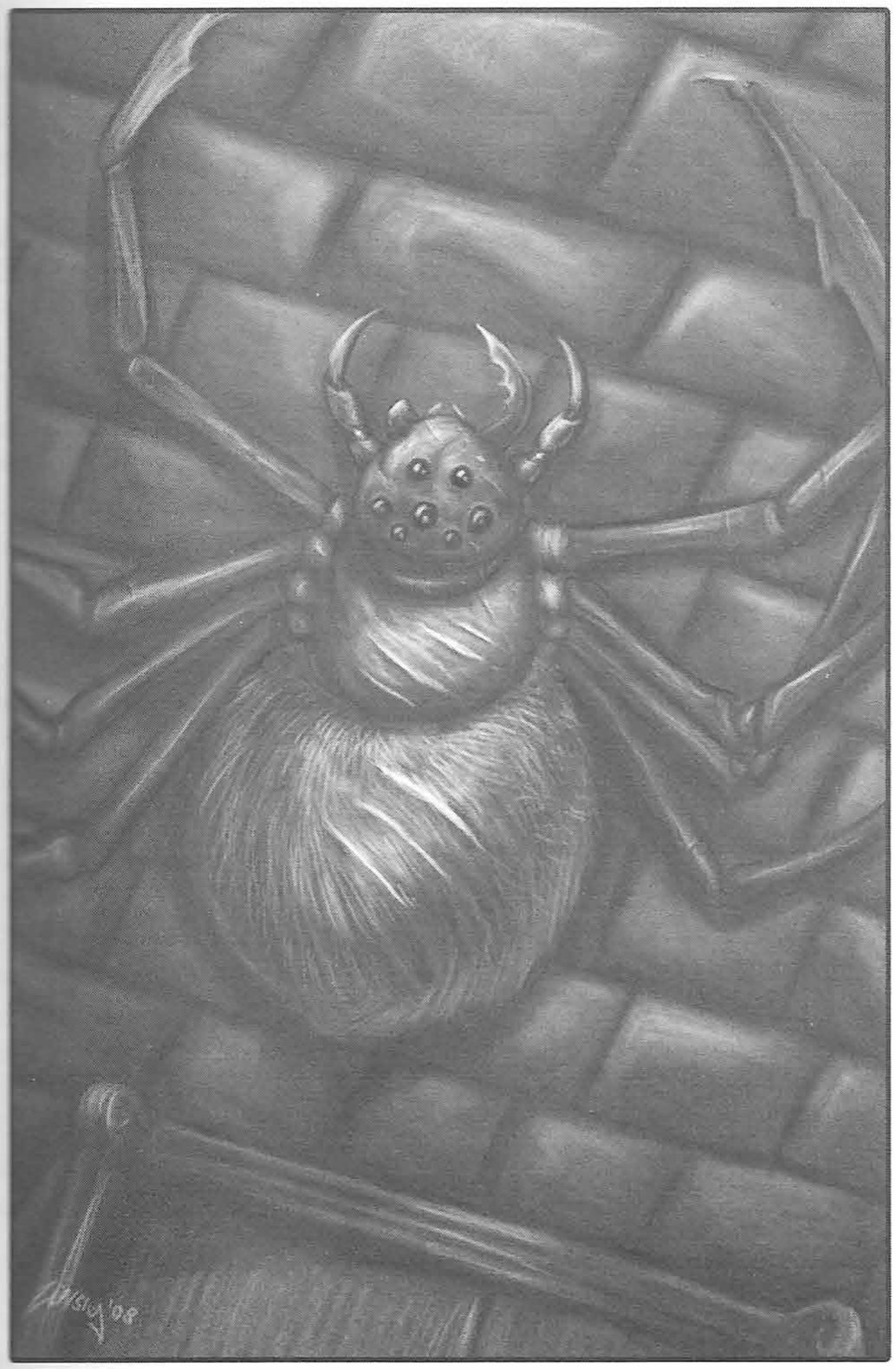
Wenn du siegreich bist, darfst du Abschnitt **170** aufschlagen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **2**.

An dieser Stelle sollen nur stark vereinfachte, aber praktikable und leicht verständliche Kampfregeln vorgestellt werden, die einige Feinheiten des DSA-Regelwerks außer Acht lassen. Dennoch wirst du auch später nichts umlernen müssen. Alle Verfeinerungen der Kampfregeln lassen sich auf die hier vorgestellten Regeln aufsatteln. Wenn das dein erstes Abenteuer ist, erhältst du hier also ein Extrakt der DSA-Kampfregeln, wobei angemerkt sei, dass es viele Verfeinerungen gibt. Um erfahrenen Spielern die Möglichkeit zu geben, diese Feinheiten zu berücksichtigen, werden sowohl bei den Kampfwerten der Gegner als auch auf den beiliegenden Heldendokumenten notwendige Zusatzangaben gemacht.

Als Neueinsteiger kannst du zunächst problemlos auf die Werte für DK (Distanzklasse), GS (Geschwindigkeit), AuP (Ausdauerpunkte) und MR (Magieresistenz) verzichten. Auch die Angabe für den WS-Wert deines Gegners brauchst du nicht.

Betrachten wir also zunächst die Werte, die dich interessieren:

- INI gibt an, welche Initiative-Werte du und dein Gegner haben. Derjenige mit dem höheren INI-Wert darf stets zuerst handeln. Die Angabe deines Gegners beträgt 4+2W6. 1W6 bedeutet, dass du einmal mit einem sechsseitigen Würfel würfeln musst und das Ergebnis ablesen sollst. 2W6 bedeutet, dass du zweimal würfeln und die Ergebnisse zusammenzählen sollst. Dazu muss dann noch die 4 addiert werden. Wenn du eine 5 und eine 2 würfelst, hat dein Gegner also einen INI-Wert von 11 für den Kampf. Lies ebenfalls deinen Initiative-Basis-Wert ab und addiere 1W6 dazu. Sollte auf deinem Hel-



denbogen die Sonderfertigkeit *Kampfreflexe* stehen, darfst du deinen INI-Wert um 4 weitere Punkte erhöhen. Das Ergebnis vergleichst du mit dem Ergebnis deines Gegners. Wenn beide Kontrahenten denselben INI-Wert errechnet haben, finden ihre Angriffsaktionen eigentlich gleichzeitig statt. Wir gehen an dieser Stelle aber davon aus, dass du bei Gleichheit der INI-Werte zuerst handeln kannst.

- PA steht für den Paradewert und gibt an, wie gut sich dein Gegner verteidigen kann. Wenn eine Eigenschaftsprobe auf die PA (kurz PA-Probe oder auch Parade) gelingt, konnte ein Angriff erfolgreich abgewehrt werden, andernfalls erzielt der Angriff des Gegners Schaden.
- RS steht für den Rüstungsschutz und gibt an, wie viel Schaden eine natürliche oder getragene Rüstung abwenden kann (siehe unten).
- AT steht für den Attackewert und gibt an, wie gut dein Gegner angreifen kann. Eine misslungene Eigenschaftsprobe auf den AT-Wert (kurz AT-Probe oder Attacke) steht für ein Verfehlen des Ziels. Eine gelungene Probe deutet dagegen an, dass die Waffe in die richtige Richtung bewegt wurde. Wenn der Gegner den gelungenen Angriff nicht mit einer PA-Probe parieren konnte, wird er Schaden erleiden.
- TP gibt an, wie viele Trefferpunkte eine natürliche, improvisierte oder speziell hergestellte Waffe macht. Trefferpunkt werden meist mit einem oder mehreren 1W6-Würfen ermittelt, von ihnen wird dann noch der Rüstungsschutz (RS-Wert) abgezogen, um die Schadenspunkte (SP) zu ermitteln. Die SP werden dann von der LeP abgezogen. Gegen manche Waffen nützen Rüstungen nichts, weshalb diese Waffen direkt SP erzielen, die von einer Rüstung mit Hilfe des RS nicht vermindert werden können.

Schauen wir uns eine Kampfrunde gegen die Spinne an. Eine Kampfrunde besteht aus einer Angriffsaktion und einer Abwehraktion eines jeden am Kampf Beteiligten. Meistens bedeutet das: Wenn dein Gegner einen höheren INI-Wert als du hast, hat er die erste Angriffsaktion im Kampf. Er greift dich einmal an (Angriffsaktion des Gegners), woraufhin du sofort parieren darfst (deine Abwehraktion), falls die Attacke deines Gegner erfolgreich war. Dann greifst du an (deine Angriffsaktion), woraufhin dein Gegner parieren wird (Abwehraktion), falls deine Attacke erfolgreich war. Wenn eine Attacke misslungen ist, besteht in der Regel kein Grund zur Parade und die Abwehraktion verfällt. Falls dein INI-Wert höher ist als der deines Gegners, darfst du zuerst angreifen.

Wenn die LE eines Kontrahenten auf 0 oder darunter sinkt, ist er tot und der Kampf endet. Manchmal sind Zusatzbedingungen angegeben, die du berücksichtigen solltest. Vielleicht ergibt sich ja ein Gegner, sobald seine LE unter einen bestimmten Wert gefallen ist.

Schauen wir uns nun die erste denkbare Kampfrunde gegen die Spinne an: *Dein AT-Wert für deine Waffe beträgt 12, dein PA-Wert 9, deine LE 29, dein RS 1. Du verfügst über Kampfreflexe und hast eine INI-Basis von 9. Du kämpfst gegen die Spinne mit den oben angegeben Werten.*

Zunächst musst du die INI-Werte für den Kampf bestimmen. Du würfelst zuerst für dich und der Würfel zeigt eine 2. Damit beträgt dein INI-Wert 9+2+4=15 (Basis-Wert + Würfelwurf + 4 Punkte für die Kampfreflexe). Für die Spinne würfelst du zweimal, eine 6 und ein 3. Damit beträgt der INI-Wert der Spinne 13. Du hast den höheren INI-Wert und darfst damit zuerst angreifen.

Die erste Kampfrunde beginnt. Du würfelst mit einem 1W20 auf deinen AT-Wert, um zu ermitteln, ob dein Angriff erfolgreich ist. Du würfelst eine 14 – schlägst also neben die Spinne. Nun darf die Spinne angreifen, für sie würfelst du bei ihrer AT-Probe eine 6. Sie scheint dich zu treffen, du solltest parieren, würfelst eine 10 und übertriffst damit deinen PA-Wert von 9. Die Spinne hat dich getroffen. Du musst nun die TP der Spinne ermitteln und würfelst mit einem 1W6 eine 2. Davon sollst du im Fall der Spinne noch 1 abziehen. Die Spinne erzielt also 1 TP. Von den TP darfst du zum Glück noch deinen RS abziehen. 1–1 ist 0, du erleidest also keinen Schaden. Die Zange der Spinne klopft nur kraftlos gegen dein Hemd.

Die zweite Kampfrunde beginnt. Diesmal hast du mehr Glück, für die Attacke würfelst du eine 12, was bedeutet, dass dir der Angriff gerade so gelungen ist (AT-Wert 12). Die Parade der Spinne misslingt (PA-Wert 3 und 17 gewürfelt), weshalb du die TP deiner Waffe ermitteln kannst. Wenn du ein Schwert benutzt, erzielt es 1W6+4 TP. Nehmen wir an, du greifst mit dem Schwert an und würfelst eine 6, was 6+4=10 TP entspricht. Die Spinne hat nur einen RS von 1, den sie aber von den TP abziehen darf. Sie erleidet also 9 SP und muss ihre LE um 9 Punkte senken. Damit hat sie nur noch 2 LeP. Doch du solltest dich noch nicht zu früh freuen, denn die Spinne darf in dieser Kampfrunde noch einmal angreifen – und dann muss dir immer noch ein erfolgreicher Angriff gelingen, um die Spinne zu töten.

Noch eine Anmerkung zum Kampf gegen mehrere Gegner: Wenn du gegen mehrere Angreifer kämpfen musst, kannst du innerhalb einer Kampfrunde nur einen Gegner angreifen und nur eine gelungene Attacke deiner Gegner mit einer gelungenen Parade abwehren. Die zweite gelungene Attacke deiner Gegner erzielt damit automatisch Schaden. Außerdem kannst du nur einen Gegner angreifen, weil du nur eine Angriffsaktion hast. Ein Kampf gegen viele Gegner ist also ein sehr riskantes Unterfangen!

134

Auf Grund des dichten Regens kannst du in der Ferne nichts erkennen. Willst du nun die Truhe in Augenschein nehmen (171) oder den Turm verlassen (317)?

135

Vor dem ganz rechten Weinfass sitzen zwei Orks, ein gedrungener und ein hünenhafter. Beide sind mit Würfeln beschäftigt – zumindest solange, bis sie euch bemerken. "Schätzchens haben sich verirrt."

Der kleinere grinst euch schief an, dann nehmen sie ihre archaischen Kurzschwerter und greifen euch an. Ein Kampf ist unausweichlich (23).

136

Du wirfst dich eilig nach vorne hinter einen großen Stein, der sich knapp anderthalb Schritt in die Höhe erhebt und ebenso breit ist. Deine Gefährtin kauert sich neben dich, dann wartet ihr ab – kein Pfeil segelt heran. Vorsichtig rappelt sich deine Begleiterin auf, dann zieht sie dir mir sorgenvoller Miene den Pfeil aus der Schulter. Du spürst einen brennenden Schmerz, Tränen schießen dir in die Augen. Du verlierst kurz das Bewusstsein, dann kommst du schlagartig wieder zu dir, als du erneut Schmerzen in deiner Schulter spürst – diesmal von dem Stofffetzen verursacht, der die Blutung stoppen soll … und noch immer kein weiterer Beschuss. Du entspannst deine Muskeln etwas, dann liest du bei Abschnitt **9** weiter.

137 O

Die steile Wendeltreppe wird von zwei kleinen Öllampen erleuchtet, die Luft ist modrig, einzelne Steine sind aus den Wänden herausgebrochen und feuchtes Erdreich ist dahinter sichtbar. Schon nach wenigen Schritten kommst du zu einer Gittertür. Du versuchst, sie zu öffnen, aber es gelingt dir nicht, was erklärt, warum hier zwei kleine Feilen und ein spitz zulaufender Hammer liegen. Bei genauerem Hinsehen fällt dir ein von deiner Seite aus zugänglicher Metallbolzen auf, der recht stark verbogen ist und deswegen im Schloss klemmt.
Wenn du zum ersten Mal hier bist und noch nicht das **K** im Spielprotokoll angekreuzt hast, lege bitte eine *Sinnenschärfe*-Probe ab. Hast du Adleraugen (**229**) oder den Maulwurf-Blick (**60**)? Falls du hier schon einmal warst, stellst du fest, dass sich seit dem letzten Mal nichts verändert hat, und gehst zurück zu Abschnitt **191**.

138 A

Keuchend hockst du dich mit Alrike hinter eine große Holzkiste. Zwar scheint dieser Ort nicht ungefährlich, aber du musst kurz deine Kräfte sammeln. Auch Alrike wirkt erschöpft, angespannt, müde. Sie drückt sich dicht an dich, atmet ruhig ein und aus. Anerkennend stellst du fest, dass sie sich ziemlich zusammengerissen hat – auch wenn du noch nicht ganz schlau aus ihr geworden bist. War sie anfangs abwesend, fast verrückt, so macht sie nun den Anschein, recht gefasst und kühl zu sein. Aber dennoch starren ihre Augen immer wieder ins Leere, so auch jetzt. Du fragst dich, wie sehr sie unter den Orks gelitten haben muss.
Schließlich verdrängst du den Gedanken wieder. Ihr müsst weiter.
Notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und lies bei Abschnitt **49** weiter!

138 B

Keuchend hockst du dich mit Bradwinja hinter eine große Holzkiste. Zwar scheint dieser Ort nicht ungefährlich, aber du musst kurz deine Kräfte sammeln. Bradwinja wirkt dagegen kaum erschöpft, Hoffnung und Zuversicht blitzen in ihren Augen auf. Sie wirkt wie neu geboren, als hätte sie ewig auf ihre Chance gewartet und wolle nun diese beim Schopfe packen. Ihr Hass scheint groß zu sein, aber sie agiert stets kühl, fast ein wenig emotionslos. Du fragst dich, ob sie sehr unter den Orks gelitten hat.
Schließlich verdrängst du den Gedanken wieder. Ihr müsst weiter.
Notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und lies bei Abschnitt **49** weiter!

138 C

Keuchend hockst du dich mit Caldre hinter eine große Holzkiste. Zwar scheint dieser Ort nicht ungefährlich, aber du musst kurz deine Kräfte sammeln. Auch Caldre wirkt erschöpft, angespannt, müde. Sie drückt sich dicht an dich, atmet ruhig ein und aus. Anerkennend stellst du fest, dass sie sich ziemlich zusammengerissen hat – auch wenn du noch nicht ganz schlau aus ihr geworden bist. Sie scheint nicht gerade eine ausgebildete Kämpferin zu sein, aber sie erträgt ihr Schicksal und tut, was notwendig ist, um zu überleben. Für ihren Mut bewunderst du sie ein wenig. Du fragst dich, wie sehr sie unter den Orks gelitten haben muss.
Schließlich verdrängst du den Gedanken wieder. Ihr müsst weiter.
Notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und lies bei Abschnitt **49** weiter!

139

Deine Gefährtin hält dich fest: "Wo willst du denn hin? Das Verlies ist eine Sackgasse."
Bedauerlicherweise hat sie damit vollkommen recht (**94**).

140

Kurz unterrichtest du deine Gefährtin von deinem Vorhaben, dann bedeutest du ihr, dir zu folgen. Geduckt schleicht ihr euch um die Hausecke in den Garten hinter einen hüfthohen Busch. Von hier aus robbt ihr vorsichtig vorwärts, stets um Deckung hinter Büschen und Wurzeln bemüht. Lege eine *Schleichen*-Probe ab. Ist sie dir gelungen (**285**) oder nicht (**56**)?

141

Der Schlüssel passt! Hastig drehst du ihn, das Schloss springt auf und mit einem lauten Quietschen öffnet sich die Zellentür. Erst jetzt scheint dich die Gefangene wahrzunehmen. Sie springt auf dich zu. Sie packt dich am Arm: "Sie kommen, sie kommen!" Entsetzen schwingt in ihrer Stimme mit. "Komm!"
Die Frau zieht dich am Arm zum einzigen Ausgang. Willst du ihr folgen (**263**) oder versuchen, eine weitere Gefangene zu befreien (**107**)?

142

Wirklich geheuer ist dir die Sache mit der singenden Stimme nicht und einen Grund, ihr nachzugehen, siehst du auch nicht. Wieso solltest du dann also deine Entdeckung riskieren?
Du sprichst dich kurz mit deiner Begleiterin ab, dann lauft ihr die Wendeltreppe wieder hinunter ins Erdgeschoss. Dort öffnest du die Tür zum Innenhof einen Spalt breit, siehst aber keinen Gegner auf dem Hof patrouillieren. Mit schnellen Schritten rennst du hinüber zur Eiche und versteckst dich.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde und fahre bei Abschnitt **100** fort.

143

"Entschuldigt, aber es war mir unmöglich, euch zu sehen!", entgegnest du dem Fleischberg vor dir.
"Jussi, bist du's? Hast du wieder am Wein genascht?", fragt eine brummelige Männerstimme in tadellosen Garethi. Bist du Jussi (**16**) oder lieber nicht (**273**)?

144

Unter leisem Knarren öffnest du die Tür. Flüchtig schaust du in den Raum: Du siehst eine Streckbank, eine Eiserne Jungfrau und einen fetten Ork, der eine lange Lederschürze trägt, einen riesigen Hammer in der rechten Hand hält und dich zunächst überrascht, dann wild entschlossen anschaut. Behäbig setzt er sich in Bewegung, ein Kampf scheint dir unausweichlich zu sein (**157**).

145 A C

So schnell du kannst, rennst du über die Brücke, deine Begleiterin folgt dir. Solltet ihr es tatsächlich schaffen? Niemand folgt euch – kein Mensch, kein Ork. Doch was war das? Wütendes Kläffen? Hundegebell?
Du stolperst vorwärts, versuchst ein geeignetes Versteck zu finden – aber

es ist hoffnungslos. Die Kampfhunde der Orks sind euch auf der Spur und sie schließen schnell auf. Schließlich kannst du ihren Geifer spüren. Die beiden Tiere schnappen nach dir, reißen dich von den Beinen. Du wirst dich ihnen stellen müssen.

Zwei orkische Kampfhunde

Biss:	**INI** 10+1W6	**AT** 13	**PA** 6	**TP** 1W6+3	**DK** H
LeP 24	**RS** 2 **AuP** 60	**WS** 5	**GS** 11	**MR** 2	

Wenn du den Kampf verlierst, geht es bei Abschnitt 2 weiter. Wenn du aber gewinnst, darfst du triumphierend feststellen, dass die Orks ihren Tieren nicht gefolgt sind. Lies dann den Abschnitt **Im Wald** auf Seite 52.

I45 B

So schnell du kannst, rennst du über die Brücke, deine Begleiterin folgt dir. Solltet ihr es tatsächlich schaffen? Niemand folgt euch – kein Mensch, kein Ork. Doch was war das? Wütendes Kläffen? Hundegebell?
Du stolperst vorwärts, versuchst ein geeignetes Versteck zu finden – aber es ist hoffnungslos. Die Kampfhunde der Orks sind euch auf der Spur und sie schließen schnell auf. Schließlich kannst du ihren Geifer spüren. Die beiden Tiere schnappen nach dir, reißen dich von den Beinen. Bradwinja stürzt sich auf einen der Hunde, dem anderen wirst du dich stellen müssen.

Orkischer Kampfhund

Biss:	**INI** 10+1W6	**AT** 13	**PA** 6	**TP** 1W6+3	**DK** H
LeP 24	**RS** 2 **AuP** 60	**WS** 5	**GS** 11	**MR** 2	

Wenn du den Kampf verlierst, geht es bei Abschnitt 2 weiter. Wenn du aber gewinnst, darfst du triumphierend feststellen, dass die Orks ihren Tieren nicht gefolgt sind. Lies dann den Abschnitt **Im Wald** auf Seite 52.

I46

Wenn du möchtest, kannst du nach Spuren im Keller suchen (**118**) oder die Weinfässer näher in Augenschein nehmen (**83**). Du kannst den Raum aber auch durch das Fass (**301**) oder über die Wendeltreppe verlassen (**62**).

I47 A B

Zunehmend missmutiger blätterst du in Büchern, überfliegst Dokumente und sichtest Pergamentbögen. Es hätte sich gelohnt, gründlich das Lesen und Schreiben der verwendeten Zeichen zu lernen, aber du hast es nicht getan. So erschließt sich dir der Sinn der Aufzeichnungen auch nicht. Du bist zwar beeindruckt von den alten Dokumenten und den zum Teil kunstvollen Schriftzeichen, aber weiterhelfen tut dir hier nichts. Hoffnungsvoll schaust du zu deiner Gefährtin, aber sie schaut nur genauso ratlos zurück. Hier kommt ihr nicht weiter.
Notiere das Verstreichen einer Spielrunde und lies bei Abschnitt **5** weiter.

I47 C

Zunehmend missmutiger blätterst du in Büchern, überfliegst Dokumente und sichtest Pergamentbögen. Es hätte sich gelohnt, gründlich das Lesen und Schreiben der verwendeten Zeichen zu lernen, aber du hast es nicht getan. So erschließt sich dir der Sinn der Aufzeichnungen auch nicht. Du bist zwar beeindruckt von den alten Dokumenten und den zum Teil kunstvollen Schriftzeichen, aber weiterhelfen tut dir hier nichts. Hoffnungsvoll schaust du zu Caldre, die aufmerksam und fasziniert verschiedene Dokumente liest. Schließlich nimmt sie einen Pergamentbogen und hält ihn dir unter die Nase: "Das hier scheint spannend zu sein – die letzten Einträge aus der Burgchronik!"
Ein wenig hilflos gibst du Caldre zu verstehen, dass du ihr das gerne glaubst, die Seite aber nicht lesen kannst. Mit einem verschmitzten Lächeln nimmt sie dir das Papierstück wieder ab und liest es dir vor.
Lies nun das Dokument **Auszüge aus der Burgchronik** auf Seite 54 und kehre dann hierher zurück.
Die Geschichte der Burg scheint durchaus ein denkwürdiges Ende genommen zu haben. Ihr rollt den Pergamentbogen zusammen und verstaut ihn sorgfältig. Vielleicht ist er ja für irgendwen noch von Bedeutung.
Notiere das Verstreichen einer Spielrunde, markiere das **P** auf deinem Spielprotokoll und lies bei Abschnitt **5** weiter.

K I48

Der Raum ist düster, Licht fällt nur durch einen rissigen Fensterladen. Es riecht nach Tieren, nach Urin und Kot. Mitten im Zimmer stehen ein zusammengebrochenes Bett, ein wackliger Tisch und ein umgestoßener Stuhl, daneben liegen drei Hundeleichen und ein halbes Dutzend abgenagter Knochen. Der improvisierte Hundezwinger war früher bestimmt einmal das Zimmer eines Bediensteten des Hausherrn – nun ist der Ort vor allem verdreckt und riecht dazu noch penetrant.
Es scheint kaum vorstellbar, dass jemand dieses Zimmer noch genauer in Augenschein nehmen möchte, aber vielleicht möchtest du ja genau das tun (**296**). Vielleicht möchtest du es aber auch nicht tun und ziehst dich deswegen lieber in die große Halle zurück (**254**).

I49

Wenn du das **K** auf deinem Spielprotokoll bereits markiert hast, findest du hier nichts außer Staub und Rattenkot. Andernfalls entdeckst du einen schlichten Metallschlüssel, den du sogleich einsteckst. Markiere dir außerdem das K auf dem Spielprotokoll.
Entscheide dich dann, ob du versuchen möchtest, die Gittertür zu öffnen (**184**), oder ob du lieber von hier verschwinden willst (**39**).

I50

Du bekommst den Deckel zu fassen, reißt ihn herunter, hilfst deiner Begleiterin in das Fass. Die Stimmen werden lauter, sie kommen näher. Schnell springst du in das Fass, greifst nach dem Deckel, hebst ihn vor das Fass. Durch einen kleinen Spalt kannst du bereits zwei Beinpaare auf der Wendeltreppe sehen – und sie gehören tatsächlich zu Orks. Du musst kurz schlucken, dann hast du den Deckel auch schon an seinen rechtmäßigen Platz gezogen. Dein Herz schlägt dir bis zum Hals, deine Kehle ist trocken, dein Atem erscheint dir niederhöllisch laut. Hoffentlich verrätst du euch nicht – nicht jetzt noch!
Doch die beiden Orks scheinen nichts bemerkt zu haben. Sie unterhalten sich leise, du hörst kehliges Lachen. Behutsam schleichst du durch das Fass – bemüht, keinen Laut zu erzeugen. Es dauert eine schier endlose Spielrunde lang (notiere sie), bis du dich im L-förmigen Gang wieder findest (**277**).

I51

Wenn du das **L** auf deinem Spielprotokoll bereits angekreuzt hast, lies Abschnitt **120**, andernfalls geht es bei Abschnitt **199** weiter.

K I52

Der 7 mal 6 Schritt messende und knappe 3 Schritt hohe Raum hat früher wohl als Küche gedient. Noch immer zeugen zwei große, gemauerte Feuerstellen, ein wuchtiger Kamin, große Schüsseln, Töpfe und Kellen, die sich auf zwei riesige Tische verteilen, von der Vergangenheit des Raumes. Beleuchtet wird er durch zwei nicht vollständig mit Fensterläden verschlossene Öffnungen, außerdem findest du eine kleine Öllampe, die du anzünden kannst, wenn du über Feuerstein und Zunder verfügst oder die Lampe an einem offenen Feuer entzünden kannst.
Eine dicke Staubschicht auf dem steinernen Fußboden und der Einrichtung verrät dir, dass dieser Raum schon seit Jahrzehnten nicht mehr be-

treten wurde. Wenn bis jetzt genau 6 oder 15 Spielrunden vergangen sind, solltest du Abschnitt **35** aufschlagen, andernfalls kannst du bei Abschnitt **259** weiter lesen.

153

Eilig rappelst du dich auf. Zwar spürst du ein kurzes Stechen im Bein, aber du ignorierst den Schmerz so gut du kannst – und bist für einen Moment selbst überrascht, wie gut dir das gelingt. Dann begreifst du, dass du schon wieder läufst und der Treppe weiter nach unten folgst (**63**).

154

Der junge Mann sackt schlagartig zusammen, nachdem du ihn erneut getroffen hast. Blut quillt aus seinem Mund, sein Brustkorb hebt und senkt sich. Er schaut dich entsetzt an, seine Pupillen sind geweitet: "Wird er mich holen, werde ich zu Boron gehen?" Er schaut dich fragend an. "Wird mich Boron holen – oder wenigstens Tairach? Wird er – holt er mich?" Ein letztes Mal bäumt sich der schlanke Körper auf, dann fällt er leblos zusammen.
Du schließt die Augen des Mannes und malst ihm mit seinem Blut eilig das Boronsrad auf die Stirn. Wieder ein Angreifer – wieder ein Toter. Dir wird klar, dass du hier kaum mit Verbündeten rechnen darfst. Wo bist du hier nur hineingeraten? Selbst die Menschen halten hier nicht zusammen. Gedankenverloren starrst du auf die Brust des Toten, den schwarzen Baum, so wie er im Burghof steht – und in einem kleinen Dorf mitten auf dem Dorfplatz. Spielende Kinder, sorgenvolle Bauern, du siehst sie vor der alten Eiche. Du weißt, dass da noch mehr sein muss, aber das Bild verblasst vor deinem inneren Auge. Du hockst neben einem Feind – und es wird noch mehr Feinde an diesem Ort geben.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde und kreuze das **L** auf dem Spielprotokoll an. Wenn du willst, kannst du dem Toten das Kurzschwert (TP 1W6+2; TP/KK 11/4; BF 0; INI 1; DK HN), den Bogen (TP 1W6+4) und 8 Pfeile abnehmen, in einem kleinen Lederbeutel findest du außerdem 8 Silbertaler. Lies dann bei Abschnitt **262** weiter.

155

Aufgeregt zieht dich deine Gefährtin in eine Ecke zu einem Haufen verdreckter Gegenstände – genauer, zu deinen Sachen! Was für ein Glück – hier müssen die Orks deine Besitztümer deponiert haben, oder sie haben sie woanders gelagert und die Spinne hat sie hierher gebracht. Egal! Vermutlich wollten die Orks deine Habseligkeiten später aufteilen, denn noch fehlt nichts – nicht ein einziger Kreuzer. Selbst deine Waffen und Rüstungsstücke finden sich hier. Schnell sammelst du deine Ausrüstung auf und legst alles an. Deine Gefährtin scheint dagegen weniger Glück zu haben – ihre Habseligkeiten befinden sich nicht hier.
Nachdem du alles aufgesammelt hast, öffnest du vorsichtig die Tür. Du hast zwar mit einem lauten Quietschen der Scharniere gerechnet, aber die massive Holztür schwingt fast lautlos auf. Dahinter entdeckst du einen L-förmigen Gang (**277**).

Wann immer ein Gegenstand nicht niet- und nagelfest ist, kannst du ihn mitnehmen – solange du es nicht übertreibst und zuviel Zeug mit dir herumschleppst: Niemand kann ein halbes Waffenarsenal, ein gutes Dutzend Töpfe und zwei Möbelstücke transportieren.
Wenn du aber liest, dass eine Kerze auf dem Tisch steht oder du einen Gegner besiegt und seine Waffe zu Boden gefallen ist, darfst du dich gerne bedienen. Notiere die Gegenstände auf deinem Heldendokument.

156

Die Truhe weckt deine Neugierde. Du möchtest dein Glück versuchen. Wenn du das **K** auf deinem Spielprotokoll angekreuzt hast oder dir eine *Schlösser Knacken*-Probe +8 gelingt, kannst du das feine Schloss und damit die Truhe öffnen. Rohe Gewalt kann in Form einer gelungenen KK-Probe +3 aber auch zum Ziel – einer geöffneten Truhe – führen. Welche Methode du auch versuchst: Wenn die Truhe offen ist, lies bei Abschnitt **220** weiter. Scheitern dagegen alle Versuche (du darfst jeweils nur einmal würfeln), bleibt dir nur Abschnitt **66**.

157 A C

Der Ork kämpft mit dir auf Leben und Tod. Deine Gefährtin hält sich derweil vorsichtig zurück.

Ork
Gruufhai (Kriegshammer): **INI** 9+1W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+6 **DK** N
LeP 32 **RS** 3 **AuP** 33 **WS** 7 **GS** 8 **MR** 4 **BF** 3

Wenn du den Ork besiegt hast, geht es bei Abschnitt **116** weiter. Wenn du dagegen vorher von dem beleibten Ork erschlagen wurdest, bleibt dir nur Abschnitt **2**.

157 B

Der Ork kämpft mit dir auf Leben und Tod. Bradwinja greift nach der zweiten Kampfrunde in den Kampf ein und schlägt unparierbare Attacken in den Rücken des Orks, während dieser nach wie vor sein Hauptaugenmerk auf dich gelenkt hat. Wenn du Bradwinja vorher keine (gefundene) Waffe abgegeben hast, kämpft sie mit einem alten Schürhaken (**AT** 11, **TP** 1W6).

Ork
Gruufhai (Kriegshammer): **INI** 9+1W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+6 **DK** N
LeP 32 **RS** 3 **AuP** 33 **WS** 7 **GS** 8 **MR** 4 **BF** 3

Wenn ihr den Ork besiegt habt, geht es bei Abschnitt **116** weiter. Wenn du dagegen vorher von dem beleibten Ork erschlagen wurdest, bleibt dir nur Abschnitt **2**.

