

ERFAHRUNGSTUFEN

1-3

ABENTEUER

48

Das Schwarze Auge

AUF DER SUCHE NACH EINEM KAISER



Ein Soloabenteuer für einen Helden



Solo-Abenteuer

Auf der Suche nach einem Kaiser

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer

©1993 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Auf der Suche nach einem Kaiser

von
Karl-Heinz Witzko

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 4-7
für 1 Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



ANWERBUNG

„Sind Answins mehrmalige Andeutungen über Namen und Hintergründe, die er zu gegebener Zeit nennen wolle, zu leichtfertig als das Gefasel eines Abgefeimten abgetan worden? Waren es am Ende gar Aufforderungen an geheimnisvolle Hintermänner, Schritte zu seiner Befreiung einzuleiten?“

(Aus einem Bericht des Aventurischen Boten über die Flucht des gestürzten Usurpators Answin von Rabenmund, Boron, 20 Hal)

Eine Zeit der Wirren ist über das Land gekommen, und die Kriegsgöttin Rondra schreitet durch Aventurien. Für die meisten seiner Bewohner ist es eine schreckliche Zeit, für einige eine ruhmreiche, für wieder andere eine fette. Alles ist eine Frage des Standpunktes und des Broterwerbs: Ein Bauer etwa wird höchst selten in ekstatische Freudenschreie ausbrechen, wenn eine bunte Soldateska seine Äcker plündert, und er sich nicht traut, sie mit der Mistgabel zu verjagen. Er wird allerdings auch nicht vor Wohlbehagen schnurren, wenn sein Landesherr ihm zur Vertreibung eben dieser Soldateska die Abgaben um einige Dukaten erhöht. Von einer Kriegerin werden Sie andererseits kaum erwarten, daß lange zögert, die Nadel, mit der sie eben noch 'Rondra ist lieb' in ihr Schneuztuch stickte, gegen ihren verstaubten Rondrakamm auszutauschen. Schließlich die Söldner: Was den einen teuer kommt, ist dem andern lieb. Jene werden vermutlich tatsächlich strahlen, wenn der bereits erwähnte Landesherr ihnen die Dukaten des besagten Bauern in die Hand drückt, so daß sie dann dafür die Äcker eines andern plündern dürfen. Und erst recht werden sie sich freuen, wenn sie jenem ersterwähnten Bauern, bei dem sie womöglich aus Not in den letzten Monaten als Erntehelfer ihr Leben fristen mußten, seine Mistgabel zurückgeben können. Es ist schließlich ihr erwählter Beruf, und irgendwer muß die Bauern ja vor Berufskollegen aus dem gegnerischen Lager beschützen, nicht wahr?

Aber wem sage ich das, verehrter Leser oder bewehrte Leserin, denn schließlich gehören auch Sie zum bunten, bewaffneten Volk, zumindest in diesem Abenteuer. Vielleicht üben Sie dieses Handwerk schon länger aus und waren im Achtzehnerjahr auf der einen oder anderen Seite dabei, als nach dem Verschwinden Kaiser Hals Garethier und Answinisten um die Macht im Neuen Reich kämpften? Oder ein Jahr später (und hoffentlich auf der richtigen Seite), als Tausende von Orken plündernd die Grenzen überrannten? Es kann auch sein, daß Sie sich erst kurz zuvor entschieden hatten, dieses Gewerbe für einige Zeit auszuüben, als Sie an jenem Morgen im Traviamond bei Seiner Hochgeboren vorstellten und ihm Ihre Dienste als Söldling anboten.

Der Baron musterte Sie und meinte dann, daß er momentan keine Söldner brauche, aber ob Sie vielleicht lesen und schreiben könnten, er benötige derzeit allenfalls einen Vorleser. "Klar doch, Euer Barönlichkeit!" meinten Sie und traten in seinen Sold. Sicherlich, den ganzen Tag nur vorzulesen, anstatt ordentlich dreinzuhauen, wie es sich für einen Söldling gehört, mag zwar nicht sehr heldenhaft sein, aber immer noch besser als zum Beispiel Gehilfe eines Kesselflickers zu werden und täglich einen auf die Hücke zu bekommen. Außerdem widersprach es nicht im Geringsten dem Khunchomer Kodex, jenem einzigartigen Regelwerk, welches mit seiner klingenden Poesie das Leben der

meisten Söldner und Söldnerinnen bestimmt. Etwa durch Punkt 17:

"Der Herr oder jene, die in seinem Dienste sind, überreiche sodann dem Söldling oder jenem, der ihn führt, das Handgeld. Jenes ist nicht Teil des Soldes, doch soll sein Wert nicht kleiner sein, als wie man ausgibt für einfach Speis und dreifach Schnappes. Alsdann gilt der Contract als recht und besiegelt." Wie Sie wissen, gibt es im Kodex keine Passage, die einem Söldner verbietet, Vorleser zu werden. Obwohl dieser Beruf dem Ruf durchaus abträglich sein kann: »Wo hast du zuletzt gedient, Kameradin?« - »Bei einem almadanischen Baron!« - »Und was hast du dort getan?« - »Nun, äh, ich habe ihm tulamidische Liebeslyrik vorgelesen.« - »So, Schmuddelverse, dann bist du ja bestens für den Latrinendienst geeignet!«

Und was nun die tatsächlich vorzulesende Literatur anbelangt: Nix da mit saftigen, rahjagefälligen Stellen aus 'Geschichten aus 1001 Rausch', 'Der Dame Chadjeffs Galane' oder dem 'Nostriatutram', von wegen, sondern staubtrockene aus 'Feinerbauliche Anmerkungen zur Etikette am Hofe Eslams IV' oder 'Hülfreycher Rathgeber, als wie eyn Juncker sich benehmen sollet!', da Seine Hochgeboren gedachte, jenen unsäglichen Schwarten eine weitere hinzuzufügen. Daß Ihr Dienstherr eigentlich keinen Vorleser nötig hatte, merkten Sie schnell genug, und Sie schlossen daraus, daß er Sie entweder aus Mildtätigkeit auf seine Gehaltsrolle gesetzt hatte, oder - was wahrscheinlicher war - weil ihn jene Lektüre genauso langweilte wie Sie, und er lediglich einen Leidensgenossen suchte. Eingedenk der zahlreichen mündlichen Anhänge zum Kodex ('Man widerspricht dem Alten nie!') behielten Sie Ihre Gedankengänge aber für sich und waren jedesmal froh, wenn Hochgeboren eine andere Tätigkeit für Sie fand, und sei es nur, eine Depesche zum nächsten Posten der Beilunker Reiter zu bringen.

Es mag sein, daß Ihnen diese Geschichte nicht ganz glaubhaft erscheint, weil Sie den Baron an jenem Morgen im Travia dreist angelogen haben und überhaupt nicht lesen konnten, aber dann dachten, es sei immer noch besser, analphabetischer Vorleser zu sein als Eselstreiber in Weiden. Nun, Sie sind wahrscheinlich nicht auf den Kopf gefallen und haben sich deshalb immer alles zuvor von der Stallmagd vorlesen lassen, dies wiederum nacherzählt und notfalls frei drauflos fabuliert, was manche eigentümliche Stelle im Schriftwerk Seiner Hochgeboren erklären dürfte. Dadurch haben Sie selbst etwas lesen gelernt (Talentwert 1. Das klingt so: "H..., H..., Hülf!..., Hülf mir? Nein, hülf dem Reich! Ach so, hülfreicher! R..., Rrr..., Rat? Ratsherr? Hülfreicher Ratsherr! Fü..., fü... usw"), aber Sie ahnen auch, warum der Baron Sie liebend gerne für andere Tätigkeiten einsetzte. Man müßte schon eine Schwäche dafür haben, seine Sommerfrische beim Orkenmarschall Sadrak Whasso zu verbringen, um sich derlei freiwillig stundenlang anzuhören.

Jedenfalls traten Sie so oder so im letzten Herbst in die Dienste eines almadanischen Barons, der dem Sprachklang nach wohl selbst nicht dort geboren wurde, sondern irgendwo im Norden, vermutlich in Nostria.

Almada! Das Land am Yaquirufer ist eine der fruchtbarsten Provinzen des Neuen Reiches und bekannt wegen seiner Pferde und seiner Weine. Im Sommer kann es dort sehr heiß werden, denn die Khomwüste ist nicht weit, und über Mittag zollt man bereitwillig dem Herrn Boron Tribut. Das soll nicht heißen, daß die Einheimischen allmüttiglich mit gezückten Messern aufeinander losgingen, bewahre, - Boron ist schließlich auch der Gott des Schlafes! - obwohl es mitunter vorkommt. Die Almadaner sind ein heißblütiges Volk, aber weil man ihnen ansieht, wie gern sie essen und trinken, vergißt man es oft. Im Winter kann es wiederum überraschend kalt werden, denn nicht nur die Khom ist nah, sondern auch der Eisenwald und die Amboßberge. Es kann sogar so kalt werden, daß die Gewässer zufrieren und vor einigen Jahren konnte man doch tatsächlich eine recht berühmte Baronin bei der hohen Kunst des Kufenlaufens beobachten! Allerdings war sie ebenfalls keine gebürtige Almadanerin, sondern Bornländerin, was vieles entschuldigen mag.

Als Sie in den Sold des Barons traten, war gerade die Zeit der Weinfeste angebrochen und Sie hielten sich brav an die Maxime Robals des Reisenden: 'Stets ist es richtig und tugendsam, die Sitten und Gebräuche der Einheimischen gründlich zu studieren!' Und das taten Sie dann auch sehr eifrig. Vielleicht etwas zu eifrig. An einem Abend hätten Sie vielleicht etwas weniger emsig sein sollen (ja, ja, lassen Sie mich in einer schwärenden Wunde bohren). Zu dumm aber auch, daß sich die beiden Geschwister so ähnlich sahen und Sie sich am nächsten Morgen an so wenig erinnern konnten, werte Heldenperson, als Sie mit einer Zwergenkapelle im Kopf erwachten und der schwierigen Frage: Sollten Sie künftig Alrik oder Alrike freundlich zulächeln? Sicher, in Rahjas Namen, Sie hätten auch fragen können, obwohl das wenig galant gewesen wäre, so aber beschlossen Sie, lieber den ganzen Winter einen weiten Bogen um die Mühle der Familie Yarlola zu machen. Bisweilen haben Sie es bedauert, denn sieht man von den drei Barden einmal ab, verlief der Winter arg eintönig. Elbrecht, Pagol und Moverl kamen Anfang Hesinde auf das Anwesen des Barons und baten, ihm vorspielen zu dürfen, und da er sich wahrscheinlich ebenso langweilte wie Sie, gestattete er es ihnen. Die Drei begannen mit den bekannten Balladen, doch nach und nach wurden ihre Stücke gewagter. An einen Text erinnern Sie sich noch, er ging etwa so:

*Er war ein Freund von mir
Und schluckte gern ein Bier
Ach, wär er nur geblieben,
In seiner Stadt so fein
(tralalala - das ist Ihnen entfallen)
Ja er, er war ein Freund von mir.
Er ritt allein bei Ilmenstein
Tief in den Wald hinein,
Und hinter einer Hecke,
Da warteten schon vier,
Sie brachten ihn zur Strecke,
Ja er, er war ein Freund von mir.*

Hier brachen die Musiker damals abrupt ab und fingen an zu streiten. "Dureimst schon wieder alles falsch, Schwester!" schimpfte Moverl. "Ch'walla, Schwester! Das weiß doch jeder, daß der Charakter und seine Kokotte ihn im Forst...", versuchte ihn Pagol zu beruhigen. "Nö, nö", fiel ihm sogleich der andere ins Wort, "er lebt, das hab ich selbst gehört, Schwester!" Der Baron unterbrach

den Meinungsaustausch, um den Musendienern zu verkünden, daß ihr Aufenthalt auf der Burg ein jähes Ende gefunden hätte. Am nächsten Tag reisten die Barden weiter.

Einige Zeit später durften Sie wieder einmal bei den Beilunker Reitern eine Depesche abgeben. Dann kam der erste Brief aus Nostria. Siegel eines Grafen Albio von Salza, wußte die Stallmagd zu erzählen, und, "Oh je, da habe ich etwas angerichtet!", konnte der Koch den Baron zitieren. Nochmals durften Sie zu den Beilunker Reitern reiten, und abermals hatte die Stallmagd interessante Neuigkeiten. So ging das einige Zeit hin und her, dann war der Winter vorbei.

Mittlerweile ist das Ende des Tsamondes gekommen, und der Frühling in Almada eingeleitet. Im Schatten ist es noch etwas kühl, aber die Sonne hat schon an Kraft gewonnen. Äcker, die noch vor wenigen Tagen im Sonnenlicht von Gelb bis Braun leuchteten, haben sich in saftig grüne Felder verwandelt. Allenthalben sprießt es, und die Luft ist voll vom Geruch des erblühenden Bausches.

Die junge Göttin schleicht nicht nach Almada, ihr Schritt ist sprunghaft und ungestüm! Es ist eine gute Zeit, jetzt ein Abenteuer zu beginnen.

Warnung:

Dieses Abenteuer knüpft an Ereignisse an, wie sie in 'Die Attentäter' beschrieben wurden. Sollten Sie dieses Abenteuer gespielt haben, so verwenden Sie unter keinen Umständen die damals verwendete Heldenperson, sie ist völlig ungeeignet!

Bevor Sie sich nach Abschnitt 1 begeben sollten Sie noch einen Blick in Ihren Sparstrumpf werfen: Ihr Sold in den letzten 4 Monden betrug insgesamt 24 Dukaten, von denen Sie 4W6 Dukaten ausgaben. Weiterhin besitzen Sie einen Satz gewöhnliche Bedienstetenkleidung, einen Satz Söldlingskluft, Schuhe, einen Rucksack und ein Messer (TP: 1W).

Falls Ihnen zu Ihrem Glück noch eine Heldensperson fehlt, dann bemühen Sie Jost diMèzzio oder Nordmarken-Jenna.

Dero Werte:

MU 13; KL 11; IN 12; CH 10; FF 11; GE 13; KK 14;
AG 4; HA 3; RA 3; TA 2; NG 4; GG 8; JZ 7;
LE 50; MR 3; AUSWEICHEN 9; Stufe: 6
AT/PA 13/11 (Raufen), 8/9 (Äxte und Beile), 12/11 (Dolche), 12/12 (Scharfe Hieb Waffen), 10/10 (Schwerter), 10/9 (Speere und Stäbe), 9/10 (Stumpfe Hieb Waffen), 12/13 (Zweihänder), 13/12 (Infanteriewaffen), Schuß Waffen (Armbrust): 12

Benötigte Talente:

Betören, Entfesseln, Feilschen, Gefahreninstinkt, Geographie, Glücksspiel, Götter und Kulte, Holzbearbeitung, Klettern, Körperbeherrschung, Menschenkenntnis, Orientierung, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Sprachen kennen, Zechen

Die Talente haben zunächst alle den Wert -1, jedoch dürfen Sie zu Beginn des Abenteuers regelwidrig 60 Talentpunkte verteilen, aber kein Talentwert sollte höher als 6 werden.

Und sollten Sie einen gewissen Herrn für einen überragenden Monarchen halten, so ist's gewißlich kein Schaden und zudem wahr!

Spieß voran!

1

Was? Was sagte sie? Ach, es wird nicht so wichtig gewesen sein, was Yabecca Ihnen noch zurief, denken Sie und setzen gedankenverloren Ihren Weg über den gepflasterten Hof der Residenz fort, kaum einen Schatten werfend, denn Praios' Scheibe hat ihren höchsten Stand erreicht, und das unternehmungslustige Grummeln Ihres Magens bestätigt dies. Sie verlassen den Hof durch das breite Tor und sehen am Ende der Straße ein ganzes Banner buntgewandeter Söldner vorbeidefilieren. Fröhlich flattern ihre Wimpel im Wind, die Piken und Partisanen zeigen schräg gegen den Himmel, gleichförmig ausgerichtet, davor die beiden Trommler, ratatatam, ratatatam! Dann verschwindet das Traumgebilde, und Sie erkennen den Bauern Kasim mit seinen Töchtern Neraida und Girtle, die ihren störrischen Esel Wulf vor sich hertreiben. Sie gehen vorbei an weißgetünchten Häusern mit winzigen Fenstern, die Dächer schilfgedeckt. Alte Leute in dunklen Gewändern sitzen schwatzend davor, nicken freundlich - Peraine zum Gruß! - eine junge Mutter schaukelt ihr Kind, es öffnet und ballt seine Fäuste.

Morgen, ganz gewiß, werden Sie mit dem Baron sprechen: Adio, Hochgeboren, der Winter ist vorbei und mein Kontrakt endet! Und Sie werden Ihre Waffe schleifen und stolz wieder das bunte

Gewand mit den geschlitzten Ärmeln und Bündeln tragen - wenn es noch paßt, denn Sie haben gut gegessen hier und der Gedanke an eine Taladura oder Gebratene Schweinsfüßchen mit einem Krug Praioströpfchen läßt Ihnen das Wasser im Mund zusammenlaufen. Wenn Hochgeboren sich wenigstens bereitfinden könnte ... Man wird sehen. Morgen. So erreichen Sie den Marktplatz (45).

2

Alles um Sie herum verändert sich, und Sie sind zurück in Ihrer vertrauten Umgebung. Das ganze Kloster hallt wieder vom gepeinigten Gekreisch seiner Insassen, von Rufen in Todesangst, vom Getrappel schneller Schritte und dumpfen Schlägen irgendwoher.

Ihre Kleidung ist wassergetränkt, verschmutzt mit rotbraunen Flecken, Ihre linke Hand schmerzt, ist zu einer Faust verkrampft. Sie öffnen sie. Ihre Nägel haben sich tief in Ihren Handteller gebohrt. Es ist die einzige Verwundung, die Sie haben. Bewohnen Sie eine Zelle im Keller (51) oder neben der Bibliothek (56)?

3

"So ein Untier bin ich doch auch nicht, ihr Lieben!" sagen Sie jovial und stecken die 3 Dukaten, 7 Taler, 6 Heller und 2 Kreuzer nonchalant in Ihre Börse. Dann zwinkern Sie den beiden nochmals gönnerisch zu und begeben sich nach 72. Schließlich haben auch Söldlinge ihre Ehre!

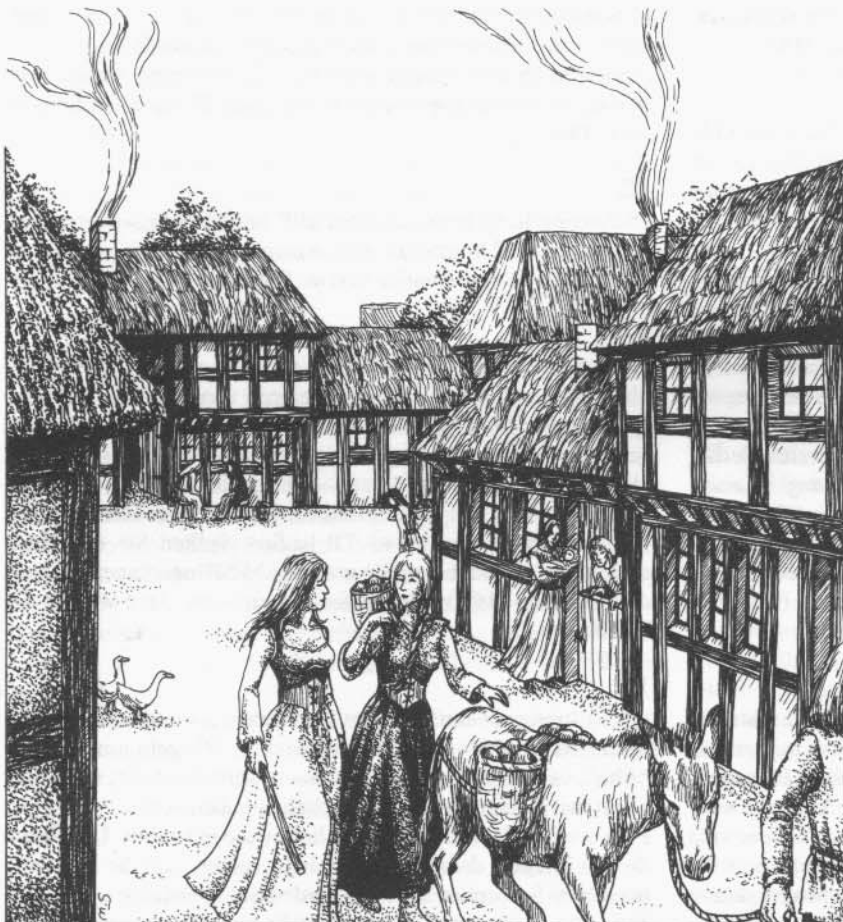
4

Der Brief stammt von einem Albio III, Graf von Salza (ruhend). Sie überlegen kurz, ob jener Albio immer notiert, was er gerade treibt: Albio von Salza (essend), Albio von Salza (trinkend), Albio von Salza (hüstel) und lesen weiter:

"Zu diesem Behuf habe ich Euch den jungen Haraderyn Hartzwicker-Mirdin geschickt, meinen Neffen siebten Grades. Er mag Euch noch etwas jung für diese gefährlich Queste scheinen, doch ist er ein echter nostrischer Heißsporn, und ich ersuche Euch, ihn nach allen Kräften zu unterstützen, bedenket, was auf dem Spiele steht!" Die Tür quietscht, und Sie hören den Baron das Zimmer betreten. Er wird es nicht mögen, wenn Sie seine Privatpost lesen, also entledigen Sie sich rasch des Briefes. Eine Finger-fertigkeitsprobe entscheidet, ob Sie schnell genug waren (76) oder nicht (85)!

5

Shari hat ein längliches Pferdegesicht, und ihre rasierten Schläfen verstärken den Eindruck. Sie ist schon fast ihr ganzes Leben Söldnerin, und gespannt lauschen Sie ihren Geschichten:



“Ohne ihren Malocchio waren die Schwarzröcke natürlich perdyao und liefen wie die Hasen!” erzählt Sie Ihnen von der Eroberung Mherweds, “Dann ging die Parole, daß es im Reich am Bruteln sei, und ich ging rechtzeitig zu Isora nach Albernia. Ganz andante und der Sold kein Bafel, aber dann kamen die Schwarzpelze, ich also Adio und rüber zu den Greifen. Bei Ingerimms blauem Daumen, was für eine Malesche! War dann aber auch oké-soké. Anschließend rapiditu retour nach Albernia, dieses Mal auf der anderen Seite, dachte, es gibt ordentlich Zabaster, wenn wir Havena plündern. War nix, die Marjell war gleich finazzoragh. Und wenn ich hier nichts finde, nehm ich den Taler bei Amöbe-Horas, potzblitz!” Unerwartet legt sie ein Schwert auf den Tisch, das Heft zielt ein kleiner Rabe: “Zehn Dukaten, und es ist deins, hab ich den Krähenbrüdern abgenommen!” Falls Sie die einstige Waffe der alananischen Rabengarde erwerben wollen, so bezahlen Sie das Verlangte und lesen dann **58**. Ansonsten dürfen Sie zu Haraderyn zurückkehren (**86**).

6

Sie flüchten durch die Nacht, dicht gefolgt von den todverheißenen Schritten Ihres Jägers. Wie weit mag es bis zu einer sicheren Zuflucht noch sein? Sie kommen am Rand eines Ackers vorbei, wo eine einsame Heugabel im Boden steckt (TP: 1W+2, sonst wie Dreizack). Wenn Sie sie an sich nehmen wollen, so bleiben Sie kurz stehen und lesen dann **90**, ansonsten brüten Sie über **102**!

7

Sie erwachen, hören Rascheln, Schmatzen und tiefes Brummen und erkennen den gedrunghenen Schatten eines Bären, der in Ihrem Gepäck wühlt. Aber vielleicht wird er sich gleich ein interessanteres Ziel suchen? Wollen Sie ihn mit der Waffe vertreiben (**63**) oder auf den nächsten Baum flüchten (**109**)?

8

Um den Ochsen steht eine dicke Mensentraube. Laila, die Köhlerin (sie fehlt auf keiner Feier) erzählt mindestens zum vierten Mal die Geschichte vom Ableben Ihres Schwagers. Wollen Sie diese traurige Erzählung hören (**123**) oder zu Ihrem Begleiter zurückkehren (**36**)?

9

“Was wollen die Kinder?” fragt Losiana. “Spielen!” antworten einige, die tatsächlich welche sind. “Ziehenlassen!” rufen andere, “fragen!” die meisten. Die Blinde, die Sie bereits am Ortseingang sahen, wirft bunte Stäbe in die Luft, schlagartig ist Ruhe. Vorsichtig gleiten Ihre Finger über das Muster, das die übereinanderliegenden Stäbe bilden, und sie verfällt in einen Singsang: “Kaiser-suche, Zeisigbuche, totes Bein, nicht allein, andere folgen, Regenwolken.”

“Wußtet Ihr, daß Ihr verfolgt werdet?” fragt Losiana und schaut mit glänzenden Augen zu Ihnen hoch. Ist Ihnen nach Plauschen (**64**) oder Bewegung (**134**) zumute?

10

Außer Ihnen sind noch vier weitere Mitreisende in der Kutsche: Zu Ihrer Linken sitzt eine Dame mittleren Alters in hellgrauem Reisekostüm mit dunkelgrauem Cape und Silberblick. Ihr gegenüber fläzt ein muskulöser, sonnengebräunter Herr Anfang Zwanzig mit Pferdeschwanz. Sein Wams und seine Beinkleider sind nachtblau mit feinen Längsstreifen aus Silberfäden, er trägt mehrere auffällige Ringe. Neben ihm hockt zusammengekrümmt eine düster dreinblickende Frau zeitlosen Alters. Bei ihr ist alles

Ton in Ton gehalten: die schwarzen Haaren, die schwarzen Augen, das schwarze Kleid und die Trauerränder unter den Fingernägeln. Schließlich, Ihnen gegenüber, ein Mann um die Sechzig mit teigigem Teint und kahlköpfig, ein weiter, erdbrauner Umhang mit aufgesetzter Schulterpartie verbirgt seine sonstige Kleidung. Er thront auf der Sitzbank wie eine Kröte in Erwartung einer Schmeißfliege.

Legen Sie bitte eine Talentprobe ‘Sprachen kennen’ ab und erschweren Sie diese um 7, wenn Garethi nicht Ihre Muttersprache ist. Bei Erfolg sprechen wir uns wieder bei **67**, bei Mißerfolg lernen Sie **118** kennen.

11

Wieder setzt sich Trazzubrazzkai zu Ihnen. Sie versuchen das verfängliche Thema des Vortags zu vermeiden, aber er greift es selbst auf: “Isch war rasend vor Zorn, weil isch daschte, einer der anderen sei ihr brezzkach, und so ‘abe isch einen nasch dem anderen erschlagen, bis sie es verbot. So war’s also nischts rischtig, da beschloß isch, zu werden wie sie. Isch lernte lesen und wurde schlaue wie ein Schamane. Als isch entdeckte, daß isch weder Benimm noch Manieren ‘atte, eignete isch mir beides aus einem anderen Busch an, Ihr werdet es nischts kennen: ‘ülfrey-scher Rathgeber, als wye eyn Juncker sysch benehmen sollet!” Gekonnt überspielen Sie einen Hustenanfall und fragen interessiert: “Und dann?”

“Nischts!” sagt der Ork mit einem merkwürdigen Ausdruck in seinen gelben Augen, “Dann ‘örte isch vom Kommen des Aikar Brazoragh und dem Zug der Stämme gegen Gareth und schloß misch ihnen an. Es ist besser zu verbrennen als langsam zu verlöschen, nischts?” Er gibt Ihnen einen freundschaftlichen Stoß (1 Schadenspunkt) und spricht weiter: “Eine gute Zeit, wir ‘aben eure ‘äuser niedergebrannt und Tausende von eusch erschlagen.” Wieder kehrt dieser eigenartige Ausdruck in seine Augen. Eine gelungene Intuitionsprobe führt Sie nach **87**, eine mißlungene nach **43**.

12

“Schneller, Kutscherin, ein Überfall!” brüllen Sie aus Leibeskräften. “Was ist?” kommt es vom Kutschbock zurück, und “petzt man?” tönt es von draußen herein. Weiter bei **141**

13

Den ersten sechs Tieren folgen dreizehn weitere. Diese Unglückszahl läßt Böses erwarten, deshalb verwerfen Sie Ihren ursprünglichen Plan, im offenen Gelände mit ihnen zu streiten, und geben Fersengeld. Da es jetzt nicht mehr ganz so leicht ist, eine Höhle zu erreichen, benötigen Sie drei gelungene Gewandtheitsproben, um den Hang zu erklimmen, aber eines der Tiere wird Sie bei jeder Probe mit 1W+3 TP beißen. Sollten Sie den Hang erklommen haben, bevor Sie mehr als 13 SP hinnehmen mußten, dürfen Sie bei **152** verschnaufen. Wenn nicht, dann werden Sie bei **88** gestellt.

14

“Es ist streng geheim!” flüstert Haraderyn, und noch zwei Tische weiter zuckt man verschreckt zusammen. “Es geht um Salza.” - “Aha”, steuern Sie wissend bei, auch wenn Sie Salza bisher für einen maraskanischen Fladen gehalten haben sollten. “Schlauere Plan, weil der ja noch leben soll, hoffen die jedenfalls. Und wenn die ihn kriegen, dann sollen die dafür sorgen, daß die es wieder hergeben. So denken die sich’s jedenfalls. Schlaue, was?” Sehr schlaue, denken Sie und zweifeln an Ihrer eigenen Schläue.

Wollen Sie diesen Schlaumeier einfach sitzen lassen und sich mit der martialisch wirkenden Dame unterhalten, deren wieherndes Lachen weithin zu hören ist (5) oder diesen Kriegergockel durch schmachvolles Anschmachten zu etwas mehr Präzision in seiner entfremdeten Sprache bewegen?

Eine Talentprobe+5 auf Betören klärt, ob es Ihnen gelingt (161) oder nicht (176)!

15

Etwas kompliziert ist es zwar schon, und es bedarf einiger Studierarbeit, aber sobald Sie das Prinzip durchschaut haben, erscheint es Ihnen doch recht leicht, wie es eben immer ist, wenn man etwas einmal verstanden hat. Sie benötigen einige Gegenstände, die Sie in einer weiteren Kammer finden, zu der eine Geheimtür führt. Sie geben wenig Sinn für Sie, aber Sie sind ja auch kein studierter Magus. Sie verteilen alles so, wie Sie es sollen, überprüfen das Arrangement mehrmals, damit Sie keinen Fehler machen und die Sache am Ende ausgeht wie das Joborner Armbrustschießen, stellen sich in die Mitte der Anordnung und rufen laut die vorgeschriebenen Wörter aus dem Buch, sowie Ihr Ziel: Festum!

Zaubern scheint gar nicht so schwierig, denn sogleich verändert sich die Kammer. Es kommt Ihnen vor, als würden Sie fallen und ein Potpourri von Landschaften und Städten rast an Ihnen vorbei. Es ist, als blickten Sie durch einen Schleier und mit Erstaunen bemerken Sie, daß Sie jeden Ort sofort erkennen: die Kaiserthermen in Gareth, den Rabenfelsen von Al'Anfa, das Nordmarkentor in Elenvina, die Wehrmauer von Vallusa und mehr. Dann sind Sie an Ihrem Ziel angekommen (71).

16

In Perricum bekommen Sie alles, was Sie benötigen, verwenden Sie daher die üblichen Preislisten mit einem Aufschlag von 10 Prozent. Für gebrauchte Sachen erhalten Sie Dreiviertel des Listenpreises, es sei denn, es wären Fundstücke aus diesem Abenteuer, deren Preis Sie kennen, dann gilt der volle. Ist eines dieser Fundstücke ein kostbares Buch, dann dürfen Sie bei 89 Ihr Glück versuchen. Wenn Sie 15 Dukaten besitzen und alles erledigt haben, dann lesen Sie 122, falls Ihr Gold nicht reicht bleibt 113.

17

Einen Tag später überschreiten Sie die Baroniegrenze und verlassen damit die relative Sicherheit der letzten Monde. In Ragath werden Sie in einer Kneipe mit einem Tuchhändler bekannt, der Sie auf seinem Wagen mitnimmt. Sie reisen mit ihm auf der Reichsstraße nach Nordosten, zunächst am Yaquir entlang, dann lassen Sie den Fluß hinter sich und gelangen zur Almadanischen Pforte, wo Amboßberge und Raschtulswall dicht zusammenrücken. Es ist wie eine Reise zurück in der Zeit, denn der Frühling hat hier seinen Kampf mit dem Winter noch nicht gewonnen und auf den Gipfeln liegt Schnee. Schließlich verlassen Sie Almada. Sie sind jetzt im beschaulichen Eslamsgründischen, wo der Händler hinwollte.

Entscheiden Sie bitte, wie Sie die Reise fortsetzen wollen: mit einer Kutsche von Eslamsgrund nach Gareth (193), zu Fuß an der Reichsstraße entlang (52) - vielleicht nimmt Sie ja ein weiteres Fuhrwerk mit? - oder querfeldein (29) und von Dorf zu Dorf.