158

Neugierig krabbelst du in den Holzgang. Du klopfst vorsichtig gegen die Holzwände und stößt dabei auf eine weitere Holzscheibe – die aber schon bei sanftem Druck nachgibt und scheppernd in einen mit Fackeln erleuchteten Raum fällt. Zum Glück ist dort niemand!
Du ziehst dich aus dem Gang und winkst deine Begleiterin zu dir. Dann schaust du dich kurz um: Du stehst zwischen Weinfässern – und durch eines von ihnen bist du gerade in diesen Raum gelangt.
Kreuze noch schnell das **B** auf deinem Spielprotokoll an und notiere das Vergehen einer weiteren Spielrunde, bevor du bei Abschnitt **59** weiterliest.

159

Mutig drückst du dich von der Wand ab, versuchst deinen Sturz zu kontrollieren – und schaffst es tatsächlich, deinen Körper halbwegs gerade zu halten. Du kommst hart auf, rollst dich aber geschickt ab und erleidest deswegen nur 1W6+1 SP. Wenn deine LeP nun unter 0 gesunken sind, geht es bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls darfst du bei Abschnitt **260** weiter lesen.

160

Du versuchst, deinen Sturz zu kontrollieren, aber es gelingt dir nicht sehr gut. Du überschlägst dich einmal, dann landest du mit dem Bauch nach unten im Wasser. Es scheint dir, als würde dein Bauch zerreißen. Du erleidest dabei 1W6 SP. Wenn deine LE dadurch unter 0 LeP gesunken ist, lies bei Abschnitt **2** weiter. Ist dagegen noch ein Fünkchen Leben in dir, geht es bei Abschnitt **88** weiter.

161

Dein Schädel dröhnt, ein dumpfer Schmerz pocht in ihm. Fauliger Gestank schlägt dir ins Gesicht, deine Kehle ist trocken – so trocken, dass ihr kein Laut entfährt, als du einen Druck auf deiner Hand spürst. Etwas lastet schwer auf deiner Brust, du kannst kaum atmen. Regentropfen klatschen dir ins Gesicht, deine Kleidung ist durchnässt.

"Das Menschlein ist tot", hörst du eine raue Stimme in gebrochenem Garethi sagen.

'Menschlein' – so wurdest du schon einmal genannt. Du warst auf der Flucht, bist lange durch einen düsteren Wald gelaufen, verfolgt von Schwarzpelzen, die du auf deiner Spur wähntest. Du warst erschöpft, müde, deine Muskeln brannten, deine Lunge auch. Der Regen hatte den Weg rutschig und schwer gemacht, die Dunkelheit hatte dir die Sicht genommen – aber auch deinen Verfolgern. Du erinnerst dich, dass du froh warst, eine alte Burgruine erreicht zu haben, eine düstere, verwinkelte Anlage, mit brüchigen Mauern und löchrigen Dächern. Hoffnung keimte in dir auf. Vielleicht hattest du die Orks abgehängt, vielleicht bot die Burg Sicherheit – vielleicht hattest du eine Chance, Kraft zu schöpfen und dem Albtraum zu entkommen, in den du geraten warst.

Schließlich hattest du dich in die alte Küche zurückgezogen, dich in eine Decke gerollt, warst eingeschlafen. Und dann kamen die Orks doch wieder.

"Da liegt ja das Menschlein", waren die letzten Worte, bevor dich ein Tritt ins Gesicht bewusstlos werden ließ. Als du das nächste Mal zu dir kamst, hocktest du auf dem toten Ork zwischen den Gefängniszellen.

Noch immer kannst du dich kaum rühren – und solange dich der Ork für tot hält, willst du das auch gar nicht. Dann hörst du Worte in einer kehligen Sprache. Offensichtlich soll sich der Ork von dir fern halten. Du bist dir zwar nicht sicher, aber du hast das Gefühl, als würde er verschwinden. Vermutlich beansprucht ein anderer Ork deinen Besitz und deinen Kopf als Trophäe.

"Thairogh, wir müssen vorsichtiger sein", spricht eine klare, tiefe, menschliche Stimme. "Wenn die Gefangenen entkommen wären, hätten sie Kämpfer aus dem Landesinneren geschickt."

Dann antwortet eine orkische Stimme in gebrochenem Garethi: "Wir getötet sie hätt' – zu Brazoraghs Ehr'."

Die menschliche Stimme gewinnt nun deutlich an Schärfe: "Das sagst du – aber unsere Verluste waren hoch. Es sind schon zu viele gestorben!"

Der Ork erwidert spöttelnd: "Deine Kämpfer sein zu schwach – sie sein tot, weil sie sein nicht gut genug!"

"Nein!" Die menschliche Stimme brüllt wütend, dann setzt sie leiser fort: "Sie sind tot, weil deine Orks die Gefangenen nicht im Auge behalten konnten. Deine Krieger haben Schuld – vergiss das nicht! Wir haben euren Blutzoll bezahlt!"

Für einen Moment ist es beängstigend still, dann scheinen sich die Gemüter wieder beruhigt zu haben. "Thairogh – wir müssen weiterziehen, es ist zu gefährlich, hier zu bleiben. Und die Gefangenen müssen verschwinden – wir können sie nicht mitnehmen. Sie sind entweder zu schwach und behindern uns auf unserem Weg – oder sie verraten uns, wenn sie nur können. Ein Bündnis zwischen Ork und Mensch ist hier nicht gerne gesehen."

"Dann wir töt' sie, ai!"

Du hörst Schritte, der Ork und der Mensch scheinen sich zu entfernen (**92**).

162

Du fragst dich, wieso du verstehst, was die beiden sagen, und warum du dir so sicher bist, dass sich keine zwei Schritt neben dir zwei Orks darüber wundern, woher der Lärm kam und warum die hier eingeteilte Wache keine Meldung gemacht hat. Du verstehst zwar nicht jedes Wort, aber als gewalttätige Drohungen kannst du viele Sätze ausmachen. Und die beiden scheinen auch über irgendjemanden zu spotten. Wenn du nur mehr verstehen würdest!

Das Gespräch dauert eine Ewigkeit, dann verschwinden die beiden für einen kurzen Moment und du hörst entsetzte Schreie zweier Frauen. Die Orks brüllen, dann ersticken die Rufe und du hörst zwei Leiber dumpf auf den Boden klatschen. Schließlich scheinen sich die beiden Orks zu entfernen, wobei es sich so anhört, als würden sie deine ehemaligen Mitgefangenen hinter sich her ziehen (**235**).

163

In dem kleinen Gang gibt es nicht viel zu tun, wenn man von der Möglichkeit absieht, einen Gegenstand am Feuer der Fackel zu entzünden. Möchtest du den Gang nach Norden zum Thronsaal hin verlassen (**254**) oder die gegenüberliegende Tür nehmen (**105**)? Du kannst den Gang aber auch durch die Tür in der Westwand verlassen (**191**).

164

Links neben der Scheibe fehlt ein Stein in der gemauerten Wand, so dass sich dort eine flache, etwa handbreite Nische befindet. Du kannst mutig deine Hand in die dunkle Nische stecken (**33**) oder dich der Scheibe zuwenden, indem du den Rand (**250**) oder die Mitte (**304**) untersuchst. Du kannst aber auch in den L-förmigen Gang zurückkehren (**277**).

165

Du öffnest die Tür einen Spalt breit, siehst aber keinen Gegner auf dem Hof patrouillieren. Mit schnellen Schritten rennst du hinüber zur Eiche und versteckst dich (**100**).

166 ○

Wenn du zum ersten Mal in den kleinen Hof schaust, lies Abschnitt **37**, andernfalls geht es bei Abschnitt **319** weiter.

167

Für einen Moment ignorierst du die Schmerzen in deinem Rücken, das Pochen deines Herzens und versuchst, dich auf die leisesten Geräusche hinter den beiden Türen zu konzentrieren. Gelingt dir eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 auf deinen Hörsinn (**280**) oder nicht (**123**)?

168

Hastig sucht ihr nach einem geeigneten Versteck – ob es euch gelingen wird? Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* ab. Ist sie dir gelungen (**204**) oder nicht (**90**)?

169

Ruckartig reißt du deine Waffe hoch, bis du einen dumpfen Widerstand spürst. Blut spritzt dir ins Gesicht, du schlägst noch einmal zu, doch dein Schlag landet im Nirgendwo. Polternd fällt dein Gegner vor dir auf den Boden. Da du hier auf der Treppe nicht viel sehen kannst, packst du den schlaffen Körper und ziehst ihn hinunter in den Keller (**219**).

170

Ein letztes Mal schlägst du auf die Spinne ein, dann zuckt sie zusammen, ihre Beine knicken ein. Sie versucht ein letztes Mal, sich aufzubäumen – dann ist sie tot. Mit dem Ärmel wischst du dir den Schweiß von der Stirn, du bist erschöpft, deine Muskeln brennen. Deine Gefährtin krabbelt vorsichtig aus dem Tunnel hervor, zieht dich näher an einen der grünlich schimmernden Steine und begutachtet deine Wunden. Hast du 10 oder mehr LeP verloren, dann schlage Abschnitt **207** auf, andernfalls Abschnitt **76**.

171

Du öffnest die unverschlossene Holztruhe und stellst enttäuscht fest, dass sie leer ist. Möchtest du nun die Landschaft genießen (**45**) oder den Turm verlassen (**317**)?

172

Schnell schaust du dich in der kleinen, gerade einmal 3 Schritt im Quadrat messenden Kammer um. Die Tür zum Hof liegt genau hinter dir in der Ostwand, gegenüber befindet sich eine schlosslose, massive Holztür, die auf Augenhöhe eine schmale Sichtluke aufweist. Die Tür besitzt keine Klinke und ist von innen verriegelt. Im Süden und Norden befinden sich zwei schlichte, aber fast bis zur Decke in zweieinviertel Schritt Höhe reichende Schränke. Im südlichen kannst du noch ein paar rostige Axtblätter und größtenteils zu Staub zerfallene Holzstiele erkennen, der nördliche Schrank ist leer, dafür aber oberhalb der Türen mit geschnitzten Fratzen 'verziert'.

Ihr sitzt hier augenscheinlich in einer Sackgasse – und das ist gefährlich. Allzu lange solltet ihr euch hier nicht aufhalten, könnt ihr in dieser Kammer doch allenfalls darauf warten, dass die Orks euch aufstöbern. Auch wenn es keine gute Alternative sein mag, zurück zum Innenhof zu laufen, ist es doch die bessere (**226**)! Vielleicht hast du aber noch eine Idee, falls du das **H** auf dem Spielprotokoll notiert hast: Ein Wort aus der Raumbeschreibung wird dir dabei besonders aufgefallen sein. Zähle seine Buchstaben und multipliziere die Zahl mit der Anzahl der Silben des Wortes. Rechne diese Zahl mal 20 und ziehe 10 ab – dann hast du den gesuchten Abschnitt.

173

Angestrengt suchst du nach Spuren, krabbelst im Staub vorsichtig vorwärts. Du untersuchst die Fässer und die Regale, sogar die Fackeln schaust du dir genauer an – aber außer der Tatsache, dass die Fackeln vor nicht allzu langer Zeit angezündet worden sein müssen, kannst du einfach zu keinen neuen Schlüssen gelangen. Dir wird etwas unwohl zu Mute – wie lange hast du hier wohl vergebens nach Hinweisen gesucht – wie viel Zeit hast du vergeudet? Du bist dir sicher, dass du die Suche einstellen solltest.

Notiere dir das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und lies bei Abschnitt **146** weiter.

174

Wenn du das **M** markiert hast, geht es bei Abschnitt **331** weiter. Hast du dagegen das **N** markiert, lies bei Abschnitt **205** weiter. Hast du das **O** angekreuzt, bleibt dir Abschnitt **257**.

175

Zum Glück ist deine Begleiterin nur leicht verletzt worden. Gemeinsam schafft ihr die Leichen der Hunde zurück in ihren Verschlag. Nachdem du das Verstreichen einer Spielrunde auf deinem Spielprotokoll vermerkt und auch gleich das **G** angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt **148** weiter.

K176

Ihr betretet eine quadratische Kammer, die wohl einmal als Wachstube für das Verlies gedient hat. Der Raum wird durch zwei flackernde Fackeln erhellt, ein einfacher Tisch steht mitten im Raum, ein umgedrehter Eimer dient als Hocker. Eine Holztür führt nach Westen in den Zellentrakt, ihr gegenüber befindet sich ein Durchlass, hinter dem eine Treppe steil nach oben führt. Die Tür zur Treppe wurde aus den Angeln gehoben, sie lehnt an der Nordwand.

Ist seit dem Beginn deines Abenteuers noch keine Spielrunde vergangen, schlage bitte Abschnitt **94** auf, andernfalls Abschnitt **39**.

Dieser Abschnitt ist typisch für viele Abschnitte in diesem Abenteuer. Räume werden zunächst einmal beschrieben. Abschnitte, die das Betreten eines neuen Raumes einleiten, sind mit einem vorangestellten K gekennzeichnet. Trage die Abschnittsnummer auf der vorbereiteten Karte ein. Später erleichtert dir die Karte die Navigation durch die Burg und du kannst bereits besuchte Abschnitte leichter identifizieren. Es ist aber niemals während des Abenteuers erlaubt, einfach so zu einem bereits besuchten Raum zu springen. Du musst immer den angegeben Zugmöglichkeiten folgen.

Nach der Raumbeschreibung folgt eine Abfrage der Spielzeit. Du wirst abhängig von der bereits verstrichenen Spielzeit aufgefordert, einen bestimmten Abschnitt aufzusuchen, wo du dann erfährst, was zur Zeit im Raum passiert, wer sich dort gerade aufhält oder was sich im Raum verändert hat. Dir ist vielleicht aufgefallen, dass von der West- und der Nordwand die Rede war, du das aber eigentlich gar nicht wissen kannst. Ob die Nordwand nun wirklich im Norden ist, ist zunächst einmal egal (und später tatsächlich richtig). Die Bezeichnungen mit den Himmelsrichtungen sollen lediglich die Beschreibung der Räumlichkeiten erleichtern.

Die Spielzeit wird in Spielrunden (SR) gemessen und auf dem Spielprotokoll einfach aufaddiert. Da in weiten Teilen Aventuriens genau gehende Uhren unbekannt sind, sind auch Begriffe wie Minuten und Sekunden nicht geläufig. Der Tag wird nach dem Sonnenlauf sehr wohl in Stunden unterteilt, genaue Zeitmessungen sind aber meist unmöglich. Für das vorliegende Abenteuer sind Spielrunden das Zeitmaß, wobei eine Spielrunde etwa einer Zeitspanne von 5 Minuten entspricht. Die Spielrunde ist dabei als ein grobes Maß zu verstehen.

Immer wenn eine bemerkenswerte Zeitspanne vergangen ist, wird dir dies mitgeteilt und du kannst die genannte Zeit auf dem Spielbogen zur bereits verstrichenen Zeit hinzuaddieren.

Bisher ist aber noch keine Spielrunde vergangen, weswegen du bei Abschnitt **94** weiter lesen solltest.

177

Deine Gefährtin reicht dir einen Schürhaken, den sie in der Folterkammer an sich genommen hat. Damit könnte es klappen. Lege eine GE-Probe ab. Gelungen (**264**) oder nicht (**69**)?

178

Die Einrichtung der kleinen Kammer erscheint auf den ersten Blick unversehrt und lediglich von einer dicken Staubschicht bedeckt zu sein. Bei genauerem Hinsehen offenbart sich dann aber doch der schlechte Zustand der Möbel. Das Bett knarrt laut, die Bettdecke ist von Nagern in Mitleidenschaft gezogen worden, die Tischbeine sind angenagt, eine Schranktür hängt schief in den rostigen Angeln, der Inhalt ist zu Staub zerfallen.

Dein Blick wandert hinüber zum Bett, über dem ein großflächiges Bild einen mächtigen Keiler zeigt, der von einer bunten Jagdgesellschaft angegriffen wird. Darüber erblickst du unter einem brüchigen Jagdbogen hängend den einzigen Gegenstand, der die letzten Jahrzehnte anscheinend unbeschadet überstanden hat: ein schlichtes, aber noch immer unglaublich scharfkantiges Kurzschwert, dessen einziger Schmuck in einem kunstvoll aus dem Knauf herausgearbeiteten Wildschweinkopf besteht.

Tatsächlich richtet die Waffe 1W6+3 TP anstatt der üblichen 1W6+2 TP an (TP/KK 11/4; BF 0; INI 1; DK HN). Du nimmst die Waffe an dich, dann kehrst du in die große Halle zurück (**254**).

179

Mit schmerzverzerrter Mine schleppst du dich voran, lässt dich von deiner Gefährtin ziehen. Ein weiterer Pfeil segelt heran und streift deine Wade (1W6 TP). Erneut beißt du die Zähne zusammen, dann wirfst du dich um die Ecke. Deine Schulter brennt, für einen Augenblick verlierst du das Bewusstsein, dann reißt dich ein glühender Schmerz in die Realität zurück, als dir deine Gefährtin den Pfeil aus der Schulter zieht. Du presst dir ein Stofftuch auf die blutende Wunde, während sich deine Begleiterin kurz umschaut. Nach einem kurzen Augenblick kommt sie zurück, ihr scheint in Sicherheit zu sein.

Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde. Wenn die LeP noch nicht unter 0 gesunken ist, lies bei Abschnitt **111** weiter, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **2**.

180

Skeptisch schaust du zum Wasserlauf hinunter: Ein Sturz oder gar Sprung scheint dir ein tödliches Unterfangen zu sein. Eine Kletterpartie auf dem glatten, rutschigen Stein wird auch zum Scheitern verurteilt sein, selbst ein Seil wäre auf Grund des noch immer stetig fallenden Regens eine sehr gefährliche Fluchthilfe. Schließlich verwirfst du den Gedanken wieder.
Dann überlegst du erneut, ob du weiter nach oben gehen und die Quelle des Gesangs suchen willst (**209**) oder der Treppe lieber wieder nach unten folgen möchtest (**142**).

181

Erleichtert senkst du deine Waffe – die beiden Orks sind tot. Du suchst kurz nach deiner Begleiterin und findest sie zwischen den staubigen Regalen liegen. Sie wirkt ein wenig benommen und hat eine kleine Platzwunde am Kopf, ist aber ansonsten schnell wieder auf den Beinen und hilft dir, die beiden Orks unter zwei Weinfässern zu verstecken. Dabei erbeutet ihr auch noch 4 Silbertaler, die ihr beide aufteilt.
Kreuze das **E** auf dem Spielprotokoll an und notiere dir das Verstreichen einer weiteren Spielrunde. Dann solltest du dich entscheiden, ob du den Weinkeller lieber durch das Fass (**301**) oder über die Wendeltreppe (**62**) verlassen möchtest.

182

Kampflos wirst du dich nicht ergeben – und lange warten wirst du auch nicht mehr. Vor dem untertunnelten Quergebäude stehen nur wenige Wachen. Wenn du es schaffst, irgendwohin zu fliehen, dann dorthin.
Du machst einen Satz nach vorne, greifst nach deiner Waffe, richtest dich so schnell du kannst auf. Ein kräftiger Soldat steht dir am nächsten, eilig zieht er seine Waffe.

Soldat

Schwert:	**INI** 10+1W6		**AT** 13	**PA** 13	**TP** 1W6+4	**DK** N
LeP 31	**RS** 4	**AuP** 35	**WS** 7	**GS** 8	**MR** 4	**BF** 1

Wenn du es schaffst, 2 KR zu überleben, lies Abschnitt **70**, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **2**.

183

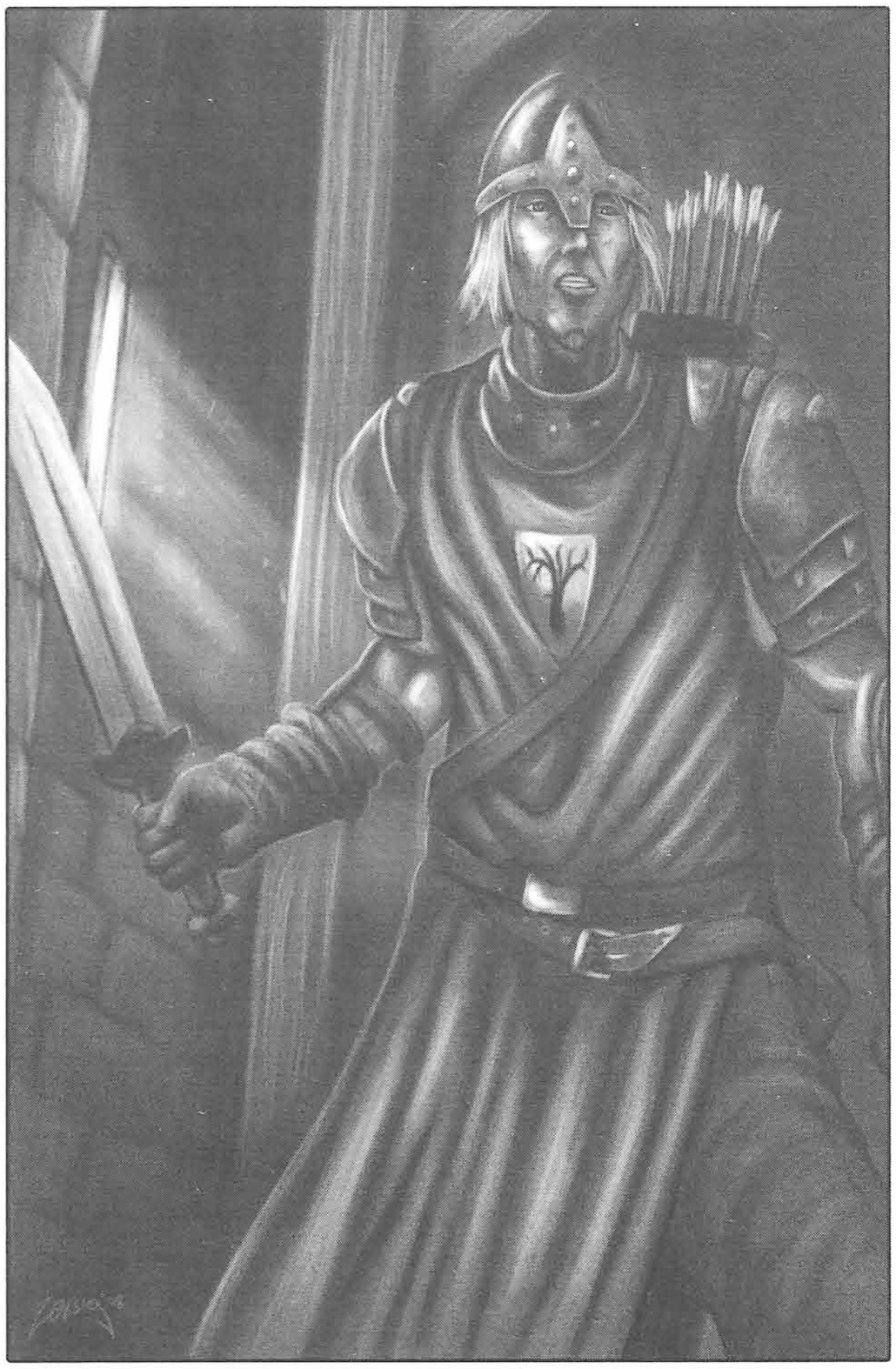
Die Tür ist mit einem breiten Holzbalken blockiert worden, der wie ein Riegel zwischen zwei Fackelhalter geklemmt wurde.
Lege einen *Sinnenschärfe*-Probe +3 ab. Ist die Probe gelungen (**26**) oder nicht (**245**)?

184

So sehr du dich auch bemühst, die Tür zu öffnen – es gelingt dir nicht. Erst jetzt fällt dir das Werkzeug auf der anderen Seite der Treppe auf – und dass der Metallriegel auf der anderen Seite des Schlosses verzogen ist. Von dieser Seite aus kannst du nicht vernünftig arbeiten und wer weiß, wann der Besitzer des Werkzeugs wieder auftaucht? Möchtest du dich auf deiner Seite der Gittertür noch genauer umsehen (**149**) oder lieber zurückgehen (**39**)?

185

Das Innere des Turms – im Wesentlichen eine schmale Wendeltreppe – wird nur schwach durch die Schießscharten beleuchtet. Du lässt dir keine Zeit, auf architektonische Feinheiten und die Einrichtung zu achten – knapp fünf Schritt über dir befindet sich eine hölzerne Plattform. Und dort oben muss sich der Schütze aufhalten.
"Ich bleibe hier und halte uns den Rücken frei" hörst du deine Begleiterin rufen, während du die Treppe nach oben stürmst, deine Waffe gezogen, bereit zum Kampf.



Als du dich der Plattform näherst, bemerkst du eine schlanke Gestalt über dir. Sie trägt eine feste Lederrüstung, einen spitz zulaufenden Stahlhelm und einen grünen Wappenrock, auf dem du einen silbernern Schild mit einem schwarzen, stilisierten Baum erkennen kannst. In der Hand hält dein Gegenüber ein kurzes Schwert, auf dem Rücken siehst du einen Pfeilköcher – und dann bemerkst du auch das schmale, picklige Gesicht des jungen Manns. Du bist für einen kurzen Moment überrascht, dann duckst du dich geschickt unter der Klinge hinweg, rollst über den Boden und stößt den Angreifer nach hinten. Ein Kampf auf Leben und Tod hat begonnen.

Bogenschütze

Kurzschwert:	**INI** 11+1W6		**AT** 10	**PA** 12	**TP** 1W6+2	**DK** HN
LeP 28	**RS** 3	**AuP** 33	**WS** 6	**GS** 8	**MR** 5	**BF** 1

Falls du siegreich aus dem Kampf hervorgehst, geht es bei Abschnitt **154** weiter. Wurdest du dagegen besiegt, musst du Abschnitt **2** lesen.

186

Die Scheibe fügt sich nahtlos in die Wand an. Möchtest du die Scheibe in der Mitte drücken (**304**) oder am Rand (**250**) oder möchtest du sie Scheibe sein lassen und stattdessen die Wand genauer in Augenschein nehmen (**164**)? Vielleicht möchtest du aber auch in den L-förmigen Gang zurückkehren (**277**).

187

Wind pfeift durch das löchrige Dach, Pfützen haben sich überall dort gebildet, wo Dachziegel fehlen und die knarrenden Holzdielen die eindringenden Regentropfen aufgehalten haben. Im Nordosten des Dachstuhls

befindet sich gar ein Loch von gut 2 Schritt Durchmesser. Dort prasselt der Regen unaufhörlich hinein, aber auch durch kleine Ritzen über dir dringt immer wieder Wasser. Zum Glück wird der Raum dadurch auch durch den schwachen Schein des Madamals erhellt.
Mitten im Raum befindet sich genau unter dem wohl drei Schritt hohen Dachgiebel eine beeindruckende Holz- und Eisenkonstruktion, die aus unzähligen Rollen, Ketten und Seilen besteht. Dort ist das Fallgitter aufgehängt worden, das durch eine fünf Schritt breite Öffnung bis hierher gezogen werden kann. Bedient wird der Mechanismus wohl andernorts, führen zwei Seile doch im östlichen Teil des Raumes durch den Boden. Zwei weitere, etwa einmal einen Schritt messende Öffnungen befinden sich links und rechts des Fallgitters. Über ihnen baumeln im Moment schwere Ausgleichsgewichte. Eine Luke im westlichen Teil führt in das darunter liegende Stockwerk, daneben liegen ein paar schwere Metallscheiben, die vermutlich als Zusatzgewichte dienen.
Du hörst ein leises Quietschen, mit einem Ruck bewegen sich die Gewichte langsam nach unten. Die Ketten rasseln, während sie über verschiedene Rollen laufen, Zahnräder knarren laut. Das Fallgitter wird hochgezogen.
Dann dringt ein entsetzter Schrei an dein Ohr. Du kennst die Stimme, dir wird kalt, blankes Entsetzen lähmt deine Glieder. Du kauerst dich neben die Öffnung, durch die bald der obere Teil des Gitters ragen wird, schaust angespannt in die Tiefe. Ein kräftiger Ork mit langen Zöpfen auf dem Schädel zerrt deine Gefährtin an den Haaren hinter sich her. Sie schreit vor Schmerzen, strampelt hilflos mit Armen und Beinen. Du überlegst angespannt, was du tun kannst, aber unter dir bewegt sich das Fallgitter langsam nach oben, nimmt dir bald komplett die Sicht und verhindert schon jetzt, dass du auch nur einen Stein hinunter werfen kannst. Durch einen schmaler werdenden Spalt kannst du den Ork beobachten, wie er sich umdreht, seine Gefangene – deine Begleiterin – anbrüllt, ihr ins Gesicht schlägt und sie mit einem Tritt zum Schweigen bringt. Sie schaut verzweifelt nach oben, ihr Blick trifft kurz deinen – sie erstarrt … eine Ewigkeit scheint zu vergehen, dann sackt sie zusammen, bleibt leblos am Boden liegen. Du kannst dich kaum bewegen, beobachtest entsetzt die Szenerie. Der Ork schiebt seinen Kopf in dein Blickfeld, seine Augen verengen sich, er hat dich entdeckt. Dann versperrt dir das Gitter die Sicht, aber du kannst den kehligen Ruf des Orks nur zu gut hören. Sie haben dich entdeckt – sie werden kommen!
Viele Fluchtmöglichkeiten hast du nicht. In den Schächten neben dem heraufgezogenen Gitter befinden sich nun die Gewichte, so dass du dort in 2 Schritt Tiefe in der Falle sitzen würdest. Die Luke nach unten wird dich den Orks genau in die Arme treiben – und wer weiß, wie viele Gegner von dort kommen. Aufgeregt läufst du zur Öffnung im Dach hinüber – und tatsächlich scheinst du Glück zu haben. In etwa drei Schritt Entfernung grenzt das Wehrgebäude an, das auf der Ostseite des kleinen Hofes steht. Das Flachdach liegt ein wenig tiefer, so dass du es mit einem beherzten Sprung sicherlich erreichen kannst (72). Schon von hier aus kannst du das eingestürzte Dach im Nordosten des Baus erkennen. Wenn du es bis dahin schaffst, kannst du dich vielleicht wieder verstecken. Du kannst aber auch noch versuchen, die Gelegenheit zu nutzen und die Luke zu blockieren, um deine Verfolger aufzuhalten (248).

188

Nachdem du endlich das nördliche Ende des schmalen Ganges erreicht hast, spähst du in einen Raum, der von mehreren grünlich leuchtenden Steinen erhellt wird. Du gewöhnst dich langsam an das Dämmerlicht, erkennst die steinernen Wände und den mit Holzplanken bedeckten Boden. Ein wuchtiger Schrank scheint an der gegenüberliegenden Wand zu stehen, mitten im Raum befindet sich ein großer Haufen kaum identifizierbarer Sachen – und genau vor dir funkelt deine Waffe im grünlichen Schein. Deine Waffe! Du erinnerst dich an sie, nimmst sie schnell an dich, überlegst, wie du sie verloren hast – und wieder ist da dieser Schatten vor deinen Gedanken.
Apropos Schatten: Hat sich da nicht etwas an der Decke bewegt? Du starrst angestrengt in die Dunkelheit, dorthin, wohin das Licht der grünlich schimmernden Steine kaum zu reichen vermag. Eine Probe auf deine *Sinnenschärfe* +5 wird entscheiden, ob du etwas erkennst (242) oder nicht (46).

Nun sollst du zum ersten Mal eine Talentprobe würfeln. Talentproben unterscheiden sich ein wenig von Eigenschaftsproben, auch wenn ihnen ebenfalls ein Talentwert (TaW) zugeordnet ist, der meistens zwischen 0 und 20 Talentpunkten (TaP) liegt – allerdings auch etwas kleiner oder größer sein kann. Der Unterschied ist schlicht, dass nicht auf den Talentwert gewürfelt wird, sondern auf die drei Eigenschaften, die einem Talent zugeordnet sind. Alle drei Proben müssen gelingen, damit die Talentprobe insgesamt gelingt!
Der Talentwert stellt dabei Ausgleichspunkte zur Verfügung, wenn er positiv ist. Jeder TaP kann dann ein angezeigtes Würfelergebnis um einen Punkt senken, um die drei Teilproben gelingen zu lassen. Wichtig ist dabei, dass dir während einer Talentprobe jeder TaP nur einmal zur Verfügung steht und du mit einem TaP nicht zwei Teilproben ausgleichen kannst.
Der TaW hat keine Auswirkung, wenn er den Wert 0 hat.
Der TaW dient als Erschwernis für alle drei (!) Eigenschaftsproben, wenn er negativ ist.
Bevor du würfelst, muss noch die Probenerschwernis für die aktuelle Probe berücksichtigt werden. Wenn eine Probe erschwert wird (etwa die obige *Sinnenschärfe*-Probe), dann musst du die Erschwernis (in diesem Fall +5) von deinem Talentwert abziehen. Handelt es sich um eine Probenerleichterung (etwa –7, weil man mitten im Wald einen Baum sucht), darf man die Erschwernis zum Talentwert hinzuzählen. Notiere diesen modifizierten Wert nicht auf deinem Heldendokument. Dein Ausgangs-TaW ändert sich nämlich nicht – die Modifikation gilt nur für diese aktuelle Probe.
Schauen wir uns für alle Fälle Beispiele an:

- Unmodifizierte Probe und positiver Talentwert: *Du sollst eine einfache* Sinnenschärfe-*Probe ablegen, dein* Sinnenschärfe-*Wert beträgt 4, dein KL-Wert beträgt 12 und der IN-Wert 11. Die Kürzel hinter dem Talent auf deinem Heldendokument zeigen dir, dass du auf KL, IN und IN würfeln musst – also einmal auf KL und zweimal auf IN. Du würfelst nacheinander auf KL, IN und IN und der Würfel zeigt dir eine 8, eine 11 und eine 15. Die 8 ist unter deinem KL-Wert, diese Teilprobe hast du also bestanden. Die 11 bei der ersten IN-Probe entspricht deinem IN-Wert, du hast diese Teilprobe also gerade noch so bestanden. Die zweite IN-Probe scheint dagegen zunächst gescheitert, 15 ist größer als dein IN-Wert 11. Aber du hast etwas Erfahrung im Aufspüren von Dingen und im genauen Beobachten* (Sinnenschärfe-*TaW 4), weshalb du die misslungene Probe um 4 Punkte 'drücken' darfst. Damit zählt auch der dritte Wurf als 11 und damit gelungen. Da dir alle drei Teilproben gelungen sind, hast du die Probe bestanden. Hätte der letzte Wurf eine 16 angezeigt, hättest du ihn mit 4 TaP nur auf 12 senken können – die Teilprobe wäre misslungen und damit auch die gesamte Talentprobe.*
- Talentwert 0 und um –3 Punkte erleichterte Probe: *Die Eigenschaftswerte ändern sich nicht, aber dein Talentwert beträgt in diesem Beispiel nur 0 TaP. Dafür ist die Probe aber um 3 Punkte erleichtert. Dir stehen also dennoch 3 TaP zur Verfügung. Diesmal aber nicht auf Grund deiner Erfahrung, sondern weil die Umstände sehr günstig sind. Du würfelst zunächst eine Probe auf deinen KL-Wert. Der Würfel zeigt eine 14, du brauchst also 2 TaP, um die Probe auszugleichen. Diese beiden TaP stehen dir zum Ausgleichen der beiden IN-Proben also nicht mehr zur Verfügung. Du würfelst für beide IN-Proben jeweils eine 12. Die erste der beiden Proben kannst du mit dem letzten zur Verfügung stehenden TaP ausgleichen, die letzte Probe scheitert dann aber, weil dir kein TaP mehr zum Ausgleich zur Verfügung steht. Die gesamte Probe ist misslungen. Für eine zweite Probe mit der gleichen Erleichterung hast du aber wieder 3 TaP zum Ausgleichen.*
- Talentwert –1 und Talentprobe um +1 erschwert: *Wiederum haben sich die Eigenschaftswerte nicht geändert, aber dein TaW beträgt in die-*

sem Beispiel –1 und die Probe ist zudem noch um +1 erschwert. Dein effektiver TaW beträgt diesmal also –2. Die –2 gilt als Erschwernis um 2 Punkte für alle drei Eigenschaftsproben. Um die Probe zu bestehen, musst du also für die KL-Probe eine 10 und für die beiden IN-Proben jeweils eine 9 würfeln. Wenn du für die KL-Probe beispielsweise eine 6 würfelst, musst du dennoch beide IN-Proben mit einer Erschwernis von 2 bestehen.

Anmerkung: Lasse dich von den + und – nicht verunsichern. Eine –3 bedeutet nicht, dass dein TaW –3 gerechnet werden muss, sondern dass du +3 Punkte erhältst. Das ist auf den ersten Blick verwirrend. Es gibt aber eine viel einfachere Regel, die dir helfen wird. Eine Probe +3 ist eine Erschwernis um 3 Punkte, sie macht dir die Probe und dein Überleben in Aventurien um 3 Punkte schwerer – genauso wie ein niedriger TaW. Eine Probe –3 macht dir dein Leben dagegen leichter – genauso wie ein hoher TaW.

Zur Erinnerung: Im Abschnitt **188** sollst du eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 bestehen. Senke deinen *Sinnenschärfe*-TaW um 5 Punkte. Wenn er noch immer positiv ist, zeigt dir der modifizierte Wert die Ausgleichspunkte an. Hat er den Wert 0, werden diesmal alle Eigenschaftsproben unmodifiziert gewürfelt. Ist der Wert negativ, musst du den modifizierten Wert als Erschwernis auf alle Eigenschaftsproben in Kauf nehmen.

189

Angespannt schaust du dich um, du lauschst – aber außer den tanzenden Schatten und dem leisen Ziehen des Windes nimmst du nichts wahr. Du bist dir absolut sicher, dass ihr zwei hier alleine seid – zumindest alleine im Gang. Auch durch die angelehnte Tür hast du keinerlei Geräusche wahrgenommen. Ihr scheint sicher zu sein – für den Augenblick. Du nickst deiner Gefährtin zu, die wie zur Salzsäule erstarrt hinter dir stehen geblieben ist. Ein Teil der Anspannung fällt auch von ihr ab, dann überlegst du in Ruhe, was ihr nun tun könntet (**163**).

190

Für einen kurzen Moment reißt die Wolkendecke ein Stück weit auf, so dass der Schein des Madamals den großen Rundturm im Südosten des Hofes beleuchtet. Dann frischt der Wind merklich auf, nimmt schlagartig zu. Eine Böe fegt über den Hof, peitscht dir den Regen ins Gesicht, lässt dich erschaudern vor Kälte. In der Ferne heult ein Wolf, ein zweiter fällt in den Gesang ein … dann verstummen die Tiere, der Wind ebbt genauso plötzlich ab, wie er aufgefrischt ist, die Wolkendecke ist geschlossen, der Turm liegt im Dunkel der wolkenbedeckten Nacht (**12**).

K191

Du stehst in einem geräumigen Raum, Wände und Decke bestehen aus grob behauenen Steinen, der Fußboden aus kleineren und feiner bearbeiteten Steinchen. Dort sind auch feine Blutrinnen eingelassen, die zu einem Abfluss in der nordwestlichen Ecke führen. Beleuchtet wird der Raum nur durch eine Öllampe, die vor einer nach unten führenden Treppe in der Westwand steht und die Kammer nur sehr schwach beleuchtet.
Wurde das **I** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (**308**) oder nicht (**3**)?

192

Du spürst einen Stiefel in deiner Magengrube. Vor Schmerzen krümmst du dich zusammen und erleidest 2 SP. Während du dir noch den Bauch hältst und mit zusammengebissenen Zähnen versuchst, dich aufzurichten, hörst du den Mann nach oben rennen.
Dann spürst du die Hände deiner Begleiterin, die dich an der Schulter und am Arm fasst und dir vorsichtig aufhilft. Kurze Zeit später hat der Schmerz nachgelassen und ihr habt das Erdgeschoss bei Abschnitt **254** erreicht.

193

Nichts kann dich in der sicheren Deckung halten, kein Gedanke der Vernunft. Wütend springst du auf, ziehst deine Waffe und stürmst hinaus in den Hof. Schwungvoll stößt du die Tür auf und streckst, den prasselnden Regen kaum wahrnehmend, mit einem Hieb einen jungen Ork nieder. Der Soldat vor dir ist geistesgegenwärtig genug, sein Schwert zu ziehen und deinen nächsten Hieb abzuwehren. Der Kampf beginnt.

Soldat

Schwert:	**INI** 10+1W6		**AT** 13	**PA** 13	**TP** 1W6+4	**DK** N
LeP 31	**RS** 4	**AuP** 35	**WS** 7	**GS** 8	**MR** 4	**BF** 1

Wenn du es schaffst, 2 KR zu überleben, lies Abschnitt **70**, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **2**.

194

Langsam krabbelst du weiter, darum bemüht, nicht auch noch auf den scharfkantigen Stein zu treten – und verlierst dabei sofort wieder das Gleichgewicht. Mit Schwung schlägst du mit dem Knie auf dem Stein auf, so dass du erneut 1 SP erleidest. Wenigstens drückt sich der Stein dabei so tief in den Erdboden, dass sich deine Begleiterin nicht auch noch an ihm schneiden kann (**188**).

195

Gemächlichen Schrittes nähern sich die Orks. Du erkennst jetzt genau, dass der eine etwa einen Kopf größer ist als der andere, und du kannst auch hören, dass der kleinere auf den größeren einredet. Im Wesentlichen schwärmt er seinem größeren Kameraden vor, dass er im Keller ein recht schmackhaftes Getränk von blutroter Farbe entdeckt habe, das der andere unbedingt kosten müsse. Der größere Ork erwidert, dass es bestimmt Ärger geben würde, wenn die beiden ihren Posten verließen, worauf der kleinere sagt, dass in der kurzen Zeit bestimmt nichts geschehen werde und die Flüchtigen ohnehin keine Chance hätten, die Burg lebend zu verlassen. Dann sind die beiden schon wieder so weit weg, dass du sie nicht mehr verstehen kannst.
Möchtest du es nun wagen, auf dem Hof nach einem Versteck zu suchen (**113**), oder ziehst du dich lieber zurück (**254**)?

196

Hier oben ist lediglich ein weiterer Raum erhalten geblieben, der durch die offen stehende und inzwischen ebenfalls arg ramponierte Tür als Bibliothek oder Schreibstube identifiziert werden kann (**104**). Wenn du dich für den Raum nicht weiter interessierst, kannst du natürlich auch ins Treppenhaus zurückkehren (**5**).

197

Du hörst, wie deine Begleiterin hinter dir auf einer Stufe wegrutscht, drehst dich kurz um, findest sie aber in der Dunkelheit nicht. Ein leises Stöhnen verrät dir aber, dass sie noch immer hinter dir ist. Du drehst dich wieder … und läufst in einen massigen Fleischberg. Du spürst einen speckigen Wappenrock über einem leise rasselnden Kettenhemd, es riecht nach Schweiß.
Stichst du so schnell du kannst zu, bevor dich dein Gegenüber erwischen kann (**265**), weichst du einen Schritt zurück und wartest kurz ab (**21**) oder sagst du höflich "Verzeihung" (**143**)?

198

Beherzt greifst du nach dem Efeu, findest an der Wand sogar einen recht guten Halt und kannst dich erstaunlich schnell das erste Stück hinaufziehen. Dann wird es aber deutlich schwerer, einen sicheren Stand zu finden.

Verzweifelt klammerst du dich an den rutschigen Efeu, suchst nach Vorsprüngen in der Mauer. Lege eine *Klettern*-Probe +8 ab. Falls sie gelingt, geht es bei Abschnitt **25** weiter, falls nicht, bei Abschnitt **50**.

199

Es ist schwer, in dem dünnen Regenschleier etwas genauer zu betrachten, aber du bist dir ziemlich sicher, dass der Wehrgang links und rechts des Turmes eingestürzt ist. Außerdem hast du das Gefühl, eine Bewegung auf der nördlichen Mauer ausgemacht zu haben … und tatsächlich entdeckst du dort einen großen Raben, einen Boten des Totengottes Boron. Ob er dir oder deinen Feinden das Ende verkünden soll? Du schaust erneut zu ihm, aber er flattert krächzend davon. Da! Im Turm hast du hinter einer Schießscharte eine Bewegung ausmachen können. Du bist dir sicher, dass sich dort irgendjemand bewegt hat – nur wer könnte das sein?
Auf jeden Fall scheint dir Vorsicht angeraten zu sein – schließlich können die Orks überall lauern und viele Verbündete hast du in diesem Gemäuer noch nicht gefunden. Möchtest du dich in den Gang zurückziehen (**105**), an der Hauswand entlang zum Durchgang im Süden schleichen (**81**) oder lieber den Garten durchqueren und dir den Turm genauer anschauen (**244**)?

200

Sicher ist, dass hier ziemlich viele Füße Staub aufgewirbelt haben – oder wenige Füße relativ oft. Mehr kannst du leider nicht sagen, dazu sagen dir die Spuren auf den Steinfliesen zu wenig (**254**).

201

Mutig drückst du dich von der Wand ab, versuchst deinen Sturz zu kontrollieren – aber es gelingt dir nicht. Du stürzt in die Tiefe, schlägst hart auf dem Rücken auf und erleidest 3W6+3 SP. Wenn deine LeP nun unter 0 gesunken sind, geht es bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls darfst du Abschnitt **260** lesen.

202

Du krabbelst geschwind durch das Fass, schiebst den Deckel beiseite und erreichst den Weinkeller. Schnell verschließt du das hohle Weinfass wieder (**59**).

203

So schnell du kannst, läufst du zur großen Eiche auf der östlichen Seite des Hofes. Dein Kopf scheint zu kreisen, bei jedem Schritt schaust in eine andere Richtung – stets mit auftauchenden Feinden oder heran fliegenden Pfeilen rechnend. Das Blut schießt durch deine Adern, du atmest keuchend, dicke Regentropfen peitschen dir ins Gesicht. Das Kopfsteinpflaster ist rutschig, aber schließlich erreichst du deine Deckung … anscheinend unbemerkt. Du kauerst dich hinter den Baum, siehst dich gründlich um – aber kein Ork ist zu entdecken, offenbar hat euch niemand beobachtet (**100**).

204

Unter die Fässer! So schnell du kannst, gehst du unter einem der Fässer an der Südseite in Deckung, deine Begleiterin versteckt sich unter dem andern. So seid ihr im Schatten verborgen und könnt die drei anderen Fässer und den Großteil des Raumes im Auge behalten. Dann fallen lange Schatten in den Raum und zwei kräftige Orks mit archaischen Klingen in der Hand betreten den Raum. Sie sind in Lederzeug gerüstet, die Hauer glänzen imposant in den Mundwinkeln der Schwarzpelze. Dir wird wieder einmal mulmig im Bauch – ein Gefühl, dass du inzwischen nur zu gut kennst.
Der kleinere Ork stolziert auf das ganz rechte Weinfass zu, dann winkt er den größeren herbei und trinkt einen beherzten Schluck. Der kräftige Schwarzpelz tut es ihm gleich. Hast du den Buchstaben **D** auf deinem Spielprotokoll angekreuzt (**271**) oder nicht (**129**)?

205 A

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch Alrike ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die kräftigere Frau wehrt sich so gut sie kann, aber während Alrike fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Weder Alrike noch du könnt irgendetwas für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch da – eine junge Soldatin brüllt dir wütend hinterher. Ein Ork spannt seinen Bogen. Ihr lauft um euer Leben (**10**).

205 B

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch Bradwinja ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die jüngere Frau wehrt sich verzweifelt, aber während Bradwinja fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Weder Bradwinja noch du könnt irgendetwas für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch da – eine junge Soldatin brüllt dir wütend hinterher. Ein Ork spannt seinen Bogen. Ihr lauft um euer Leben (**10**).

205 C

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch die jüngere Frau ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die kräftigere Frau wehrt sich so gut sie kann, aber während die eine fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Du kannst nichts mehr für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch da – eine junge Soldatin brüllt dir wütend hinterher. Ein Ork spannt seinen Bogen. Ihr lauft um euer Leben (**10**).

206

Ohne einen weiteren Augenblick zu zögern, ziehst du blank, reißt entschlossen die angelehnte Tür auf und stürmst in den dahinter befindlichen Raum. Im Schein mehrerer Fackeln entdeckst du einen fetten Ork in schäbigem Lederzeug, der sich überrascht umdreht – einen riesigen Vorschlaghammer in der Hand. Im folgenden Kampf hast du einen Angriff frei, bevor die erste reguläre Kampfrunde beginnt (**157**).

207

Du liegst erschöpft auf dem Boden, noch immer spürst du jeden Knochen, jeden Muskel und jede Sehne. Deine Gefährtin tastet sich derweil vorsichtig durch das Halbdunkel, dann hält sie dir eine kleine Phiole unter die Nase. Schnell hat sie das Glasfläschchen entkorkt, eine klare Flüssigkeit rinnt deine Kehle hinunter. Du fühlst dich schlagartig erholt, deine Schmerzen lassen vom einen Moment auf den anderen nach – und du regenerierst 10 LeP. Dann rappelst du dich auf, um die Kammer genauer zu erkunden (**299**). Notiere dir außerdem, dass eine Spielrunde vergangen ist.

> Genauso, wie du Lebensenergie durch Kämpfe, Stürze, Fallen oder auch Krankheiten und Vergiftungen verlieren kannst, ist es auch möglich, Lebensenergie zu regenerieren. In diesem Fall hast du einen Heiltrank eingenommen, der dir 10 LeP zurückgegeben hat. Du darfst deinen aktuellen LE-Wert also um 10 Punkte erhöhen. Die Angabe für deine maximale LE bleibt davon aber unberührt.

208 A B

"Ich konnte nicht erkennen, woher der Pfeil kam", deine Begleiterin schüttelt ihren Kopf, ihre Augen sind vor Schreck geweitet. "Konntest du etwas erkennen?"

Auch wenn deine Schulter brennt wie Premer Feuer im Rachen, rappelst du dich auf, um nach dem Schützen Ausschau zu halten. Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 ab. Ist sie dir gelungen (**28**) oder misslungen (**305**)?

208 C

"Im Turm, hinter der obersten Schießscharte." Wild gestikulierend deutet Caldre auf den Turm, dann duckt sie sich über dich, als ein weiterer Pfeil herangeflogen kommt, der aber ein gutes Stück neben euch einschlägt.
Willst du hinter der Südecke des Hauses in Deckung gehen und dich dort behandeln lassen (**179**) oder dir von deiner Gefährtin schnell und hoffentlich schmerzlos den Pfeil entfernen lassen, um dann die Flucht nach vorne durch den Garten anzutreten (**136**)?

209

Ihr betretet das letzte Stück der Treppe, der Wind pfeift euch ins Gesicht. Das Spitzdach thront auf einem guten Dutzend steinerner Zinnen, dazwischen bieten schmale Öffnungen einen guten Überblick über die Anlage und das weite Land. Aber dafür hast du im Moment kein Auge. Mitten auf der Plattform hockt eine durchscheinende Gestalt auf einer hölzernen Truhe. Seine metallene Rüstung, sein Pelzmantel, die ledernen Stiefel, sie alle schimmern im gleichen grünlich blassen Ton wie der bärtige Rittersmann selbst. Auf seine Arme gestützt, sitzt er mit dem Rücken zu dir, singt seine traurige Weise. Dann wird er deiner gewahr, dreht sich überrascht um. Du meinst Verwunderung in seiner Miene zu erkennen, dann kippt sein Kopf unnatürlich zur Seite, als sei sein Genick gebrochen. Du zuckst erschrocken – vor dir sitzt ein Geist!
Falls du über den Nachteil Totenangst verfügst und eine Totenangst-Probe +2 gelingt, geht es für dich bei Abschnitt **232** weiter, andernfalls bei **58**.

210

Wasser – du tauchst unter, hörst das Rauschen, als deine Gefährtin neben dir landet. Zum Glück ist das schlammige Wasser tief genug, so dass du dich nicht weiter verletzt. Du machst ein paar kräftige Züge und schlängelst dich zwischen ein paar Schilfhalme. Erst dann wagst du es aufzutauchen. Erschöpft schnappst du nach Luft.
Von der Burg dringt Kampflärm zu euch hinüber. Wütende und entsetzte Rufe wechseln sich ab, das Klirren von Metall verkündet genauso Tod wie das dumpfe Aufschlagen von Körpern. Du bist froh, dem erbarmungslosen Gefecht entkommen zu sein.
Nach einigen Momenten des Bangens schleppst du dich ans Ufer, ziehst deine Begleiterin hinter dir her. Du schaust nach oben. Das Madamal hat noch immer keinen Weg durch die Wolken gefunden, der Regen prasselt herunter – aber du genießt es, wie er das Blut von deinem Leib wäscht. Dann blickst du ein letztes Mal hinüber zur Burgruine, die dir mehr den je wie ein Denkmal von Qualen und Tod erscheint.
Lies nun den Abschnitt **Im Wald** auf Seite 52.

211

Unweigerlich musst du an den langen Holzstiel mit dem Gewinde denken. Du schraubst den Stock in die kreisrunde Öffnung und bastelst dir damit einen etwas schwergängigen, aber funktionierenden Hebel. Mit aller Kraft stemmst du ihn von der kreisrunden Scheibe weg, woraufhin diese leise knarrend nach außen aufschwingt – und einen kreisrunden, recht kurzen, aber vor allem stockfinstern Holzgang freigibt. Untersuchst du ihn (**158**) oder willst du lieber die Öffnung mit der Scheibe verschließen, den Hebel abschrauben und in den L-förmigen Gang zurückkehren (**277**)?

212 ○

Hast du dich hier schon einmal umgesehen (**52**) oder nicht? Falls du noch keinen genaueren Blick in die Dokumente und Bücher geworfen hast, schaue nun bei deinen Schrifttalenten nach, ob du *Kusliker Zeichen* mit einem Wert von mindestens 4 lesen kannst (**323**) oder nicht (**147**)?



213

Noch einmal schaust du dich um, ob ein Feind in der Nähe ist, dann gibst du deiner Gefährtin ein Zeichen – und die riesigen Raben auf dem Baum erheben sich flatternd. Sie steigen kurz auf, lassen sich dann in die Tiefe fallen, umkreisen die abgestorbene Eiche, umkreisen euch. Ihr lauft so schnell ihr könnt, die Vögel folgen euch, du spürst einen Schnabel an der Schulter, Federn im Nacken. Doch dann lassen die Raben von euch ab – ein letzter Satz und ihr habt die Ecke des Hauses erreicht. Während ihr euch neben einer Kiste an die Wand presst und aufgeregt nach Verfolgern Ausschau haltet, fliegen die Vögel zurück zum Baum und lassen sich dort nieder (**111**).

214

Das oberste Eisengewicht bewegt sich keinen Finger breit vorwärts. Panik kommt in dir auf. Dann hörst du von unten lauter werdende Stimmen, das Stampfen von Füßen, das Klirren von Metall. Eine menschliche Stimme fordert jemanden auf, eine Leiter herzubringen. Du solltest schnell von hier fort.
Du wendest dich ab, drückst dich hoch … Hinter dir hörst du das Lösen eines Riegels … Du läufst weiter … Wo bleibt das Aufschlagen der Falltür, das wütende Hämmern? … Du machst einen Schritt nach dem anderen, atmest flach ein und aus … Die Scharniere! Du hast keine Scharniere gesehen. … Du schaust über deine Schulter, siehst, wie die Luke nach unten wegklappt … Dann schlägst du einen Haken, schiebst dich an den Halteseilen des hinteren Gewichts vorbei … Du hörst wütendes Orkgebrüll, eine Fratze schaut durch die Luke, schreit dich wütend an … Die Öffnung im Dach … Du springst … schlägst hart auf dem Dach auf, stößt dir das Knie auf einem Stein … Du beißt die Zähen zusammen … Das Loch auf dem Flachdach ist nicht mehr fern, du humpelst vorwärts, schaust dich panisch um … Oben auf dem anderen Haus siehst du einen Ork, einen Hornbogen zum Schuss gespannt. Noch vier Schritte, drei … Ein Pfeil saust heran, trifft dich an der Schulter … Du schreist auf vor Schmerzen

… Das Mauerwerk gibt unter dir nach, der Boden unter deinen Füßen trägt dich nicht mehr, du stürzt, siehst den Holzboden unter dir … landest auf den morschen Holzplanken … Wieder gibt der Boden unter dir nach … Dein Rücken kracht auf harten Stein, entsetzt schaust du nach oben … Trümmer regnen herunter, treffen deinen Körper, verteilen sich um dich herum, bedecken dich. Staub. Zwei große Holzstücke landen auf deinen Beinen, deinem Bauch, ein Stein trifft deinen Kopf. Dunkelheit.
Durch den Pfeil hast du 1W6+2 SP erlitten. Wenn deine LeP dadurch unter 0 gesunken sind, geht es bei Abschnitt **2** weiter, ansonsten bei Abschnitt **300**.

215

Wer auch immer gleich in den Raum stürmt, wenn er nicht aufpasst, wird er über den Tisch stolpern. Anstatt sich darunter zu verstecken, könnte man auch mit den Armen winkend im Raum stehen bleiben (**94**).

216

Leise schleichst du dich zu der breiten Tür in der Ostwand hinüber. Die hohen Fenster und das lauter werdende Prasseln des Regens deuten darauf hin, dass du dich der Eingangstür zu diesem Gebäude näherst. Du stellst fest, dass der linke Türflügel nur angelehnt wurde und du nach draußen spähen kannst.
Durch den Türspalt schaust du auf einen mit Mauern und Bauwerken umstellten Innenhof. Es ist Nacht, Nieselregen fällt unaufhörlich zu Boden, ab und an kannst du das Madamal hinter den gemächlich vorbeiziehenden Wolken erahnen. Es ist recht kalt dort draußen, Wind weht dir ins Gesicht. Der Hof misst bestimmt 45 mal 40 Schritt und besteht zum Teil aus festgetretenem Erdreich und zum Teil aus Kopfsteinpflaster. Im Südosten erkennst du ein etwas schief stehendes Fachwerkhaus neben einem vier Stockwerke hohen Rundturm im Süden. Im Osten schließt sich eine Scheune oder ein Stall an. Vor dem Fachwerkhaus steht ein ausladender Baum, dessen Blätterwerk aber bereits in Herbstfarben erstrahlt. Eine Hecke keine 10 Schritt südlich von der Tür aus und ein paar aufgestapelte Baumstämme vor der Mauer im Süden würden sich als Verstecke sicher gut eignen, wenn nicht zwei mit blutverschmierten Klingen und in Lederzeug gekleidete Orks auf dem Hof patrouillieren würden. Was sich im Norden befindet, kannst du leider nicht erkennen.
Möchtest du dich trotz der Orks vorsichtig hinausschleichen und hinter der Hecke Deckung suchen (**113**), kurz warten, um die langsam Runden drehenden Orks zu belauschen (**276**), oder dich lieber wieder zurückziehen (**254**)?

217

Ihr betretet das letzte Stück der Treppe, der Wind pfeift euch ins Gesicht. Das Spitzdach thront auf einem guten Dutzend steinerner Zinnen, dazwischen bieten schmale Öffnungen einen guten Überblick über die Anlage und das weite Land (**45**). Eine kniehohe Holztruhe mitten im Raum könnte außerdem deine Neugier wecken (**171**). Wenn du dich genügend umgeschaut hast, solltest du den Turm wieder verlassen (**317**).

218

Irgendjemand muss die Tür mit gewaltiger Kraft aus den Angeln gerissen und mitten in den Raum geschleudert haben, auf Schulterhöhe kannst du auf der Oberseite einen blutigen Handabdruck entdecken, ein Stück tiefer hat jemand offenbar gegen die Tür getreten. Die obere Türangel wurde komplett abgerissen und liegt neben der Holztür im Raum, die untere hängt noch immer an der Tür – allerdings rostig und komplett verbogen. Auf der Rückseite kannst du ebenfalls zwei blutige Handabdrücke finden, ebenfalls auf Schulterhöhe, aber ein paar Finger tiefer.
Hier muss jemand außerordentlich wütend gewesen sein. Vermutlich hat jemand die Tür zugehalten, während sie der andere aufgetreten hat. Du bist froh, bei diesem Ereignis nicht dabei gewesen zu sein. Die Handabdrücke auf der Unterseite zeugen von Verzweiflung und Furcht. Verzweiflung und Furcht – die Gefühle scheinen dir auf einmal unheimlich nah und passend … aber du bist wild entschlossen und deine Begleiterin scheint es auch zu sein. Dich überkommt Zuversicht, neuer Mut – und doch klingen die Gefühle von Verzweiflung und Furcht in dir nach … aber es sind nicht deine Furcht und deine Verzweiflung … du spürst Leid, aber nicht dein eigenes … ist es eine Erinnerung? Die Gefühle verblassen – und du hast keine Zeit für sie, wenn du überleben willst.
Tatendurstig überlegst du, ob du einen Blick durch die Türöffnung riskieren möchtest (**166**) oder den Gang lieber durch die Nord- (**87**) oder Südtür (**295**) verlassen willst.

219

Vor dir liegt ein beleibter Mittfünfziger, kaum anderthalb Schritt hoch erinnert er von der Statur her fast an einen Zwerg. Dagegen sprechen aber sein ungepflegter Bart und die rosige Haut, die neben der rot leuchtenden Nase fast verblasst. Der Mann ist kahlköpfig, ein riesiges Muttermal prangt dazu genau auf seiner Stirn und macht ihn damit kaum hübscher. Der Kerl trägt feste Lederstiefel, graue Stoffhosen, ein langes Kettenhemd und einen grünen Wappenrock. Auf die Brust wurde ein silberner Schild gestickt, auf dem ein schwarzer, stilisierter Baum, vermutlich eine Eiche, erkennbar ist.
Während du den Wappenrock anschaust, beschleicht dich das unheimliche Gefühl, etwas Wichtiges tun zu müssen, aber du kannst dich nicht erinnern, was das sein könnte. Außerdem stellst du fest, dass du keine Reue empfindest – sondern Genugtuung. Du erschrickst vor dir selbst und vor dem Schatten über deinen Gedanken. Warum bist du hier? Du weißt es nicht.
Erst jetzt nimmst du deine Begleiterin wahr, die stumm neben dir steht, entsetzt, erschrocken. Dann entfährt ihr ein leises: "Er ist tot. Wir sollten ihn von hier fortschaffen. Unsere Flucht wird dadurch bestimmt nicht leichter."
Gemeinsam schließt ihr die eisblauen Augen des Toten, schleift seinen Körper unter eines der Weinfässer und bedeckt seine Stirn mit Staub. Dann zeichnet ihr ihm eilig ein Boronrad auf das Gesicht. Du fragst dich, ob du richtig gehandelt hast, und in den Augen deiner Begleiterin erkennst du dieselbe Frage. Aber du kannst sie im Moment nicht beantworten. Ihr könnt nur versuchen zu fliehen und darauf hoffen, Antworten zu finden. Kreuze das **F** auf dem Spielprotokoll an. Dann steigt ihr die Treppe hinauf und erreicht bei Abschnitt **254** das Erdgeschoss.

220

Mit einem leisen Klacken springt das Schloss auf. Du hebst den Deckel und blickst in eine nicht gerade üppig gefüllte Truhe. Zunächst fällt dir eine kleine Phiole mit einer klaren Flüssigkeit auf. Wenn du sie in einem ruhigen Moment im Laufe dieses Abenteuers öffnen und ihren Inhalt trinken willst, schlage bitte Abschnitt **14** auf. Daneben finden sich noch 28 Silbermünzen und 2 Dukaten, dazu noch 12 Kreuzer, außerdem ein Paar silberne Ohrringe im Wert von noch einmal 2 Dukaten. Auch wenn dich der kleine Fund deinem Hauptziel – lebend aus diesem Albtraum zu entkommen – keinen Schritt näher gebracht hat, kannst du dir ein zufriedenes Lächeln doch nicht verkneifen.
In der Zwischenzeit ist eine Spielrunde vergangen, die du dir auf dem Spielprotokoll notieren solltest. Kreuze dort auch das **T** an. Dann kehrst du zu Abschnitt **105** in den Gang zurück.

221

Du kannst nicht verstehen, über was die beiden im Wachraum reden, aber du glaubst, derartige Grunzlaute schon einmal gehört zu haben. Du bist dir sicher, dass es sich um Orks handeln muss. Leider erinnerst du dich aber nicht daran, wann du schon einmal Orks hast reden hören. Egal, jetzt solltest du erst einmal darauf hoffen, dass die beiden verschwinden.
Das Gespräch dauert eine Ewigkeit, dann hörst du entsetzte Schreie zweier Frauen. Die Orks brüllen, dann ersticken die Rufe und du hörst zwei Leiber dumpf auf den Boden klatschen. Schließlich scheinen sich die beiden Orks zu entfernen, wobei es sich so anhört, als würden sie deine ehemaligen Mitgefangenen hinter sich her ziehen (**235**).

222

Dein Blick fällt auf die eiserne Jungfrau. Etwas Tödlicheres wirst du hier kaum finden. Du inspizierst sie kurz und stellst fest, dass die Scharniere zwar etwas schwergängig sind, dass sich die Jungfrau aber noch öffnen lässt. Die darin befindlichen, bis zu mehrere Finger langen Dornen lassen dich erschaudern. Du gehst allerdings nicht davon aus, dass sich ein noch so dummer Ork freiwillig in die eiserne Jungfrau begeben wird. Du siehst nur dann eine Chance, wenn ein Gegner versehentlich in die Jungfrau gerät – in sein Unglück förmlich hineinstolpert. Das ist es!
Wenn du es schaffen würdest, die eiserne Jungfrau hinter die Tür zu stellen und ein Gegner über ein Seil oder etwas ähnliches stolpern und direkt in die eiserne Jungfrau hinein fallen würde, wären seine Überlebenschancen wohl sehr gering. Einen Strick, Nägel und passendes Werkzeug liegen auf dem Tisch, du musst nun eigentlich nur die eiserne Jungfrau vor die Tür schieben. Lege eine KK-Probe +3 ab, um das unglaublich schwere, aber sehr tödliche Metallstück zu bewegen. Ist die Probe gelungen (**318**) oder nicht (**103**)?

223

Die schmale Eichenholztür ist nicht besonders kunstvoll, aber recht stabil verarbeitet worden, so dass sie sich nicht ohne weiteres öffnen lässt. Nach kurzer Suche entdeckst du ein Schlüsselloch. Wenn du das **H** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, besitzt du vielleicht den richtigen Schlüssel, um die Tür zu öffnen (**288**). Andernfalls kannst du versuchen, das Schloss zu knacken, wenn du einen Dietrich besitzt (**312**), oder nach dem passenden Schlüssel suchen (**254**).

K224

Du hast die Speisekammer betreten – oder das, was davon noch übrig ist. Zwischen wackligen Regalen liegen ein paar halbzerfallene Kisten, ein paar beschlagene Flaschen, rostige Fleischhaken, geborstene Fässchen und angenagte Knochen. Zudem riecht es penetrant nach Schimmel – und tatsächlich hat sich ein riesiger, pelziger Schimmelpilz in der Kammer breit gemacht. Lange wirst du es bei diesem Gestank in der Kammer nicht aushalten. Willst du sie dennoch durchsuchen (**267**) oder gar ein größeres Stück vom Schimmelpilz abbrechen und mitnehmen (**89**)? Du kannst natürlich auch jederzeit zur Küche zurückkehren (**152**).

225

Stufe für Stufe schleichst du nach oben, den Blick aufmerksam nach oben gerichtet. Deine Gefährtin folgt dir auf dem Fuße. Ihr passiert das erste Stockwerk, wo Reste von Betten, Stühlen und Tischen lagern, dann das zweite, das den hölzernen Trümmern nach zu urteilen fast genauso eingerichtet war wie das erste. Die Melodie ist noch immer zu hören, lauter, eindringlicher.
Willst du der Treppe weiter nach oben folgen (**209**), den Ausblick durch die Schießscharten genießen (**6**) oder der Treppe nach unten folgen und den Turm wieder verlassen (**142**)?