18

Dumpfes Gemurmel holt Sie zurück aus Borons Armen. Es kommt aus dem Erdgeschoß. Bisweilen unterscheiden Sie eine

einzelne helle Stimme, dann hören Sie wieder Brummeln oder leises Lachen. Sind Sie neugierig geworden (203), oder wollen Sie sich die Decke über die Ohren ziehen? In diesem Fall würfeln Sie bitte mit dem W6: 1-5 bringt Sie nach 211, eine 6 nach 222.

19

Mit freundlichem Nicken streicht der Stationsmeister Ihre Dukaten ein und wünscht Ihnen eine angenehme Reise. Die Kutscherin quetscht zerknirscht zwischen ihren Zähnen hervor: "Entschuldigt die Hast, aber man weiß nicht, ob das Wetter hält!" Das Leitpferd wiehert fröhlich, und Ihre Mitreisenden bieten Ihnen einen Fensterplatz an. Sanft rollt die Kutsche an (10).

20

"Aussteigen bitte, Sold gibts!" hören Sie eine fröhliche Stimme von draußen. Sie folgen dem Beispiel Ihrer Mitreisenden, klettern aus der Kutsche und werden der Wegelagerer ansichtig: es sind acht waffenstarrende Orks und vier Menschen mit angelegten Armbrüsten. Ihre Kleidung, schmutzige und vernachlässigt, erinnert an die Überreste von Uniformen. Ein Dreizehnter tritt hinzu, ein weiterer Ork. Sein dunkles Fell weist vereinzelte helle, fast goldfarbene Strähnen auf, seine Hauer sind deutlich größer als die der anderen Orken - ein Wunder, wenn er damit überhaupt reden kann. Am auffälligsten sind seine Haartracht - ein Vielzahl verfilzter Zöpfe mit eingeflochtenen Perlen - und seine Kleidung. Sie sieht aus, als stamme sie aus der Requisite einer Gauklertruppe. Mit seltsam affektierten Tonfall spricht er: "Isch will Eure Klugheit nischts beleidigen und erspare mir da'er die rituellen Worte, also 'er mit der Penunze!'"

Lassen Sie sich dadurch nicht verwirren, sondern wählen Sie fix Ihre Strategie: Wollen Sie mit den Wegelagerern kämpfen (231), anstandslos bezahlen (131), sich durchlügen (241) oder Verwirrung stiften (157).

21

Etwas abenteuerlich, wie Sie da mitten in der Nacht mit Ihrem Aufpasser würfeln, aber warum nicht? Legen Sie eine Probe auf Ihr Talent Glücksspiel ab. Wenn die Probe gelingt, dann sind Sie um 1W6 Dukaten reicher, allerdings wird der Ork dann stinkig und verpaßt Ihnen einen Schlag (1W2 Schadenspunkte).

Wenn Sie verlieren, dann sind Sie um 1W6 Dukaten ärmer und wenn Sie nicht bezahlen können, wird der Ork ebenfalls ungnädig (s.o.). Anschließend werden Sie wieder gefesselt, und es geht weiter bei 252.

22

Eine Täuschung, wie Sie merken, als sich abermals eine Wolke vor die Sonnenscheibe schiebt. Es ist nur Felsgestein, doch in sämtlichen Farbtönen von tiefstem Rot bis hellstem Gelb, dazwischen, dunkelgrün, einzelne Fichten. Über mehrere hundert Schritt erstreckt sich am Fuße eines Steilhangs eine bizarre Landschaft, bestehend aus natürlichen Säulen, ganzen Türmen, Steinbögen, Durchbrüchen und Galerien entlang des Hangs, Mulden und Höhlungen, die an Fenster erinnern.

Die Szenerie wirkt so, als habe Ingerimm vor undenklichen Zeiten geplant, eine Stadt zu bauen. Dabei ist es nicht einmal hartes Gestein, es ist wenig fester als nasser Sand und mühelos können Sie Furchen hineinkratzen. Erstaunt verharren Sie in Erwartung von 263.

(Sollten Sie zufällig aus Nostris stammen, dann sind Sie etwas weniger beeindruckt, da es hier im Grunde so aussieht wie bei Althagen, nur nicht ganz so imposant, natürlich.)

23

Gebannt erfahren Sie die weiteren Erkenntnisse des unbekannten Autors: 'Dies glaube ich nicht mehr: Los erschlug Sumu ohne Grund und Sumu gebar Tsa aus Sich selbst. Dies behaupte ich: Los durchstreifte die Unendlichkeit und traf Sumu und nahm Sie als Weib. Los durchstreifte die Unendlichkeit abermals und ein Fremder traf Sumu und nahm Sie auch als Weib. Los überkam Zorn, da niemand neben Ihm sein sollte, also erschlug Er Sumu und verbannte den Fremden in die Sphäre des Chaos, die Er dazu geschaffen. So ward jener der erste Daimon. Los sah Sein totes Weib und beklagte Sie und Sein Schmerz wurde Wahn und Er floh. So sah Los nicht, wie Tsa entschlüpfte, welche die Tochter von Sumu und dem Fremden war.'

Bei **146** dürfen Sie nur weiterlesen, wenn eine Aberglaubenprobe mißlingt, bei **272** schließen Sie das Buch.

24

Haraderyn duckt sich, Ihr Schlag geht daneben, und mit rudern den Armen stürzen Sie in die Tiefen des Steinbruchs. Im letzten Augenblick bekommen Sie eine Wurzel zu fassen und zwischen Leben und Tod baumelnd, hören Sie Steine und Erdklumpen in der Tiefe aufprallen, dazwischen ein helles Klimpern, anscheinend Ihre Barschaft (Streichen Sie die Hälfte Ihres Vermögens!). "Hoppla!" sagt Haraderyn, reicht Ihnen seine Hand und zieht Sie wieder auf sicheren Grund "Das hätte ins Auge gehen können. Etwas Ähnliches passierte mir als Frischling daheim in Andrafall."

Legen Sie bitte eine Geographieprobe ab. Ihr Gelingen führt Sie nach **130**, ihr Mißlingen nach **182**. Wenn Sie einer gewissen Shari einen Dukaten für eine Auskunft gegeben haben, dann entfällt die Probe (**200**).

25

Die Ranze entblößt ihr Gebiß und deutet auf Sie: "Aber dennoch habe ich dich auserwählt!" Maulend fügen Sie sich Ihrem Söldlingsschicksal: Es ist wie immer, wenn's ernst wird (**282**).

26

Zum Erklimmen dieser Säulen benötigen Sie zwei gelungene Kletterproben in Folge. Jede mißlungene läßt Sie stürzen und beschert Ihnen 1W+3 Schadenspunkte. Die Spitze der Säule erreichen Sie bei **284**, abrechnen können Sie Ihr Unterfangen bei **291**. Sollten Sie dabei Ihr Leben aushauchen, dann blättern Sie nach **2**.

27

Sie schaut Sie eindringlich an: "Ich sehe Euch in einen Urwald voller Irrwege reisen. Hütet Euch vor Meer und Einsamkeit." Sie fragen, wann das sein werde. Sie hebt die Hände in einer hilflosen Geste: "Keine Ahnung, es muß auch nicht wörtlich zu verstehen sein." Nachdenklich gehen Sie zur Residenz (**139**)

28

Sie schieben sich durch das Loch in der Wand. Von Ihrem Retter sehen Sie nichts, sondern hören nur die Hufschläge mehrerer Pferde, die sich entfernen. Daß man Ihnen aus reiner Menschenfreundlichkeit geholfen hat, glauben Sie nicht. Weiter bei **125**.

29

Es dunkelt. Sie haben keine Scheuer gefunden, wo Sie übernachten konnten und biwakieren im Freien. Es ist lausig kalt, und wenn Sie klug waren, haben Sie eine Decke dabei, wenn nicht,

dann beschweren Sie sich nicht, wenn Sie im Alter das Zipperlein plagt und die Gassenbengel Ihnen dumme Sprüche hinterherrufen. Momentan schlafen Sie tief und fest, wie tief hängt davon ab, ob Ihnen eine Probe auf Sinnenschärfe gelingt (**7**) oder nicht (**140**).

30

Wie es so kommt, erzählen Sie ihr, mangels eines anderen Themas oder weil Sie sich wichtig machen wollen, vom Grund Ihrer Reise, und da sie etwas schwerhörig zu sein scheint oder schwer von Begriff, helfen Sie ihr mit verstärkter Lautstärke über diese Hürde hinweg und lernen dadurch die Meinungen der anderen Passagiere kennen. Für die weitaus meisten ist und bleibt Hal tot, einer wähnt ihn als militärischen Berater der Orken irgendwo bei Lowangen, ein anderer in der Gewalt thorwalsch-andergastisch-finanzierter maraskanischer Rebellen, noch einer favorisiert die These des Barons von Kyndoch, daß Hal weder tot sei, noch lebendig, sondern zu den Göttern aufgestiegen. Eine weitere vermutet ihn im Hause des Kaufmanns Stoerrebrandt, was gar nicht gern gehört wird und weshalb der Diensthabende dann die Messe schließt. Legen Sie bitte vor Vallusa eine Probe auf Sinnenschärfe ab. Bei Gelingen lesen Sie **40**, bei Mißlingen **73**.

31

Sie betreten das Haus, öffnen die erste Tür und erschrecken damit eine junge maraskanische Mutter, die eben ihren wenige Tage alten Säugling stillt. Ungnädig schaut Sie das Kindchen aus veilchenblauen Augen an, schiebt trotzig das Kinn vor und richtet kurz den Blick in weite Fernen, bevor es sich wieder Ihnen zukehrt und losbrüllt. Rotviolett verfärbt sich sein Köpfchen, dick treten zornige Adern hervor, und es brüllt und brüllt und brüllt! Es scheint viel Haß und Wut in diesem winzigen Körperchen zu stecken.

Eine Nachbartür wird aufgerissen, und drei kräftige Männer unterschiedlichen Alters stürmen herein. Kurz bleiben sie stehen, während dem wütenden Kleinkind Speichel aus dem Mund sabbert. Wollen Sie einen raschen taktischen Rückzug antreten (**41**), mit dem Kleinkind um die Wette brüllen (**293**) (aber nicht 'Rabäh!', sondern 'Bosjew!') oder eine Erklärung abgeben (**163**)?

32

"Oberst Tar Dern", murmeln Sie vor sich hin und starren auf den Namen. 'Tar' klingt albanisch, 'Dern' weniger. Ein Oberst soll es sein. Etwas unregelmäßig, die Buchstaben, anders als bei den anderen Bemerkungen. Oberst Tar Dern. In Festum heißt man anders. Einem plötzlichen Einfall folgend vertauschen Sie die Buchstaben des Namens und vergessen zu atmen, als Sie erkennen, was die Vertauschung ergibt: Stoerrebrandt. Es ist der Name des reichsten Handelsherrns Festums und wahrscheinlich ist er mächtiger als die bornische Adelsmarschallin. Wenn er etwas weiß, wird er es nicht freiwillig sagen, aber vielleicht könnte ein verschwiegener nächtlicher Besuch in seiner Villa interessant sein? Wenn Sie derlei erwägen, dann notieren Sie sich Abschnitt **276**, gehen aber noch nicht sofort los. Sie werden rechtzeitig informiert, wenn Sie dort hinschleichen können. Weiter bei **294**.

33

Sie holen es aus Ihrem Rucksack mit der Bemerkung: "Ich bin extra von Almada gekommen, um Euch dieses kleine Präsent zu überreichen. Nun da ich es getan habe, kann ich ja wieder gehen", aber schon hat es Ihnen einer der anderen Orken entrissen. Er

behält es nicht lang, denn der Anführer versetzt ihm einen Hieb, so daß er sich zweimal überschlägt. Schnaubend springt er auf die Beine, die Hand an der Waffe. "Willst du es versuchen? Nur zu, Serrak", knurrt der andere Ork der Allgemeinverständlichkeit wegen auf Garethi und entblößt sein Gebiß, "Nun, wie ist's?" Der Serrak Genannte überläßt ihm die Beute, krümmt sich zusammen und rotzt einige scheußlich orkische Sätze daher, es klingt hart und bellend.
Wollen Sie verweilen (301) oder flüchten (312)?

34

Bei Ihrer ausführlichen Exkursion erfahren Sie: Den zweiten Stock bewohnen entweder leichte Fälle oder Laienbrüder. Im ersten Stock logieren der richtige Koch, fünf vorgebliche Köche, der Klostervorsteher und die Ordensleute. Im Erdgeschoß residiert der aventurische Adel: darunter fünf Hals (keiner sieht aus wie auf dem Dukaten), eine Baronin, die sich für die wahre Klostervorsteherin hält und es hoffentlich nicht ist, sowie drei Zwerge, die behaupten Thorwaler zu sein und es vielleicht auch sind. Im ersten Tiefgeschoß sind die Tobsüchtigen und Pflanzenhaften, darunter wird es unheimlich. Denn dort sind die Besessenen eingesperrt. Einer von ihnen ist sogar halb verwandelt. Am sympathischsten ist Ihnen Borbarad - sie flucht so schön.
Weiter bei 313.

35

"Was gibt's?" fragen Sie freundlich. "Einen Gruß von der Patin!" antwortet Kvalor mit flacher Stimme und schlangengleichem Blick und setzt zu einem Schwinger auf Ihre Nase an. Bevor er trifft (und Ihnen W6 Schadenspunkte zufügt), haben Sie eine Erkenntnis: Kvalor ist Patensohn der Müllerin Yarlola, diese wiederum Mutter von Alrik und Alrike. Irgend etwas scheint diese lästige Sippe seit jenem Weinfest gegen Sie zu haben! Rätseln Sie lieber später weiter, sonst bekommen Sie noch einen Hieb ab.

Die folgende Rauferei endet erst, wenn Kvalor weniger als 20 Lebenspunkte hat (322) oder Sie weniger als 6 (281).

Kvalors Werte:

MU 12; LE 40; AT/PA 12/11 (Raufen); TP W6+3; RS 1; MR -4

36

Während um Sie herum die Wogen des Frohsinns höher schlagen, sitzen Sie mit ihrem Schützling in einem Bannkreis firunischen Ernstes. Still trinkt er Becher um Becher, bisweilen bekommt er ansatzweise seinen Fernblick und gleich wird er Ihnen wieder etwas verübeln. Schon öffnet er den Mund, dann kommt es überraschend: "Wir machen ein Wettrinken." Wie einfallslos, denken Sie, aber besser, als wenn er wieder schmolzt. Legen Sie eine Probe auf Zechen ab. Gelingt sie, so setzen Sie Ihren Becher bei 327 ab, ansonsten sollten Sie Ihre Grenzen erkennen und nachsehen, ob Sie beim Tanz nicht besser aufgehoben sind (290).

37

Ja, was machen wir mit Ihnen? Nun gut, hier beginnt eine improvisierte Kampagne mit dem Titel 'Laub und Kerne'. Sie sind darin eine Parkbankreinigungsfachkraft im Stadtpark von Havena und rechnen gerade Laub zusammen. Leomar von Almada und Cuano ui Bennain kommen plaudernd vorbei und wieder einmal denken Sie, mit solch kernigen Nasen sollten die beiden zur Yaquirbühne nach Punin gehen! Gerade wollen Sie es ihnen vorschlagen, als etwas Unausprechliches auf Ihr Haupt fällt. Bei

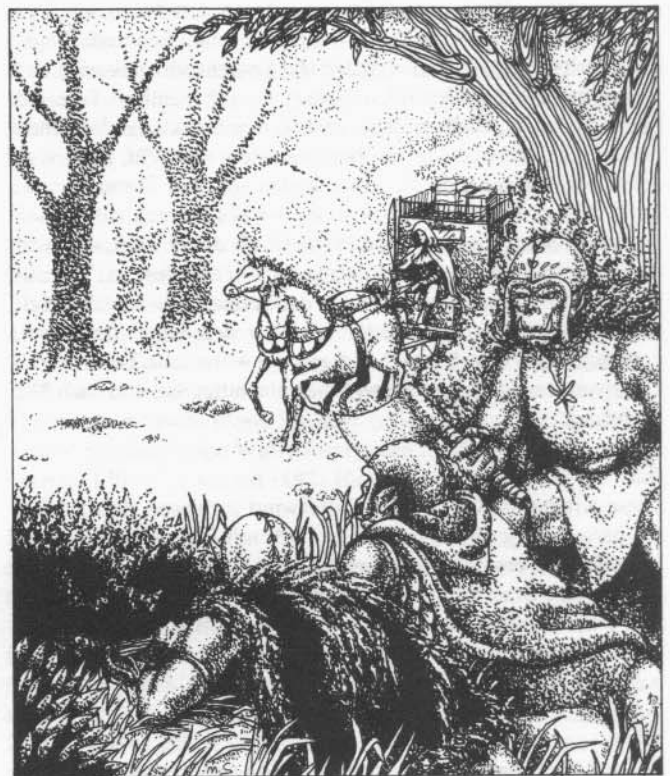
einer Taube wäre es nur lästig, aber leider war es ein Drache. Also machen Sie sich auf den hochnotpeinlichen Weg ins Jenseits und haben wirklich Glück, daß Sie unterwegs am Badestrand des Nirgendmeers vorbeikommen - und noch mehr, daß dies nur ein Traum war. Aber bekanntlich können Träume wahr werden. Erhöhen Sie ihren Aberglauben bis Abenteuerende um 1 und seien Sie nächstens weniger neugierig (303)!