K226

Schnellen Schrittes erreicht ihr das spitzgieblige, drei Stockwerke hohe Torhaus im Norden des großen Innenhofes. Die mit Efeu bewachsenen Wände ragen steil empor, zugewachsene Fensteröffnungen im obersten Stockwerk bieten Schützen eine gute Position. Dein Herz pocht, hier unten seid ihr vollkommen schutzlos – aber noch ist nichts passiert.
Vor dir versperrt das gewaltige Fallgitter den Weg, dahinter erkennst du einen deutlich kleineren, menschen- wie orkleeren Hof, der von Mauern im Westen und einem massiven Steinhaus im Osten flankiert wird. Im Norden befindet sich ein weiterer Wehrbau, der von einem hohen, aber schmalen werdenden Gang unterquert wird. Doch leider sind sowohl der Gang als auch der Wehrbau unerreichbar für dich.
Das schwere Fallgitter wurde heruntergelassen und für zwei Menschen besteht schlicht nicht die geringste Chance, das Gitter empor zu heben. Zum Glück befindet sich zu deiner Linken noch eine schmale Tür (**119**). Du kannst dort dein Glück versuchen oder einen Versuch wagen und an der Außenmauer empor zu den efeubewachsenen Schießscharten klettern, um dort ins Innere des Torhauses zu gelangen und deine Gefährtin dann nachzuholen (**55**). Wenn dir beide Wege zu unsicher erscheinen, bleibt dir nur noch der Weg zurück in den Innenhof (**203**).

227

Wenn du das **E** auf deinem Spielprotokoll schon angekreuzt hast, solltest du Abschnitt **68** aufschlagen. Wenn das **E** nicht angekreuzt ist, dafür aber das **D**, geht es für dich bei Abschnitt **290** weiter. Wenn weder das **E** noch das **D** angekreuzt wurden, bleibt dir nur Abschnitt **135**.

228

Auf Grund des dichten Regens kannst du in der Ferne nichts erkennen, also wendest du dich ab und läufst wieder hinunter in das untere Stockwerk. Von dort aus rennt ihr zurück in die Deckung der alten Eiche, nachdem ihr euch vergewissert habt, dass die Luft im Hof wieder rein ist (**100**).

229

Da unten hinter dem Gitter funkelt doch etwas. Du schiebst eine der Öllampen näher heran und entdeckst ein paar Stufen tiefer tatsächlich etwas – einen Schlüsselring mit einem einfachen Eisenschlüssel. Die Tür öffnen und einfach hinunter steigen funktioniert nicht und da er unglücklich hinter einer Stufe liegt, wirst du ihn nur schwer erreichen können. Vielleicht möchtest du dein Glück aber trotzdem probieren (**177**). Du kannst den Schlüssel natürlich auch dort lassen, wo er ist, und in die Folterkammer zurücklaufen (**191**).

230

Du ruhst dich kurz aus. Notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde auf dem Spielprotokoll. Wenn nun genau 6 oder 15 Spielrunden vergangen sind, schlage Abschnitt **35** auf, andernfalls kehre zu Abschnitt **259** zurück.

231

Besonders elegant und unauffällig war dein Vorankommen nicht gerade – dessen bist du dir sicher – aber dennoch passiert nichts … zumindest nichts Offensichtliches. Wenn du Pech hast, wissen eure Verfolger nun, wo ihr seid, aber noch haben sie nichts unternommen. Dazu möchtest du ihnen auch keine weitere Gelegenheit bieten, weswegen du geschwind an der Hauswand entlang robbst und hinter der Hausecke im Süden verschwindest (**111**).

232

Von Panik getrieben, stürzt du die Treppe hinunter. Du wagst es nicht, dich umzusehen. Von Entsetzen gepackt, springt du die Stufen hinab, läufst so schnell du kannst. Lege eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 ab. Bist du geschickt wie ein Andergaster Todeshörnchen (**63**) oder trampelig wie ein Wollnashorn (**287**)?

233

Panisch eilt ihr zum hohlen Fass. Du zerrst am Deckel, aber natürlich rutscht er dir ausgerechnet jetzt zwischen den Fingern weg. Lege eine FF-Probe ab. Ist sie gelungen (**150**) oder nicht (**102**)?

234

Die Wendeltreppe führt dich schier endlos in die Höhe – und dann doch noch in eine kleine Kammer. Für einen Moment hältst du inne – noch scheint euch niemand auf den Fersen zu sein. In dem Raum befindet sich

ein gut ein Schritt langer Hebel, der ein riesiges Zahnrad in der Mitte des Raumes blockiert. Der untere Teil des Zahnrads ist nicht zu sehen, er befindet sich unter dem Fußboden. Vermutlich ist er dort mit einem Mechanismus verbunden, der die Zugbrücke heraufzieht. Ein Lösen des Hebels könnte zum Herablassen der Brücke führen.
Einen anderen Fluchtweg siehst du nur noch in den beiden Schießscharten, die nach Norden zeigen. Ein beherzter Sprung von hier in den Burggraben scheint riskant zu sein – aber möglich wäre er. Zumindest durch die Maueröffnungen könntest du dich zwängen – die Landung im gut sechs Schritt unter dir liegenden Burggraben wäre dann aber womöglich sehr schmerzhaft oder gar tödlich. Erfolgversprechender als ein Sprung vom großen Turm im Innenhof ist diese Möglichkeit aber allemal.
Versuchst du dein Glück mit dem Hebel, um zurückzulaufen und über die dann hoffentlich herabgelassene Zugbrücke zu fliehen (**101**) oder willst du den Sprung in den Burggraben wagen? Wenn dir eine MU-Probe -4 gelungen ist, kannst du dich bei Abschnitt **292** in die Tiefe stürzen – andernfalls bleibt dir nur der Hebel (**101**).

235

Bist du mit der etwas abwesend wirkenden Frau mit dem leeren Blick (**235 A**), der kräftigen Mittfünfzigerin (**235 B**) oder dem attraktiven Mädchen (**235 C**) geflohen?

Du wirst an dieser Stelle an einen Abschnitte verwiesen, die dieselbe Nummer haben und sich nur durch einen nachgestellten Buchstaben unterscheiden. Die Buchstaben entsprechen dem ersten Buchstaben des Namens deiner Weggefährtin. Im weiteren Abenteuerverlauf wird es keine Abschnitte mehr wie den Abschnitt **235** geben. Du wirst stattdessen wie im vorherigen Abschnitt an den Abschnitt **235** verwiesen und wirst beim Aufschlagen feststellen, dass es die Abschnitte **235 A**, **235 B** und **235 C** gibt. Lies dann einfach den Abschnitt mit dem Anfangsbuchstaben des Namens deiner Gefährtin.
Es ist auch möglich, dass es nur zwei Abschnitte gibt, etwa **764 A** und **764 B C**. Dann liest du Abschnitt **764 A**, wenn du mit der Frau mit dem leeren Blick unterwegs bist, und den Abschnitt **764 B C**, falls du mit einer der beiden anderen unterwegs bist.

235 A

Du atmest tief durch. Zwar weißt du nicht, wohin du dich verirrt hast und wie du hierher gekommen bist, aber du hast das Gefühl, zumindest vorerst in Sicherheit zu sein.
Ein Gefängnis, Orks, deine Flucht. Du bist aufgeregt, deine Lungen brennen, Schweiß tropft dir von der Nasenspitze, er schmeckt salzig und kalt. Deine Gefährtin sitzt gedankenverloren neben dir, sie starrt an einen Punkt auf der Wand. "Wie heißt du?", fragst du freundlich, bemüht, deiner Stimme etwas Beruhigendes zu verleihen. Sie antwortet dir nicht. "Ich bin …" Du hältst inne. Du kennst deinen Namen – und das verwundert dich. Du weißt, wie alt du bist, du kannst dich an deine Eltern erinnern und auch an den Grund, warum du aufgebrochen bist, die weite Welt zu erkunden. Aber dann liegt ein düsterer Schatten über deinen Erinnerungen. Du versuchst dich zu erinnern, aber je intensiver du über die letzte Zeit nachzudenken versuchst, desto bedrohlicher erscheint dir die Leere in deinem Kopf.
Du beginnst noch einmal, dich vorzustellen, und fragst erneut nach dem Namen deiner Begleiterin, doch sie bleibt wieder stumm – wie ein stummer Alrik. Stummer Alrik – dir läuft ein Schauer über den Rücken. Du bist sicher, den Ausdruck 'stummen Alrik' schon einmal gehört zu haben – aber was ein stummer Alrik sein soll und wann du von ihm gehört hast, das weißt du nicht. Wieder schiebt sich der düstere Schatten über dein Gedächtnis.
Du überlegst kurz, ob du deine Gefährtin nicht einfach Alrike nennen sollst, als diese plötzlich zusammenzuckt. Ihr Blick wird klar, sie schaut dich durchdringend an. Mit ihrer Rechten packt sie dich fest am Arm: "Wir müssen weiter – sonst holen sie uns. Weiter, immer weiter, weit fort von hier. Komm! Bitte, komm."
Du denkst nach, was du jetzt tun sollst. Hier drinnen warten? Irgendwann werden die Orks wiederkommen und dann suchen sie vielleicht etwas gründlicher oder sie bringen Hunde mit. Dir fröstelt, als du an die bissigen Kampfhunde denkst, die orkische Hundeführer auf die Jagd schicken. Und dir wird noch mulmiger im Magen, als du dich fragst, woher du wohl von orkischen Kampfhunden weißt. Egal – hier bleiben willst du nicht. Der Weg zurück ins Gefängnis scheint dir auch nicht empfehlenswert. Du bist froh, von dort entkommen zu sein. Was bleibt dir also anderes übrig, als auf Alrike zu hören und dem Gang weiter zu folgen (**82**)?

235 B

"Das war knapp – aber wir leben noch, das wohl!" Du atmest tief durch. Zwar weißt du nicht, wohin du dich verirrt hast und wie du hierher gekommen bist, aber du hast das Gefühl, zumindest vorerst in Sicherheit zu sein.
Ein Gefängnis, Orks, deine Flucht. Du bist aufgeregt, deine Lungen brennen, Schweiß tropft dir von der Nasenspitze, er schmeckt salzig und kalt. "Ich bin Bradwinja und sehr glücklich, hier mit dir in diesem Loch zu hocken. Ist alles besser als in den Zellen!" Die Mittfünfzigerin mit den zerzausten grauen Haaren lächelt dich an, wobei dir auffällt, dass ihr schon einige Zähne fehlen. "Wie heißt du?"
Du nennst deinen Namen und schüttelst geistig abwesend ihre mit Narben überzogene Hand, die sie dir entgegengestreckt hat. Du kennst deinen Namen – und das verwundert dich. Du weißt, wie alt du bist, du kannst dich an deine Eltern erinnern und auch an den Grund, warum du aufgebrochen bist, die weite Welt zu erkunden. Aber dann liegt ein düsterer Schatten über deinen Erinnerungen. Du versuchst dich zu erinnern, aber je intensiver du über die letzte Zeit nachzudenken versuchst, desto bedrohlicher erscheint dir die Leere in deinem Kopf.
"He, hörst du mir überhaupt zu?" Du schüttelst den Kopf. "Wir müssen weg von hier. Lass uns unser Glück in diesem Tunnel wagen, bei Phex!"
Du überlegst kurz, was du jetzt tun sollst. Hier drinnen warten? Irgendwann werden die Orks wiederkommen und dann suchen sie vielleicht etwas gründlicher. Der Weg zurück ins Gefängnis scheint dir auch nicht empfehlenswert. Du bist froh, von dort entkommen zu sein. Was bleibt dir also anderes übrig, als auf Bradwinja zu hören und dem Gang weiter zu folgen (**82**)?

235 C

"Das war knapp – aber wir leben noch!" Du atmest tief durch. Zwar weißt du nicht, wohin du dich verirrt hast und wie du hierher gekommen bist, aber du hast das Gefühl, zumindest vorerst in Sicherheit zu sein.
Ein Gefängnis, Orks, deine Flucht. Du bist aufgeregt, deine Lungen brennen, Schweiß tropft dir von der Nasenspitze, er schmeckt salzig und kalt. "Habt Dank, dass Ihr mich gerettet habt." Die junge Frau stürzt sich auf dich und umarmt dich so fest, dass du fast befürchtest, erwürgt zu werden. Du schiebst sie vorsichtig zurück, woraufhin sie leicht zusammenzuckt und sich zunächst verlegen ab-, dann aber wieder mit einem Lächeln auf den vollen Lippen zu dir wendet: "Verzeiht, aber ich bin überglücklich! Endlich bin ich aus dieser stinkigen Zelle raus." Dann zuckt die Frau erneut zusammen: "Entschuldigt. Ich bin Caldre – und wie heißt Ihr?"
Du nennst deinen Namen und bietest Caldre auch gleich das Du an – schließlich hockt ihr gemeinsam bis zum Hals im Schlamassel und im Moment legst du wenig Wert auf Höflichkeitsfloskeln.
Dann hältst du kurz inne: Du kennst deinen Namen – und das verwundert dich. Du weißt, wie alt du bist, du kannst dich an deine Eltern erinnern und auch an den Grund, warum du aufgebrochen bist, die weite Welt zu erkunden. Aber dann lastet ein düsterer Schatten über deinen Erinnerungen. Du versuchst dich zu erinnern, aber je intensiver du über die letzte Zeit nachzudenken versuchst, desto bedrohlicher erscheint dir die Leere in deinem Kopf.
"He, hörst du mir überhaupt zu?" Du schüttelst den Kopf. "Wir sollten verschwinden. Vielleicht kommen die Orks wieder. Lass uns unser Glück in diesem Tunnel wagen. "

Du überlegst kurz, was du jetzt tun sollst. Hier drinnen warten? Irgendwann werden die Orks wiederkommen und dann suchen sie vielleicht etwas gründlicher. Der Weg zurück ins Gefängnis scheint dir auch nicht empfehlenswert. Du bist froh, von dort entkommen zu sein. Was bleibt dir also anderes übrig, als auf Caldre zu hören und dem Gang weiter zu folgen (82)?

236

"Wer stört mich – oder bringst du etwas?" Du bist dir sicher, nicht alles verstanden zu haben, aber im Großen und Ganzen hast du begriffen, dass du nun in arger Erklärungsnot bist – und das auch noch auf Orkisch. Versuchst du dein Glück mit einer orkisch vorgetragenen Ausrede (281) oder greifst du den misstrauischen Ork lieber sofort an (206)?

237

Schließlich erreicht ihr das geschlossene Fallgatter. Für einen Moment glaubst du, in eine Sackgasse geraten zu sein, aber dann zieht dich eine Begleiterin zu einem schmalen Durchgang, hinter dem eine steile Treppe beginnt.
Die Wendeltreppe führt dich schier endlos in die Höhe – und dann doch noch in eine kleine Kammer. Eure Gegner sind noch immer dicht hinter euch. In dem Raum befindet sich ein gut ein Schritt langer Hebel, der ein riesiges Zahnrad in der Mitte des Raumes blockiert. Der untere Teil des Zahnrads ist nicht zu sehen, er befindet sich unter dem Fußboden. Doch für den komplexen Mechanismus hast du im Moment kein Auge. Du willst nur weg von hier – und du siehst nur einen Weg: zwei Fenster, die nach Norden zeigen. Ein beherzter Sprung von hier in den Burggraben scheint riskant zu sein – aber der Sprung aus gut sechs Schritt ist die einzige Möglichkeit, hier noch lebend herauszukommen. Erfolgversprechender als ein Kampf gegen eure Verfolger scheint er dir aber allemal.
Schnell forderst du deine Gefährtin auf, dir zu folgen, dann zwängst du dich auch schon durch eines der beiden Fenster. Ohne weiter zu überlegen, nimmst du deinen Mut zusammen und wagst den Sprung.
Lege eine Probe auf deine *Körperbeherrschung* ab. Wenn sie gelungen ist, darfst du Abschnitt **124** aufschlagen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **160**.

238

Dein Schädel dröhnt, ein dumpfer Schmerz pocht in ihm. Fauliger Gestank schlägt dir ins Gesicht, deine Kehle ist trocken – so trocken, dass ihr kein Laut entfährt, als du einen Druck auf deiner Hand spürst. Etwas lastet schwer auf deiner Brust, du kannst kaum atmen. Regentropfen klatschen dir ins Gesicht, deine Kleidung ist durchnässt.
"Das Menschlein ist tot", hörst du eine raue Stimme in gebrochenem Garethi sagen.
'Menschlein' – so wurdest du schon einmal genannt. Du warst auf der Flucht, bist lange durch einen düsteren Wald gelaufen, verfolgt von Schwarzpelzen, die du auf deiner Spur wähntest. Du warst erschöpft, müde, deine Muskeln brannten, deine Lunge auch. Der Regen hatte den Weg rutschig und schwer gemacht, die Dunkelheit hatte dir die Sicht genommen – aber auch deinen Verfolgern. Du erinnerst dich, dass du froh warst, eine alte Burgruine erreicht zu haben, eine düstere, verwinkelte Anlage, mit brüchigen Mauern und löchrigen Dächern. Hoffnung keimte in dir auf. Vielleicht hattest du die Orks abgehängt, vielleicht bot die Burg Sicherheit – vielleicht hattest du eine Chance, Kraft zu schöpfen und dem Albtraum zu entkommen, in den du geraten warst.
Schließlich hattest du dich in die alte Küche zurückgezogen, dich in eine Decke gerollt, warst eingeschlafen. Und dann kamen die Orks doch wieder.
"Da liegt ja das Menschlein", waren die letzten Worte, bevor dich ein Tritt ins Gesicht bewusstlos werden ließ. Als du das nächste Mal zu dir kamst, hocktest du auf dem toten Ork zwischen den Gefängniszellen.
Noch immer kannst du dich kaum rühren – und solange dich der Ork für tot hält, willst du das auch gar nicht. Dann hörst du Worte in einer kehligen Sprache. Offensichtlich soll sich der Ork von dir fern halten. Du bist dir zwar nicht sicher, aber du hast das Gefühl, als würde er verschwinden. Vermutlich beansprucht ein anderer Ork deinen Besitz und deinen Kopf als Trophäe gleich mit
"Thairogh, wir müssen vorsichtiger sein", spricht eine klare, tiefe, menschliche Stimme. "Wenn die Gefangenen entkommen wären, hätten sie Kämpfer aus dem Landesinneren geschickt."
Dann antwortet eine orkische Stimme in gebrochenem Garethi: "Das du sagen mir? Mein' Orks haben kämpf' für Brazoragh – und dein' Leut' hab' getan nichts!"
Die menschliche Stimme hat nun einen deutlich schärferen Ton: "Was willst du damit sagen? Wir haben Seite an Seite gekämpft, Götzenanbeter!"
Auch die Stimme des Orks gewinnt an Aggressivität, klingt deutlich gereizter: "Das sag' du! Aber geblut' hab' Orks – nicht Mensch'. Wir hab' gezahlt den Blutzoll – nicht ihr Mensch'!"
"Das ist unwahr, Thairogh. Was sollen diese Lügen?"
"Ich nicht lüg', ich sein misstrauisch. Du sein klug. Die Gefangenen war' Mensch' – wie du. Vielleicht du hast die Mensch' geschickt. Vielleicht du hast unser' Pakt verraten!"
"Das ist falsch, Thairogh!" In der menschlichen Stimme schwingen Misstrauen, Vorsicht und Fassungslosigkeit mit. "Ich werde dir beweisen, dass ich die Gefangenen nicht geschickt habe, um dich zu hintergehen. Einer ist schon tot – die anderen sollen sterben. Wir können sie ohnehin nicht mitnehmen. Sie sind schwach und hindern uns am Vorankommen – oder sie verraten uns, sobald sie können. Gehen wir!"
"Ai!"
Du hörst Schritte, der Ork und der Mensch scheinen sich zu entfernen (92).

239

Der Wind trägt ein lautes Rattern, dann das Rasseln von Metallketten an deine Ohren. Unter lautem Quietschen hebt sich das Fallgitter. Du ziehst deinen Kopf ein, kauerst dich hinter die Deckung … Hufgetrappel. Du siehst zwei Reiter, Menschen auf kräftigen Schimmeln. Sie tragen Lederzeug, weite, grüne Wappenröcke, sind mit Bögen und Schwertern bewaffnet, die auf ihren Rücken baumeln. Nachdem Sie das Tor im Galopp passiert haben, drehen sie scharf nach links ab und halten direkt auf den Stall zu, wo ein Ork bereits zu warten scheint. Aber anstatt die Waffen zu ziehen, sich zum Kampf bereit zu machen, springen sie von den langsamer trappelnden Pferden und gehen gemächlich ins Innere, während der Ork die Zügel ergreift und die Pferde in den Stall führt. Dann wird das doppelflüglige Tor verschlossen, auch das Fallgitter wird unter lautem Kettenrasseln heruntergelassen.
"Diese verdammten Verräter – mit den Schwarzpelzen gemeinsame Sache machen – so ein Dreck!", hörst du deine Begleiterin leise flüstern. Notiere das Verstreichen einer Spielrunde und lies bei Abschnitt **12** weiter.

240

Ein oder zwei Schritt schlidderst du vorwärts, dann verlierst du das Gleichgewicht. Du versuchst dich aufzurappeln, rutschst einmal weg, zweimal … dann segelt ein Pfeil leise zischend heran und streift deinen linken Oberarm (1W6–2 SP). Ungläubig schaust du zu der Wunde – aber du spürst keinen Schmerz, noch nicht. Verzweifelt versuchst du, auf die Beine zu kommen, dann hilft dir deine Gefährtin auf. Mit großen Schritten läufst du weiter, springst über eine Pfütze und wirfst dich an die Turmwand, so dass du von oben aus nicht mehr angegriffen werden kannst. Dafür bist du nun in alle anderen Richtung ungeschützt. Hastig stößt du die angelehnte Tür auf und springst hinein (185), falls deine LeP über 0 liegen. Ansonsten bleibt dir nur Abschnitt **2**.

241

Schnell, aber vor allem darauf bedacht, keine verräterischen Geräusche zu machen, flüchtest du durch die Tür in der Südwand in die alte Speisekammer. Du wartest eine Weile, aber nichts passiert. Notiere dir das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und lies bei Abschnitt **224** weiter.

242

Erschrocken zuckst du zusammen. Über dir tastet sich eine riesige Spinne an der Decke entlang. Ihr pelziger, schwarzer Körper misst im Durchmesser bestimmt einen Schritt und ist mit Narben übersät, außerdem scheint ihr ein Beißwerkzeug zu fehlen. Das Tier muss erst vor kurzem in einen Kampf verwickelt gewesen sein. Du entwickelst beinahe Mitleid für die Spinne – doch dann stürzt sie sich von der Decke und baut sich vor dir auf. Da du noch immer nicht in deine Gefängniszelle zurück fliehen möchtest, bleibt dir nur der Kampf gegen die Riesenspinne (**133**).

243

Neugierig klappst du den Deckel der Truhe erneut auf. Vielleicht hat ja jemand noch etwas hineingelegt?
Enttäuscht klappst du den Deckel wieder zu. Natürlich hat niemand etwas in die Truhe gelegt.
Du wendest dich von den stinkenden Strohlagern ab und kehrst in den Gang zurück (**105**).

244

Du ziehst dich für einen kurzen Moment in den Gang zurück und berichtest deiner Gefährtin von deinen Beobachtungen und deinem Vorhaben. Dann bedeutest du ihr, dir zu folgen. Gemeinsam schleicht ihr euch durch die Türöffnung in den Garten hinter einen hüfthohen Busch. Von hier aus robbt ihr vorsichtig vorwärts, stets um Deckung hinter Büschen und Wurzeln bemüht. Lege eine *Schleichen*-Probe ab. Ist sie dir gelungen (**285**) oder nicht (**56**)?

245

Dir fällt ein massiver Holzbalken auf, der wie ein Riegel zwischen zwei Fackelhalter geklemmt wurde und die Tür von außen verschlossen hält. Willst du ihn entfernen (**109**) oder lieber die Finger davon lassen und dich anderweitig im Thronsaal umsehen (**254**)?

246

Auch wenn der Großteil der Räumlichkeiten im Obergeschoss offenbar verfallen ist, so gibt es doch immerhin noch eine angelehnte Tür, hinter der du zwei Stimmen ausmachen kannst. Eine geduldige Frauenstimme liest oder spricht immer wieder dieselben, einfachen Sätze, eine dumpfe, kehlige Stimme versucht, die Sätze nachzusprechen, was ihr mit wechselndem Erfolg gelingt. Es klingt für dich so, als würde die Menschenfrau dem Ork Garethi, die Sprache der Mensch Mittelaventuriens beibringen.
Möchtest du die Tür öffnen und mit einem freundlichen Gruß eintreten (**61**), deine Waffe ziehen und mit ihr voran in den Raum stürmen (**274**) oder die beiden lieber ungestört lassen und dich leise ins Treppenhaus zurückziehen (**5**).

247 ○

Hast du bereits einen Versuch unternommen, eine Falle zu konstruieren oder nicht? Falls nicht, lies Abschnitt **222.** Andernfalls möchtest du keine weitere Zeit damit verschwenden und beschließt, die Folterkammer durch die Treppe im Westen (**137**) oder die Tür im Osten zu verlassen (**87**).

248

Du springst hinüber zur Luke, packst das erste Eisengewicht. Das Metallstück scheint dir unvorstellbar schwer zu sein, aber die Angst lässt dich alle Kräfte mobilisieren. Lege eine KK-Probe –2 ab. Ist sie gelungen (**17**) oder misslungen (**214**)?

249

Du schaust dich kurz im Weinkeller um – aber du findest keine Flasche, in die du Wein füllen könntest. Zwei zerbrochene Flaschenhälse dürften dir kaum weiterhelfen. Außerdem fällt dir ein, dass das Abfüllen von Wein ohne Trichter nicht leicht sein dürfte. Du gibst dein Unterfangen schnell auf und überlegst dir, ob du wenigstens einen Schluck Wein probieren (**110**) oder ihn lieber in Ruhe weiterreifen lassen möchtest (**146**). Vielleicht hast du aber auch noch eine ganz andere Idee – und zudem das **C** auf dem Spielprotokoll markiert und das **D** nicht. In diesem Fall kannst du Abschnitt **286** aufschlagen, wenn du möchtest.

250

Systematisch drückst du den gesamten Rand der Holzscheibe ab, aber es passiert nichts. Möchtest du auch die Mitte der Holzscheibe drücken (**304**) oder lieber die umgebene Wand untersuchen (**164**)? Vielleicht hast du aber auch auf weitere Untersuchungen keine Lust mehr und kehrst stattdessen lieber in den L-förmigen Gang zurück (**277**).

251

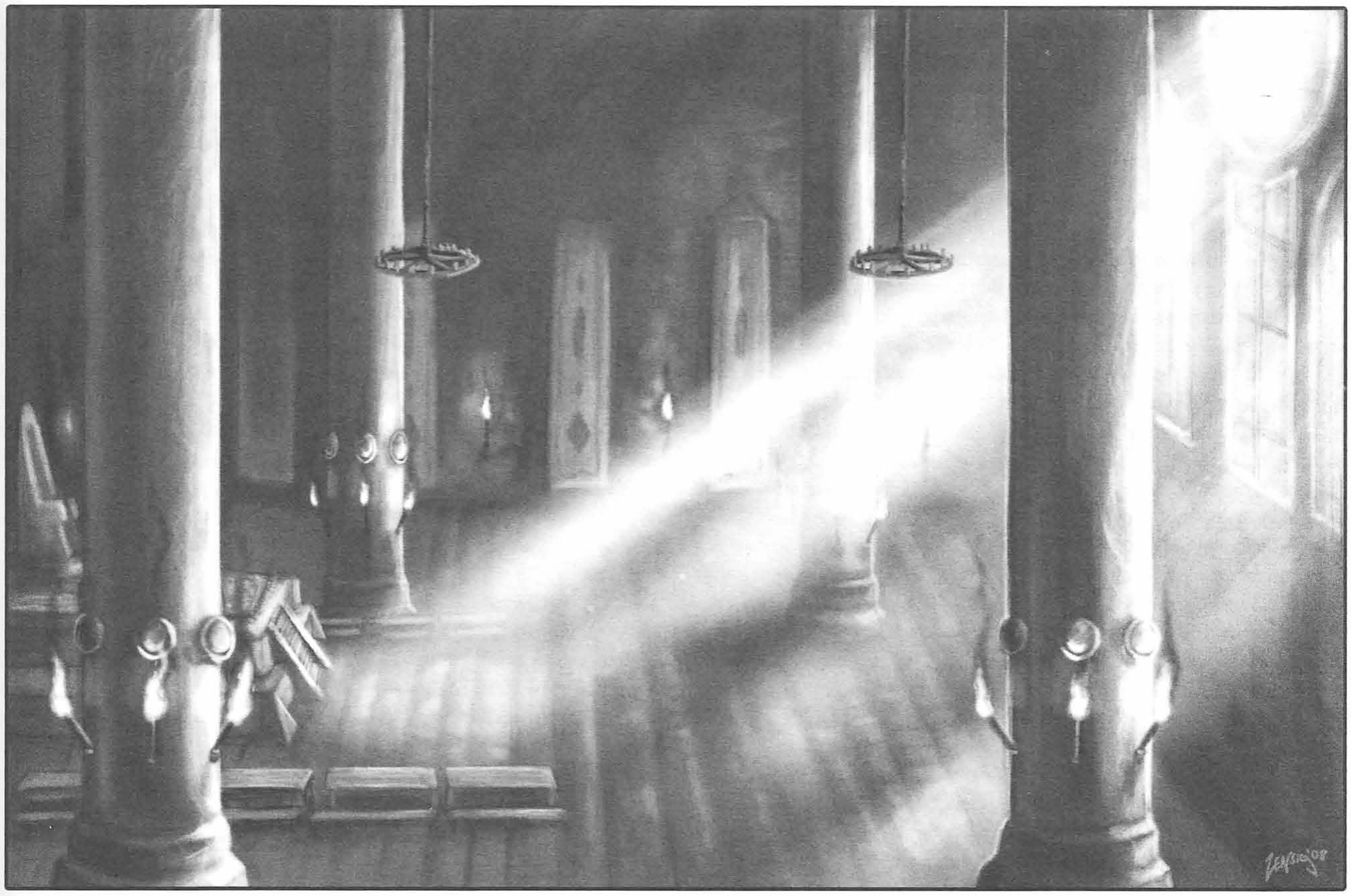
Plötzlich entdeckst du im Nordosten eine dichte Rauchfahne aufsteigen. Dir wird klamm ums Herz, dort entdeckst du eine größere Lichtung. Du weißt nicht genau, warum sich Entsetzen in dir breit macht, deine Glieder lähmt, aber du fühlst ein flaues Gefühl im Magen, Trauer und Angst steigen in dir auf. Du hältst einen Moment inne, versuchst dich zu sammeln, die Beklommenheit zu verdrängen.
Dann überlegst du, ob du weiter nach oben gehen willst, wo du den traurigen Sänger vermutest (**209**), oder der Treppe lieber wieder nach unten folgen möchtest (**142**). Vielleicht möchtest du aber auch die Außenseite des Turmes als Fluchtweg benutzen (**180**).

252

Drohend ragt der Turm hinter dem Baum auf. Die Schießscharten bieten einem Schützen eine ausgezeichnete Gelegenheit, die fast zwanzig Schritt lange Distanz zwischen dem Baum und dem Turmeingang im Blick zu behalten, ohne selbst gesehen zu werden. Ohne Deckung auf dem matschigen Grund scheint es dir eine wahrhaft mutige Tat zu sein, einen Frontalangriff zu wagen. Doch liegen Kühnheit und Wahnsinn nicht dicht beieinander? Willst du es wagen, zum Turm zu laufen (**64**), oder ziehst du dich lieber zurück? Du könntest zum Haus im Osten (**130**) oder der Hausecke im Südosten (**213**) laufen oder noch etwas länger in Deckung bleiben, um dir die Steinplatten genauer anzuschauen (**91**).

253

Sorgenvoll drückst du dich an die Hausecke, spürst den harten Fels in deinem Rücken. Dicke Regentropfen klatschen dir ins Gesicht, sammeln sich, laufen auf dem Rücken deiner Nase herab. Vorsichtig schaust du um die Ecke.
Der Innenhof wird nur schwach durch das volle Madamal beleuchtet, dessen Schein kaum durch die Wolkendecke dringt. Trotzdem kannst du deutlich wild wuchernde Sträucher erkennen, ein paar aufrecht stehende Steinplatten und vor allem einen schwarzen, weit ausladenden, aber nicht besonders hoch gewachsenen Baum, der blattlos mitten im Hof steht. Dahinter erheben sich gut sechs Schritt hohe, zinnenbewehrte Mauern, die durch einen zum Teil zerstörten Wehrgang verteidigt werden können. Überall liegen Trümmer herum, so manche Zinne befindet sich nicht mehr auf der Mauerkrone. Im Westen laufen die Mauern spitz aufeinander zu. Dort, wo sie sich treffen würden, befindet sich ein geschlossener Rundturm, der nur wenig höher ist und auf dem ein löchriges Spitzdach thront. In seiner dem Hof zugewandten Seite befindet sich eine stählerne Zugangstür, darüber befinden sich mehrere Schießscharten. Zwar schließt die Mauer im Norden direkt an das Haus an, du kannst aber eine Öffnung in der Hauswand ausmachen.
Möchtest du dich zurückziehen (**111**), an der Hauswand entlang zur Maueröffnung rennen (**78**) oder lieber den Garten durchqueren und dir den Turm genauer anschauen (**140**)?



K254

Auf vier gewaltigen Säulen thront die wohl 6 Schritt hohe Decke einer riesigen Halle, die gut und gerne 10 mal 20 Schritt messen mag. Die Decke, die Wände und der Boden bestehen aus dunklem Mauerwerk, an Fuhrwerksräder erinnernde Deckenleuchter hängen herab, unzählige Fackelhalter sind an den Wänden zu erkennen. Und doch wird der Raum nur spärlich durch vier gewaltige Butzenglasfenster in der Ostwand erhellt, die allesamt erst zwei Schritt über dem Boden ansetzen und jeweils drei Schritt hoch sind. Mitten vor der Westwand entdeckst du auf einem steinernen Podest einen gewaltigen Thron, an den Seiten befinden sich vier lange Holztische und doppelt so viele Holzbänke. Dieser Raum muss einst einem Herrscher als Thronsaal gedient haben.
Wenn du möchtest, kannst du dir den Thron genauer anschauen (284) oder im ansonsten leeren Raum nach auffälligen Spuren suchen (121). Andernfalls kannst du den Saal auch schnellen Schrittes wieder verlassen. Im Norden führt eine Wendeltreppe in das Kellergeschoss (62), im Osten befindet sich eine gewaltige Doppeltür, die vor das Gebäude führt (53). Im Süden führen zwei breite Türen aus dem Saal hinaus, wobei du dich zwischen der südöstlichen (152) und der südwestlichen (87) entscheiden müsstest. Links und rechts vom Thron führen zwei Durchgänge in ein Treppenhaus (5), ganz im Norden (223) und Süden (307) der Westwand befinden sich zwei weitere Türen.

255

Plötzlich wird dir ein weiterer Laut bewusst, ein leises Flüstern, ein kindliches Lied, gesungen von einer klaren, traurigen Stimme:

"In hölzernen Kammern,
sorgen düst're Fratzen
für wimmerndes Jammern
und ängstliches Kratzen.

Doch drückst du sie nieder
mit all deiner Kraft,
dann weinen sie wieder
ohne Tränensaft.

Ob Abend, ob Morgen,
nun geben sie preis,
was lang' war verborgen,
seit er ist ein Greis.

Wag' dich ins Grabe
gar mutig hinein,
folge dem Pfade
im heiligen Schein."

Dann ist ein lautes Schluchzen zu hören – und die Stimme trägt das Lied erneut vor. Nur wo mag der Gesang herkommen? Vermutlich wirst du in den oberen Stockwerken suchen müssen (38). Oder ist dir das Ganze so unheimlich, dass du den Turm lieber sofort wieder verlässt (165)?

K256 ○

Du befindest dich in einem schmalen Gang, keinen halben Schritt hoch und auch kaum breiter. Der Tunnel verläuft in Nord-Süd-Richtung, er wurde nicht vermauert. Nur ab und an stützen ein paar Holzbalken das Erdreich ab. Wenn du zum ersten Mal hier bist, kreuze den Abschnitt an und gehe weiter zu Abschnitt (114), andernfalls kannst du dich entscheiden, ob du nach Süden (176) oder Norden (299) kriechen möchtest.

Der Kreis neben der Zahl sollte leer sein. Falls du oder einer deiner Freunde das Abenteuer schon einmal gespielt habt, solltest du zunächst alle angekreuzten Kreise hinter Abschnitten wegradieren. Immer wenn du einen Abschnitt mit einem Kreis erreichst, machst du ein Kreuz in dem Kreis, falls noch kein Kreuz gemacht wurde. Dadurch weist du, dass du hier zum ersten Mal vorbeikommst, und einen bestimmten Abschnitt (hier den Abschnitt 114) aufsuchen

musst. Wenn du später erneut hier vorbeikommst, erkennst du es am angekreuzten Kreis und hast die Wahl, nach Norden oder Süden zu kriechen. Benutze zum Ankreuzen immer einen Bleistift, damit du die Kreise beim nächsten Abenteuerdurchlauf wegradieren kannst.

257 A

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch Alrike ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die kräftigere Frau wehrt sich so gut sie kann, aber während Alrike fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Weder Alrike noch du könnt irgendetwas für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch dann zögerst du verwundert. Der Ork mit dem verfilzten Zopf hebt seinen gewaltigen Morgenstern und stellt sich wütend in den Weg des ergrauten Ritters: "Dairon – du und dein dreckig' Pack hab' uns verrat'! Stirb!"
Mit verkniffenem Gesicht holt der Ork zu einem kräftigen Hieb aus, den der Mann nur mit Mühe parieren kann. Für einen kurzen Moment halten alle am Kampf Beteiligten inne. Während der Körper der älteren Frau blutend zusammensackt, beobachten Orks und Soldaten den Kampf ihrer Anführer – bevor sie beginnen, sich aufeinander zu stürzen. Eure Chance zur Flucht ist gekommen (**131**)!

257 B

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch Bradwinja ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die jüngere Frau wehrt sich verzweifelt, aber während Bradwinja fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Weder Bradwinja noch du könnt irgendetwas für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch dann zögerst du verwundert. Der Ork mit dem verfilzten Zopf hebt seinen gewaltigen Morgenstern und stellt sich wütend in den Weg des ergrauten Ritters: "Dairon – du und dein dreckig' Pack hab' uns verrat'! Stirb!"
Mit verkniffenem Gesicht holt der Ork zu einem kräftigen Hieb aus, den der Mann nur mit Mühe parieren kann. Für einen kurzen Moment halten alle am Kampf Beteiligten inne. Während der Körper der jüngeren Frau blutend zusammensackt, beobachten Orks und Soldaten den Kampf ihrer Anführer – bevor sie beginnen, sich aufeinander zu stürzen. Eure Chance zur Flucht ist gekommen (**131**)!

257 C

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch die jüngere Frau ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die kräftigere Frau wehrt sich so gut sie kann, aber während die eine fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Du kannst nichts mehr für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch dann zögerst du verwundert. Der Ork mit dem verfilzten Zopf hebt seinen gewaltigen Morgenstern und stellt sich wütend in den Weg des ergrauten Ritters: "Dairon – du und dein dreckig' Pack hab' uns verrat'! Stirb!"
Mit verkniffenem Gesicht holt der Ork zu einem kräftigen Hieb aus, den der Mann nur mit Mühe parieren kann. Für einen kurzen Moment halten alle am Kampf Beteiligten inne. Während der Körper der älteren Frau blutend zusammensackt, beobachten Orks und Soldaten den Kampf ihrer Anführer – bevor sie beginnen, sich aufeinander zu stürzen. Eure Chance zur Flucht ist gekommen (**131**)!

258

Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe ab. Ist sie dir gelungen (**122**) oder nicht (**30**)?

259

Du kannst die vermeintliche Sicherheit der Küche dazu nutzen, dich eine Weile lang ruhig zu verhalten und Atem zu holen (**73**). Ansonsten bietet der Raum nichts Interessantes außer angelaufenen Löffeln und mit Rost überzogenen Töpfen. Wenn du den Raum verlassen willst, kannst du dies in Richtung Thronsaal durch die Tür in der Nordwand tun (**254**) oder durch eine angelehnte Tür in der Südwand (**224**).

260

Du keuchst nach Luft, der Aufprall hat dir das Atmen schwer gemacht. Deine Gefährtin hilft dir auf – mit viel Glück hast du keine Brüche erlitten. Du lehnst dich vornüber, holst tief Luft, versuchst ruhig zu atmen und überlegst, was du nun tun möchtest. Du könntest einen weiteren Versuch unternehmen, nach oben zu klettern (**55**), oder die Tür näher in Augenschein nehmen (**119**). Als Alternative bliebe dir aber auch noch, dich in den Innenhof zurückzuziehen (**203**).

261 A C

Die Tür springt auf. Drei riesige Hunde stürzen heraus, reißen dich fast von den Beinen. Sie laufen einen weiten Bogen im Thronsaal, dann bleiben sie stehen, verharren kurz. Du kannst ihre mit struppigem Fell bedeckten Muskeln nur erahnen, aber die durchdringenden, gelb leuchtenden Augen und die mit Speichel bedeckten Reißzähne geben dir die Gewissheit, dass du von diesen Tieren nicht gejagt werden willst. Noch immer funkeln sie dich durchdringend an, dann rennen sie auf dich zu und greifen an.

Drei orkische Kampfhunde

Biss:	**INI** 10+1W6		**AT** 13	**PA** 6	**TP** 1W6+3	**DK** H
LeP 24	**RS** 2	**AuP** 60	**WS** 5	**GS** 11	**MR** 2	

Wenn du die drei Hunde töten konntest, geht es bei Abschnitt **175** weiter. Wenn du aber von den Hunden getötet wurdest, bleibt dir nur Abschnitt 2.

261 B

Die Tür springt auf. Drei riesige Hunde stürzen heraus, reißen dich fast von den Beinen. Sie laufen einen weiten Bogen im Thronsaal, dann bleiben sie stehen, verharren kurz. Du kannst ihre mit struppigem Fell bedeckten Muskeln nur erahnen, aber die durchdringenden, gelb leuchtenden Augen und die mit Speichel bedeckten Reißzähne geben dir die Gewissheit, dass du von diesen Tieren nicht gejagt werden willst. Noch immer funkeln sie dich durchdringend an, dann rennen sie auf dich zu und greifen an. Bradwinja zieht ihre Waffe hoch und erwischt den ersten Hund schon beim ersten Streich an der Kehle. Das Tier bricht röchelnd zusammen. Die beiden anderen Tiere zeigen sich davon unbeeindruckt – aber wenigstens steht dir nur noch ein Hund gegenüber, der andere greift deine Gefährtin an.

Orkischer Kampfhund

Biss:	**INI** 10+1W6		**AT** 13	**PA** 6	**TP** 1W6+3	**DK** H
LeP 24	**RS** 2	**AuP** 60	**WS** 5	**GS** 11	**MR** 2	

Wenn du den Hund töten konntest, geht es bei Abschnitt **175** weiter. Wenn du aber vorher getötet wurdest, bleibt dir nur Abschnitt **2**.

K 262

Hier oben ist es sehr zugig, der Wind pfeift kalt durch die Schießscharten und die beiden Öffnungen zu den Wehrgängen, die aber leider nicht mehr begehbar sind, weil die Holzplanken eingestürzt sind. Neben dem To-

ten befindet sich hier oben nur noch ein wackliger Hocker, dafür erhältst du durch die Schießscharten einen guten Überblick über das Gelände. Durch die beiden Öffnungen im Westen kannst du den Fluss erkennen, der die Insel umspült, auf der die Burg errichtet wurde. Die Wände sind glatt und steil, eine Kletterpartie verbietet sich in Kombination mit dem nicht mehr vorhandenen Wehrgang damit. Ein Sprung verbietet sich auch auf Grund der zahlreichen Feldbrocken, die du im Wasser gut erkennen kannst. Besonders ärgerlich ist das, weil an den Flussufern ein dicht bewachsener Wald anschließt, der hervorragende Verstecke und damit auch Fluchtchancen bieten würde. Im Osten kannst du den Hof von oben einsehen, den mit Vögel dicht besetzten Baum, die Büsche und das dahinter anschließende Haus – oder besser gesagt das, was davon übrig ist. Das Erdgeschoss existiert noch in Gänze, vom ersten Stockwerk existiert nur noch der nördliche Teil, der südliche ist mit Trümmern übersät.
Du genießt für einen kurzen Augenblick die Stille, dann steigst du die Treppe hinunter – du musst einen anderen Fluchtweg suchen. Du berichtest deiner Gefährtin vom oberen Turmteil und der Sackgasse, als die er sich entpuppt hat. Du atmest tief ein und aus, dann reißt ihr die Tür auf und rennt so schnell ihr könnt zum Baum zurück, um dort hinter den Steinen in Deckung zu gehen (9).

263

Du lässt dich von deiner Gefährtin mitziehen. Einen Blick zurück wagst du nicht, aber das Flehen der beiden Zurückgebliebenen wird dich wohl ewig verfolgen (176).

264

Es gelingt dir tatsächlich, den Schlüssel zu angeln, auch wenn der Schürhaken sehr schwer ist und dir fast aus der schwitzenden Hand gerutscht ist. Verstaue ihn sorgfältig und kreuze das **K** auf dem Spielprotokoll an. Dann gehst du die Treppe wieder hinauf in die Folterkammer (191).

265

Ohne lange zu überlegen, reißt du deine Waffe hoch und schlägst in die Dunkelheit. Würfle eine Attacke. Gelungen (169) oder nicht (74)?

266 A

Möglichst leise schiebst du Tür auf, krabbelst geduckt in den dahinter liegenden Raum. Vermutlich diente die quadratische Kammer früher als Wachstube, ein umgestoßener Tisch steht mitten im Raum, darum verteilt liegen die Reste mehrerer Schemel. An der Wand kannst du Halterungen von Stangenwaffen ausfindig machen, auf der gegenüberliegenden Seite – zu deiner Linken – befindet sich eine vernagelte Fensteröffnung.
Durch einen Spalt kannst du in den Hof blicken. Dort stehen mehrere Orks und Soldaten, soweit du erkennen kannst zusammen mehr als ein Dutzend. In ihre Mitte liegen zwei zusammengekrümmte Frauen – Alrike und die kräftige der beiden im Gefängnis zurückgelassenen.
Viel mehr kannst du nicht erkennen, zwei kräftige Körper verdecken dir immer wieder die Sicht. Der eine gehört einem kräftigen Ork mit verfilzten Zöpfen, der andere einem hoch aufgeschossenen Ritter, von dem du dank des langen Kettenhemdes nur die grauen Haare erkennen kannst: "Thairogh, wir sollten zu Ende bringen, was wir begonnen haben. Wenn die Gefangenen tot sind, ziehen wir von hier weiter."
Du schrickst zusammen. Entweder bist du dazu verdammt, einen letzten, hoffnungslosen Angriff zu starten (193), oder du wirst von deiner Deckung aus mit ansehen müssen, wie die Gefangenen getötet werden (34).

266 B

Möglichst leise schiebst du Tür auf, krabbelst geduckt in den dahinter liegenden Raum. Vermutlich diente die quadratische Kammer früher als Wachstube, ein umgestoßener Tisch steht mitten im Raum, darum verteilt liegen die Reste mehrerer Schemel. An der Wand kannst du Halterungen von Stangenwaffen ausfindig machen, auf der gegenüberliegenden Seite – zu deiner Linken – befindet sich eine vernagelte Fensteröffnung.
Durch einen Spalt kannst du in den Hof blicken. Dort stehen mehrere Orks und Soldaten, soweit du erkennen kannst zusammen mehr als ein Dutzend. In ihre Mitte liegt eine zusammengekrümmte Frau – die apathisch Wirkende aus dem Gefängnis.
Viel mehr kannst du nicht erkennen, zwei kräftige Körper verdecken dir immer wieder die Sicht. Der eine gehört einem kräftigen Ork mit verfilzten Zöpfen, der andere einem hoch aufgeschossenen Ritter, von dem du dank des langen Kettenhemdes nur die grauen Haare erkennen kannst: "Thairogh, wir sollten zu Ende bringen, was wir begonnen haben. Wenn die Gefangenen tot sind, ziehen wir von hier weiter."
Dann tritt eine dir bekannte Person hinzu – Bradwinja. "Du hast gut daran getan, dich unserer zu besinnen und deine Zweifel aufzugeben", lobt der ergraute Ritter. Sie hätte dich also verraten!
Entsetzt stellst du fest, dass du entweder dazu verdammt bist, einen letzten, hoffnungslosen Angriff zu starten (193), oder du wirst von deiner Deckung aus mit ansehen müssen, wie Bradwinja die Gefangene tötet (34).

266 C

Möglichst leise schiebst du die Tür auf, krabbelst geduckt in den dahinter liegenden Raum. Vermutlich diente die quadratische Kammer früher als Wachstube, ein umgestoßener Tisch steht mitten im Raum, darum verteilt liegen die Reste mehrerer Schemel. An der Wand kannst du Halterungen von Stangenwaffen ausfindig machen, auf der gegenüberliegenden Seite – zu deiner Linken – befindet sich eine vernagelte Fensteröffnung.
Durch einen Spalt kannst du in den Hof blicken. Dort stehen mehrere Orks und Soldaten, soweit du erkennen kannst zusammen mehr als ein Dutzend. In ihre Mitte liegen zwei zusammengekrümmte Frauen – die beiden, die du im Gefängnis zurückgelassen hast.
Entsetzt stellst du fest, dass der Weg durch die andere Tür in dein Verderben geführt hätte. Doch wie konnte Caldre von dort kommen, ohne den Orks begegnet zu sein … Die Erkenntnis reift schnell in dir – sie hat dich verraten.
Ein lauter Schrei Caldres reißt dich aus deinen Gedanken. Entsetzt wendest du dich zu Caldre, willst ihr deine Hände auf den Mund pressen, aber sie reißt sich los. Dann fliegt hinter dir die Tür auf, ein kräftiger Schlag auf deinen Hinterkopf lässt dich das Bewusstsein verlieren.
Wieder weckt dich der platschende Regen auf deinem Kopf, aber diesmal scheint nicht viel Zeit vergangen zu sein. Du kniest in einer riesigen Pfütze auf einem hoch ummauerten Hof, ein leises Stöhnen entfährt deinen Lippen. Aus den Augenwinkeln erkennst du das Torhaus im Süden, das Nebengebäude im Osten und das untertunnelte Quergebäude im Norden. Im Westen befindet sich eine gut sechs Schritt hohe Mauer. Etwa einen Schritt von dir entfernt liegen deine Sachen im Dreck, deine Waffe obenauf.
Um dich herum stehen mehrere Beinpaare, manche von Orks, andere von menschlichen Soldaten. Die Gruppen scheinen sich miteinander arrangiert zu haben. Besonders auffällig sind der riesige Ork mit dem verfilzten Zopf im Haupthaar und einem riesigen Morgenstern in der Hand sowie ein stattlicher Ritter, dessen ergrautes Haar ihm eine einnehmende Würde verleiht. Aus seinen blitzenden Augen spricht aber eine erschreckende Kühle, mit steinerner Miene mustert er dich. Neben ihm entdeckst du die Caldre, die dich übertrieben mitleidig anschaut. Diese falsche Schlange! Ihre Lippen lassen ein kaltes Lächeln erkennen, als sie ihre Arme um die Hüften des Ritters legt und sich an ihn schmiegt.
Neben dir im Dreck liegen die beiden anderen Frauen, die du das letzte Mal im Zellentrakt gesehen hast. Die beiden haben unzählige blaue Flecken und Blutergüsse am ganzen Körper, die zierlichere der beiden wirkt abwesend, so als habe sie die Welt um sich herum aus ihrem Kopf verbannt, in den Augen der kräftigeren erkennst du ein wütendes Funkeln.
Der Rittersmann scheint zufrieden zu sein: "Dann haben wir jetzt also alle Gefangenen zusammen, Thairogh!"
Gönnst du ihm den Erfolg und ergibst dich vorerst in dein Schicksal (99) oder rappelst du dich ein letztes Mal auf, um dich nicht kampflos ergeben zu müssen (182)?

267

Angewidert nimmst du die Kammer näher in Augenschein – aber du kannst auch nach noch so gründlicher Suche nichts Interessantes finden. Möchtest du dir noch ein Stück vom Schimmelpilz abschneiden (89) oder lieber so schnell wie möglich in die Küche zurückkehren (152)?

268

Du nimmst einen beherzten Schluck zu dir – und musst feststellen, wie widerlich Wein doch schmecken kann, wenn man einen riesigen Schimmelpilz hineingeworfen hat. Auf deiner Zunge spürst du ein pelziges Stück des Pilzes, merkst, wie es mit dem Wein deine Kehle hinunter läuft … und musst unweigerlich würgen. Dein Magen verkrampft sich, Magensäure schießt empor. Was auch immer du für einen Pilz in den Wein getunkt hast – dir wird schlecht und das auch noch überraschend schnell. Du fasst dir vor den Bauch, deine Muskeln verkrampfen sich, du kannst kaum einen Schritt vor den nächsten setzen.
Nur noch wenig um dich herum nimmst du wahr: Deine Begleiterin hilft dir in das hohle Fass, wimmernd wirst du hindurchgeschoben, du erbrichst dich, einmal, zweimal. Dein Bauch schmerzt. Es dauert eine ganze Weile, bis es dir besser geht.
Notiere dir das Verstreichen von 3 Spielrunden, zudem hat dich das Erbrechen so geschwächt, dass du in den nächsten 4 Spielrunden deine KK um 2 Punkte reduzieren musst. Wenigstens befindest du dich in relativer Sicherheit bei Abschnitt 277.

269 A

Vorsichtig holst du das alte Pergament, das du in der alten Bibliothek gefunden hast, aus deiner Tasche. Der Geist streckt seine zitternde Hand danach aus, aber sie gleitet durch das Blatt, ohne es fassen zu können. Vorsichtig faltest du es auseinander und zeigst dem Geist die Einträge der alten Burgherrin. So erfährt er von seiner Flucht, seiner Rückkehr und seinem Selbstmord – aber auch von den Machenschaften des Burgherrn, vom Bündnis mit den Orks und dem Verrat an ihm. Du beobachtest den untoten Ritter aus den Augenwinkeln, siehst, wie er gebannt das Pergament liest, Tränen an seinen Wangen hinunterlaufen, er sich erschrocken die Hände vor den Mund hält und dann immer blasser wird.
Nachdem er zu Ende gelesen hat, wischt er sich die Tränen aus den Augen und bedankt sich bei euch: "Ihr habt mir einen großen Dienst erwiesen, den ich Euch nie werde vergelten können – Ihr habt mir gezeigt, dass nicht ich es war, der Schuld auf sich geladen hat. Zum ersten Mal seit Jahrzehnten fühle ich mich befreit."
Dann hält der Geist kurz inne, er ist nun fast vollständig durchscheinend: "Hört ihr das Rauschen *seiner* Schwingen – könnt ihr *ihn* hören? Er holt mich – endlich, nach so langer Zeit. Mir bleibt nicht mehr viel Zeit. Nehmt den Schlüssel aus dieser Truhe. Er führt Euch zu meiner Kammer. Vielleicht findet Ihr dort etwas, was für Euch von Wert sein mag. Lebt wohl – ich werde *ihm* von Eurer Güte berichten." Dann löst sich der Geist endgültig auf.
Es herrscht eine andächtige Stille, für einen Moment nimmst du weder das Rauschen des Windes noch das Prasseln des Regens war. Du fühlst dich ergriffen, fühlst dich glücklich, bist zufrieden – und das in diesem Gemäuer, umgeben von Orks, die euch noch immer jagen.
Eifrig schnappst du dir den Schlüssel aus der unverschlossenen Truhe, dann verlässt du diesen Ort, noch einmal kurz an den Ritter denkend, der für seine Ideale gestorben ist und für sie eine unvorstellbare Zeit gelitten hat.
Mit schnellen Schritten eilt ihr den Turm hinunter. Schließlich erreicht ihr das Erdgeschoss. Dort öffnest du die Tür zum Innenhof einen Spalt breit, siehst aber keinen Gegner auf dem Hof patrouillieren. Mit schnellen Schritten rennt ihr hinüber zur Eiche, wo ihr euch hinter einem Busch versteckt.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde, kreuze das **H** auf dem Spielprotokoll an und fahre bei Abschnitt **100** fort.

269 B C

Vorsichtig holst du das alte Pergament, das du in der alten Bibliothek gefunden hast, aus deiner Tasche. Der Geist streckt seine zitternde Hand danach aus, aber sie gleitet durch das Blatt, ohne es fassen zu können. Vorsichtig faltest du es auseinander und zeigst dem Geist die Einträge der alten Burgherrin. So hört er von seiner Flucht, seiner Rückkehr und seinem Selbstmord – aber auch von den Machenschaften des Burgherrn, vom Bündnis mit den Orks und dem Verrat an ihm. Du beobachtest den untoten Ritter aus den Augenwinkeln, siehst, wie er gebannt das Pergament liest, Tränen an seinen Wangen hinunterlaufen, er sich erschrocken die Hände vor den Mund hält und dann immer blasser wird.
Nachdem er zu Ende gelesen hat, wischt er sich die Tränen aus den Augen und bedankt sich bei dir: "Ihr habt mir einen großen Dienst erwiesen, den ich Euch nie werde vergelten können – Ihr habt mir gezeigt, dass nicht ich es war, der Schuld auf sich geladen hat. Zum ersten Mal seit Jahrzehnten fühle ich mich befreit."
Dann hält der Geist kurz inne, er ist nun fast vollständig durchscheinend: "Hört Ihr das Rauschen *seiner* Schwingen – könnt Ihr *ihn* hören? Er holt mich – endlich, nach so langer Zeit. Mir bleibt nicht mehr viel Zeit. Nehmt den Schlüssel aus dieser Truhe. Er führt Euch zu meiner Kammer. Vielleicht findet Ihr dort etwas, was für Euch von Wert sein mag. Lebt wohl – ich werde *ihm* von Eurer Güte berichten." Dann löst sich der Geist endgültig auf.
Es herrscht eine andächtige Stille, für einen Moment nimmst du weder das Rauschen des Windes noch das Prasseln des Regens war. Du fühlst dich ergriffen, fühlst dich glücklich, bist zufrieden – und das in diesem Gemäuer, umgeben von Orks, die euch noch immer jagen.
Eifrig schnappst du dir den Schlüssel aus der unverschlossenen Truhe, dann verlässt du diesen Ort, noch einmal kurz an den Ritter denkend, der für seine Ideale gestorben ist und für sie eine unvorstellbare Zeit gelitten hat.
Mit schnellen Schritten eilst du den Turm hinunter. Im Erdgeschoss angekommen, berichtest du deiner Gefährtin, was geschehen ist. Dann öffnest du die Tür zum Innenhof einen Spalt breit, siehst aber keinen Gegner auf dem Hof patrouillieren. Mit schnellen Schritten rennt ihr hinüber zur Eiche, wo ihr euch hinter einem Busch versteckt.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde, kreuze das **H** auf dem Spielprotokoll an und fahre bei Abschnitt **100** fort.

270 A

Unwillkürlich musst du an das Lied des Geistes denken. „In hölzernen Kammern sorgen düst're Fratzen", lässt dich erschaudern, sobald du an die Holztüren zu allen Seiten und die Gesichter über dem Schrank denkst. „Doch drückst du sie nieder mit all deiner Kraft." Was hast du zu verlieren? Du öffnest die Schranktüren, trittst auf die Kante und stützt dich mit der linken Hand ab, während du mit der rechten auf die erste Fratze drückst. Nichts passiert! Du drückst einen anderen Holzkopf – und dieser gibt tatsächlich nach.
Die hintere Schrankwand im Norden hebt sich, du spürst einen kräftigen Windzug, hörst den Wind heulend pfeifen. „Dann weinen sie wieder ohne Tränensaft." Du schaust durch die Öffnung, die du problemlos durchqueren könntest. Dahinter befindet sich ein etwa einen Schritt im Quadrat messender, gemauerter Schacht, der steil nach oben bis ins Dachgeschoss zu führen scheint. Vier schwerere Eisenketten hängen hier, Steigeisen befinden sich in der Ostwand. "Nun geben sie preis, was lang' war verborgen." Wie viel Wahrheit doch in alten Sagen, Erzählungen und Liedern stecken kann! "Wag' dich ins Grabe gar mutig hinein, folge dem Pfade im heiligen Schein." Was bleibt euch anderes übrig?
Aufgeregt krabbelst du durch den Schrank, ziehst Alrike hinter dir her. Leise raunst du ihr zu: "Schließe die Schranktüren, damit sie uns nicht finden!" Aber Alrike schaut dich nur apathisch an. Du lehnst dich über sie, schließt die Türen, streifst ihr dabei über die Stirn. Kalter Schweiß perlt von ihrer Haut. Du schaust sie im Lichtschein näher an – ihre Pupillen sind geweitet. Du sprichst sie an – aber sie antwortet dir nicht. Noch einmal versuchst du es, aber sie reagiert nicht. Ob sie Angst vor der Dun-

kelheit, dem engen Raum, dem hohen Schacht hat? Du weißt es nicht, aber du musst Alrike hier wegbringen!
Vermutlich kannst du die verriegelte Tür öffnen, wenn du sie von der anderen Seite erreichen kannst – aber dazu musst du erst einmal zur anderen Seite kommen. Dir bleibt keine andere Wahl, du musst vorerst alleine weiterziehen und Alrike später nachholen (**325**).

270 B

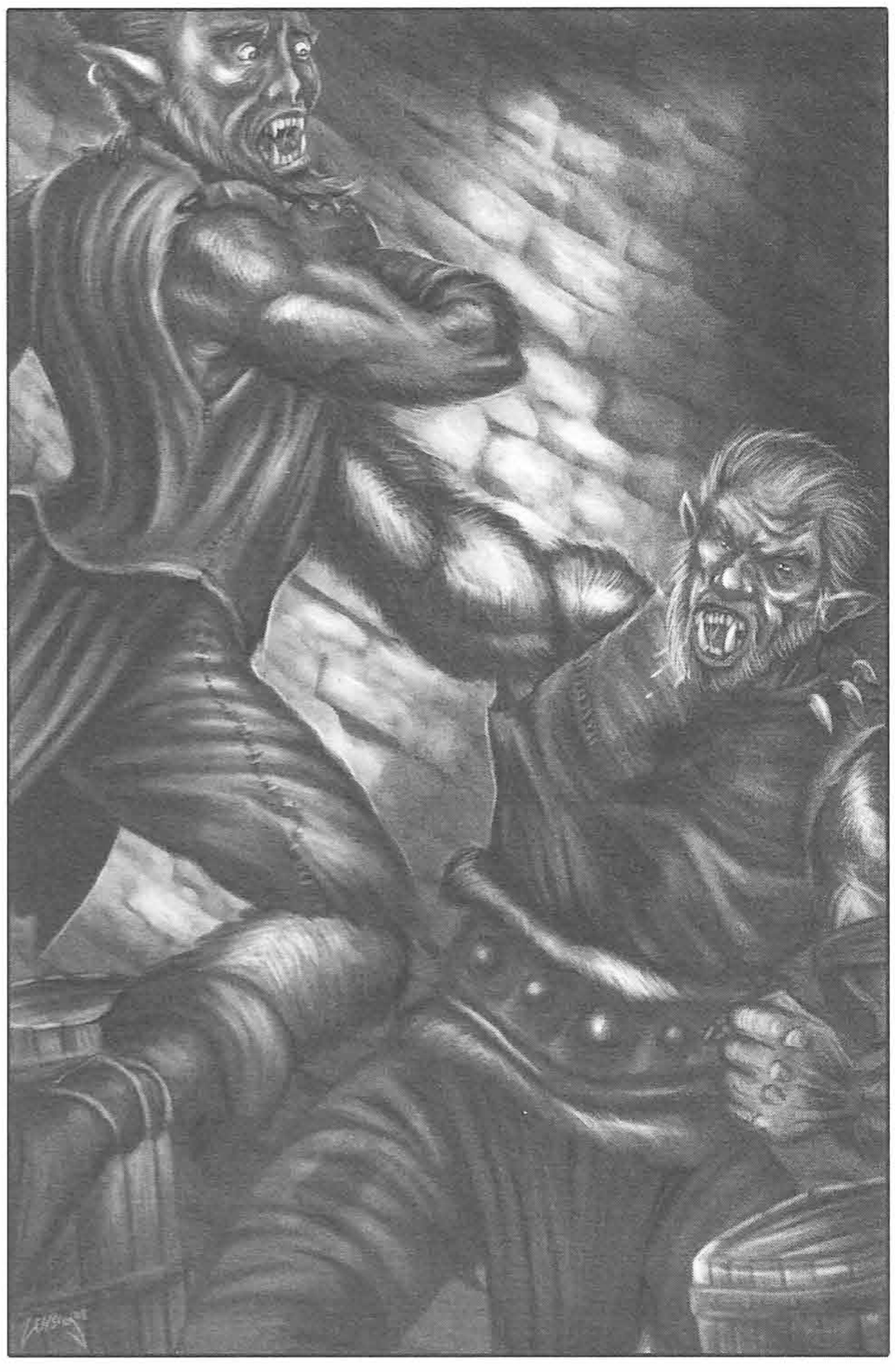
Unwillkürlich musst du an das Lied des Geistes denken. „In hölzernen Kammern sorgen düst're Fratzen", lässt dich erschaudern, sobald du an die Holztüren zu allen Seiten und die Gesichter über dem Schrank denkst. „Doch drückst du sie nieder mit all deiner Kraft." Was hast du zu verlieren? Du öffnest die Schranktüren, trittst auf die Kante und stützt dich mit der linken Hand ab, während du mit der rechten auf die erste Fratze drückst. Nichts passiert! Du drückst einen anderen Holzkopf – und dieser gibt tatsächlich nach.
Die hintere Schrankwand im Norden hebt sich, du spürst einen kräftigen Windzug, hörst den Wind heulend pfeifen. „Dann weinen sie wieder ohne Tränensaft." Du schaust durch die Öffnung, die du problemlos durchqueren könntest. Dahinter befindet sich ein etwa einen Schritt im Quadrat messender, gemauerter Schacht, der steil nach oben bis ins Dachgeschoss zu führen scheint. Vier schwerere Eisenketten hängen hier, Steigeisen befinden sich in der Ostwand. "Nun geben sie preis, was lang' war verborgen." Wie viel Wahrheit doch in alten Sagen, Erzählungen und Liedern stecken kann! "Wag' dich ins Grabe gar mutig hinein, folge dem Pfade im heiligen Schein." Was bleibt euch anderes übrig?
Aufgeregt krabbelst du durch den Schrank, Bradwinja folgt dir, dann schließt sie die Schranktüren, damit euer Fluchtweg nicht entdeckt wird. Beherzt packt deine Begleiterin das erste Steigeisen: "Sollte das unser Weg in die Freiheit sein? Lass es uns herausfinden!"
Du erkennst Tatendurst in ihren Augen, dann zieht sie sich hinauf. Du wartest kurz, dann greifst auch du nach dem ersten Griff. Du schaust hinauf, willst gerade das zweite Steigeisen fassen, da rutscht Bradwinja mit dem Fuß weg, verliert den Halt. Sie rutscht zur Seite, schlägt hart gegen die Wand und lässt los – stürzt – genau auf dich zu. Du springst nach hinten und versuchst sie zu stützen – vergebens. Sie schlägt hart auf, drückt dich an die Wand. Dann bleibt sie benommen liegen. Du rappelst dich auf, schiebst ihren Körper zur Seite.
Auch wenn sie augenscheinlich keine Brüche erlitten hat, muss sie sich doch übergeben. Sie klagt über Schwindel, Kopfschmerzen. Eine weitere Kletterpartie scheidet für Bradwinja damit aus. Aber dennoch musst du sie von hier fortschaffen.
Vermutlich kannst du die verriegelte Tür öffnen, wenn du sie von der anderen Seite erreichen kannst – aber dazu musst du erst einmal zur anderen Seite kommen. Dir bleibt keine andere Wahl, du musst vorerst alleine weiterziehen und Bradwinja später nachholen (**325**).