38

'Den Geldsäckel und eine Waffe, so viel Zeit muß sein!' sagt ein altes Heldenspruchwort und wenn Sie danach handeln, dürfen Sie auch mit einer einfachen Probe auf Körperbeherrschung den rettenden Sprung aus dem Fenster wagen. Wenn Sie Ihre restlichen Güter (Rüstung etc.) nicht missen wollen, dann wird Ihre Probe für jeden Gegenstand um einen Punkt erhöht. Eine gelungene Probe bringt Sie nach 156, eine mißlungene nach 334.

39

Die Straße ist zu beiden Seiten dicht mit Bäumen und Sträuchern bewachsen. Aber war da nicht etwas? Eine kurze Bewegung? Da, schon wieder, schnell vorbei, jetzt ein Aufblitzen von Metall! Das sieht nach einem Überfall aus. Was nun? Wollen Sie der Kutscherin eine Warnung zurufen (12), sich heldenhaft zu ihr auf den Kutschbock schwingen, um mögliche Angreifer abzuwehren



(83), rechtzeitig das Weite suchen (338) oder alles genau beobachten, damit Sie es eines Tages detailreich erzählen können (141)?

40

Nach kurzen Aufenthalt in Vallusa, wo einige Passagiere das Schiff verlassen, andere an Bord gehen, segelt die 'Seespringer' weiter. Eher durch Zufall bemerken Sie, daß Ihr Gepäck durchwühlt wurde, ohne daß irgend etwas fehlt. Weiter bei 308.

41

Das Wort Stunk muß man Ihnen anscheinend nicht erklären, Sie riechen ihn kommen! Flugs sind Sie aus dem Haus draußen und am Ende der Straße, wo Sie in einen wohlbeleibten Herrn rennen. Beide liegen Sie im Dreck, einige Gassenbengel spotten 'Hinkefurz beim Pfützensturz'. Wollen Sie sich für Ihre Unachtsamkeit entschuldigen (74), oder ihn für die seinige tadeln (347)?

42

Die Musik wird schneller und schneller, hektisch geradezu. "Ich dachte früher, Hal befände sich in Pinnacht", sagt Fjodor, "aber der Schmetterlingsmann behauptet etwas anderes." Fragend schauen Sie ihn an. Wesentlich leiser fährt Fjodor fort: "Ich traf ihn kürzlich außerhalb Borans. Der Schmetterlingsmann - er, es, schwer zu sagen, es ist nicht einmal ein Mensch, er erscheint als ein Schmetterlingsschwarm und ich hatte verdammt Glück, daß er mir nichts antat." Schweißperlen stehen auf Fjodors Stirn, und Sie riechen seinen säuerlichen Atem. Der Melodiebogen der Musik teilt sich, tiefe, fast trommelnde Töne kommen von der einen Marandoline. Er spricht weiter: "Manchmal lügt er, doch er behauptet, Hal befände sich in der Gewalt des albernischen Fürsten und des Grafen von Winhall in der Gegend von Havena." - "Rondrastreu und Efferdmehl," grunzen Sie verächtlich, "beide sind als treue Gefolgsleute berühmt!" - "Und? Kann's da keinen Verrat geben?" gibt Fjodor zurück, einen Mundwinkel arrogant hochgezogen. Dröhnende Klänge sind von den Musikanten zu hören. "Aber es war kein Verrat", flüstert er, "der Schmetterlingsmann behauptet, die beiden hätten Hal gesucht und gefunden und genau deshalb verschwinden lassen! Es gab nämlich Tote auf dem Rückweg. Endlich fand man die schreckliche Wahrheit heraus: Ein Werwolf hat Hal bei Ilmenstein erwischt, jetzt ist er selbst einer. Kannst du dir so jemanden auf dem Thron vorstellen?" Abrupt endet die Musik, einer der Musikanten stößt einen gequälten Schrei aus, spricht dann mehr, als daß er singt, während der andere sein Spiel wieder aufnimmt: "Weine Jergan, Tränenreiche, sieh die Geschwister, tot in der Sonne." Die Musik endet. "Havena?" fragen Sie. Fjodor schüttelt den Kopf: "Nahebei, Lyngwyn, gab dort letztlich einige ungewöhnliche Todesfälle." Unerwartet steht Bosjew hinter Ihnen und bittet Sie, ihm nach 352 zu folgen.

43

Diese Kreatur ist völlig vom Yaquirwind verblasen, denken Sie, wo hätte man je derlei gehört: ein Ork mit Liebeskummer, wie lächerlich! Wenn Sie noch lange bleiben, wird er Sie womöglich bitten, seine Brautwerbung zu überbringen oder Blümchen pflücken! Sie müssen kichern und Trazzubrazzkai versetzt Ihnen einen Schlag, der Ihnen 1W6 Schadenspunkte zufügt. Lesen Sie weiter bei 362.

44

Diese Weissagungen sind eine Sammlung von Versen. Sie lesen: 32tens

Nach mildem Frühling wird große Dürre das Land quälen,
Und manch einer wird seinen Heimweg verfehlen,
Am Morgen wird ein Vater seine Söhne auf dünige Wege senden,
Doch wird er niemals erfahren, wo diese enden.

33tens

Zur achten Stund werden aus Mitternacht Trompeten erschallen,
Und Kampfeslärm wird an den Ufern des Flusses hallen,
Den zaudernden König soll Reue ergreifen,
Und ein falscher Page wird sich zieren mit seinem Reifen.

34tens

Dem Pagen ist's nicht erlaubt, das Erbteil zu behalten,
Doch der Verwandte zögert gleichfalls, es zu verwalten,
Trommelklang wird laut ertönen vor der neunten Stund,
Rot werden viele tragen, die vorher gewandet in Bunt.

35tens

Garstiger Lärm ertönt im Feld und auf den Wiesen,
Und blaue und rote Saat wird allerorts sprießen,
Ist der Reif nicht zur elften Stund in den rechten Händen,
Wird der Mittag mit Asche und Glut die Länder schänden.'
Es klingt bedrohlich, aber nicht einmal eine Betörenprobe+5 könnte einer einfachen Söldlingsperson helfen, diese Verse zu deuten. Weiter bei 294

45

Auf gegenüberliegenden Seiten des Gevierts befinden sich die Tavernen 'Zur Brüderlichen Einkehr' (289) und 'Yaquirhengst' (279), vier Bauern spielen Pelura (62), einige Gaukler stehen schwatzend beieinander (300), die Krämerin Halima lugt aus ihrem Laden (92) und auch der Traviageweihete Rashimfried ist da (174).

46

Zwei Wochen später erreichen Sie Al'Anfa und löschen Ihren Durst im 'Dutzend Dotzen' (351).

47

Sie fixieren den Vorsteher mit hartem Blick und schildern Ihre Begegnung mit Hal. "Dann habt Ihr ihn also gesehen", antwortet er, "vermutlich seid Ihr deshalb hier? Es ist nur eine Erscheinung, wir nehmen an, daß einer unserer Zöglinge außergewöhnliche Kräfte besitzt und sie verursacht." Scharf fallen Sie ihm ins Wort: "Soll das heißen, daß ein götterbehämmerter Magier." - "Wir pflegen zwar eine andere Ausdrucksweise, aber die Antwort ist ja", nickt der Oberste, "doch wir wissen nicht, wer es ist." Wie lange das schon so ginge, fragen Sie. Ein dreiviertel Jahr, ist die Antwort. "Bei Peraines Geklapper, dann bin ich die ganze Strecke wegen der Ausdünstungen eines Beknödelten gelatscht?" fassen Sie Ihre Enttäuschung zusammen und verfallen in einen Lachkrampf.

Morgen werden Sie zu Hochgeboren zurückreisen (333).

48

Noch bevor Sie Ihr Vorhaben ausführen können, beginnt die Säule zu wackeln. Als Ursache machen Sie an ihrem unteren Ende einige Gestalten in der Uniform von Stadtgardisten aus, die daran schütteln. So fest und sicher ist sie anscheinend nicht. Irgendwann verlieren Sie den Halt und schmettern bei 2 zu Boden, nicht ohne sich noch 1W20+6 Schadenspunkte einzuheimsen.

49

Sie schnappen Gesprächsfetzen auf: Die Stadt wird belagert. Der Herrscher ist untätig. Im Norden gibt es eine Goldmine, wo sich merkwürdige Szenen abspielen. Wollen Sie weitergehen (133) oder jemanden ansprechen (326)?

50

Sie stehen auf dem Hof der Garnison von Ragath, welches Ihr Söldnerhaufen gerade erstürmt hat. Eigentlich war es nur eine Gefälligkeit gegenüber Hochgeboren, Ihrem guten Freund, denn dieser Ort ist für eine berühmte Feldherrnsperson wie Sie viel zu

unbedeutend. Aber Sie sahen es als Ihre Pflicht, ihn endlich aus den Klauen der Schrecklichen zu befreien. Sie lächeln ihm zu, Dankbarkeit liegt in seinen Augen. Und da kommen sie schon, ihre unheiligen Bannbücher unter den Armen, vorwärtsgetrieben von den Pikenspitzen Ihrer tapferen Söldner. Sie werfen sich in den Staub und wimmern. "Du da," kicken Sie einen, "wie ist dein Name?" - "Alrik vom Tante!" winselt er. "Ertränken!" befehlen Sie, "Das soll euch zur Lehre sein." Sie heben ein Steinchen auf: "Ich werde es werfen und wenn es aufschlägt, habt ihr mir gesagt, wo sich mein alter Widersacher Hülfreycher verkrochen hat, sonst wird's euch allen so ergehen!" Eine gelungene Selbstbeherrschungsprobe bringt Sie zurück nach 368, eine mißlungene weiter nach 283.

51

Hal sollten Sie suchen, es ist geradezu lächerlich, denn Sie haben ihn gefunden! Aber nicht nur einen, der ganze Flur ist voller Hals, und es werden immer mehr! Sie haben unterschiedliche Alter, vom Kind bis zum Greisen, alle tragen sie eine Krone. Sie stehen zusammen, wild aufeinander einredend, doch kein Ton ist zu hören. Etwas abseits von ihnen stehen einige Bewaffnete, ihre Gesichter sind aus Erz. Sollten Sie gerade verblichen sein, dann lesen Sie weiter bei 391, wenn nicht blättern Sie nach 383.

52

So legen Sie Meile um Meile am Straßenrand zurück. Eine Kutsche rollt heran, wird langsamer, hält. "Willst du mit?" ruft die Kutscherin vom Bock herab. "Wohin geht's denn?" fragen Sie. "Gareth!" antwortet sie. "Und was soll's kosten?" geben Sie zurück. Die Kutscherin lächelt: "Für Leute wie dich nichts. Einer von euch half mir einst aus der Patsche, so zahl ich's zurück!" Wollen Sie das Angebot annehmen (307) oder ausschlagen (307)?

53

Der Durchlaß führt Sie in einen Bereich der Stadt, der durch eine hohe, buntbemalte Mauer vom Rest abgetrennt ist. Die Gebäude stehen hier weit auseinander, ihre Architektur ist erhaben und respekteinflößend, breite Treppen führen zu bronzenen Portalen. Umgeben sind sie von kurzgeschorenem Rasen, auf dem einzelne uralte Bäume stehen, die im Dunkeln leuchten. Es ist das Werk von Myriaden von Leuchtkäfern und Glühwürmchen. Wie ein Gestöber funkelnder Schneeflocken erhellen sie die Nacht und bald lassen sich die ersten neugierig auf Ihnen nieder. Sie gehen durch dieses verwirrende Halbdunkel, es erscheint Ihnen, als wandelten Sie umgeben von Sternen. Weiter bei 398.

54

Sacht rollt die Pelura über die Linie. "Das war wohl ein Fünferstorch", meint der alte Cassimeth und schaut Sie stirnrunzelnd an. Dann stuppst er Sie neckisch in die Rippen: "Spaß muß sein." Dunkel ist seiner Rede Sinn, aber die 8 Heller, die Sie gewonnen haben, entzünden eine kleine Kerze in Ihrem Herzen. Wollen Sie noch eine Partie spielen (62) (vielleicht wird Pelura - oder Zapfen-klickern - ja noch Ihr Lieblingsspiel, und Sie könnten es künftig als Freizeittalent führen), oder reicht es Ihnen (45)?

55

Entrüstet wehren Sie ab, Ihr Schweigen kann man nicht kaufen, Sie verschenken es allenfalls! Außerdem kennt man doch diese Almadaner: Ein unbedachtes Wort, und gleich bricht eine blutige Familienfehde aus, bis schließlich... Sie sehen es schon deutlich

vor Augen, Rondrian tot in seinem Grab, Jule darüber gebeugt, bereit sich den Dolch in den Busen zu stoßen. So hat es jedenfalls der Bänkelsänger im letzten Boron auf seiner Tafel gezeigt, und das war sehr traurig. Sie sprechen noch einige Worte über unvorsichtiges Verhalten und blättern dann sorgenvoll nach 181.

56

Es wird langsam etwas eng im Hof des Klosters, denn immer mehr Gestalten strömen herein. Sie erkennen Kaiser und Königinnen, reiche Handelsherren, edelgewandete Damen, anmutige Tänzerinnen, Gaukler, alle gekleidet in kostbarste Gewänder, alle stolz und schön. Menschen aus den verschiedensten Regionen Deres, Elfen, Zwerge und Wesen, die Ihnen völlig unvertraut erscheinen. Sollten Sie gerade verblichen sein, dann lesen Sie weiter bei 391, wenn nicht blättern Sie nach 383.

57

Die Vorstellung beginnt. Die ersten beiden Messer Quins sausen mehrere Schritt links und rechts der kalkweißen Hildelind vorbei, das dritte verfehlt um Haaresbreite den Ortsältesten. Zur Auflockerung macht Hildelind Faxen und zieht Grimassen, einige Kinder verstecken sich plärrend hinter den Schürzen ihrer Mütter. Answin kommt mit einem leeren Fäßchen, stolpert, es geht zu Bruch. Gespannt rücken einige Bauern näher. Emer speit Feuer, ihre Bluse kann sie löschen, die Wäsche der Krämerin Halima nicht. Ernst rücken die Zuschauer abermals näher. Die fünfte Gauklerin, Roana, jongliert mit einer Keule und trifft zielgenau den Schreiner, dieser geht zu Boden. Nach diesem 1:0 für die Gaukler beteiligt sich das gesamte Publikum an der Vorstellung und entscheidet sie durch ein überlegenes 5:1 für sich. Speisen Sie gut bei 279!

58

"Famoses Eisen führt der Stronz!" meint sie mit anerkennendem Blick zu Haraderyn. "Ein Nostrianer", erklären Sie. "Bei Travias Bürzel", flucht Shari los, "ein Nostrianer mißt grad zwei Finger mehr als ein Andergaster, aber das da, Spund, ist erheblich länger. So etwas habe ich noch nie gesehen und das will was heißen!" "Mir hat er's so gesagt" verteidigen Sie sich. "Pferdeäppel!" kommentiert Shari. Wenn Sie jetzt zu Haraderyn zurückkehren, wollen Sie dann seine Waffe inspizieren (399) oder mit ihm den langen (176) oder kurzen (182) Heimweg einschlagen?

59

Sie nehmen Ihre Waffe, richten Sie auf sich und stürzen sich mit entsetztem Staunen in sie hinein. Weiter bei 2!

60

Sie laufen durch das Dunkel, hinter sich das Keuchen des Häschers. Wusch! Wusch! Zweimal verfehlt die schwere Klinge ihr Ziel. Der Weg gabelt sich dreifach, wollen Sie nach links (402), geradeaus (365) oder rechts (6) eilen?