270 C

Unwillkürlich musst du an das Lied des Geistes denken. „In hölzernen Kammern sorgen düst're Fratzen", lässt dich erschaudern, sobald du an die Holztüren zu allen Seiten und die Gesichter über dem Schrank denkst. „Doch drückst du sie nieder mit all deiner Kraft." Was hast du zu verlieren? Du öffnest die Schranktüren, trittst auf die Kante und stützt dich mit der linken Hand ab, während du mit der rechten auf die erste Fratze drückst. Nichts passiert! Du drückst einen anderen Holzkopf – und dieser gibt tatsächlich nach.
Die hintere Schrankwand im Norden hebt sich, du spürst einen kräftigen Windzug, hörst den Wind heulend pfeifen. „Dann weinen sie wieder ohne Tränensaft." Du schaust durch die Öffnung, die du problemlos durchqueren könntest. Dahinter befindet sich ein etwa einen Schritt im Quadrat messender, gemauerter Schacht, der steil nach oben bis ins Dachgeschoss zu führen scheint. Vier schwerere Eisenketten hängen hier, Steigeisen befinden sich in der Ostwand. "Nun geben sie preis, was lang' war verborgen." Wie viel Wahrheit doch in alten Sagen, Erzählungen und Liedern stecken kann! "Wag' dich ins Grabe gar mutig hinein, folge dem Pfade im heiligen Schein." Was bleibt euch anderes übrig?
Aufgeregt krabbelst du durch den Schrank, ziehst Caldre hinter dir her. Sie folgt dir, schließt die Türen, damit euer Fluchtweg vor euren Verfolgern verborgen bleibt, dann schaut sie skeptisch in den Schacht. Du hast den Eindruck, als würde sie sich vor der Höhe fürchten, redest beruhigend auf sie ein. Dann greifst du nach dem ersten Steigeisen und ziehst dich in die Höhe.
"Folge mir einfach – und sieh' nicht nach unten", rätst du ihr, dann kletterst du weiter. Du ziehst dich noch eine Stufe höher, schaust dich dann um – aber Caldre hockt wie angewurzelt im Schrank. Mit aufgerissenen Augen schaut sie dich an, ihr Körper zittert. Vorsichtig steigst du wieder hinab. Caldres Hände sind kalt, ihre Pupillen sind geweitet. Du hast das Gefühl, dass es keine gute Idee ist, sie zu der Kletterpartie zu zwingen. Noch einmal redest du auf sie ein, aber es fällt ihr schwer, ihre Angst zu überwinden. Schließlich versprichst du ihr, nach einem anderen Weg zu suchen.
Vermutlich kannst du die verriegelte Tür öffnen, wenn du sie von der anderen Seite erreichen kannst – aber dazu musst du erst einmal zur anderen Seite kommen. Dir bleibt keine andere Wahl, du musst vorerst alleine weiterziehen und Caldre später nachholen (**325**).

271

Der größere Ork spuckt den Wein aus, dem kleinen genau ins Gesicht: "Wein schlecht!"
Beide funkeln sich an, dann schlägt der größere Schwarzpelz zu. Du kannst das Brechen des Nasenbeins hören, der größere Ork packt den kleineren am Hals und reißt ihn hoch. Der kleinere ringt verzweifelt nach Luft, während der größere sein Opfer mit Genugtuung betrachtet – bis ihm dieses eine archaische Klinge in den Oberkörper rammt. Der größere Ork schreit entsetzt auf und schleudert er den kleineren Ork schwungvoll auf den Boden und schlägt ihm den Schädel ein. Blut spritzt, dann sinkt der größere Ork kraftlos zu Boden. Die beiden Orks sind tot.



Einen Moment wartest du noch, dann krabbelst du aus deinem Versteck und ziehst die Orks unter die Fässer. Ein eisiger Schauer läuft dir über den Rücken. Du willst weg von hier – und deine Begleiterin ebenfalls. Nur wohin möchtest du dich wenden? Willst du durch das Weinfass krabbeln (**301**) oder lieber die Wendeltreppe benutzen (**62**)? Notiere dir auf jeden Fall das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und kreuze das E auf deinem Spielprotokoll an!

272

In geduckter Haltung preschst du vor, wirfst dich hinter einen abgestorbenen Baumstumpf und robbst im Schutze einer Hecke an der Hauswand entlang. Schließlich erreichst du unbeschadet die Ecke des Gebäudes, hinter der du so schnell du kannst verschwindest (**111**).

273

"Nein, ich bin nicht dieser Jussi", entgegnest du. "Wir sind auf der Flucht vor Orks, die uns …" Lies bei Abschnitt **192** weiter.

274 A C

Schwungvoll reißt du die Tür auf, dann stürmst du mit gezogener Waffe in einen Raum mit unzähligen Regalen, in denen sich alte Dokumente und Bücher stapeln. Dort hocken eine Frau im grünen Wappenrock und ein auffällig vernarbter Ork über einem aufgetürmten Bücherstapel. Die Frau hat einen dicken Folianten auf ihrem Schoß liegen, der Ork blickt verwundert auf und fixiert dich überrascht. Auch die Frau scheint dein Eindringen nicht erwartet zu haben. Ohne abzuwarten, führst du den ersten Schlag aus. Erst dann ertönt ein schriller Schrei der Frau, bevor sie nach einer Axt greift, während der Ork eine dornenverzierte Keule packt. Ein Kampf auf Leben und Tod hat begonnen.

Frau						
Axt:	**INI** 10+1W6		**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W6+4	**DK** N
LeP 22	**RS** 3	**AuP** 33	**WS** 5	**GS** 8	**MR** 4	**BF** 2
Ork						
Keule:	**INI** 10+1W6		**AT** 11	**PA** 10	**TP** 1W6+2	**DK** N
LeP 23	**RS** 2	**AuP** 34	**WS** 6	**GS** 8	**MR** 2	**BF** 3

Die beiden ersten Attacken kannst du verteilt auf die beiden Gegner ausführen, ohne dass diese parieren können. Deine Gefährtin versucht sich während des Kampfes, so gut es geht herauszuhalten. Sie kauert sich ängstlich hinter die Tür und unterstützt dich nur ab und an mit einem warnenden Ruf, wenn dich einer deiner Gegner von hinten angreift.
Der Kampf wird auf Leben und Tod ausgetragen. Trittst du zuerst vor Boron (**2**) oder lässt du den Seelen deiner Gegner den Vortritt (**128**)?

274 B

Schwungvoll reißt du die Tür auf, dann stürmst du mit gezogener Waffe in einen Raum mit unzähligen Regalen, in denen sich alte Dokumente und Bücher stapeln. Dort hocken eine Frau im grünen Wappenrock und ein auffällig vernarbter Ork über einem aufgetürmten Bücherstapel. Die Frau hat einen dicken Folianten auf ihrem Schoß liegen, der Ork blickt verwundert auf und fixiert dich überrascht. Auch die Frau scheint dein Eindringen nicht erwartet zu haben. Ohne abzuwarten, führst du den ersten Schlag aus. Bradwinja ist dir dicht auf den Fersen, auch sie attackiert sofort. Erst dann ertönt ein schriller Schrei der Frau, bevor sie nach einer Axt greift, während der Ork eine dornenverzierte Keule packt. Ein Kampf auf Leben und Tod hat begonnen.

Frau						
Axt:	**INI** 10+1W6		**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W6+4	**DK** N
LeP 22	**RS** 3	**AuP** 33	**WS** 5	**GS** 8	**MR** 4	**BF** 2
Ork						
Keule:	**INI** 10+1W6		**AT** 11	**PA** 10	**TP** 1W6+2	**DK** N
LeP 23	**RS** 2	**AuP** 34	**WS** 6	**GS** 8	**MR** 2	**BF** 3

Du kannst entscheiden, welchen der beiden Gegner du angreifst – Bradwinja attackiert den anderen. Deine beiden ersten Attacken muss dein Gegenüber ohne Möglichkeit zur Parade über sich ergehen lassen. Der Kampf wird auf Leben und Tod ausgetragen. Trittst du zuerst vor Boron (**2**) oder lässt du den Seelen deiner Gegner den Vortritt (**128**)?

K 275 O

Nachdem du dich aus der sicheren Deckung heraus noch einmal vergewissert hast, dass du auch wirklich unbeobachtet bist, läufst du hinüber zu dem alten Fachwerkhaus. Bereits im Laufen erkennst du, dass das meiste Holz faulig und morsch ist, der weiße Putz an vielen Stellen abgeblättert ist und dahinter Risse gut sichtbar sind. Auch dieses Gebäude hat seine besten Zeiten ganz offensichtlich schon hinter sich gebracht.
Schnell schlüpfst du durch die morsche Tür in einen mit Schutt und Staub übersäten Raum. Eine Treppe hat früher ins obere Stockwerk geführt, sie ist aber eingestürzt und hat die Türöffnung zum hinteren Gebäudeteil verschüttet. Die einfachen Holztische und Stühle sind zerbrochen, hier und da findest du noch Scherben irdener Krüge oder rostiges Besteck. Die Zeiten, in denen sich Menschen hier zum gemütlichen Beieinandersein versammelt haben, müssen seit Langem vorbei sein. Willst du dich hier dennoch ausruhen (**115**) oder lieber in den Hof zurückkehren (**165**)?

276

Wie gut ist dein Orkisch? Beträgt dein Sprachtalentwert *Oloarkh* mehr als 3 Punkte (**195**) oder weniger (**79**)?

K 277

Du stehst in einem düsteren Gang und kannst kaum die Hand vor Augen sehen. Zum Glück sind vereinzelte die grünlich leuchtenden Steine in die gemauerten Wände eingelassen worden, so dass du zumindest erkennen kannst, dass der Gang L-förmig ist und eine Tür in den Raum mit der toten Spinne verzweigt (**299**). Du kannst dem Gang nach Norden (**98**) oder nach Osten (**106**) folgen.

278

So schnell du kannst, läufst du weiter, ziehst deine Gefährtin hinter dir her. Die Meute ist dir dicht auf den Fersen – aber ihre Pfeile treffen euch nicht.
Schließlich erreicht ihr das geschlossene Fallgatter. Für einen Moment glaubst du, in eine Sackgasse geraten zu sein, aber dann zieht dich deine Begleiterin zu einem schmalen Durchgang, hinter dem eine steile Treppe beginnt.
Die Wendeltreppe führt dich schier endlos in die Höhe – und dann doch noch in eine kleine Kammer. Eure Gegner sind noch immer dicht hinter euch. In dem Raum befindet sich ein gut ein Schritt langer Hebel, der ein riesiges Zahnrad in der Mitte des Raumes blockiert. Der untere Teil des Zahnrads ist nicht zu sehen, er befindet sich unter dem Fußboden. Doch für den komplexen Mechanismus hast du im Moment kein Auge. Du willst nur weg von hier – und du siehst nur einen Weg: zwei Fenster, die nach Norden zeigen. Ein beherzter Sprung von hier in den Burggraben scheint riskant zu sein – aber der Sprung aus gut sechs Schritt ist die

einzige Möglichkeit, hier noch lebend herauszukommen. Erfolgversprechender als ein Kampf gegen eure Verfolger scheint er dir allemal.
Schnell forderst du deine Gefährtin auf, dir zu folgen, dann zwängst du dich auch schon durch eines der beiden Fenster. Ohne weiter zu überlegen, nimmst du deinen Mut zusammen und wagst den Sprung.
Lege eine Probe auf deine *Körperbeherrschung* ab. Wenn die Probe gelungen ist, darfst du Abschnitt **124** aufschlagen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **160**.

279 A

So sehr du dich auch bemühst – du schaust dich aufmerksam um, lauschst angestrengt –, außer tanzenden Schatten und dem leisen Wehen des Windes hörst du nichts. Alrike schaut dich fragend an, woraufhin du ihr aufmunternd zunickst. Sie setzt zu einem großen Schritt an, doch dann verharrt sie plötzlich. Sie presst ihren Zeigefinger auf die Lippen und horcht aufmerksam Geräuschen zu, die du nicht wahrzunehmen vermagst.
"Ich kann einen von ihnen hören! Er arbeitet … mit Metall. Jetzt läuft er ein Stück … aber er verschwindet auch wieder. Jetzt kann ich ihn wieder beim Arbeiten hören. Wir müssen vorsichtig sein!"
Willst du dich leise durch den Gang schleichen (**43**) oder lieber durch die angelehnte Tür stürmen (**206**)? Da kannst natürlich auch ganz gemächlich in die Kammer laufen und nachsehen, wer dort arbeitet (**144**).

279 B C

So sehr du dich auch bemühst – du schaust dich aufmerksam um, lauschst angestrengt –, außer tanzenden Schatten und dem leisen Wehen des Windes hörst du nichts. Deine Gefährtin schaut dich fragend an, woraufhin du ihr aufmunternd zunickst. Dann macht sie einen beherzten Schritt vorwärts, schiebt sich an dir vorbei in den Gang, wobei ihre Schritte laut auf dem Steinfußboden widerhallen. Kurz darauf hörst du ein Geräusch hinter der angelehnten Tür (**15**).

280 A B

Du hältst deinen Atem an, konzentrierst dich so gut es geht, aber hinter der Tür zu deiner Rechten kannst du außer dem unrhythmischen Klacken von Holz und leisen Prasseln des Regens nichts hören. Hinter der anderen Tür ist das Fallen der Tropfen deutlich lauter, außerdem hörst du mehrere menschliche und orkische Stimmen, die miteinander diskutieren.
Was willst du nun tun? Folgst du dem Gang durch die geradeaus führende Tür (**29**) oder durch die Tür zu deiner Rechten (**266**)?

280 C

Du hältst deinen Atem an, konzentrierst dich so gut es geht, aber hinter der Tür zu deiner Rechten kannst du aus dem unrhythmischen Klacken von Holz und dem leisen Prasseln des Regens nichts hören. Hinter der anderen Tür ist das Fallen der Tropfen deutlich lauter, außerdem hörst du mehrere menschliche und orkische Stimmen, die miteinander diskutieren. Dort wartet der Feind. Aber wie soll er dort hingekommen sein, ohne dass ihm Caldre begegnet ist? Sie müssen sich begegnet sein – und das kann nur bedeuten, dass dich deine Gefährtin angelogen hat, dass sie …
Ein lauter Schrei Caldres reißt dich aus deinen Gedanken. Entsetzt wendest du dich zu Caldre, willst ihr deine Hände auf den Mund pressen, aber sie entzieht sich deinem Griff. Dann fliegt hinter dir die Tür auf, ein kräftiger Schlag auf deinen Hinterkopf lässt dich für einen Moment das Bewusstsein verlieren.
Wieder weckt dich der platschende Regen auf deinem Kopf, aber diesmal scheint nicht viel Zeit vergangen zu sein. Du kniest in einer riesigen Pfütze auf einem hoch ummauerten Hof, ein leises Stöhnen entfährt deinen Lippen. Aus den Augenwinkeln erkennst du das Torhaus im Süden, das Nebengebäude im Osten und das untertunnelte Quergebäude im Norden. Im Westen befindet sich eine gut sechs Schritt hohe Mauer. Etwa einen Schritt von dir entfernt liegen deine Sachen im Dreck, deine Waffe obenauf.
Um dich herum stehen mehrere Beinpaare, manche von Orks, andere von menschlichen Soldaten. Die Gruppen scheinen sich miteinander arrangiert zu haben. Besonders auffällig sind der riesige Ork mit dem verfilzten Zopf im Haupthaar und ein stattlicher Ritter, dessen ergrautes Haar ihm eine einnehmende Würde verleiht. Aus seinen blitzenden Augen spricht aber eine erschreckende Kühle, mit steinerner Miene mustert er dich. Neben ihm entdeckst du Caldre, die dich übertrieben mitleidig anschaut. Diese falsche Schlange! Ihre Lippen lassen ein kaltes Lächeln erkennen, als sie ihre Arme um die Hüften des Ritters legt und sich an ihn schmiegt.
Neben dir im Dreck liegen die beiden anderen Frauen, die du das letzte Mal im Zellentrakt gesehen hast. Die beiden haben unzählige blaue Flecke und Blutergüsse am ganzen Körper, die zierlichere der beiden wirkt abwesend, als habe sie die Welt um sich herum aus ihrem Kopf verbannt, in den Augen der kräftigeren erkennst du ein wütendes Funkeln.
Der Rittersmann scheint zufrieden zu sein: "Dann haben wir jetzt also alle Gefangenen zusammen, Thairogh!"
Gönnst du ihm den Erfolg und ergibst dich vorerst in dein Schicksal (**99**) oder rappelst du dich ein letztes Mal auf, um dich nicht kampflos ergeben zu müssen (**182**)?

281

Mit zitternder Stimme stammelst du eine Ausrede in gebrochenem Orkisch, die den Ork aber leider nicht einmal ansatzweise zu überzeugen scheint. Du hörst laut stampfende Schritte, dann fliegt die angelehnte Tür auf und ein wohlbeleibter, aber sehr wütender Ork schwingt einen riesigen Hammer in deine Richtung (**157**).

282

Zwei mit Muskeln bepackte Orks stürmen die Treppe hinunter. Der eine trägt eine gezackte Klingenwaffe, der andere einen mächtigen Kriegshammer. Was die beiden mit ihren Waffen und deinem Körper anstellen, soll an dieser Stelle nicht weiter beschrieben werden – das Abenteuer ist für deinen Helden beendet. *ENDE*

283

Wenn du das **L** auf deinem Spielprotokoll markiert hast, lies bei Abschnitt **332** weiter, andernfalls bei Abschnitt **22**.

284

Neugierig schaust du dir den Thron genauer an. Der großzügig geschnittene Sitz besteht aus Steineichenholz und ist mit sauber verarbeitetem Leder überzogen worden, das inzwischen leider zahlreiche Risse aufweist. Die Armlehnen enden in zwei kunstvoll gefertigten Eberköpfen, über der Rückenlehne wurde ein Wappenschild mit darüber befindlicher Krone geschnitzt. Auf dem Schild erkennst du eine Klinge, die den Ast eines Baumes kreuzt. Dir kommt das Symbol bekannt vor, selbst an den Thron glaubst du dich erinnern zu können.
Du setzt dich auf ihn und hast das Gefühl, schon einmal auf diesem Thron gesessen zu haben. Du schaust hinüber zu den vier hohen Fenstern, hörst dem leise gegen die Butzenscheiben prasselnden Regen zu. Du bist dir sicher, schon einmal hier gewesen zu sein – nur wann … und was hast du hier getan? Deine Erinnerung verblasst, wieder legt sich ein dunkler Schatten auf deine Gedanken. Dann stehst du auf (**254**).

285

Direkt vor dir siehst du drei aufrecht stehende Steinplatten, die dir und deiner Gefährtin sicherlich eine gute Deckung in Richtung Turm bieten – aber dafür gebt ihr dort ein perfektes Ziel für Schützen in eurem Rücken ab. Andererseits gebt ihr im Moment ohnehin ideale Ziele ab. Du schaust dich sorgenvoll um, aber im strömenden Regen kannst du niemanden erkennen. Letztendlich kommt es wohl doch auf einen Versuch an. Du nickst deiner Begleiterin zu, dann springst du auf und läufst hinüber zu den Steinen – und nichts passiert (**9**).

286

Der Schimmelpilz! Du weißt zwar nicht, ob jemals wieder jemand Wein aus diesem Fass zapfen wird, aber wenn es jemand tut, könnte der mit dem pelzigen Pilz versetzte Wein unangenehme Nebenwirkungen haben. Im schlechtesten Fall wird der Wein furchtbar schmecken, aber vielleicht kannst du ihn auch vergiften. Du überredest deine Begleiterin, dich beim Klettern am Fass zu unterstützen. Das Holz auf der Oberseite ist morsch, ein Brett ist sogar schon angebrochen. Du erweiterst den Riss zu einer kleinen Öffnung und wirfst einen guten Teil des Schimmelpilzes in das Fass hinein. Dann kletterst du wieder hinunter. Entweder hast du jetzt viel Zeit verschwendet oder eine gemeine Falle gebaut – auf jeden Fall hast du nun mehr als genug Zeit hier im Weinkeller verbracht.
Notiere dir das Verstreichen einer weiteren Spielrunde, außerdem darfst auf deinem Spielprotokoll das **D** ankreuzen. Du solltest den Raum nun durch das Fass (**301**) oder über die Wendeltreppe verlassen (**62**).

287

Im Lauf trittst du auf die Kante einer Stufe, rutschst weg, knickst mit dem Knöchel um, stürzt ein halbes Dutzend Stufen hinunter. Dabei erleidest du 1W6 SP. Wenn deine LeP dabei unter 0 sinken, geht es bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls solltest du Abschnitt **153** lesen.

288

Der rostige Schlüssel, den dir der Geist gezeigt hat, passt und lässt sich erstaunlich leicht drehen. Sobald das Schloss geöffnet ist, springt die Tür leise knarrend auf und gibt den Weg in die dahinter liegende Kammer frei (**11**).

289

Von draußen dringt das Rauschen des Windes und das Prasseln des Regens gedämpft hinein, hallen unheimlich dumpf in dem zylindrischen Raum wider. Eine breite Wendeltreppe führt an der Mauer hinauf, die steinernen Stufen wirken abgewetzt, sind mit Moos bewachsen. Das hölzerne Geländer ist morsch, brüchig, an manchen Stellen bereits verfault. Eiserne Nägel ragen hier und da hinaus, große Splitter und Spuren von Nagetieren schmücken die Pfosten. Auf einem schmalen Tisch liegen rostige Rüstungsteile, darunter ein schwerer Helm, der früher wohl einen bedrohlich blickenden Drachenkopf darstellen sollte, heute aber wie ein rostiger Schädel wirkt. Licht fällt durch schmale Schießscharten entlang der Wendeltreppe, gut 4 Schritt über euch befindet sich das erste Stockwerk. Vermutlich diente der Turm mit seinen knapp einen Schritt dicken Wänden früher als letzte Bastion, falls es Feinden gelungen wäre, bis in den Burghof zu gelangen. Davon zeugt auch die schwere, eisenbeschlagene Tür aus Steineichenholz, die sich im zugigen Wind leise knarrend bewegt.
Hast du das **H** auf deinem Spielprotokoll markiert (**314**) oder nicht (**255**)?

290 A

Mitten im Raum liegen zwei Orks, regungslos, blutüberströmt. Der Schädel des kleineren Orks wurde zertrümmert, das Gesicht ist blutbesudelt, ein riesiges Loch klafft im Hinterkopf. Sein Arm ist unnatürlich verdreht, an der Kehle befinden sich große Kratzer. Dem größeren Ork ist es kaum besser ergangen. In seiner Brust steckt eine archaische Klinge, seine Hände, Arme und seine Lederrüstung sind mit Blut beschmiert.
Mit aufgerissenen Augen starrt Alrike auf die Orks: "Zwei tote – aber wie viele von ihnen mögen noch leben, werden uns jagen, uns töten?" Mit vorsichtigen Schritten weicht sie zurück, dann kauert sie sich in eine dunkle Ecke. Du hörst leises Weinen.
Dir ist klar, dass du Alrike kaum beruhigen wirst, solange die Orkleichen hier mitten im Zimmer liegen. Darum ziehst du sie schnell unter zwei Weinfässer und verbirgst sie dort. Danach wendest du dich der verstörten Alrike zu. Du redest eine Weile auf sie ein, ohne das Gefühl zu haben, dass sie deine Worte überhaupt wahrnimmt. Dann wischt sie sich auf einmal die Tränen aus den Augen, schaut dich entschlossen an und flüstert dir zu: "Wir müssen fort von hier!"
Recht hat sie! Nur wohin möchtest du dich wenden? Willst du durch das Weinfass krabbeln (**301**) oder lieber die Wendeltreppe benutzen (**62**)? Notiere dir auf jeden Fall das Verstreichen einer weiteren Spielrunde und kreuze das **E** auf deinem Spielprotokoll an!

290 B

Mitten im Raum liegen zwei Orks, regungslos, blutüberströmt. Der Schädel des kleineren Orks wurde zertrümmert, das Gesicht ist blutbesudelt, ein riesiges Loch klafft im Hinterkopf. Sein Arm ist unnatürlich verdreht, an der Kehle befinden sich große Kratzer. Dem größeren Ork ist es kaum besser ergangen. In seiner Brust steckt eine archaische Klinge, seine Hände, Arme und seine Lederrüstung sind mit Blut beschmiert.
Mit Genugtuung schaut Bradwinja auf die Orks: "Zwei Tote – sie haben es verdient. Wir sollten ihre Leichen verstecken, wer weiß, was passiert, wenn sie so gefunden werden."
Schnell versteckt ihr die Orks unter den Weinfässern.
Willst du durch das Weinfass krabbeln (**301**) oder lieber die Wendeltreppe benutzen (**62**)? Kreuze vorher das **E** auf deinem Spielprotokoll an!

290 C

Mitten im Raum liegen zwei Orks, regungslos, blutüberströmt. Der Schädel des kleineren Orks wurde zertrümmert, das Gesicht ist blutbesudelt, ein riesiges Loch klafft im Hinterkopf. Sein Arm ist unnatürlich verdreht, an der Kehle befinden sich große Kratzer. Dem größeren Ork ist es kaum besser ergangen. In seiner Brust steckt eine archaische Klinge, seine Hände, Arme und seine Lederrüstung sind mit Blut beschmiert.
Mit aufgerissenen Augen starrt Caldre auf die Orks: "Sind sie tot?" Mit vorsichtigen Schritten weicht sie zurück, dann übergibt sie sich in einer dunklen Ecke.
Dir ist klar, dass du Caldre keinen Gefallen tust, wenn du die Orkleichen hier mitten im Zimmer liegen lässt. Darum ziehst du sie schnell unter zwei Weinfässer und verbirgst sie dort. Danach wendest du dich der verstörten Caldre zu, die sich aber schnell aufrappelt. Dann flüstert sie dir zu: "Wir müssen fort von hier!"
Recht hat sie! Nur wohin möchtest du dich wenden? Willst du durch das Weinfass krabbeln (**301**) oder lieber die Wendeltreppe benutzen (**62**)? Kreuze vorher das **E** auf deinem Spielprotokoll an!

291

Ein oder zwei Schritt schlidderst du vorwärts, dann verlierst du das Gleichgewicht. Du versuchst dich aufzurappeln, rutschst einmal weg, zweimal … dann hilft dir deine Gefährtin auf. Mit großen Schritten läufst du weiter, springst über eine Pfütze und wirfst dich an die Turmwand, so dass du von oben aus nicht mehr angegriffen werden kannst. Dafür bist du nun in alle anderen Richtung ungeschützt. Hastig stößt du die angelehnte Tür auf und springst hinein (**85**).

292

Schnell forderst du deine Gefährtin auf, dir zu folgen, dann zwängst du dich auch schon durch eines der beiden Fenster. Ohne weiter zu überlegen, nimmst du deinen Mut zusammen und wagst den Sprung.
Lege eine Probe auf deine *Körperbeherrschung* ab. Wenn die Probe gelungen ist, darfst du Abschnitt **40** aufschlagen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt **108**.

293

Wie köstlich dir Wein der doch schmeckt! Du musst unwillkürlich an eine warme Stube in einem Wirtshaus denken. Ein paar Soldaten sitzen um einen großen Tisch herum, ein Weinkrug kreist, jemand spielt auf einer

Laute, eine Schankmagd bringt frischen Braten herbei. Die meisten Dorfbewohner lauschen dann den Erzählungen der kampferprobten Männer und Frauen …
Aber du bist nicht in einer warmen Stube, sondern in einem staubigen Weinkeller – und dazu noch auf der Flucht. Es gab wohl bisher kaum einen ungünstigeren Zeitpunkt in deinem Leben, sich zu betrinken.
Wenn du möchtest, solltest du nun versuchen, etwas Wein mitzunehmen (**249**), oder das Fass in Ruhe lassen und dich anderweitig umsehen (**146**). Vielleicht hast du aber auch noch eine ganz andere Idee – und zudem das **C** auf dem Spielprotokoll markiert und das **D** nicht. In diesem Fall kannst du Abschnitt **286** aufschlagen, wenn du möchtest.

294

Der etwa 6 Schritt lange und knapp 2 Schritt breite Korridor ist von unzähligen Gesteinsbrocken übersäht, die aus der etwa 3 Schritt hohen, löchrigen Decke stammen. Im Süden klafft ein großes Loch, das halbe Stockwerk fehlt. Mauerreste, Holzbalken, Staub, Schlamm und große Pfützen haben eine unwirkliche Landschaft entstehen lassen, die ein stummer Zeuge des langen Verfallsprozesses des Hauses ist.
Hast du das **R** auf deinem Spielprotokoll bereits notiert (**196**) oder nicht (**84**)?

K295

Der große L-förmige Raum diente früher einmal als Speisesaal – davon zeugen noch immer die langen Holztafeln und Bänke, die nun alle übereinander gestapelt vor der Südwand stehen. Die dort befindlichen Fensteröffnungen sind allesamt mit Bretter zugenagelt worden – ebenso wie die Tür in der Ostwand und die beiden breiten Fenster in der Westwand. So aufgeräumt der drei Schritt hohe, ehemalige Speisesaal vor den steinernen Wänden auch wirkt – so chaotisch ist die Mitte des Raums. Dort liegen mehrere Decken über einfachen Strohlagern, Essensreste, schlichte Würfel, Knochen, metallische Schmuckstücke und bunte Federn bedecken den Boden dazwischen. Ins Auge fällt außerdem eine hölzerne Kiste, die etwas abseits an einem ordentlichen Lager steht.
Dieser Raum wird im Moment wohl als Schlafsaal für ein knappes Dutzend Personen benutzt – und zum Glück ist gerade niemand hier. Willst du so schnell du kannst in den Gang zurückkehren (**105**) oder die Sachen näher in Augenschein nehmen (**1**)?

296 ○

Du kannst selbst kaum fassen, dass du dich weiter in die Kammer gewagt hast. Deine Begleiterin hat sich jedenfalls naserümpfend in Türnähe postiert, um dir den Rücken frei zu halten.
Wenn du diesen Abschnitt bereits markiert hattest, verzichtest du dankend auf eine zweite Untersuchung des Raumes und ziehst dich sofort wieder in die große Halle zurück (**254**).
Wenn du aber zum ersten Mal das Zimmer durchsuchst, darfst du eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, bei deren Gelingen es bei Abschnitt **86** weitergeht. Ist die Probe misslungen, hast du eine Spielrunde lang umsonst gesucht, weshalb du das Verstreichen der Spielrunde auf dem Spielprotokoll notieren solltest. Außerdem hast dich und deine Kleidung derartig verdreckt, dass du bis zur nächsten gründlichen Wäsche deinen CH-Wert um 2 Punkte senken musst. Anschließend geht es für dich zurück in die große Halle (**254**).

K297

Du musst erschaudern, die Erinnerungen an die Zellen sind dir nur zu gut in Erinnerung geblieben – zumindest seit dem Zeitpunkt deines Ausbruchs. Noch immer liegt der Ork mit dem eingeschlagenen Schädel mitten im Gang, aber die Zellen sind alle leer. Wohin wurden die beiden Frauen wohl gebracht? Du kannst nur das Beste für sie hoffen und betest um eine Gelegenheit, auch sie retten zu können. Aber bis dahin musst du erst einmal selbst überleben. Du wendest dich ab (**39**).

298

Der Schlüssel passt! Hastig drehst du ihn, das Schloss springt auf und mit einem lauten Quietschen öffnet sich die Zellentür. Die junge Frau springt auf und umarmt dich kurz: "Danke. Ich dachte, wir würden alle sterben." Du spürst, dass sie vor Angst zittert. "Lass uns von hier verschwinden, bevor noch mehr Orks kommen."
Sie zieht dich am Arm zum einzigen Ausgang. Willst du ihr folgen (**263**) oder versuchen, eine weitere Gefangene zu befreien (**107**)?

K299 ○

Langsam gewöhnen sich deine Augen an das Leuchten, das von mehreren grünlich schimmernden Gesteinsbrocken ausgeht. Der Raum hat einen annähernd quadratischen Grundriss von etwa sechs mal sechs Schritt, die Deckenhöhe beträgt knapp zweieinhalb Schritt. Lediglich die Decke, die Nord- und die Ostwand bestehen aus gemauerten Steinen, die West- und die Südwand sowie der Boden werden von festgedrücktem Erdreich bedeckt. Den Raum kann man durch eine hölzerne Tür in der Ostwand (**277**) oder einen schmalen Tunnel in der Südwand (**256**) wieder verlassen. Mitten im Raum liegt der Leib einer toten Spinne, ansonsten ist der Raum leer. Oder etwa doch nicht?
Wenn du zum ersten Mal diesen Abschnitt aufgeschlagen hast, solltest du den Abschnitt ankreuzen und schnell bei Abschnitt **155** weiterlesen, andernfalls ist der Raum wirklich leer.

300

Du schlägst die Augen auf, es ist dunkel. Eine alte Frau beugt sich über dich, tupft dein Gesicht mit einem nassen Tuch ab. Du siehst alles verschwommen, es fällt dir schwer, dich auf etwas zu konzentrieren. Schatten tanzen im Gesicht der Alten, ein Feuer im Kamin flackert – du liegst auf einem schiefen Bett in einer kleinen Kate. Der Wind pfeift durch den Raum, dir ist kalt, dir ist warm.
"Meister Jarbald, der Händler, den ihr begleitetet habt, er hat es leider nicht geschafft. Wir konnten nur noch seine Leiche finden. Ihr hattet mehr Glück. Euer Kampf muss hart gewesen sein. Der Wagen ist vollkommen zerstört worden, die Ladung wurde geraubt. Dankt den Geistern des Waldes – sie haben euer Leben geschont!"
Du richtest dich auf, taumelst durch den Raum, hinaus auf die Straße, hinaus auf den Dorfplatz. Schmale Häuser umstehen eine staubige Fläche, in ihrer Mitte steht ein dunkler, fast schwarzer Baum. An seinen dünnen Ästen hängen nur wenige Blätter, obwohl die Bäume hinter den Häusern von einem bunten Blätterkleid geschmückt werden. Neben dem Stamm wurde eine morsche Bank errichtet, ein älteres Paar sitzt darauf, die knochigen Händen haltend. Auf der anderen Seite spielen drei Kinder miteinander, jagen sich um den Stamm herum, verstecken sich hinter ihm.
In der Ferne zuckt ein Blitz über den Himmel, dunkle Wolken ziehen rasend schneller, schieben sich vor die Praios-Scheibe. Es wird kälter, Regen prasselt hernieder – aber du bewegst dich nicht von der Stelle. Dann dringen laute Schrei an deine Ohren, eine verzweifelte Frau packt dich am Arm: "Sie kommen, die Schwarzpelze. Habt Ihr meinen Irian gesehen? Wisst Ihr, wo er ist?" Du spürst deine trockene Kehle, den Kloß in deinem Hals, schüttelst deinen Kopf.
Der Regen prasselt immer stärker auf dich nieder, die Böen blasen ihn in dein Gesicht. Auf dem Dorfplatz laufen nun die Bewohner umher, die Bewohner von Grywhick. Der Name pocht in deinen Ohren, hallt dumpf nach – immer und immer wieder. Grywhick – ein kleiner Ort im Norden Andergasts, das Ziel eines Händlers, dem du Geleitschutz geben solltest.
Ein Pfeil segelt heran, schlägt durch deine Schulter, landet hinter dir im Boden – doch du spürst nichts. Die Kinder sind verschwunden, wurden von ihren Eltern fortgezerrt. Dann nähert sich aus einer Gasse der Schein mehrerer Fackeln, kräftige Gestalten werfen lange Schatten voraus – und du erblickst den ersten Ork. Er trägt einen beeindruckenden Morgenstern in der Hand, sein Haupthaar ist zu einem verfilzten Zopf geflochten. Ihm folgen sicherlich ein Dutzend weiterer Schwarzpelze. Sie brüllen ihre Wut heraus, schwingen archaische Waffen, halten Fackeln in ihren Händen. Sie bleiben stehen, der Blick des ersten Orks scheint dich zu durch-

bohren. Dann packt er eine Fackel und wirft sie auf den Baum. Die Flammen breiten sich schnell aus. Die schwarze Eiche von Grywhick brennt!
Entsetzt wendest du dich ab. Du läufst, du rennst, deine Lungen brennen. Es wird dunkel …
Schaue bitte kurz auf das Spielprotokoll: Dort gibt es eine kleine Tabelle, die aus zwei Spalten besteht, die mit Orks und Menschen überschrieben ist. Bei den Orks befindet sich bereits ein durchgestrichener Ork-Kopf, bei den Menschen noch keiner.
Wenn du das **D** oder / und das **E** angekreuzt hast, streiche bitte zwei Ork-Köpfe durch.
Wenn du das **F** angekreuzt hast, streiche bitte einen Menschen-Kopf durch.
Wenn du das **G** angekreuzt hast, streiche bitte einen Ork-Kopf durch.
Wenn du das **I** und/oder das **J** angekreuzt hast, streiche bitte einen Ork-Kopf durch.
Wenn du das **L** angekreuzt hast, streiche bitte einen Menschen-Kopf durch.
Wenn du das **Q** angekreuzt hast, streiche bitte einen Ork-Kopf durch.



Wenn du bei den Menschen mehr Striche als bei den Orks gemacht hast, kreuze bitte das **M** an und lies bei Abschnitt **161** weiter. Wenn du bei den Orks mindestens zwei Striche mehr als bei den Menschen gemacht hast, kreuze bitte das **O** an und lies bei Abschnitt **238** weiter. In allen anderen Fällen kreuze bitte das **N** an und lies bei Abschnitt **4** weiter.

301 A

Du nimmst vorsichtig den Deckel des Weinfasses ab und möchtest gerade hindurchkrabbeln, als sich Alrikes Hand in deinen Ärmel krallt. "Nicht, nicht!", flüstert sie dir eindrücklich zu. "Wir müssen fort von hier, fort!"
Du legst ihr ruhig die Hand auf die Schulter und redest ihr kurz zu, dass du wissen würdest, was du tust. Aber Alrike klammert sich mit der anderen Hand am Rand des Fasses fest. Du wirst alleine weiterziehen müssen.
Kaum bist du durch das Fass gestiegen, hörst du ein leises Weinen und Wimmern hinter dir. Alrike folgt dir – und du hoffst, dass du wirklich weißt, was du tust, wenn du in den dunklen, L-förmigen Gang steigst (**277**).

301 B

Du nimmst vorsichtig den Deckel des Weinfasses ab und möchtest gerade hindurchkrabbeln, als sich Bradwinja räuspernd zu Wort meldet. "Ich weiß nicht, warum es dich zu toten und womöglich noch lebenden Riesenspinnen hinzieht, warum du in Gänge steigst, die uns nur in das Gefängnis führen, aus dem wir zu entfliehen versuchen, aber ich hoffe, dass du einen guten Grund hast."
Dann drückt sie dich zur Seite und steigt als erste durch das Weinfass zurück in den L-förmigen Gang. Du folgst ihr (**277**).

301 C

Du nimmst vorsichtig den Deckel des Weinfasses ab und möchtest gerade hindurch krabbeln, als dich Caldre vorsichtig am Ärmel zieht: "Bist du sicher, dass du wieder zurück zu den Spinnen und in den Gefängnistrakt möchtest? Ich fürchte mich bei dem Gedanken – aber ich werde dir folgen." Anschließend lässt sie sich von dir in das Fass helfen und folgt dir in den L-förmigen Gang (**277**).

302

"Wer stört mich bei der Arbeit – oder bringst du mir etwas zu essen?" Kurz überlegst du, wie du reagieren sollst, dann erinnerst du dich, dass ein ehrenvoller Orkkrieger einem Handwerker seines Volkes bestimmt kein Mahl servieren wird. Du versuchst, ungehalten und kurz zu antworten, damit der Ork keinen Verdacht auf Grund deines Dialektes schöpft. Also antwortest du mit kräftiger, möglichst wütender, aber nicht zu lauter Stimme 'Schweig und arbeite!': " Schruka! Grisha!"
Für einen Moment fürchtest du, der Ork hätte dich durchschaut, aber dann hörst du wieder das rhythmische Schlagen eines Hammers auf Metall. Das ging wohl gerade noch gut!
Willst du den Gang durch die Tür im Norden (**254**), die Tür im Süden (**105**) oder die angelehnte Tür im Westen (**144**) verlassen? Wenn du möchtest, kannst du vorher noch einen Gegenstand am flackernden Feuer der Fackel entzünden.

304

Beherzt drückst du gegen die Mitte der Holzscheibe, die sich aber als sehr stabil erweist und keinen Fingerbreit nachgibt. Nach zwei weiteren Versuchen gibst du auf. Möchtest du es lieber am Rand der Scheibe versuchen (**250**) oder die Wand neben der Scheibe inspizieren (**164**)? Natürlich steht es dir auch frei, zurück in den L-förmigen Gang zu laufen (**277**).

305

Der Regen nimmt dir noch immer die Sicht, dazu kommen die starken Schmerzen, das verdeckte Madamal – du kannst niemanden entdecken. Dann fliegt ein weiterer Pfeil heran und schlägt nur wenige Fingerbreit vor dir ein. Willst du hinter der Südecke des Hauses in Deckung gehen und dich dort behandeln lassen (**179**) oder dir von deiner Gefährtin schnell und hoffentlich schmerzlos den Pfeil entfernen lassen, um dann die Flucht nach vorne durch den Garten anzutreten (**136**)?

306

Auf Grund des dichten Regens kannst du in der Ferne nichts mehr erkennen, also wendest du dich ab und überlegst, ob du weiter nach oben gehen willst, wo du den traurigen Sänger vermutest (**209**), oder der Treppe lie-

ber wieder nach unten folgen möchtest (142). Vielleicht möchtest du aber auch die Außenseite des Turmes als Fluchtweg benutzen (180).

307

Die Tür ist aus massivem Eichenholz, deutliche Kratzspuren sind erkennbar. Die Eisenbeschläge sind rostig und lassen die Tür etwas schief hängen.
Wenn du bereits das G auf deinem Spielprotokoll angekreuzt hast, darfst du Abschnitt 148 lesen, ansonsten bleibt dir nur Abschnitt 183.

308

In der südwestlichen Ecke befindet sich eine morsche Streckbank, die Ketten haben Rost angesetzt, die Stricke wurden von Nagetieren durchgebissen. An der Nordwand befinden sich mehrere schmiedeeiserne Ösen in der Wand, an manchen hängen noch Teile von Ketten. Daneben steht in der nordöstlichen Ecke ein großer Tisch, auf dem Schürhaken und verschiedene alte Folterwerkzeuge in erbärmlichen Zustand liegen, aber auch einige sehr gut erhaltene Werkzeuge wie Feilen, Zangen und Hämmer sowie kleine Holzstücke, Metallplättchen und Nägel. Ein Kamin wurde gleich neben der Tür in der südwestlichen Ecke erbaut, zwei große Regale an der Südwand sind bis auf Staub und Rattenkot leer.
Mitten im Raum kaum anderthalb Schritt von der Tür entfernt befindet sich eine geöffnete Eiserne Jungfrau, deren Stacheln mehrere Finger lang und noch immer schmerzhaft spitz sind. Zwischen den Türpfosten ist ein straffes Seil gespannt – eine in Verbindung mit der Eisernen Jungfrau tödliche Stolperfalle.
Du kannst den Raum über die nach unten führende Treppe im Westen (137) oder durch die gegenüberliegende Tür im Osten (87) verlassen.

309

Hastig schaust du dich um – aber du kannst niemanden entdecken. Trotzdem solltest du kein allzu leichtes Ziel für einen Schützen abgeben. Du flüsterst deiner Gefährtin kurz zu, dass du zum Haus im Westen laufen willst und sie dir dicht folgen soll, dann springst du auf, schlägst Haken, rennst durch eine riesige Pfütze. Wasser und Schlamm spritzen, du stürzt auf die Tür zu. Phex muss mit dir sein, einer der riesigen Türflügel wurde nur angelehnt. Du verharrst kurz vor der Tür, schiebst sie ein Spalt weit auf, lugst in den Raum dahinter – aber auch dort lauert niemand auf dich. Schnell zwängst du dich hinein (254).

310

Wieder reißt du dich los, mit aller Kraft ziehst du an dem Schlüssel. Du schlägst gegen die Tür, gegen das Schloss. Die Schritte werden lauter, ein entsetzter Schrei, der schlagartig erstickt, lässt dich herumwirbeln. Eine gezackte Klinge schnellt vor, du spürst einen stechenden Schmerz in deiner Brust. Dann siehst du einen Ork über dir, der dich zu Boden drückt. Mit einem breiten Grinsen hebt er einen Stein auf – deinen Stein – und schlägt zu. Gnädige Schwärze empfängt dich.
An dieser Stelle ist das Abenteuer für deinen Helden leider vorbei – aber das sollte dich nicht davon abhalten, es erneut zu versuchen.

311 A

Wieder weckt dich der platschende Regen auf deinem Kopf, aber diesmal scheint nicht viel Zeit vergangen zu sein. Du kniest in einer riesigen Pfütze auf einem hoch ummauerten Hof, ein leises Stöhnen entfährt deinen Lippen. Aus den Augenwinkeln erkennst du das Torhaus im Süden, das Nebengebäude im Osten und das untertunnelte Quergebäude im Norden. Im Westen befindet sich eine gut sechs Schritt hohe Mauer. Etwa einen Schritt von dir entfernt liegen deine Sachen im Dreck, deine Waffe obenauf.
Um dich herum stehen mehrere Beinpaare, manche von Orks, andere von menschlichen Soldaten. Die Gruppen scheinen sich miteinander arrangiert zu haben. Besonders auffällig sind der riesige Ork mit dem verfilzten Zopf im Haupthaar und ein stattlicher Ritter, dessen ergrautes Haar ihm eine einnehmende Würde verleiht. Aus seinen blitzenden Augen spricht aber eine erschreckende Kühle, mit steinerner Miene mustert er dich.
Neben dir im Dreck liegen Alrike und die Kräftigere der beiden anderen Frauen, die du das letzte Mal im Zellentrakt gesehen hast. Vor allem die ältere Frau hat unzählige blaue Flecken und Blutergüsse am ganzen Körper. Alrike wirkt wieder abwesend, so wie du sie zu Beginn deiner Flucht kennen gelernt hast. In den Augen der Kräftigeren erkennst du dagegen ein wütendes Funkeln.
Der Rittersmann scheint zufrieden zu sein: "Dann haben wir jetzt also alle Gefangenen zusammen, Thairogh!"
Gönnst du ihm den Erfolg und ergibst dich vorerst in dein Schicksal (99) oder rappelst du dich ein letztes Mal auf, um dich nicht kampflos ergeben zu müssen (182)?

311 B

Wieder weckt dich der platschende Regen auf deinem Kopf, aber diesmal scheint nicht viel Zeit vergangen zu sein. Du kniest in einer riesigen Pfütze auf einem hoch ummauerten Hof, ein leises Stöhnen entfährt deinen Lippen. Aus den Augenwinkeln erkennst du das Torhaus im Süden, das Nebengebäude im Osten und das untertunnelte Quergebäude im Norden. Im Westen befindet sich eine gut sechs Schritt hohe Mauer. Etwa einen Schritt von dir entfernt liegen deine Sachen im Dreck, deine Waffe obenauf.
Um dich herum stehen mehrere Beinpaare, manche von Orks, andere von menschlichen Soldaten. Die Gruppen scheinen sich miteinander arrangiert zu haben. Besonders auffällig sind der riesige Ork mit dem verfilzten Zopf im Haupthaar und ein stattlicher Ritter, dessen ergrautes Haar ihm eine einnehmende Würde verleiht. Aus seinen blitzenden Augen spricht aber eine erschreckende Kühle, mit steinerner Miene mustert er dich.
Neben ihm entdeckst du Bradwinja, die dich verächtlich anschaut: "Dairon, es hat gelohnt, sich deiner Sache zu besinnen. Ich hätte nie an dir zweifeln dürfen." Diese falsche Schlange, sie hat die Seiten gewechselt!
"Ich wusste, dass du zur Vernunft kommen würdest, Bradwinja. Ich hatte es gehofft. Du bist mir stets eine wertvolle und treue Kämpferin gewesen."
Neben dir im Dreck liegt eine der beiden anderen Frauen, die du das letzte Mal im Zellentrakt gesehen hast. Die zierliche Person hat unzählige blaue Flecken und Blutergüsse am ganzen Körper, sie wirkt abwesend, als habe sie die Welt um sich herum aus ihrem Kopf verbannt.
Der Rittersmann scheint zufrieden zu sein: "Dann haben wir jetzt also alle Gefangenen zusammen, Thairogh! Bradwinja – beweise mir deine Treue und töte sie!" Ohne zu zögern nickt deine ehemalige Gefährtin, dich keinen Augenblick aus den Augen lassend.
Gönnst du dem Ritter den Erfolg und ergibst dich vorerst in dein Schicksal (99) oder rappelst du dich ein letztes Mal auf, um dich nicht kampflos ergeben zu müssen (182)?

311 C

Wieder weckt dich der platschende Regen auf deinem Kopf, aber diesmal scheint nicht viel Zeit vergangen zu sein. Du kniest in einer riesigen Pfütze auf einem hoch ummauerten Hof, ein leises Stöhnen entfährt deinen Lippen. Aus den Augenwinkeln erkennst du das Torhaus im Süden, das Nebengebäude im Osten und das untertunnelte Quergebäude im Norden. Im Westen befindet sich eine gut sechs Schritt hohe Mauer. Etwa einen Schritt von dir entfernt liegen deine Sachen im Dreck, deine Waffe obenauf.
Um dich herum stehen mehrere Beinpaare, manche von Orks, andere von menschlichen Soldaten. Die Gruppen scheinen sich miteinander arrangiert zu haben. Besonders auffällig sind der riesige Ork mit dem verfilzten Zopf im Haupthaar und ein stattlicher Ritter, dessen ergrautes Haar ihm eine einnehmende Würde verleiht. Aus seinen blitzenden Augen spricht aber eine erschreckende Kühle, mit steinerner Miene mustert er dich
Neben ihm entdeckst du Caldre, die dich übertrieben mitleidig anschaut. Diese falsche Schlange, sie hat dich tatsächlich verraten! Ihre Lippen las-

sen ein kaltes Lächeln erkennen, als sie ihre Arme um die Hüften des Ritters legt und sich an ihn schmiegt.
Neben dir im Dreck liegen die beiden anderen Frauen, die du das letzte Mal im Zellentrakt gesehen hast. Die beiden haben unzählige blaue Flecken und Blutergüsse am ganzen Körper, die zierliche der beiden wirkt abwesend, als habe sie die Welt um sich herum aus ihrem Kopf verbannt, in den Augen der kräftigeren erkennst du ein wütendes Funkeln.
Der Rittersmann scheint zufrieden zu sein: "Dann haben wir jetzt also alle Gefangenen zusammen, Thairogh!"
Gönnst du ihm den Erfolg und ergibst dich vorerst in dein Schicksal (**99**) oder rappelst du dich ein letztes Mal auf, um dich nicht kampflos ergeben zu müssen (**182**)?

312

Du ziehst den Dietrich hervor und versuchst, dass Schloss zu öffnen, was sich als ziemlich schwieriges Unterfangen erweist. Lege eine *Schlösser Knacken*-Probe +8 ab. Ist sie gelungen, springt die Tür auf und gibt den Weg in die dahinter liegende Kammer frei (**11**), andernfalls ist der Dietrich zerbrochen und die Tür bleibt verschlossen. Du kannst dann eine weitere Probe ablegen, die aber um 2 zusätzliche Punkte erschwert ist, oder deine Versuche abbrechen (**254**).

313

Vorsichtig schleichst du dich an der Hauswand entlang zur Hausecke. Einen guten Schritt von dir entfernt befindet sich eine dichte Hecke, die am Rande eines großen, mit Mauern und Bauwerken umstellten Innenhofs gewachsen ist. Der Regen fällt unaufhörlich zu Boden, ab und an kannst du das Madamal hinter den gemächlich vorbeiziehenden Wolken erahnen. Es ist kühl, Wind weht dir ins Gesicht.
Soweit du es von hier aus erkennen kannst, misst der Hof misst bestimmt 45 mal 40 Schritt und besteht zum Teil aus festgetretenem Erdreich und zum Teil aus Kopfsteinpflaster. Im Südosten erkennst du ein etwas schief stehendes Fachwerkhaus neben einem vier Stockwerke hohen Rundturm im Süden. Im Osten schließt sich eine Scheune oder ein Stall an. Vor dem Fachwerkhaus steht ein ausladender Baum, dessen Blätterwerk aber bereits in Herbstfarben erstrahlt. Direkt neben dir verläuft die Mauer des Hauses, weiter nördlich befindet sich ein Torhaus, dessen Fallgitter hinunter gelassen wurde.
Ganz im Norden kannst du ein großes Torhaus entdecken, dahinter vermutest du eine kleine Vorburg.
Auf den ersten Blick siehst du niemanden im Hof. Möchtest du dich vorsichtig hinausschleichen und hinter der Hecke Deckung suchen (**100**) oder dich lieber wieder zurückziehen (**111**)?

314

Obwohl du noch immer um dein Leben kämpfen musst, beschleicht dich auf einmal ein Gefühl der Stille, des Friedens. Auch wenn du die Konfrontation mit den Orks nicht überleben wirst: Du hast eine verlorene Seele gerettet und daraus ziehst du Hoffnung, selbst Erlösung zu finden. Wenn du willst, kannst du noch einmal nach oben gehen, um von dort einen Überblick über die Burg und das Umland zu erhalten (**77**), oder du kehrst sofort in den Innenhof zurück (**165**).

315

Für einen kurzen Moment hältst du die Luft an, hörst den pfeifenden Wind … und eine pfeifende Person, dann ein kehliges Husten. Jemand hantiert mit Werkzeug, da ist metallischer Klang. Dann schleppt sich ein schwerer Körper eine Treppe hinauf, das hörbare Schnaufen wird lauter, dann wird es wieder leiser, als ginge jemand davon. Hinter der Tür ist jemand.
Willst du dich leise durch den Gang schleichen (**43**) oder lieber durch die angelehnte Tür stürmen (**206**)? Da kannst natürlich auch ganz gemächlich in die Kammer laufen und nachsehen, wer dort arbeitet (**144**).

316

"Nicht, du weißt doch nicht, wer dort draußen ist!" Deine Begleiterin hält dich zurück. "Wenn wir von hier fliehen wollen, müssen wir überlegt handeln. Ich kann nicht zulassen, dass du dein Leben so leichtfertig aufs Spiel setzt." Du zögerst kurz, dann hörst du wieder das Zuschlagen einer Tür. Willst du in der Küche ausharren (**48**), durch die Tür in der Südwand verschwinden (**241**) oder doch noch in den Thronsaal stürmen (**18**)?

317

Vorsichtig läufst du die Treppe hinunter, um Stürze auf den dank des Moosbewuchses teilweise sehr rutschigen Stufen zu vermeiden. Unten angekommen, öffnest du die schwere Holztür einen Spalt breit, siehst aber keinen Gegner auf dem Hof patrouillieren. Mit schnellen Schritten rennst du hinüber zur Eiche und versteckst dich (**100**). Notiere dir aber vorher noch das Verstreichen einer weiteren Spielrunde.

318

Mit vereinten Kräften könnt ihr die Eiserne Jungfrau Finger für Finger weit bewegen. Es dauert eine Weile, aber schließlich habt ihr es geschafft, sie anderthalb Schritt vor die Tür zu schieben und so zu drehen, dass die Dornen im Inneren der nun geöffneten Jungfrau zum Eingang zeigen. Das Spannen und Befestigen des Stricks eine Handbreit über dem Boden genau zwischen den Türpfosten geht danach recht leicht von der Hand.
Kreuze das **I** auf dem Spielprotokoll an und notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde.
Mit eurer Falle sehr zufrieden, verlasst ihr die Folterkammer und lehnt die Tür erneut an. Danach überlegt ihr, ob ihr den kurzen Gang nach Norden zum Thronsaal (**254**) oder nach Süden (**105**) verlassen wollt.

319

Es regnet noch immer, dicke Tropfen klatschen auf das nasse Gras im Innenhof. Die Szenerie wird nur schwach durch das volle Madamal beleuchtet, dessen Schein kaum durch die Wolkendecke dringt, aber dennoch kannst du deutlich wild wuchernde Sträucher erkennen, ein paar aufrecht stehende Steinplatten aber vor allem einen schwarzen, weit ausladenden und nicht besonders hoch gewachsenen Baum, der blattlos mitten im Hof steht. Dahinter erheben sich gut sechs Schritt hohe, zinnenbewehrte Mauern, die durch einen zum Teil zerstörten Wehrgang verteidigt werden können. Überall liegen Trümmer herum, so manche Zinne befindet sich nicht mehr an ihrer ursprünglichen Position und lässt dich damit an einen riesigen Unterkiefer mit unzähligen Zahnlücken denken. Genau gegenüber laufen die Mauern spitz aufeinander zu. Dort, wo sie sich treffen würden, befindet sich ein geschlossener Rundturm, der nur wenig höher ist und auf dem ein löchriges Spitzdach thront. In seiner dem Hof zugewandten Seite befindet sich eine stählerne Zugangstür, darüber befinden sich mehrere Schießscharten. Während die Mauer im Norden direkt an das Haus anschließt, führt die Mauer im Süden am Haus vorbei. Vermutlich führt dort ein Weg um das Haus herum.
Möchtest du dich in den Gang zurückziehen (**105**), an der Hauswand entlang zum Durchgang im Süden schleichen (**81**) oder lieber den Garten durchqueren und dir den Turm genauer anschauen (**244**)?

320

Für einen kurzen Moment verlierst du den Halt, rutschst mit den Füßen weg. Mit einer Hand kannst du dich gerade noch so halten, aber der Schwung reißt dich einen halben Schritt nach unten. Du schlägst mit dem Körper hart gegen die Wand, dein Kiefer prallt auf ein Steigeisen. Dein Körper schmerzt, du möchtest schreien, dich krümmen – aber du zwingst dich, still zu sein.
Du erleidest bei der Aktion 1W6–2 SP. Wenn deine LeP jetzt 0 oder weniger betragen, lies bei Abschnitt **2** weiter, andernfalls rappelst du dich auf und erreichst kurz darauf Abschnitt **187**.

321

Der Boden liegt gut 4 Schritt unter dir – ein Sprung ist nicht gerade ungefährlich. Wenn du doch lieber weiterklettern möchtest, kannst du es bei Abschnitt **117** versuchen. Ansonsten lege eine Probe auf *Körperbeherrschung* +4 ab. Gelungen (**159**) oder nicht (**201**)?

322 A

Ihr verabschiedet euch von dem noch immer enttäuschten Geist und macht euch an den Abstieg. Ihr habt beide den Entschluss gefasst, dem klagenden Wesen zu helfen.
Schließlich erreicht ihr das Erdgeschoss. Dort öffnest du die Tür zum Innenhof einen Spalt breit, siehst aber keinen Gegner auf dem Hof patrouillieren. Mit schnellen Schritten rennt ihr hinüber zur Eiche und versteckt euch.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde und fahre bei Abschnitt **100** fort.

322 B C

Du verabschiedest dich von dem noch immer enttäuschten Geist und machst dich an den Abstieg. Du hast den Entschluss gefasst, dem klagenden Wesen zu helfen.
Schließlich erreichst du das Erdgeschoss, wo deine Gefährtin schon auf dich wartet. Du berichtest ihr kurz von deiner Begegnung mit dem Geist, dann öffnest du die Tür zum Innenhof einen Spalt breit, siehst aber keinen Gegner auf dem Hof patrouillieren. Mit schnellen Schritten rennst du hinüber zur Eiche und versteckst dich.
Notiere dir das Verstreichen einer Spielrunde und fahre bei Abschnitt **100** fort.

323

Neugierig durchstöberst du die zahllosen Dokumente. Neben Abgabenlisten, Einwohnerverzeichnissen, Kalkulationen von Ausgaben und diversen Statistiken findest du ebenso Folianten mit Märchen und Volksliedern, Werke über die Andergaster Flora und Fauna, Bücher über Sagengut, Geschichte, zur Bildung und sogar zur Magiekunde. Leider sind die meisten Schriften in einem schlechten Zustand, haben Feuchtigkeit gezogen oder sind von dicken Staubschichten bedeckt. Schließlich entdeckst auf dem Sekretär einen großen Band. 'Chronik der Burg Waldtrutz und ihrer umliegenden Lande' steht mit kunstvoll aufgetragenen Lettern auf dem ledernen Einband. Vorsichtig klappst du das Buch auf und suchst die letzten Einträge. Anders als der Großteil der Aufzeichnungen wurden diese auf eine lose Pergamentseite geschrieben, die ins Buch gelegt wurde.
Lies nun das Dokument **Auszüge aus der Burgchronik** auf Seite 54 und kehre dann hierher zurück.
Die Geschichte der Burg scheint durchaus ein denkwürdiges Ende genommen zu haben. Ihr rollt den Pergamentbogen zusammen und verstaut ihn sorgfältig. Vielleicht ist er ja für irgendwen noch von Bedeutung.
Notiere das Verstreichen einer Spielrunde, markiere das **P** auf deinem Spielprotokoll und lies bei Abschnitt **5** weiter.

324

Wenn du das **L** auf deinem Spielprotokoll markiert hast, lies bei Abschnitt **291** weiter, andernfalls bei Abschnitt **240**.

325

Die Höhe des Schachtes schätzt du auf gute 7 Schritt, die Steigeisen wurden zwar in regelmäßigen Abständen in die Wand geschlagen, aber die Griffe sind nicht sonderlich breit und durch den Regen rutschen deine Schuhe darauf. Der Weg ist beschwerlich, mühsam und gefährlich. Lege eine *Klettern*-Probe (erschwert um deinen Raumangst-Wert, falls du Raumangst hast) ab. Wenn sie gelungen ist, erreichst du ohne weitere Blessuren das Dachgeschoss bei Abschnitt **187**. Ist die Probe dagegen misslungen, geht es bei Abschnitt **320** weiter.

326

Ob es eine gute Idee war, zurückzulaufen – den Orks und Soldaten genau in die Arme? Viel Zeit hast du nicht, deine Entscheidung zu bereuen. Kaum hast du den Hof erreicht, erschallen laute Rufe. Eine Soldatin zeigt mit dem Finger auf dich, dann saust der erste Pfeil heran, dann ein zweiter (2).

327

Deine Muskeln brennen – aber es ist nicht mehr weit. Du tastest nach einem brüchigen Mauerstein, der nicht mehr stabil in der Wand verankert ist und schon unter leichtem Druck zerbröckelt. Du nutzt die entstandene Nische, um dich weiter nach oben zu arbeiten und schließlich eine Schießscharte zu erreichen. Geschwind zwängst du dich durch die Öffnung.
Du befindest dich nun in einem Raum, der nur durch das schwache Licht vom Innenhof beleuchtet wird. Alle anderen Wände sind massiv vermauert worden. Wozu der Raum einst gedient haben mag und warum die Schießscharte zur Vorburg vermauert wurde, wird dir wohl ewig ein Rätsel bleiben. In der Ostwand befindet sich die einzige Tür – leider ist sie von der anderen Seite aus verriegelt worden. Zum Glück befindet sich aber noch eine Leiter im Raum, die zwar einen morschen Eindruck macht, dein Gewicht aber womöglich doch tragen könnte und zu einer Luke in der Decke führt. Da du kaum eine andere Möglichkeit siehst, folgst du der Leiter ins Dachgeschoss zu Abschnitt **187**.

328

"Psst! Ich höre etwas", stellt deine Begleiterin erschrocken fest. Tatsächlich – es nähern sich euch Stimmen, raue, kehlige Stimmen – die Stimmen von Orks! Euch bleibt nicht viel Zeit – also solltest du schnell entscheiden, was zu tun ist. Willst du einen Hinterhalt planen und die Orks angreifen, falls sie tatsächlich in den Weinkeller kommen (**125**), zwischen den Weinfässern nach einem Versteck suchen (**168**) oder lieber durch das hohle Fass fliehen (**233**)?

329

Du fragst dich, wieso du verstehst, was die beiden sagen, und warum du dir so sicher bist, dass sich keine zwei Schritt neben dir zwei Orks unterhalten. Zunächst fragen sie sich, woher der Lärm kam, dann entdecken sie die Leiche ihres Kameraden – und lachen. Es scheint die beiden zu amüsieren, dass er gegen zwei unbewaffnete Gefangene im Kampf unterlag. Seinen Tod erachten sie jedenfalls als gerechte Strafe. Wenig tröstlich erscheint es dir da, dass sie dir und deiner Gefährtin zu Ehren eurer Tat einen besonders schmerzhaften und ehrenvollen Tod bescheren wollen, auf dass ihr auch in der Stunde der Niederlage Brazoragh, dem orkischen Kriegsgott, gefallen möget.
Das Gespräch dauert eine Ewigkeit, dann verschwinden die beiden für einen kurzen Moment und du hörst entsetzte Schreie zweier Frauen. Die Orks brüllen, dann ersticken die Rufe und du hörst zwei Leiber dumpf auf den Boden klatschen. Schließlich scheinen sich die beiden Orks zu entfernen, wobei es sich so anhört, als würden sie deine ehemaligen Mitgefangenen hinter sich her ziehen (**235**).

K330

Du springst auf und läufst hinüber zum Stall. Neben dem doppelflügligen Tor presst du dich an die Wand und lauschst. Im Inneren hörst du mehrere Stimmen, leises Gemurmel und kehliges Lachen. Du bist dir sicher, dass dies der Ort ist, an dem du im Moment auf keinen Fall sein möchtest. Dementsprechend vorsichtig ziehst du dich wieder zurück (**100**).

331 A

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch Alrike ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die kräftigere Frau wehrt sich so gut sie kann, aber während Alrike fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Weder Alrike noch du könnt irgendetwas für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch dann zögerst du verwundert. Der ergraute Ritter zieht seine Waffe und stellt sich wütend in den Weg des Orks mit dem verfilzten Zopf: "Thairogh – du und dein dreckiges Pakt habt uns verraten! Stirb!"
Mit verkniffenem Gesicht holt der Mann zu einem kräftigen Hieb aus, den der Ork nur mit Mühe parieren kann. Für einen kurzen Moment halten alle am Kampf Beteiligten inne. Während der Körper der älteren Frau blutend zusammensackt, beobachten Orks und Soldaten den Kampf ihrer Anführer – bevor sie beginnen, sich aufeinander zu stürzen. Eure Chance zur Flucht ist gekommen (**131**).