61

"Du erinnerst dich noch an die drei Barden, die im Hesinde hier waren?" geht es weiter, "Einer von Ihnen behauptete, daß Hal noch lebt. Er hat es von jemandem gehört, der ihn vor Jahresfrist mit eigenen Augen gesehen haben will, und der verstorbene Haraderyn wollte diese Person aufsuchen. Zum Glück hatte ich die Verwundung meines Gastes bemerkt und darauf bestanden, daß er erst wieder zu Kräften käme, bevor er den Namen erführe. Du siehst daran, wie nützlich meine Studien sind und seine Hand

gleitet zum 'Hülfreychen Rathgeber'. "Aber das ist doch kein Grund, und überhaupt, wozu...?" unterbrechen Sie ihn rasch. "Angenommen es ist wahr", fährt der Baron fort, "stell dir vor, was es für den bedeutete, der ihn fände: viel Ruhm und sicher mehr Gold als du dir erträumst." Sie denken einen Augenblick darüber nach, wie gut Ihr Dienstherr wohl Ihre Träume kennt, doch schon spricht er weiter: "Ich selbst glaube diese Geschichte zwar nicht, aber ich möchte, daß du sie nachprüfst. Der Betreffende wohnt in Festum, gleich südlich der Rennbahn, und ist ein Kesselflicker namens Bosjew. Sollte etwas daran sein, dann verfolgst du die Spur!"

So Hochgeborens karge Worte. Wenn Sie bisweilen Grammatikübungen fröhen, Umgang mit Personen namens Donft haben oder Ihnen eine Probe+10 auf Menschenkenntnis gelingt, erfahren Sie noch eine Prise mehr (249), wenn nicht blättern Sie nach 124.

62

Die Bauern begrüßen Sie herzlich, einer drückt Ihnen gleich eine kleine Holzkugel in die Hand und schon sind Sie dabei. Auf den ersten Blick scheint Pelura sehr simpel, man wirft die eigene Kugel und versucht eine andere - die Pelura - über eine auf den Boden gezeichnete Linie zu rollen; doch nur auf den ersten Blick, denn es gibt eine Fülle von Sonderregeln: Einmal zählen nur die ungeraden Würfe ('der Igel'), ein andermal muß die geworfene Kugel zweimal aufspringen ('der Frosch') bzw Vorgänger- oder Vorvorgängerkugel berühren ('grüne und rote Wildsau'), bis sie die Pelurakugel treffen darf und so fort. Dem Neuling erscheint das Spiel wirr und willkürlich, zumal der jeweils Älteste in der Runde die Regeln bestimmt, nach denen gespielt wird. Das macht es nicht einfacher, denn diese alten Bauern kennen viele schmutzige Tricks, und mit scheinheiligem Lächeln erklären sie Ihnen, warum die komplizierte Regel, die Ihnen eben Kopfsausen bescherte, just jetzt nicht gilt. Legen Sie eine Probe auf Ihr neues Talent 'Pelura' ab (KK/FF/GE). Ihr Anfangswert ist -8, es sei denn, Ihre Wiege hätte in Almada gestanden oder in Althagen, wo man ein ähnliches Spiel namens Zapfenklickern kennt, dann ist Ihr TAW -4.

Falls die Probe gelingt lesen Sie weiter bei 54. Wenn sie mißlingt bei 147, es sei denn, sie mißlingt um mehr als 10 Punkte (169).

63

Sie greifen Ihre Waffe und springen mit einem gellenden Kampfschrei auf! Die Wirkung ist verblüffend, denn blitzesschnell flüchtet der Bär auf den nächsten Baum. Eine etwas merkwürdige Situation: jetzt stehen Sie waffenschwingend unten, während der Baumbär angstvoll von oben herabrätselt, was Sie wohl als nächstes anstellen mögen. Wenn er wenigstens Gepäck dabei hätte, dann könnten Sie ihm seine Neugierde jetzt heimzahlen. Aber so bleibt Ihnen nur das Warten, bis er sich trollt 98.

64

"Wer?" ist die naheliegende Frage, aber niemand kann sie Ihnen beantworten. Die andere naheliegende Frage brauchen Sie gar nicht zu stellen. "Das letzte und wieder erste Zeitalter hat begonnen", erklärt Losiana mit brennenden Augen, "die Zwölfe bestimmen nicht mehr den Lauf der Welt. Sie ist ihnen gleichgültig geworden wie ein alter Sack und sie handeln im Wahn. Als Al'Anfa gegen die Novadis zog, kämpfte tatsächlich Boron mit dem wüsten Löwen Rastullah, aber als jener darniederlag, eilte ihm Rondra gegen ihren Bruder zu Hilfe und ihr Zorn ist seither wahllos geworden und findet kein Halten mehr. Praios kümmerte

es nicht, als die Orken ins Reich stürmten und ihre Götter Brazoragh und Tairach Einzug hielten. Weder ihn noch Boron scherte es, als die Toten keine Ruhe mehr fanden und von den Schamanen der Schwarzpelze wiederbelebt wurden. Stattdessen spielte der Götterfürst mit unrechten Kaisern! Die andern neune planen schon ihr eigenes Spiel, der Namenlose triumphiert allenthalben, und seine Diener verbreiten Lügen. Selbst Satinav weiß nicht mehr, wohin er gehen soll, ob vorwärts oder zurück. Seht Ihr's denn nicht? Alveran zerfällt! Das Blut ist in den Zwölfen erwacht."

"Welches Blut, bei Rondras Blag nochmal", unterbrechen Sie dieses verquaste Geschwätz.

"Dessen, der alles schuf, aus dessen Blutstropfen sie entstanden und den wir verehren, damit sein Wesen über uns komme: Los!" Ein wildes Geheul setzt ein.

Eine Probe auf 'Götter und Kulte' führt Sie bei Gelingen nach 108, bei Mißlingen nach 220.

65

So brechen Sie durch zur anderen Seite. Die Musik hat ausgespielt, anders gesagt: es ist Ihr Ende, Söldling, Ihr Ende. Eine Gestalt braust auf ledernen Schwingen heran. Dort, wo ein Kopf sein sollte, ist nur ein Saugrüssel, umgeben von einem Kranz von Tentakeln. Ein letztes Gebet kommt über Ihre Lippen, dann packt Sie das Wesen, reißt Sie hoch, bohrt den Rüssel in Sie hinein und saugt Sie völlig aus.

Ihre leere Hülle flattert zu Boden. Als sie ihn berührt, füllt Sie neues Leben und wieder kommt das Wesen und alles wiederholt sich von vorn bis zum Ende aller Zeiten. Nur das jedesmal neu einsetzende Grauen verhindert Eintönigkeit.

66

Da stehen Sie nun vor dieser Tür, durch die niemand so leicht kommen wird, und schnell füllt sich die Scheune mit Rauch. Es gibt nur noch einen Weg für Sie: durch die Scheunenwand selbst. Schon sind Sie an der entfernten Wand und setzen Ihre Waffe an, die dicken Bretter loszuhebeln. Fünf Kraftproben müssen Ihnen gelingen, um den Weg nach draußen zu gewinnen. Jede mißlungene Kraftprobe ruiniert Ihre Waffe mehr und senkt ihre Trefferzahl um 1 und bei jeder Probe, die Sie überhaupt benötigen, erleiden Sie durch den Rauch einen Schaden von 1W6-1. Wenn die Götter mit Ihnen sind, so huldigen Sie Ihnen bei 125, wenn nicht, finden Sie sich wieder an den kühlen Gestaden des Nirgendmeers (412).

67

Schon nach den ersten belanglosen Gesprächsfetzen haben Sie Ihre Mitreisenden eingestuft: 'Silberblicks' Dialekt ist eindeutig albernisch, 'Pferdeschwanz' dürfte aus dem Lieblichen Feld stammen, vermutlich Vinsalter Gegend, während 'Erdkrötes' Mundart bornisch klingt. Bei der 'Schwarzen' beißen Sie auf Koschbasalt, denn sie schweigt. Weiter bei 118.

68

Kürzlich waren Sie noch Vorleser oder Vorleserin eines überdrehten Barons, jetzt sind Sie Maskottchen eines durchgedrehten Orks. Sie fragen sich zum x-ten-mal, ob es wirklich so schwer ist, Söldling zu bleiben oder, ob Sie nur ein schwieriger Fall sind. Wenn Sie zum erstenmal hier sind, so lesen Sie weiter bei 255. Wenn Sie zum zweitenmal hier sind, so lesen Sie weiter bei 11. Wenn Sie zum drittenmal hier sind, so lesen Sie weiter bei 388. Wenn Sie noch öfter hier sind, so lesen Sie weiter bei 179.

Ein verwilderter Park schließt sich an. Das Gestrüpp zwischen den verbogenen und verdrehten Bäumen ist sehr dicht, beinahe wie ein Urwald. Sternförmige Blüten sind zu sehen, lautes Vogelkreischen ist zu hören, und das alles mitten in der Nacht! Sie bahnen sich einen Weg durch das Gestrüpp, nehmen eine unerwartete Bewegung wahr. Es ist eine Gruppe halbnackter Menschen mit Blasrohren. Zuerst halten Sie sie für Mohas, aber Dank



Ihrer ungewöhnlichen Scharfsicht erkennen Sie, daß die Haut dieser Wesen nicht einfach nur braun- oder kupfergetönt ist, sie ist grellbunt und es scheint keine Bemalung zu sein. Wollen Sie umkehren (291) oder versuchen, mit einer gelungenen Schleichprobe an ihnen vorbeizukommen (240). Bei einer mißlungenen Probe lesen Sie 184.

70

An einem nebligen Tag durchqueren Sie das kleine Örtchen Silkwiesen und folgen weiter der Straße nach Norden. Im Westen erstreckt sich wie eine abweisende Mauer die Dämonenbrache, ein düsterer Wald aus Krüppeleichen und Dorngewächsen, im Osten breiten sich die kargen Auen der Silkwiesen aus. Es ist ein Ort von historischer Bedeutung, denn im Jahr 18 Hal sammelten sich hier die Truppen der rebellischen Barone zum Sturm auf Gareth, um die Herrschaft des falschen Kaisers Answin zu beenden. List und lange Planung verhinderten damals größeres Blutvergießen, nicht so im Jahr darauf, als hier 14000 Kämpfern des Reiches ein Heer von 8000 Orken und Ogern gegenüberstand. Die Schlacht begann am 1. Phex - nur wenige Tage bevor sich das Verschwinden Hals zum zweitenmal jährte - zog sich

über den ganzen Tag hin, setzte erneut ein um Mitternacht, als die Orkschamanen die Toten weckten und die verstümmelten Leichname von Orken und Menschen sich erhoben, um sich gegen die Verteidiger der Hauptstadt zu wenden, endete dann gegen Mittag, nachdem Tausende auf beiden Seiten den Tod gefunden hatten. Der Boden ist getränkt mit Blut und zwischen den Nebelschwaden sehen Sie vereinzelt Steinstelen aus dem Grund ragen, teils aufrecht wie am Tag ihrer Errichtung, teils geneigt. Es sind Bannsteine, versehen mit Runen, um die Ruhe der Toten zu behüten. Blättern Sie pietätvoll nach 191.

71

Noch etwas unsicher auf den Beinen kommen Sie in einem Raum zum Halten, der vor Gold, Marmor und Edelsteinen nur so strotzt und wo Sie sich sehr fehl am Platze fühlen. In einem pompösen Sessel sitzt ein Glatzkopf. Er ist unerhört fett, als regelrechte Kaskade von Speckwülsten könnte man ihn bezeichnen. Sie wagen sich gar nicht vorzustellen, was geschieht, wenn er Sie bemerkt und dabei erschrickt, vermutlich löst sein Schwabbeln ein Erdbeben aus. Er schaut hoch. Er ist nicht nur kahlköpfig, sondern hat auch weder Wimpern, noch Brauen oder auch nur die Spur von einem Bart. Er lacht wie ein feister Säugling: "Heißt du Alrik?" Antworten Sie mit 'ja' (192) oder 'nein' (180)?

72

Aus einer Garküche steigt Ihnen der Geruch heißer Cressos in die Nase. Da Sie sowieso etwas essen wollten, lenken Sie Ihre Schritte dorthin und kaufen einige dieser Schmalzkringel (6 Kreuzer). Ein Finger tippt hart auf Ihren Rücken, sie drehen sich um und erkennen die zierliche Witwe Oleana und den stattlichen Müllersburschen Kvalor. Entscheiden Sie rasch, wollen Sie lieber von dem Herrn (35) oder der Dame (148) angetippt worden sein?

73

Als Sie wieder einmal an Deck stehen, gesellen Sie sich zu dem alten Gelehrten, der angestrengt über die Reling schaut. Sie tun es ihm gleich und sehen im Wasser einen Schwarm Fische. Fast alle treiben bauchaufwärts, bei einigen erkennen Sie die Zeichnung ihrer Schuppen, sie erinnert an Totenschädel. "Es sind maraskanische Flußfische", erklärt Ihr Nachbar mit aranischem oder maraskanischem Akzent, "sie können im Meer nicht überleben und sollten hier gar nicht sein. Man könnte denken, sie wollten weg! Sehr ausgefallen!" Als gutes Omen für Ihre Suche nach Hal kommt Ihnen das auch nicht vor, aber um sich vor Ihrem Gesprächspartner keine Blöße zu geben, antworten Sie mit einer flapsigen Bemerkung. Er schaut etwas irritiert und verabschiedet sich mit einer weithausholenden Geste seiner verunstalteten Hände. Auf seiner linken Handfläche entdecken Sie ein Hautbild. Weiter bei 308.

74

Gegenseitig helfen Sie sich wieder auf die Beine, dabei erzählen Sie ihm, wie es zu dem Zusammenstoß kam. Er wird sehr ernst: "Das Wort Stunk muß man dir wohl nicht erklären, Bruderschwester, wie?" Unverständlich schauen Sie ihn an. Ihr Nichtverstehen bemerkend, fährt er fort: "Wir Maraskaner verehren die Göttlichen Zwillinge Rur und Gror. Nach unserem Glauben sind die Zwölfgötter nur ihre Diener, so Boron, der Tod, Träume und Vergessen schenkt, so seine vierfingrige Schwester Tsä, die uns neues Leben beschert. Für euch ist Tsä nur die Hüterin der Geburt, doch für uns auch die der Wiedergeburt, hörst du? Boron schenkt

das Vergessen, damit das neue Leben nicht durch das alte belastet wird. Aber nicht immer! Das Kind hat dich wiedererkannt. Ich muß dir nicht erklären, was Stunk heißt, Bruderschwester?" Legen Sie bitte eine Aberglaubenprobe+3 ab. Ihr Gelingen führt sie beunruhigt nach **215**, ihr Mißlingen achselzuckend nach **332**.

75

Endlich ist Bosjew mit seinen Geschäften fertig. Er führt Sie durch einige enge Gassen, dann erreichen Sie das Ziel, eine kleine Taverne, aus der fremdartige Musik erklingt (**309**).

76

Der Baron betritt das Zimmer und Sie nehmen ihren Platz am Pult ein, wo das vertraute Marterwerkzeug liegt. Sie schlagen das Buch an jener Stelle auf, wo Sie heute vormittag abbrachen und lesen laut weiter. Wie immer zur Mittagszeit entfaltet es schnell seine grauenhafte Wirkung: eine plötzliche Müdigkeit ergreift Sie, und Ihre Lider werden schwer. Erbittert kämpfen Sie gegen den drohenden Schlaf, denn noch einmal - wie vor ein paar Wochen - wollen Sie dem Baron nicht aus Ihren Träumen erzählen. Er sah anschließend etwas blaß aus, weil es in diesem Traum um Sie, den Verfasser des Buches und einige interessante Gerätschaften gegangen war, um deren Besitz Sie selbst der Großinquisitor beneidet hätte. 'Unmensch' hatte Sie der Baron genannt. Ach was! Doch bei Firuns Klöten, heute ist es wirklich extrem langweilig! Es ist Ihnen unverständlich, wie Hochgebornen so begeistert reagieren kann! "Bei allen Zwölfen!" ruft er, "Eiderdaus!" und "Sapperlott, den hat ja der Yaquirwind verblasen!" und schließlich "Was treibt er denn jetzt? Er schlägt mir ja alles kaputt!"

Sie blicken auf. Er steht am Fenster mit dem Rücken zu Ihnen und schaut auf den Hof. Dann dreht er sich um: "Du wirst dich die nächsten Tage um meinen Gast kümmern, den edlen Haraderyn von Hartzwickler-Mirdin aus Nostria. Beschäftige ihn irgendwie, hörst du!" Sie schließen das Buch und begeben sich nach **198**.

77

Zuhause angekommen, verabschieden Sie sich von Haraderyn und begeben sich in jenen Raum, wo der Baron seine Bücher aufbewahrt. Unschuldige stehen sie in ihren Regalen, doch Sie kennen diese Kinder blutloser Eltern! Sie lassen sich nicht täuschen von ihren unschuldigen Namen: 'Vom Tante' etwa, klingt es nicht harmlos und fröhlich? Aber es ist eine Bestie in Schweinsleder, allein wegen des Kapitels über Verbeugungen hätte dieser Wälzer den passenderen Namen 'Der Folterknecht auf Reisen' verdient! Allerdings enthält es hübsche Zeichnungen von hohen Personen in schönen Gewändern, und wie oft zuvor nehmen Sie es aus dem Regal, um diese zu bewundern.

So ereignet sich der bereits vierte in einer Reihe schier unglaublicher Zufälle: Das Buch daneben fällt aus dem Regal und bleibt aufgeblättert liegen. Ein Bild sticht Ihnen ins Auge, es ist das Siegel derer von Hartzwickler zu Mirdin, dasselbe, das auf Ihrem Ring ist. Einem Ring, den ein Puniner Zimmermannsgesell von der Hand eines Toten zog, weil er ihn nicht übersah - wie sein Mörder.

Sie gehen sofort zu Hochgebornen, um ihn von Ihrem Wissen zu unterrichten (**120**).

78

Auch an diesem Tag ist der Himmel bedeckt, und es ist schwer zu entscheiden, ob es in dieser Stunde noch regnen wird oder womöglich überhaupt nicht. Wenn Sie vorhaben, der Gesand-

tschaft Al'Anfas, des Lieblichen Feldes, des Neuen Reiches oder Herrn Stoerrebrandt einen Besuch abzustatten, dann können Sie es jetzt tun und wissen auch, wohin Sie sich wenden müssen.

Falls Sie planen, bei Madame Tamerlein einzusteigen (**257**), dann warten Sie, bis es Abend ist. Wenn Sie Festum verlassen wollen, dann interessieren Sie sich unter Umständen für die Preise diverser Schiffspassagen: Elburum - 15 Batzen, Al'Anfa - 23 Batzen, Methumis - 35 Batzen, Havena - 40 Batzen, Bazzenagh - umsonst (es gibt aber auch kein Schiff dorthin, denn der Ort liegt mitten im Orkland). Dukaten und Wechsel der Nordlandbank werden akzeptiert.

Ihre Abreise tätigen Sie bei **107**. Sollten Sie noch Geld für die Passage benötigen, dann können Sie ihre Ausrüstung zum Listenpreis verkaufen. Für Bücher erhalten Sie grundsätzlich nur 2 Dukaten. Sollte es immer noch nicht reichen, dann versuchen Sie es mit Lug und Trug (**401**).

79

Sechs Wochen später erreichen Sie Havena und löschen Ihren Durst im 'Esche und Kork' (**351**).

80

"In der Stadt", antwortet sie. Sie würgen schwer an einem vulgären Fluch über Praios, Hesinde und deren gemeinsamen Verschwinden hinter einer Hecke und verlangen eine ausführlichere Antwort.

Etwas verschüchtert erklärt die Magd: "Die Stadt ist die Stadt und sie war es immer, seitdem ich mit meinem Bruder hierher kam." Erhoffen Sie noch mehr Antworten (**378**) oder wollen Sie den Herrscher kennenlernen (**135**)?

81

Es erscheint Ihnen nicht sehr ratsam, die versammelten Ordensleute mit Ihrem Wissen zu konfrontieren, denn Sie trauen dem Braten nicht. Nachdenklich und vorsichtig kauen Sie auf einem glitschigem Stück Knorpel herum (**278**).

82

Über die Göttergefälligkeit läßt sich zwar streiten, aber da Anhänger der Neorohalistischen Philosophie oder Tsajünger in Ihrem Gewerbe fast so rar gesät sind wie Feinschmeckerrestaurants in Olport, erscheint es Ihnen wohl richtiger, daß das Bauernvolk die Türen verrammelt und kuschelt, wenn die Söldlinge kommen, als umgekehrt. Also fuchteln Sie mit Ihrer Waffe, fluchen erbärmlich und machen einen durch und durch unleidlichen Eindruck.

Eine gelungene Charismaprobe klärt, ob Ihr Publikum seinen Platz in der Hierarchie Deres erkennt (**251**) oder nicht (**321**).

83

Den Wagenschlag aufreißen, Schwung nehmen, und schon sind Sie auf dem Kutschbock. So stellen Sie sich das vor. Aber was glauben Sie eigentlich, warum der Gelehrte Jalif ben Tulef seit dem 9. Phex 2 Reto im Hinterzimmer einer billigen Absteige in Eslamabad sitzt, um genau diesen Bewegungsablauf theoretisch zu beschreiben? Was glauben Sie, warum er all diese Jahre wortlos die Unverschämtheiten seines Vermieters und dessen thorwalsche Experimentalküche ertragen hat? Weil es so einfach wäre? Iwo! Andernfalls wäre es auch gemein gegenüber Jalif. Legen Sie bitte eine Körperbeherrschungsprobe+10 ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei **136**, wenn nicht, dann überfliegen Sie rasch **190**.

84

Bei dieser Rede bekommen Sie eine sehr unsöldnerische Gänsehaut, denn die Worte Schwester Boronyas springen Ihnen ins Gedächtnis: "Wenig später starb ihr Bruder an der Keuche." Legen Sie bitte eine Probe auf Aberglauben ab. Bei Gelingen der Probe lesen Sie weiter bei 2, bei Mißlingen befehlen Sie mit trockenem Mund und rauher Stimme: "Führe mich zu ihm!" Weiter bei 135.

85

"Man meint es nicht wörtlich, wenn man von Bücherwürmern spricht!" tadelt Sie der Baron und fordert Sie auf, vom Vernichten des Corpus Delicti abzulassen. Also spucken Sie den angebissenen Brief wieder aus. "Dafür werde ich dir den Sold um zwei Dukaten kürzen", fährt er fort, "das soll dich lehren! Vorerst bist du von deinen Aufgaben entbunden. Ich habe einen Gast aus Nostria und ich möchte, daß du dich die nächsten Tage um ihn kümmerst!" Wenn Sie genug Bares haben, dann ziehen Sie sich die beiden Dukaten sofort ab, ansonsten notieren Sie sich diese unter 'Schulden'. 198 erwartet Sie!

86

Als Sie zurückkommen, sitzt an Haraderyns Tisch Alrike Yarolla, die Müllerstochter. Eine gute Gelegenheit, endlich Aufklärung über jenes ominöse Weinfest zu erhalten, aber nicht gerade unter den Augen dieses Kriegerlaffen! Sie beschäftigen sich noch eine Weile, schäkern mit Braut oder Bräutigam, mißtrauisch beobachtet vom jeweils anderen und werfen ebensolche Blicke zum Tisch Ihres Begleiters. Jetzt verabschieden sich die beiden, und er wirft ihr auch noch mit spitzen Lippen einen Kuß hinterher, widerlich, widerlich! Steifbeinig gehen Sie zu zurück zum Tisch. "Wir gehen!" erklärt der Krieger aufgeräumt. Er hat wirklich eine unangenehme Stimme, stellen Sie abermals fest und folgen ihm nach 182.

87

Ein trauriges Schicksal, denken Sie, wie rührend. Wahrscheinlich braucht dieser verrückte Vogel nur den richtigen Anstoß, und schon geht er wieder heim ins Orkland und macht dort die Gegend unsicher. Tröstend zitieren Sie aus einem Sauflied der Puniner Scholaren - 'Sieben mal sieben Wege seine Liebste zu vergessen':

"Sei nicht deppert, Geppert,
Mach dich davon, Gerion,
Änder den Plan, Ugdan
Und hau einfach ab,
Spring auf ein Schiff, Jalif,
Und fahr nach Brabak, Robak
Spiel einfach den Schelm, Bernhelm,
Rahja mit dir!"

Es paßt zwar nicht ganz, aber der Ork zeigt sich beeindruckt und schenkt Ihnen ein Amulett, das Ihre Gewandtheit für eine Aktion um zwei Punkte steigert. Weiter geht's bei 362!

88

Das Fazit: es war ein heldenhafter Kampf, fünf der Tiere konnten Sie erschlagen, aber es waren dann doch über zwanzig. Anschließend wanderten Sie beherzt in Borons Hallen, wo Sie gleich weiter in Firuns Jagdgründe geschickt wurden, obwohl Ihnen Rahjas Zelt lieber gewesen wäre. Dort stehen Sie nun bei Schorse Brotsneider, einem sehr entfernten Verwandten des Barons von Schrotenstein und zum elften Mal erzählt er Ihnen, wie er hierher-

kam: "So groß ist der Riese, haw ig gsagt un dann de Axt hochgeworfen!" Abermals tut er's und wieder landet sie auf seinem Schädel, zum Glück ist er schon tot. Wenn Sie endlich dazukommen werden, Ihre Geschichte zum Besten zu geben, haben die Tiere die Begegnung mit Ihnen schon lange vergessen. Sie waren ihnen nur kurzfristig ein paar Unzen mehr Gewicht in einer hungrigen Zeit. Weiter bei 412.

89

Mit viel Mühe finden Sie einen Händler, den Sie für den geeigneten Abnehmer halten, und nennen ihm Ihre Forderung. Achtlos durchblättert er das Buch, als würde es ihn wenig interessieren, dann bietet er Ihnen an: entweder ein Viertel des Preises sofort oder den vollen, falls Sie sich drei Stunden gedulden und dann wiederkommen, da er nicht genügend Bares da habe. Wenn Sie so lange warten wollen, dann lesen Sie 195, ansonsten können Sie sein Gebot annehmen oder ganz auf den Verkauf verzichten (16).

90

Ihr Feind stößt einen Kampfschrei aus, und zwei Schritt und ein Spann blitzenden Stahls wirbeln auf Sie zu! Wenn Sie eine Waffe besitzen, dann dürfen Sie jetzt fünf Kampfrunden mutig kämpfen, mangelt es Ihnen an einer, dann dürfen Sie hurtig für die gleiche Zeit flüchten und Ausweichproben ablegen. Anschließend lesen Sie in jedem Fall weiter bei 102!

Ihres Gegners Werte:

MU 12; LE 60; AT/PA 12/11 (Zweihänder); TP 3W+3; RS 4; MR -1

91

Wenn Sie wegen einer zerbrochenen Vase Trolltränen vergießen wollten, dann wären Sie nicht Söldling geworden. Ohne Bedauern nehmen Sie diesen unnötigen Staubfänger, werfen ihn mit einem vergnügten "Holla, da kommt's!" und treffen. Zum letzten Mal in diesem Leben schiebt Haraderyn sein Kinn nach vorn, und Sie erhaschen einen anklagenden Blick bevor er stürzt. Brummelnd beordert Sie der Baron in sein Arbeitszimmer (292).

92

Bereitwillig bittet Sie Halima herein. Ihr Laden ähnelt einer Mischung aus Schatz- und Rumpelkammer, und es ist ein ungeöstes Rätsel, wie sie immer wieder zu den vielen Kuriositäten in ihrem Sortiment kommt. Doch wenn man sie bittet, zaudert sie nicht lange und erzählt die wunderlichsten Geschichten. Dabei stößt man meist auf die Lösung eines anderen Rätsels, nämlich wie sie diese Absonderlichkeiten wieder los wird: Sie ist von ungeahnter Beredsamkeit (und wenn Ihnen jetzt keine Selbstbeherrschungsprobe gelingt, dann erfahren Sie es am eigenen Leibe und erwerben auf der Stelle - und sei's auf Pump - einen gravierten Zinnteller mit dem Wappen Almadass und der Inschrift 'Oh Land am Yaquirstrand' für 5 Taler). Neu im Angebot hat sie einen orkischen Arbach (Scharfe Hiebwaaffe, TP: 1W+3), eine Sturm-sense (Infanteriewaaffe, TP: 1W+4) und eine elfische Rindenrüstung (RS: 2). Für den Arbach, garantiert aus dem Besitz Whas-sois und leicht beschädigt ("Die haben ja auch verloren!"), verlangt sie 9 Dukaten, für die Sense und die Rindenrüstung ("Sie gehörten beide dem Elfenkönig!") 11 bzw 6 Dukaten, alles in bar. Kehren Sie anschließend zurück nach 45.

93

Das Gesicht ihres Gegenübers wird aschfahl, kohlschwarze Augen schimmern matt, nur die Nase glüht rot. Mit so einer Visage sollte

er Köhler werden, kommt es Ihnen in den Sinn. Fluchend verläßt er Sie, und die Wirtin nimmt seinen Platz ein. "Ihr seid doch eine gebildete Person", sagt sie und zeigt Ihnen einen Taler, "ist das der neue Kaiser?" Sie betrachten die Münze eingehend. Wenn das Reichswappen neuerdings eine Salzarele ist und der Herrscher kahlköpfig, könnte es hinkommen, einen Kaiser Kasimir kannten Sie bisher jedoch noch nicht. Allemal ist es gutes Silber. "Woher hast du ihn?" fragen Sie. "Von einem Krieger", antwortet sie, "er wollte zum Baron."

So, so, läßt sich Hochgeborenen jetzt also seine Bewaffneten von außerhalb kommen und das, wo Sie ihm seit Monden wegen einer Anstellung als Söldling in den Ohren liegen! Ärgerlich bezahlen Sie 3 Heller und gehen zur Residenz (139).

94

Mit sanfter Stimme erklären Sie der Magd die Falschheit dieses Ortes. Denn sei's nicht so, daß es eine schwere Sünde sei, die Gaben, mit denen die Götter die Welt so reichlich gesegnet haben, für dieses Truggebilde zu verschmähen? Sei's nicht so, daß sie letztlich lebe wie eine Fliege im Bernstein, ein Frevel gegenüber Boron und Tsa. Es sind schöne, poetische Worte die aus Ihrem Munde kommen und jeder Ihrer einstigen Söldnerkameraden würde vermutlich sogleich in Tränen ausbrechen. Der Grund sei lieber nicht erwähnt, Söldlinge sind hart. Weiter bei 359.

95

Ungläubig starren Sie den Stall an, denn eine derartige Verwüstung haben sie noch nicht gesehen! Die Hühner Oleanas scheinen die Thorwaler unter dem Geflügel sein. Nein, hier wollten Sie kein Hühnerhabicht sein, es sei denn, im Plattenpanzer! Seufzend beginnen sie mit den umfangreichen Ausbesserungsarbeiten. Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent Holzbearbeitung ab. Gelingt sie, dann arbeiten Sie sich nach 201 vor, ansonsten wählen Sie den Holzweg (116).

96

"Könnte die Stadt sein, wo die Waffe geschmiedet wurde", meint Shari zögernd, "aber die einzige in der Gegend, die mir dazu einfällt, ist Eichhafen in Andergast. Kann der Stronz ein Andergaster sein?" Diese spärlichen Worte hat sich die schlitzohrige Shari gut bezahlen lassen, nicht einmal des Kaisers Barde kommt so schnell zu seinem Gold! Halten Sie es für eine gute (323) oder schlechte (86) Investition, oder wissen Sie es nicht (176)?

97

Berge, Ponys, Reiter, bunt gekleidet, die Köpfe mit rotem Schleier verhüllt. "Das ist aber nicht das Nirgendmeer!" rufen Sie aus und unterdrücken gerade noch einen sehr, sehr götterlästerlichen Fluch. "Schweigt Ihr wohl?" raunt Ihr Nachbar mit Weidener Akzent und einem roten Schal um den Hals, "Wenn ER merkt, daß Ihr hier falsch seid, wird ER sanftmütig wie ein Berserker!" - "Wer ER?" - "Raschtula! Werdet Euch schon dran gewöhnen, daß Ihr im falschen Jenseits seid, hab ich auch" und gibt seinem Pferd die Sporen. Kopfschüttelnd wenden Sie Ihr Pony und machen sich auf Ihre lange Suche nach Borons Hallen. Weiter bei 412.

98

Ereignislose Tage sind verstrichen, und mittlerweile haben Sie die halbe Strecke zwischen Eslamsgrund und Gareth zurückgelegt. Sie haben in Dörfen übernachtet und auf einsamen Gehöften, manchmal wurden Sie auch ein Stück auf einem Wagen

mitgenommen. Wieder einmal geht ein Tag zu Ende. Strammen Schritts marschieren Sie auf ein winziges Dorf flachgiebeliger Häuser zu. Es muß einst größer gewesen sein, davon zeugen abgebrannte Ruinen, vermutlich eine Erinnerung an den Orkenzug oder den Krieg um die Nachfolge Kaiser Hals. Neugierig folgen Ihnen die Blicke der wenigen Einheimischen, fast ausschließlich Frauen oder Kinder. Die Armut ist deutlich, ihre Wangen sind eingefallen, die Kleidung besteht nur aus Flickern, lieblos zusammengeknäht, farblich unpassend, fast so bunt die Regenbogenkutte einer Tsageweiheten. Eine Blinde sitzt mit gekreuzten Beinen an einer Hauswand und spielt auf einem kleinen Blasinstrument, schrille Mißtöne erzeugend, ein Kind, wohl ihre Tochter, lacht Sie an.