331 B

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch Bradwinja ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die jüngere Frau wehrt sich verzweifelt, aber während Bradwinja fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Weder Bradwinja noch du könnt irgendetwas für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch dann zögerst du verwundert. Der ergraute Ritter zieht seine Waffe und stellt sich wütend in den Weg des Orks mit dem verfilzten Zopf: "Thairogh – du und dein dreckiges Pakt habt uns verraten! Stirb!"
Mit verkniffenem Gesicht holt der Mann zu einem kräftigen Hieb aus, den der Ork nur mit Mühe parieren kann. Für einen kurzen Moment halten alle am Kampf Beteiligten inne. Während der Körper der jüngeren Frau blutend zusammensackt, beobachten Orks und Soldaten den Kampf ihrer Anführer – bevor sie beginnen, sich aufeinander zu stürzen. Eure Chance zur Flucht ist gekommen (**131**).

331 C

Im Augenwinkel kannst du sehen, dass auch die jüngere Frau ihre Chance zur Flucht genutzt hat. Die kräftigere Frau wehrt sich so gut sie kann, aber während die eine fast unbehelligt loslaufen konnte, haben sich der anderen gleich drei Gegner in den Weg gestellt. Es wird nicht lange dauern, bis sie vor Boron treten wird. Du kannst nichts mehr für sie tun. Damit ihr Opfer nicht umsonst war, solltet ihr so schnell wie möglich fliehen.
Doch dann zögerst du verwundert. Der ergraute Ritter zieht seine Waffe und stellt sich wütend in den Weg des Orks mit dem verfilzten Zopf: "Thairogh – du und dein dreckiges Pakt habt uns verraten! Stirb!"
Mit verkniffenem Gesicht holt der Mann zu einem kräftigen Hieb aus, den der Ork nur mit Mühe parieren kann. Für einen kurzen Moment halten alle am Kampf Beteiligten inne. Während der Körper der älteren Frau blutend zusammensackt, beobachten Orks und Soldaten den Kampf ihrer Anführer – bevor sie beginnen, sich aufeinander zu stürzen. Eure Chance zur Flucht ist gekommen (**131**).

332

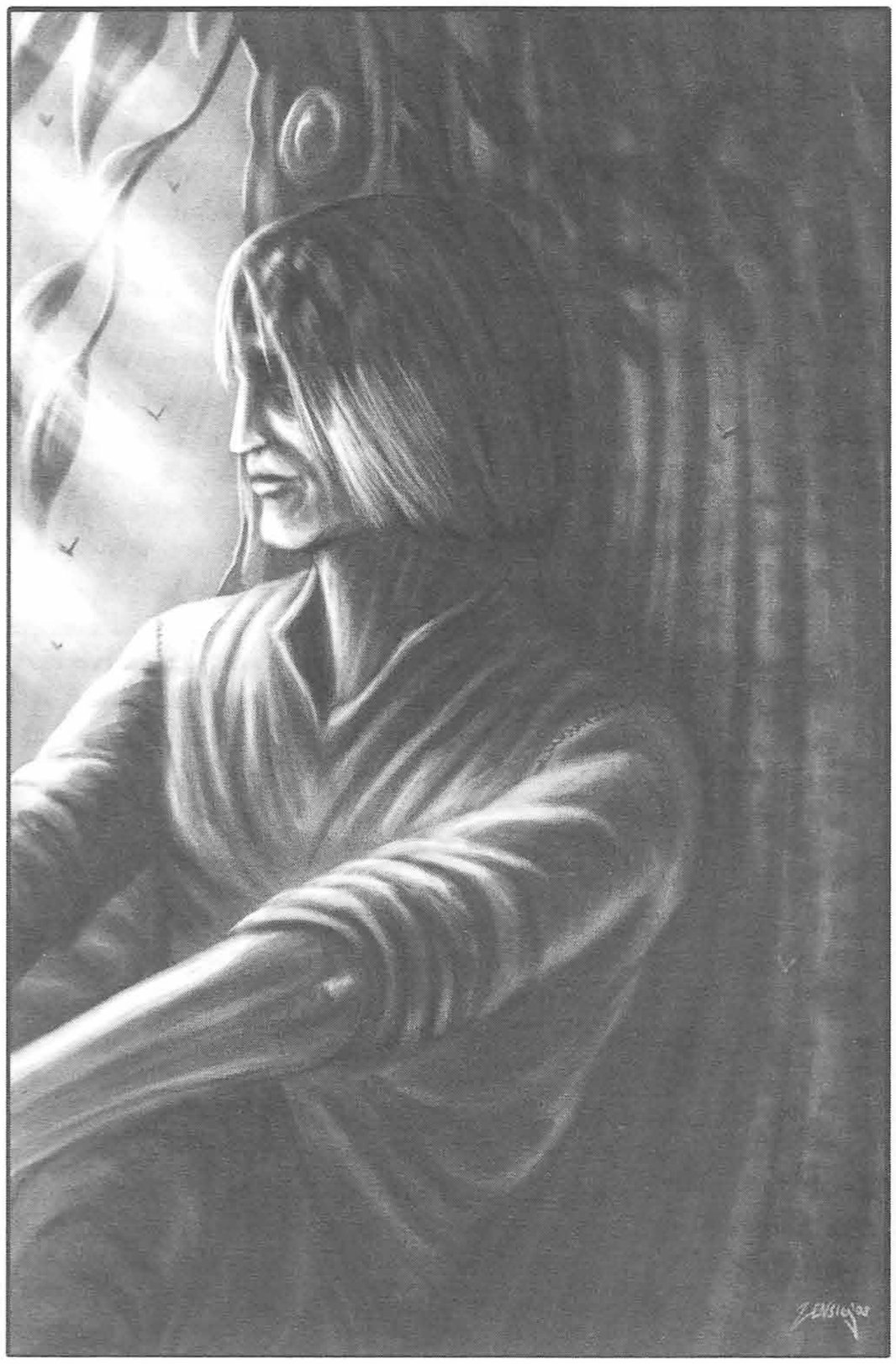
Ein oder zwei Schritt schlidderst du vorwärts, dann fängst du dich wieder. Auf einer herumliegenden Holzplanke findest du Halt, mit großen Schritten läufst du weiter, springst über eine Pfütze und wirfst dich schleunigst an die Turmwand, so dass du von oben aus nicht mehr angegriffen werden kannst. Dafür bist du nun in alle anderen Richtung ungeschützt. Hastig stößt du die angelehnte Tür auf und springst hinein (**85**).

333

In der Tür zur Folterkammer siehst du einen abgewetzten Lederstiefel. Entweder hat jemand den Stiefel verloren oder dieser jemand hat sich auf den Fußboden gelegt – etwa nachdem er in eure Falle getappt ist. Du hoffst, keinen Verbündeten erwischt zu haben – aber deine Hoffnung ist inzwischen auch ziemlich geschwunden, in diesem Gemäuer überhaupt Verbündete zu finden. Dennoch ist dir ein wenig unwohl – und, dem Gesichtsausdruck deiner Gefährtin nach zu urteilen, ihr auch. Ihr schiebt die Tür zur Folterkammer auf und erblickt das grausige Resultat eurer List.
Ein beleibter Ork liegt auf dem Boden, sein Oberkörper hängt in der Eisernen Jungfrau. Die mit Pelzen besetzte Lederkleidung ist von seinem Blut durchtränkt, einzelne Stacheln haben sich in den Kopf, den Hals, die Arme und den Bauch gebohrt. Du musst dich zusammenreißen, um dich nicht augenblicklich zu übergeben. Auch deine Begleiterin ist kreidebleich im Gesicht.
Ihr sammelt euch einen kurzen Augenblick, dann ist jeder Anflug von Mitleid aus euren Köpfen gewichen. Die Falle scheint gut zu funktionieren – und wenn sich hier noch mehr Orks herumtreiben, könnt ihr vielleicht noch mehr von ihnen erwischen. Doch dazu muss der feiste Ork von hier verschwinden. Angewidert zerrt ihr ihn aus der Eisernen Jungfrau und unter die alte Streckbank. Dann verlasst ihr die Folterkammer, geht zurück in den kurzen Gang und verschließt erneut die Tür. Die Fackel löscht ihr auch diesmal nicht, um kein Misstrauen zu erwecken.
Markiere das J auf deinem Spielprotokoll und notiere das Verstreichen einer weiteren Spielrunde. Dann geht es bei Abschnitt **163** weiter.

Im Wald

Es ist wohl gut eine Stunde her, dass der Regen aufgehört hat. Die Wolkendecke ist aufgerissen, ein paar Sterne habt ihr gesehen – und dann die Dämmerung. Es scheint eine endlose Zeit vergangen, die ihr durch den dunklen Wald geirrt seid. Doch jetzt sitzt du unter der mächtigen Eiche, die ihr buntes Blätterkleid über euch bettet. Vor euch liegt eine staubige Straße, die in Richtung Süden führen müsste.



Eure Flucht war erfolgreich, ihr habt überlebt. Doch ein ganzes Dorf wurde vernichtet – zu dieser traurigen Gewissheit bist du gekommen. Und dann ist da noch der Händler, den du von Andergast aus begleitet hast. Auch er ist tot und nur du weißt um sein Schicksal. Andergast – dort wird man sich seiner erinnern wollen. Andergast – dort wird es keine Orks geben, die dich töten wollen. Andergast – es könnte das Ziel deiner nächsten Reise sein.
Im Osten hebt sich gemächlich die Praiosscheibe. Licht. Wärme. Hoffnung.
Für das Bestehen des Abenteuers hast du dir **350 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Dazu kommen noch Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Sinnenschärfe*, *Körperbeherrschung* und deinem am meisten benutzten *Waffentalent*. Außerdem darfst du alle gefundenen und erbeuteten Gegenstände behalten.
Wenn dies dein erstes DSA-Abenteuer war, lies Abschnitt **I**, ansonsten geht es bei Abschnitt **II** weiter.

I

Wenn du Spaß an deinem ersten Ausflug in die Welt des Schwarzen Auges hattest, möchtest du vielleicht weitere Schritte tun. Die ideale Grundlektüre für dich wäre das Basisspiel – im Handel als **Das Schwarze Auge** (kurz DSA) erschienen. In diesem Buch werden die grundlegenden Regeln erklärt – unter anderem zur Erschaffung von Helden und zum Steigern ihrer Eigenschaften.
Beim Lesen dieses Buches wirst du feststellen, dass DSA meistens in Gruppen mit mehreren Spielern gespielt wird. Die Hauptrollen der Helden übernehmen die anderen Spieler, die gemeinsam versuchen, die Abenteuer zu bestehen, die ihnen vom Spielleiter präsentiert werden. Er ist Regisseur, Bühnenbauer und spielt alle Nebenrollen.
Die Abenteuer denkt er sich selber aus – es gibt aber auch unzählige Abenteuer, die käuflich erworben werden können. Speziell für Einsteiger sind dabei die Abenteuer der **Spielstein**-Kampagne gedacht und die beiden Abenteuer **Die Zuflucht** und **Der Fluch von Burg Dragenstein**, die beide in Andergast spielen – der Region, in der auch **Die schwarze Eiche** spielt.
Doch bevor du dieses Soloabenteuer beiseite legst, beantworte bitte noch eine letzte Frage: Hast du das Abenteuer erst einmal durchgespielt (**III**) oder hast du es bereits mehrmals bestanden und überlegst nun, es nach der Lektüre des Basisregelwerks mit deinen Freunden zu spielen (**IV**)?

II

Hast du das Abenteuer erst einmal durchgespielt (**III**) oder hast du es bereits mehrmals bestanden und überlegst nun, es mit deinen Freunden zu spielen (**IV**)?

III

Abhängig von deinen Entscheidungen nimmt ein Soloabenteuer einen anderen Verlauf. Im Falle dieses Soloabenteuers gibt es einige fundamentale Entscheidungen zu treffen, die großen Einfluss auf den Verlauf des Abenteuers haben. Wenn dir das Abenteuer gefallen hat, lohnt es sich, es mit einem anderen Helden erneut in Angriff zu nehmen und beispielsweise zu Beginn eine andere Gefährtin aus dem Gefängnis zu befreien.
Auch die Ereignisse, die du während des Abenteuers auslöst, haben mitunter gewaltigen Einfluss. Vielleicht schaffst du es ja, einen Gegner in eine tödliche Falle zu locken, anstatt ihn ihm Kampf zu besiegen.
Es ist übrigens möglich, mit Ausnahme des Kampfes gegen die Spinne das gesamte Abenteuer ohne Kämpfe zu bestehen – versuche es einmal.
Bei Abschnitt **V** wartet eine letzte Bitte auf dich.

IV

Wenn du bereits mehrere Lösungswege ausprobiert hast, möchtest du das Abenteuer vielleicht mit deinen Freunden bestehen und es in ein Gruppenabenteuer umstricken. An dieser Stelle befinden sich keine Hilfen dazu, diese sollen aber in einem geeigneten Rahmen nachgereicht werden.
Bei Abschnitt **V** wartet eine letzte Bitte auf dich.

V

In diesem Soloabenteuer sind verschiedene neue Konzepte ausprobiert worden, die je nach Zuspruch auch in zukünftigen Soloabenteuern Anwendung finden könnten. Dazu benötigen wir jedoch Feedback – zu dem wir dich herzlich ermuntern möchten. Schicke uns bitte eine E-Mail an die folgende Adresse: **soloabenteuer@ulisses-spiele.de**
Vielen Dank dafür und mögen dir die Würfel viele Einsen zeigen!

Epilog

Er bedauerte ihren Tod – er hatte sie gemocht.
"Menschlein", knurrte er. "Tot!" Er spuckte aus. Jetzt rannte es davon, das 'Menschlein'. Sein Leben schien verwirkt. Er war in Ungnade gefallen – das wusste er. Man würde ihn jagen – da war er sich sicher. Und es gab nur noch eine Möglichkeit für ihn – so hoffte er. Er musste dorthin, wohin das 'Menschlein' unterwegs war. Sein Schicksal war jetzt mit dem Schicksal des 'Menschleins' verbunden.
Er schwang sich auf das Pferd und ritt vom Hof.

Auszüge aus der Burgchronik

Ich erkenne meinen geliebten Mann, den Herrn dieser Burg, kaum wieder. Die Orks fallen aus dem Nordosten herein, sie plündern und morden, aber die Soldaten sind noch immer auf der Burg. Jagoslaus meinte, er wolle sie für einen vernichtenden Schlag gegen die Schwarzpelze bereithalten – mögen die Götter ihm die Weisheit schenken, diesen Tag schnell kommen zu lassen.

Die Orks stehen vor der Burg, sie belagern uns seit zwei Tagen – aber sie greifen nicht an. Worauf warten sie nur?

Heute Morgen hat Jagoslaus fünf Soldaten ausgeschickt, Entsatz zu holen. Sie flohen durch den Geheimgang hinter dem Weinfass, der unter dem Fluss in den Wald führt – aber wir mussten ihre lauten Todeschreie mitanhören. Die Soldaten wurden dahingeschlachtet. Wir sind geschwächt, die Leute sind müde – doch die meisten scheinen die Hoffnung nicht zu verlieren.

Durch den geheimen Gang hat Ritter Trogar uns erreicht. Er war verletzt, erschöpft – und doch hat er den Weg zu uns geschafft. Er berichtete, dass die Soldaten von den Orks erwartet worden waren und man ihnen tiefer im Wald einen Hinterhalt gestellt hatte, so als wüssten sie, woher der Entsatz kam. Ist unheilvolle Orkmagie im Spiel?
Als er zu uns zurückkehrte, wurde er erneut von Orks entdeckt. Zwar konnte er fliehen, aber er musste den Tunnel unter dem Fluss zum Einsturz bringen. Wir sind gefangen!

Etwas Furchtbares ist passiert! Trogar hat sich im obersten Turmgeschoss in sein Schwert gestürzt. Mein geliebter Gemahl hat ihn vorher zur Rede gestellt, warum er keinen Entsatz geholt hatte, wie es ihm aufgetragen war. Die Stimmung ist gedrückt, aber ich kann nur wenig Trauer in den Mienen der Soldaten erkennen – selbst in den Augen meines Gemahls entdecke ich kein Bedauern.

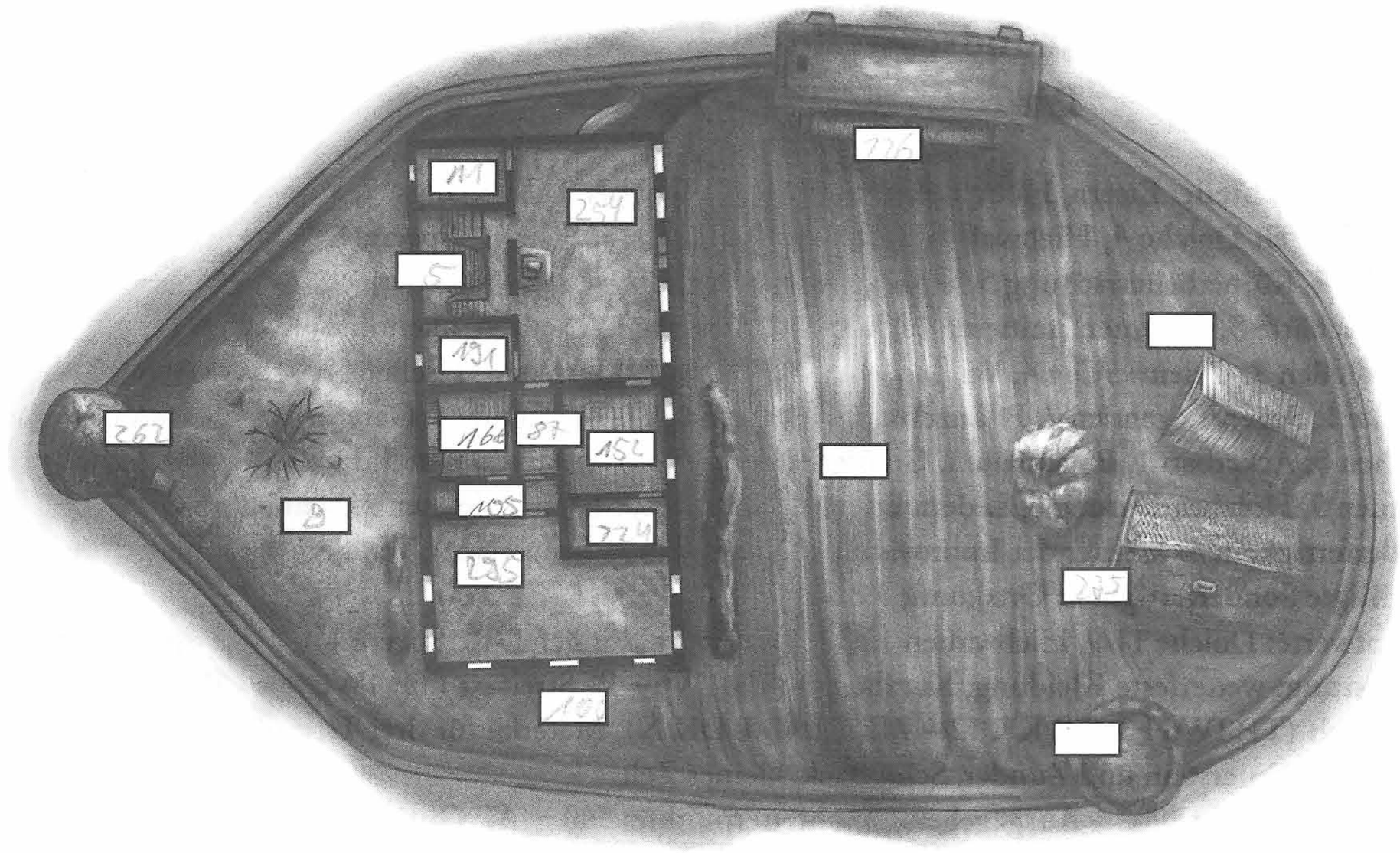
Was hat mein Mann, der Herr dieser Burg nur getan! Er hat das Tor geöffnet für den Orkabschaum – und mit ihnen gar den Weinpokal erhoben. Jagoslaus hat uns verraten, sein Land den Orks preisgegeben – für Geld und einen brüchigen Frieden. Ich bin derweil im Haus eingesperrt, so wie die anderen Frauen auch. Was ist das für eine Freiheit, die mein Gemahl mit der Freiheit seines Weibs erkauft hat?

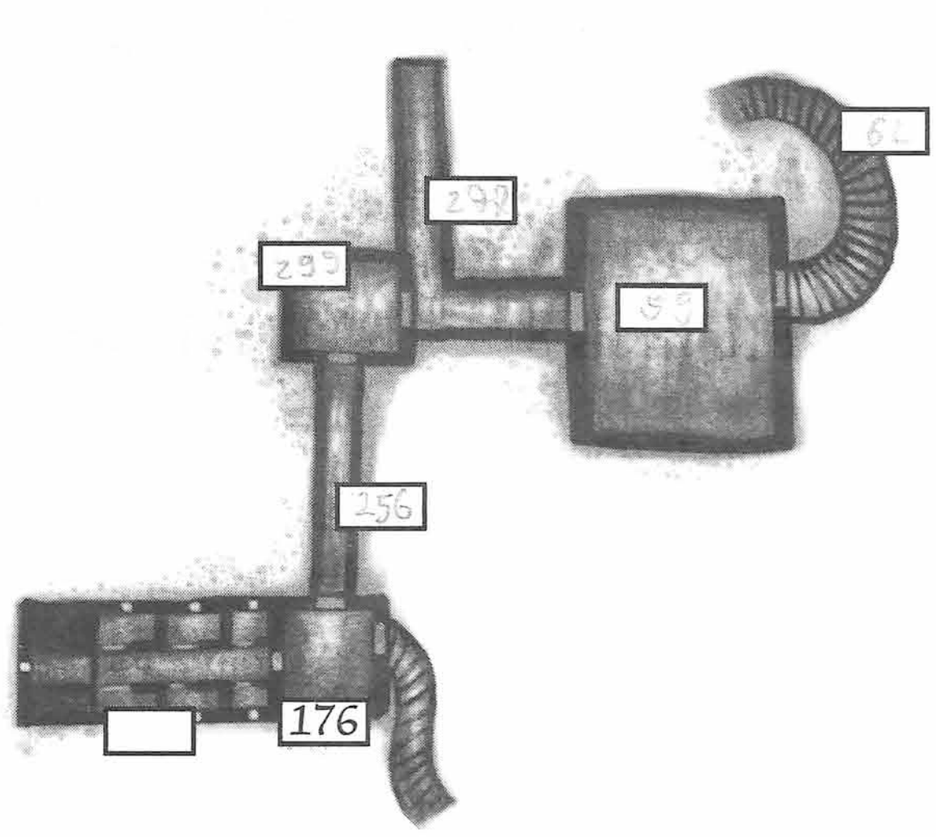
Die Orks sind abgezogen – und haben die Meisten von uns mitgenommen. Wir sind nur noch wenige, Alte, Schwache und Kranke, die den Sklavenzug der Orks behindert hätten. So sitze ich hier, mit schmutzigen Händen, mit Händen, die meinem einst so geliebten Gemahl das Leben nahmen, dem Ungeheuer, zu dem er wurde, die ihn begruben – und die auch mir mit den letzten Strahlen des Praiosmals das Leben nehmen werden. Möge sich Boron unserer Seelen trotz unserer Schuld annehmen.

Pergamentseite, geschrieben im Rondra 969 BF

Spielprotokoll

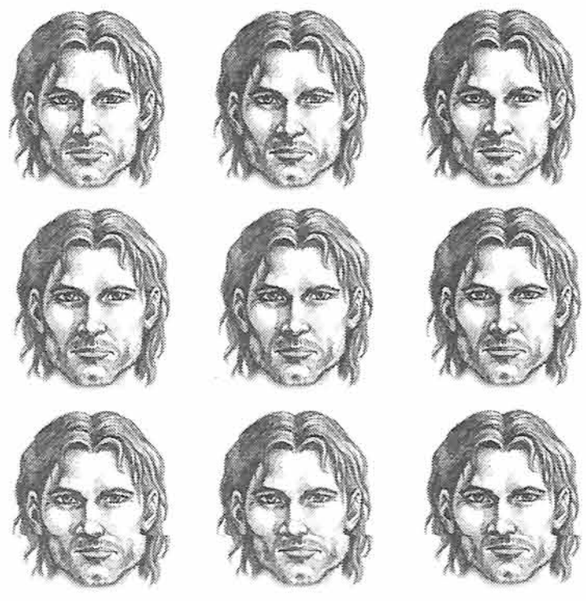
A O
B O
C O
D O
E O
F O
G O
H O
I O
J O
K O
L O
M O
N O
O O
P O
Q O
R O
S O
T O





Spielrunden

Menschen



Orks



Lebensenergie

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden.

Andergaster Jägerin/Jäger

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 14 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12
LeP 30 **AuP** 34 **Wundschwelle** 6+2 **MR** 3 **SO** 4
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **INI-Basis** 11

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (+1), Neugier 5, Totenangst 7, Vorurteile (Nostria) 8
Talentspiegel: Dolche 4, Hiebwaffen 8, Raufen 1, Ringen 3, Säbel 0, Speere 4, Wurfspeere 1, Bogen 8, Athletik 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Schleichen 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 6, Singen 0, Sinnenschärfe 5, Stimmen imitieren 1, Tanzen 0, Zechen 1, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Fährtensuchen 7, Fallenstellen 3, Orientierung 4, Wildnisleben 8, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 3, Wettervorhersagen 3, Götterkulte 1, Sagen/Legenden 2, Pflanzenkunde 2, Rechnen 2, Tierkunde 4, Garethi 10, Oloarkh (Orkisch) 4, Kusliker Zeichen 5, Ackerbau 1, Bogenbau 3, Gerber/Kürschner 4, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 6, Lederarbeiten 3, Kochen 1, Malen/Zeichnen 2, Schneidern 3
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Kulturkunde (Angergast), Waldkunde, Scharfschütze
Verbilligte Sonderfertigkeit: Ortskunde
Kampfwerte: Dolche 11/9, Hiebwaffen 12/12, Raufen 9/8, Ringen 9/10, Speere 11/9, Wurfspeere 9, Bogen 16
Ausrüstung: wetterfeste Kleidung, Kurzbogen (TP 1W6+4), Streitaxt (TP 1W6+4, TP/KK 13/2 BF 2, INI 0, DK N), Dolch (TP 1W6+3, TP/KK 12/4 BF 2, INI 0, DK N), Material für drei Tierfallen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt
Abenteuerpunkte: 500 **Ausgegebene Abenteuerpunkte:** 500 **AP-Guthaben:** 0

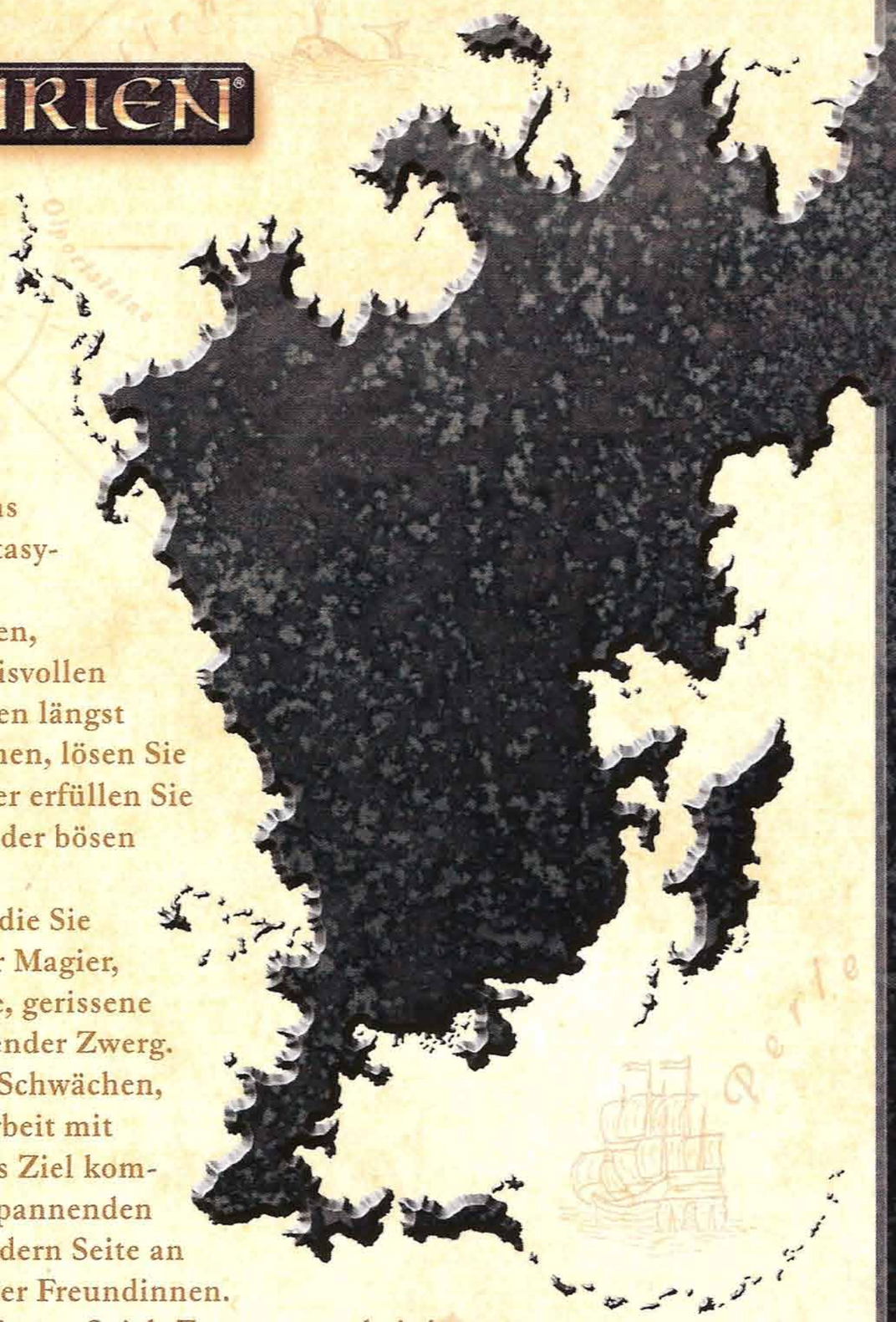
Greifenfurter Söldnerin/Söldner

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13
LeP 32 **AuP** 32 **Wundschwelle** 7+2 **MR** 4 **SO** 5
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **INI-Basis** 10

Vor- und Nachteile: Eisern, Goldgier 8, Jähzorn 6, Vorurteile (Orks) 10
Talentspiegel: Dolche 4, Hiebwaffen 9, Infanteriewaffen 4, Raufen 6, Ringen 3, Säbel 2, Schwerter 3, Wurfmesser 3, Athletik 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Schleichen 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 1, Singen 0, Sinnenschärfe 3, Stimmen imitieren 1, Tanzen 0, Zechen 4, Etikette 1, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 4, Fährtensuchen 2, Fallenstellen 2, Orientierung 1, Wildnisleben 5, Fesseln/Entfesseln 1, Fischen/Angeln 1, Wettervorhersagen 1, Götterkulte 2, Heraldik 2, Kriegskunst 5, Sagen/Legenden 2, Schätzen 2, Rechnen 1, Rechtskunde 2, Tierkunde 2, Garethi 9, Rogolan 4, Thorwalsch 3, Kusliker Zeichen 3, Ackerbau 1, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Lederarbeiten 4, Kochen 3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 2
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Greifenfurt), Kulturkunde (Mittelreich), Kampfreflexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung 1, Schildkampf 2, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung 2
Kampfwerte: Dolche 10/10, Hiebwaffen 15/10, Infanteriewaffen 12/8, Raufen 11/11, Ringen 9/10, Säbel 10/8, Schwerter 10/9, Wurfmesser 11
Anmerkung: Wenn mit dem Schild gekämpft wird, sinkt der AT-Wert um 1, der PA-Wert steigt dafür um 8 – also Hiebwaffen 14/18
Ausrüstung: Brabakbengel (TP 1W6+5, TP/KK 13/3, BF 1, INI 0, DK N), Dolch (TP 1W6+3, TP/KK 12/4 BF 2, INI 0, DK N), Kettenhemd (RS 3, BE 3) und Schaller (RS 2, BE 1), robuste, einfache aber farbenfrohe Kleidung, einfacher Holzschild (AT -1, PA +3, BF 3, INI -1), Lederstiefel, Handgeld 17 S, bunter Umhang, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche, zwei Decken
Abenteuerpunkte: 480 **Ausgegebene Abenteuerpunkte:** 475 **AP-Guthaben:** 5

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden.

Aventurien®



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Die schwarze Eiche

von Sebastian Thurau

Du kommst in einem finsteren Kerker zu dir, und du kannst dich nicht daran erinnern, wie du dorthin gekommen bist. Den Kerkerwächter, einen finsteren Ork, kannst du schnell überwinden, und wenn du möchtest, kannst du sogar noch weitere Gefangene befreien. Doch dann gilt es, das Gemäuer unbemerkt zu verlassen, in dem es vor Schwarzpelzen und anderen ungastlichen Kreaturen wimmelt.
Am Anfang wirst du einfach einen Weg suchen, um herauszukommen. Doch bald wirst du merken, dass es um etwas viel Grundlegenderes geht: um das nackte Überleben!

Die schwarze Eiche ist ein Solo-Abenteuer, es kann also ohne Spielleiter und Mitspieler gespielt werden. Alle Regeln und Spielmechanismen werden im Buch erklärt, sobald sie benötigt werden, so dass das Abenteuer auch für Neueinsteiger geeignet ist.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie keine Kenntnis von DSA-Regelwerken, obwohl die Kenntnis des Buchs *Das Schwarze Auge: Basisregelwerk* den Einstieg erleichtern kann.

€ 11,00 [D] • CHF 20,50

ISBN 978-3-940424-25-9

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

13046

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 161

Spieler
1 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Spieler)
niedrig

Erfahrung
(Held)
Einsteiger

Anforderungen
(Held)
Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit
Andergast
zu beliebiger Zeit