Sie klopfen an der Tür des größten Hauses, und eine kleinwüchsige, hellhaarige Frau mit tiefen Falten beidseitig des Mundes, die auf ein Ungleichgewicht des vierten und fünften Körpersaftes schließen lassen, öffnet Ihnen. Sie bitten um Obdach und können wählen, ob Sie für 3 Heller in der Scheune nächtigen wollen oder für einen Taler im Haus. Zunächst dürfen Sie bei ihr speisen (144).

99

Die Eisenwaren erweisen sich als Pflüge, nicht gerade ein Thema, das Sie lange interessiert, anscheinend auch nicht Ihren Gesprächspartner. "Und Ihr? Vermutlich reist Ihr im Auftrag Eures Herrn nach Gareth? Oder noch weiter vielleicht, wie?" fragt er forschen Blicks und für Ihren Geschmack etwas zu direkt. "Wieso Herrn?" geben Sie zurück. "Oder Eurer Herrin natürlich. So wird es sein, sicher reist Ihr in ihrem Auftrag. Wohin sagtet Ihr gleich?" geht die Befragung weiter. "Ich sagte gar nichts" knurren Sie, weil es Ihnen langsam doch etwas lästig wird. "Ein Geheimnis, wie?" lächelt der Blaugekleidete, "Dann will ich nicht länger bohren, Ihr werdet wohl wissen, warum Ihr es so eilig habt, wie? Es ist ja auch sicherer, die Zeiten sind nicht mehr das, was sie früher waren. Heutzutage kann es leicht geschehen, daß jemand irgendwo aufbricht und gar nicht dort ankommt, wo er hin wollte, meint Ihr nicht?" Es kommt Ihnen fast wie eine Drohung vor und mit eisiger Miene kehren Sie nach 118 zurück.

100

Eine Begegnung in der Menge beschwört unangenehme Erinnerungen herauf. Die Beschwörerin ist eine Südländerin in blauer Magiertracht, die man zu Recht als 'aranische Schönheit' bezeichnen würde. Es ist weniger ihr Äußeres als ihre Haltung, die Sie fesselt, denn so, wie sie am Stand eines Krämers steht, das Kinn vorgestreckt und den Blick in die Ferne gerichtet, erinnert sie Sie vage an Haraderyn und Sie denken an einen jungen Mann, den Sie nie kennengelernt haben, und einen anderen, der ihn um seines Zieles willen den Garaus machte.

Nicht zum ersten Mal fragen Sie sich, wie es geschehen sein mag: Sprang ihn sein Mörder an in der Nacht, näherte er sich ihm als Zufallsbekanntschaft, oder war er gar eine Zeitlang sein Reisegefährte? Es sind Fragen, über die keiner der beiden mehr Auskunft geben kann. Wie wollen Sie denn weiterreisen? Mit den Söldlingen (253), in einer Kutsche bis fast nach Rommilys (337) oder ganz allein (288)?

101

So leicht lassen Sie sich nicht foppen, wie? Vermutlich klappt der Steinrachen sogleich zu und - Schnippschnapp! - ab ist die Hand. Außerdem, wenn die Götter gewollt hätten, daß Sie hier etwas finden, dann hätten sie es nicht in einen Rachen gelegt, sondern

davor. So ist das. Sie begeben sich zur Höhlenöffnung, um nach ihren bepelzten Freunden zu sehen (232).

102

Dies ist ein vorläufiger Antrag zur Erlangung einer Aufnahmege-nehmigung in Borons Hallen. Studieren Sie ihn gewissenhaft und kreuzen Sie in jeder Rubrik jeweils nur eine Möglichkeit an:

a) Sie haben Ihren Gegner bezwungen, und er liegt tot vor Ihnen am Boden.

o ja! (Fahren Sie fort bei 237)

o eher nicht. (Lesen Sie Rubrik b)

o er lebt noch, aber ich habe trotzdem gewonnen, weil.....

.....
(Herr Boron sieht das anders, Beschwerden richten Sie bitte an unseren Sachbearbeiter Bahram Nasir, Rabe von Punin, Punin. Weiter bei 237.)

b) Leben Sie denn noch?

o ja doch! (Beantworten Sie bitte Frage c)

o eher nicht. (Folgen Sie bitte nach Zimmer 97)

o weiß nicht (Wenden Sie sich bitte an Ihren nächsten Boroni).

c) Befinden Sie sich auf der Flucht?

o nein, bei Rondra, und ich denke auch nicht daran! (Setzen Sie den Kampf noch vier Runden fort und füllen Sie den Antrag anschließend neu aus)

o ja, in Borons Namen! oder Nein, aber ich erwäge es. (Legen Sie bitte eine Orientierungsprobe ab und orientieren Sie sich dann nach 173.)

o unter Druck kann ich mich nicht entscheiden. (Lassen Sie sich noch 99 Kampfunden Zeit - kämpfend natürlich - und überdenken Sie den Antrag dann erneut.)

103

Halima ist eine geschäftstüchtige Frau und verkauft Ihnen gerne alles, was Sie brauchen, und noch lieber anderes, wovon Sie noch gar nicht wußten, daß sie es benötigen. Sie ist sehr geschickt darin. Werfen Sie nur einen Blick auf diesen wunderhübschen Kristallpokal mit dem Stadtbild Brig-Lo's, ist er nicht bezaubernd? Wenn Ihnen eine Probe auf Selbstbeherrschung mißlingt, dann stimmen Sie zu und erwerben ihn begeistert für 5 Dukaten. Ein Spottpreis, wenn man bedenkt, daß er der Schönen Kaiserin gehört haben soll! (Vermutlich hat sie selbst sogar das Stück vom Rand abgeissen.) Ob Sie die unscheinbare Bauschdecke des Barons von Bragahn ('6 Taler - er benutzte sie bei seinen Segelfahrten.') ebenfalls wollen, entscheiden Sie selbst. Alles andere erhalten Sie zum anderthalbfachen des Listenpreises. Frohe Abeise nach 17 bzw nach 238, wenn es Alrik ans Leder gehen soll!

104

Im Zustand der Volltrunkenheit entschlüpft Ihrer Saukumpanin eine Bemerkung, die Sie etwas befremdet: "Weiß ich doch." Sie bezieht sich auf ein Erlebnis, daß Sie vor wenigen Wochen in Almada hatten. Stutzig geworden, stellen Sie einige raffiniert verschleierte Fangfragen, und schnell wird Gewißheit, was eben noch Verdacht war: es gibt Augen, die Hochgeborens Tun und Lassen genauestens beobachten. Aus der Herkunft der Dame folgern Sie schlüssig, wem diese Augen gehören - dem Direktorium für Besondere Angelegenheiten, wie sich der bosparanische Geheimdienst nennt.

Vorbeugend fertigen Sie in Ihrer Kabine einen Zettel, den Sie in Ihrem Gepäck leicht findbar verstauen. Er verweist auf einen Jalrik Kjälbersnippler in Cuhuysen. Diese Namen kommen Ihnen enorm bornisch vor, tatsächlich sind beide gerade Ihrer Phantasie entsprungen. Zufrieden warten Sie auf 40.

105

Ihr Kollege kauderwelscht im Söldnerjargon von acht oder neun Sprachen. Es ist schwierig, ihm zu folgen, und daß er jemals eine Muttersprache hatte, bezweifeln sie. Anscheinend ist er einsam, denn er lädt Sie ein auf ein Glas Meskinnes an einem Stehaus-schank nahebei. Er fragt, was Sie in Festum wollen.

Wollen Sie ihn einweihen (216) oder sich nach dem Trunk verabschieden (75)?

106

Im Hinterhof treffen Sie einen verwegen aussehenden Maraska-ner, er wirkt rattig. Als er das Geld hat, erzählt er, nervös hin- und herschauend: "Nicht gut, hier nach Hal zu fragen, gefährlich. Die Bruderschaft ist beteiligt, weißt du?" - "Welche Bruderschaft?" fragen Sie unverständlich.

"Zweiter Finger Tsas, die Meuchlergilde, Tuzaker oder Elbura-ner Ast", antwortet er, was Ihnen nicht weiter hilft. "Clarilion, der Botschafter des Lieblichen Feldes hatte die Entführung gedeich-selt - wenn du's nicht glaubst, schau in seinem Büro nach. Die Bruderschaft hatte Wind davon bekommen und ihn den Bospara-nern abgejagt. Brachten ihn nach Elburum in Aranien, wollten ihn später an die Exilregierung in Boran verkaufen. Konnten aber nicht zahlen, also ging eine Forderung an die Botschaft der Reichler. Dummerweise hieß der Botschafter Barnhelm von Rabenmund, Answins zweiter Sohn, so ging die Forderung verloren, später interessierte es niemanden mehr."

Skeptisch fragen Sie: "Und wo ist Hal jetzt?" - "Thorwasra bei Elburum. Vielleicht lebt er noch." er lächelt und läuft davon. Die Botschaft des Lieblichen Feldes finden Sie bei 218. Notieren Sie sich diese Nummer, wenn Sie dort einen Einbruch erwägen. Handeln Sie nicht selbständig, Sie erhalten Anweisungen. Bege-ben Sie sich jetzt zurück in die Taverne (275). Und keine Büttel!

107

Wollen Sie sich nach Thorwasra (339), Pinnacht (46), Lyngwyn (79), Gebein (310) oder Aurrghrhrropp (143) begeben?

108

Das ist selbst für eine hartgesottene Söldlingsperson wie Sie zu viel! Eher würden Sie sich die Zunge abbeißen, als den Namen des völlig unberechenbaren Schöpfergottes (ahäm, Los, ahäm) auch nur auszusprechen, geschweige denn ihn verehren! Wer weiß, was ihm in den Sinn kommt, am Ende graut anschließend der Morgen im Westen oder man hat plötzlich vierzehn Nasen (und Triefschnupfen), um bei den Bagatellen zu bleiben! Man muß wirklich vom Namenlosen geküßt sein, um derlei zu wagen! Oder um sich gar sein Wesen - was anderes kann es sein als Wahn? - zu wünschen. Ein Blick in die Runde zeigt Ihnen, daß die Versammlung zumindest darin sehr erfolgreich war.

Würfeln Sie bitte mit dem W6: Bei 1-2 lesen Sie weiter bei 248, bei 3-4 bei 260, bei 5-6 bei 134.

109

Wieselflink sind Sie auf dem nächsten Baum gehuscht und schau-en von oben zu, wie er alles, was Sie an Zerbrechlichem dabei haben mögen, kunstvoll zerdeppert. Sie hören ein Knacken in der

Nähe. Der Bär richtet sich auf, die Schnauze im Wind. Wieder knackt es, und hastig sich entfernende Schritte folgen, ein dumpfer Schlag, ein Fluch, dann Ruhe. Dem Bär wird es hier zu betriebsam und mit protestierendem Brummen entfernt er sich, so daß Sie wieder herabsteigen können. Am nächsten Morgen finden Sie in der Nähe Ihrer Raststätte ein Handbeil (TP: 1W+3). Es ist eine thorwalsche Skraja - blitzblank, lange kann sie hier nicht gelegen haben. Sollte dieser Fund Auswirkungen auf Ihre Art zu Reisen haben, dann können Sie immer noch eine Kutsche nehmen (193) oder auf die Reichsstraße zurückkehren (52), wenn nicht, dann wandern Sie unbesorgt weiter auf Ihrem einsamen Weg nach 98.



110

So gut Sie können, blockieren Sie den Eingang. Ein Festungsbaumeister sind Sie zwar nicht, aber es ist schließlich auch nur eine Scheune. Stolz betrachten Sie Ihr Werk: durch diese Tür wird niemand so leicht kommen!

Würfeln Sie mit dem W6! 1-2 bringt Sie nach 345, 3 nach 247 und 4-6 nach 129.

111

„Eher verwandelt sich Tsa in eine Handtasche“, grunzt der Stationsmeister, „Ihr glaubt nicht, wieviele mir im Siebzehnerjahr mit derlei Faselei kamen, also her mit den Dukaten!“ Widerwillig knallen Sie die fünf Goldstücke auf den Tisch und steigen in die Kutsche zu Ihren Mitreisenden, die sich eigentümlich verstohlene Blicke zuwerfen.

Wenn Sie gelegentlich zu Hysterie neigen, dürfen Sie kurz vor dem Anrollen der Kutsche wieder abspringen und ihren Weg zu

Fuß auf der Straße (52) oder abseits davon (98) fortsetzen. Wenn nicht, dann lehnen Sie sich ruhig zurück (10).

112

In der Hütte lauschen Sie kurz dem gleichmäßigen Atmen der beiden Schläfer. Sie sehen Ihre Waffen, die Waffen der Bewohner - 2 Säbel (1W+3), eine Armbrust (1W+4), ein Kästchen mit 5 Bolzen - und gleich darauf Ihre Börse.

Auf Grund ihrer entschlackten Erscheinung schätzen Sie, daß sie höchstens noch ein Viertel ihres früheren Reichtums enthält. (Tatsächlich stimmt es bis auf den Kreuzer genau, woher wußten Sie?)

Wenn Sie nicht zum Laubhüttenbesetzer werden wollen, dann legen Sie für den Rückweg eine weitere Schleichenprobe ab und erschweren Sie diese für jeden Gegenstand, den Sie mitnehmen, um 2. Gelingt die Probe, dann führt Ihr Weg gradlinig nach 98, ansonsten geht es rund (213).

113

Für eine Handvoll Dukaten täten Sie jetzt wohl alles und für eine Handvoll Dukaten mehr wahrscheinlich noch mehr. Wohl oder übel müssen Sie Ihren Kontrakt mit dem Baron für einige Zeit aussetzen. Als Fremden oder Fremder ohne Namen fällt es Ihnen nicht ganz leicht, eine Dukatenquelle zu erschließen, doch endlich finden Sie eine Anstellung bei einem Kunstschnitzer und ehemaligen Stadtbüttel mit dem Spitznamen 'Schmutziger Alrik'.

Gefragt ist in nächster Zeit Ihr Talent Holzbearbeitung. Bei jeder Probe, die Ihnen gelingt, mehrt sich Ihr Vermögen um 1W6-1 Dukaten und sobald Sie 15 Dukaten haben, können Sie den Preis für die Passage entrichten und bei 122 weiterlesen. Nach jeder mißlungenen Probe würfeln Sie bitte mit dem W20. Bei 1-2 lesen Sie bitte 228!

114

Im Sturmschritt nähert sich die Müllersgattin Zulaikha Yarlola. „Den Zwölfen zum Gruß!“, versuchen Sie es auf die freundliche Tour. „Harr!“, antwortet sie, und ihr fauler Atem schlägt Ihnen ins Gesicht. Wie ein Waschweib schimpft sie los, obwohl sie doch eigentlich Müllerin ist. „Verführerperson meines unschuldigen Kindes“, hören Sie und 'von wegen unschuldig!' denken Sie, weil ihnen ein kleines Bruchstück jener herbstlichen Nacht wieder einfällt. „Erst die Ehe versprechen und dann nicht in den Traviatempel wollen“, geht es weiter. Eheversprechen? Wie kann man nur so kleinlich sein, wo Sie doch keinen blassen Dunst haben, ob Sie es damals Alrike oder Alrik angeblich gegeben haben! Da mischt sich Rashimfried ein: „Aber meine Tochter...“, und - zack! - hat er einen Schlag sitzen, daß er auf dem Hintern landet, die Beine weit von sich gestreckt! Eben, denken Sie, dieser Traviageweihte soll sich gefälligst heraushalten, dann schlägt die Müllerin zu.

Es entbrennt ein Raufhändel, der erst endet, wenn Zulaikha weniger als 10 Lebenspunkte hat (235) oder mit Ihnen fertig ist (187).

Zulaikhas Werte:

MU 15; LE 50; AT/PA 14/14 (Raufen);

TP W6+2; RS 1; MR -2

115

Ihre Fesseln gleiten zu Boden, kurz danach das Halsband. Sie warten, bis die nächste Wolke das Madamal verdunkelt, und huschen dann leise davon nach 98.

116

Sie wissen genau, warum Sie Söldling geworden sind, was? Vermutlich fiel es Ihnen wesentlich leichter, den Stall völlig zu demolieren, statt ihn auszubessern, aber das können Sie der Witwe ja schlecht ersatzweise anbieten, also gehen Sie in die Scheune, wühlen zwischen Hippen, Beitel, Dechseln und Kammharken, aber einen grundehrlichen Hammer finden Sie nicht, dafür ein Amulett mit schnörkeligen Schriftzeichen. Sie nehmen es an sich, gehen zu Oleana und erklären diesen Kampfhennenstall mangels Nutmesser für unreparierbar. Wollen Sie ihr das Amulett geben (246) oder es mitnehmen (374)?

117

Aber Sie haben auch Mußestunden, abends wenn sich der Baron mit seinem Gast beschäftigt oder wenn sich Haraderyn im Schwertkampf übt. Hochgeboren bietet dann immer einen köstlichen Anblick, wie er kopfschüttelnd an seinem Fenster steht und das Treiben im Hof argwöhnisch beobachtet. Mittlerweile übt der Krieger ohne seine Rüstung, ja, im Tsa kann es in Almada schon recht warm werden, denken Sie nicht ohne Häme. Einmal sahen Sie ihn sogar mit bloßem Oberkörper, dabei fiel Ihnen auf, daß Haraderyn eine recht frische Verletzung auf der linken Seite hat. Eine Schwertwunde, erkennen Sie.

„Wie kommt Ihr denn dazu?“ fragten Sie in Erwartung einer spannenden Geschichte.

Ein kurzes Zögern, dann: „So ein Schmeißling wollte mir auf der Herreise ans Leder“, begann und beendete er seinen ausführlichen Bericht.

„Und dann habt Ihr ihm wohl ordentlich einen verpaßt, wie? Was ist das eigentlich für eine Waffe? Ein Andergaster ist es nicht, ein Nostrianer?“ versuchten Sie, das Gespräch im Gang zu halten. „Mhm. Jetzt hast du mich in meiner Konzentration gestört, das nehme ich dir übel!“ und Sie wissen ja, was dann folgte. Schade, schade, schöne Waffe, die hätten Sie gern mal in der Hand gehabt, aber er läßt Sie ja nie, als würden Sie sie gleich kaputt schlagen, arroganter Kriegerschnösel! Grummeln Sie weiter bis 188!

118

Die Kutsche rollt dahin und bald zeichnet sich ein klares Bild ab: Sie sitzen allein unter Händlern. Nichts Bedrohliches, solange Sie keine kleingeschriebenen Vertragswerke unterzeichnen. Wenn Sie wollen, dürfen Sie mit zweien Ihrer Mitreisenden ein Gespräch beginnen: der Dame in Grau, einer Tuchhändlerin aus Harena (335), dem Herrn in Blau, einem Reisenden in Eisenwaren aus Elenvina (99), dem Herrn in Braun, einem Weinhändler (386) oder der schweisgsamen Dame in Schwarz (204), einer Bemerkung des Pferdeschwänzigen zufolge Beauftragte eines Grangorer Handelshauses. Anschließend lesen Sie weiter bei 267. Sollte Ihnen die Erwähnung kleingeschriebener Verträge zu denken gegeben haben, dürfen Sie auch jedes weitere Unterhalten abblocken (178).

119

Wohlüberlegt erzählen Sie Goswin mit heiserem Flüstern eine Schauer Mär über Untote und die rächenden Seelen Verstorbener. Es ist bekannt, daß sie stets zurückkehren, wenn man ihnen Ringe entwendet. Glücklicherweise, der rechtzeitig eine tapfere und edle Söldlingsperson findet, die sich des unheilvollen Objektes annimmt, doch tausendmal Ach und Weh jenen Unglückseligen... Goswin erträgt es nicht länger, reißt sich den Grund seines kurz bevorstehenden Verderbens vom Finger und schleudert ihn so weit weg, daß Sie ihn nicht mehr finden!

Zu allem Überdruß bedankt er sich auch noch für Ihre Hilfe! Lassen Sie den armen Wicht in Ruhe, gehen Sie zu Ihrem Gefährten (176)!

120

Der Baron sitzt im Speisesaal und schneidet sich ein Stück Kürbisbrot ab. Hastig berichten Sie, was Sie herausgefunden haben (wenn Ihr Indiz ein Ring ist, dann zeigen Sie ihn dem Baron - er behält ihn). Als Sie fertig sind, befiehlt er: „Meinen Baronsreif und das Gesetzbuch, ich werde einiges klären müssen.“ Sie laufen los, um das Verlangte zu holen, haben es aber noch nicht gefunden, als Sie vom Hof Geschrei hören. Es ist die Stimme des Barons - und Ihnen wirft er immer Umgeduld vor! Vom nächsten Fenster aus sehen Sie ihn, das Kürbisbrot noch in der Hand, ihm gegenüber Haraderyn mit diesem schrecklich langen Schwert. Just eben wirft Hochgeboren ihm eine etwas abwegige Bemerkung über unzüchtige Anträge an Steineichen an den Kopf und Haraderyn greift mit einem Zorneschrei an.

Wollen Sie den Baron diesen Strauß selbst ausfechten lassen (162) oder ihm gegen den Wüterich beistehen (406)?

121

Kühl kalkulieren Sie, daß der richtige Käufer sogar 200 Dukaten bezahlen würde. Andererseits könnte man für den Besitz des Buches auch auf dem Scheiterhaufen enden. Ratlos wenden Sie es in ihren Händen: hübscher Einband, wenn man die Seiten herauschnitte, 6 Dukaten wäre er wohl noch wert. Ob die Zwölfe kleinlich sind? Tun Sie, was Sie wollen, und verlassen Sie dann die Höhle (232).

122

Außer Ihnen sind noch zwei Dutzend andere Passagiere an Bord, von denen Sie einige nie kennenlernen, da sie die Reise unter Deck verbringen. Zwei Personen fallen Ihnen aus unterschiedlichen Gründen auf: Die eine ist ein alter, hagerer Tulamide, mit gichtverkrümmten Fingern und Raubvogelprofil, sein Gewand verrät den Gelehrten. Die andere ist eine unscheinbare Frau in grauem Leder mit, sicherlich gefärbtem, schwarzem Haar. Sie wirkt linksch und unbeholfen und fällt Ihnen auch nur wegen des Nachtwinds an ihrer Seite auf. Ein merkwürdiger Gegensatz, denn wenn sie mit dieser Waffe wirklich umgehen kann, darf sie eigentlich nicht so ungeschickt sein.

Kurz hinter Beilunk verschlechtert sich das Wetter, und die See wird rau, hinter Mendena sogar sehr rau, so daß Ihnen der Name des Schiffes - Seespringer - eine gewisse Berechtigung zu haben scheint und Sie den Göttern danken, daß es in Perricum kein Schiff namens 'Perlentaucher' gab. Lassen Sie eine Körperkraftprobe entscheiden, ob Ihr Wohlbefinden mit dem Seegang vereinbar ist (160) oder nicht (154).

123

Eines Tages fiel er eben tot um, traurig aber wahr. Keine sehr spannende Geschichte, aber das hat Ihnen auch niemand versprochen. Goswin, der auch immer da ist, wo es etwas umsonst gibt, weiß da schon anderes. Stolz zeigt er einen Ring (gutes Gold, 53 Taler, keinen Heller weniger, schießt es Ihnen durch den Kopf), den er beim Würfeln einem Zimmermannsgesellen aus Punin abgenommen hat. „Er hat ihn bei einer Leiche gefunden“, erzählt Goswin und alle schauert's, „gar nicht so weit von hier, da hat er sich an der Straße zum Schlafen gelegt, und mitten in der Nacht merkt er, daß da eine Hand ist, da war einer verscharrt! Er buddelt ihn aus - ich hätt's ja nicht getan - und findet einen jungen Herrn,

ja, ja! Und der hatte den Ring am Finger, hübsch ist er ja", und hält ihn nochmals in die Höhe. Wollen Sie zu Haraderyn zurückkehren (86) oder Goswin den Ring abschwatzen (199)?

124

"Und Ihr glaubt nicht, daß etwas daran ist?" greifen Sie die Bemerkung des Barons auf. "Ach was!" antwortet der, "Ich habe auch nie geglaubt, daß er sich bei einem Jagdausflug verirrt hat und seit Jahren den Heimweg sucht. Ein Schmarren ist das, so schusselig war noch kein Kaiser. Eher würde ich glauben, daß er in seiner Residenz verschollen gegangen ist. Sicher gibt es dort mehr Räume als Bäume im gesamten Bornland. Ich vermute, daß seine Kutsche auf dem Rückweg von Räufern überfallen wurde, und die Bornländer wollen es einfach nicht zugeben." - "Aber hätte es dann keine Lösegeldforderung gegeben?" wenden Sie ein. "Angenommen es gab eine und jemand hätte sie verschlamps?" flüstert der Baron und lehnt sich zurück, "Das wäre sehr peinlich!" Weiter bei 202.

125

Schnellen Schritts entfernen Sie sich, und erst nach etwa zwei Meilen schlagen Sie eine etwas gemäßigtere Gangart ein. "Wer weiß, was noch hätte geschehen können!" denken Sie mit pochendem Herzen und blättern nach 70.

126

Ein geradezu baburinisch unverständlicher Sprachschwall ergießt sich über Sie. Es ist ein Mischmasch aller Zungen Aventuriens. Manchmal verstehen Sie einzelne Wörter, aber die Gesamtheit erscheint Ihnen unverständlich und sinnlos. Was will der Kerl bloß, fragen Sie sich. Schließlich bedeuten Sie ihm, die Straße hinunterzugehen und dann links. Man soll höflich sein in fremden Landen, rät Robal, der Reisende, und vielleicht findet er ja dort, was er sucht, was es auch sein mag. Weiter bei 75.

127

Als Sie wieder zu sich kommen, liegen Sie in einem Hinterhof neben einem Mist- und Abfallhaufen, und wenn Sie Ihren schmerzenden Gliedern Glauben schenken wollen, dann liegen Sie hier zu recht. Bosjew dürfte kaum noch im Haus sein, deshalb fragen Sie sich gleich nach seinem Stammlokal durch und erkundigen sich dort nach ihm. Sie möchten auf ihn warten, richtet man Ihnen aus (275).

128

Das Geräusch führt Sie zu einer Zelle mit vergitterter Luke. Sie werfen einen Blick hinein und sehen dort drei junge Männer. Ein Laienbruder erläutert Ihnen in gemächlichem Ton die Krankengeschichte: "Fast ein Routinefall, wir haben sie in einem Wirtshaus aufgelesen. Sie hatten sich wie gewöhnliche Gäste an einen Tisch gesetzt und behaupteten, auf einen 'Meister Alrik' zu warten. Nach acht Tagen kam es dem Wirt aramisch vor und er hat uns gerufen. Als wir eintrafen, hatten sie eben den Schankraum verwüstet und saßen wimmernd unter einem Tisch. Einer kreischte: 'Er beobachtet mich!'" Ein anderer sprach ins Leere: "Was ich tue? Ich habe keine Ahnung, was ich jetzt tue!" Der dritte: "Seine Augen sind überall, ständig quält er uns mit Fangfragen!" Außer ihnen war niemand da, also diagnostizierte Bruder Gorm zunächst Verfolgungswahn, mittlerweile tendiert er allerdings zu unspezifischem multilokativem Wahn.

Was das sei, wollen Sie wissen, erfahren es aber sogleich von den Zelleninsassen: "Ich bin überhaupt nicht hier!" behauptet einer

finster. "Ich bin nur hier, wenn ich weiß was dort ist, wo ich auch nicht bin", erklärt der nächste. "Ich bin schon lange weg und stehe jetzt links und rechts von beiden!" versichert lachend der dritte. Erschüttert gehen Sie nach 353.

129

Zuerst vernehmen Sie an der Scheunentür nur ein leichtes Scharren, dann wildes Trommeln, Klopfen und zornig-enttäuschte Schreie. Ihre Barrikade zittert, aber hält stand. "Sie werden nicht durchkommen!" denken Sie zuversichtlich,

'Klong!' hören Sie den ersten Aufprall auf dem Dach, dem weitere folgen. Dann riechen Sie Rauch. Bei allen Zwölfen, sie zünden die Scheune an! Legen Sie bitte eine erstaunte Zehenprobe ab. Ihr Gelingen leitet Sie nach 360, ihr Mißlingen nach 66.

130

"Andrafall?" stutzen Sie, "Ist das nicht in Andergast? Aber Ihr seid doch..." Ihr Gefährte wird sehr ernst: "Da habe ich mich wohl verplappert. Verfluchter Salzarelschleim, gerade hätte ich es noch einfacher haben können!" Seufzend nimmt er seinen Zweihänder: "Doch zu spät. Ich denke, unsere Bekanntschaft endet hier!" Ärger überschattet sein Gesicht: "Ich Fischpuper, da hätte ich mich auch noch rausreden können!"

Dann holt er zu einem furchtbaren Schlag mit dem Eichhafener, Andergasts streng geheimer Djinnwaffe, aus. Spannendes erfahren Sie bei 90!

131

Sie folgen dem Beispiel der anderen und geben Ihr gesamtes Vermögen und Ihre Waffen ab. Dann läßt man Sie laufen, und das tun Sie vermutlich auch. Aus einiger Entfernung sehen Sie, wie die Pferde abgeschirrt und einem sehr gewissen Schicksal entgegengeführt werden. Es ist Zeit, Ihr eigenes Schicksal zu bestimmen: wollen Sie Ihren Weg fortsetzen (305) oder sich einen Knüppel besorgen, um bei günstiger Gelegenheit Ihren Besitz zurückzuerobern (227)?

132

Gespannt stehen Sie unter dem Triumphbogen und warten, doch nichts geschieht, außer daß die Zeit vergeht und das recht langsam.

Da Ihnen niemand befohlen hat, ein Auge auf den Triumphbogen zu halten, damit nicht etwa ein Riese vorbeikommt und ihn stiehlt, gehen Sie einmal um ihn herum.

Dabei fallen Ihnen zwei Dinge auf, zum einen eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Eslamsbogen in Gareth, nur daß dieser hier noch mächtiger ist, zum anderen, daß Sie Ihre gesamte Ausrüstung mit sich führen. Weiter bei 370.

133

Führt Ihr weiterer Weg nach Norden (69), Osten (403), Süden (286) oder Westen (291)?

134

Aus unerfindlichen Gründen brechen die Anwesenden in johlen-des Gelächter aus und Sie fragen sich für einen Augenblick, ob dies ein merkwürdiger Scherz sein soll. Aber der Ausdruck in ihren Augen will gar nicht dazu passen, da ist kein Frohsinn, sondern nur lauernde Gier. Langsam bewegen Sie sich zu Ihrer Habe und gleichmäßig folgen sie Ihnen. Jetzt sind Sie bei Ihren Wertsachen angelangt und bemerken gleichzeitig die spitzen Dolche in ihren Händen.

Liegt Ihnen an einem schnellen Verschwinden (38) oder an einer Aufrechterhaltung der göttergefälligen Ordnung (82)?

135

“Führe mich zu ihm!” wiederholen Sie mehrmals, bis die Magd ihren Rock rafft, die Treppe hocheilt und Sie durch die Glastüren in den Palast führt. Dort drinnen sieht es aus wie in einer großen, gemütlichen Bauernkate. Auf Anrichten stehen dampfende Schüsseln, eine Wand ist völlig bedeckt mit dem kaiserlichen Greifenwappen, davor steht auf einem Podest ein Thron.

“Mein Herrscher, mein Bruder, ich bringe dir einen Gast”, spricht die Magd und vollführt einen anmutigen Knicks vor dem Thron, auf dem der Herrscher der Stadt sitzt. Auf seinem Haupt trägt er die Krone des Neuen Reiches mit ihren zwölf Zacken und perlenbesetzten Bügeln, eingehüllt ist er in den langen Krönungsmantel, dessen Schleppe über die Stufen des Podests fließt und noch einige Schritt weiter auf den Boden davor. Er mag um die Zehn gewesen sein, als er starb, es muß Jahre her sein, denn die Gestalt ist mumifiziert.

Wenn Sie meinen, Sie könnten hier etwas mit Ihrer Waffe ausrichten, dann lesen Sie weiter bei 59, wenn Sie ausrufen wollen, “er ist ja tot!”, bei 409, wenn Sie schweigen wollen bei 368.

136

Gleichzeitig mit einem stattlichen Ork erreichen Sie den Kutschbock. “Passagiere ‘aben ‘ier nischts zu suschen!” mault er. “Und Trittbrettfahrer schon gar nichts!” belehren Sie ihn und werfen ihn kurzer Hand vom Wagen. So teilen Sie sich die Arbeit mit der Kutscherin, sie schwingt die Peitsche und Sie Ihre Fäuste, denn noch mehrere Orken und Menschen - offensichtlich eine multi-kulturelle Straßenräuberbande - versuchen es dem ersten gleich zu tun. Aber irgendwann liegt der Hinterhalt halt hinter Ihnen. Die Fahrt dauert noch fast eine Stunde und endet mit scheußlichem Knacksen, als eine Achse bricht. Sie verabschieden sich von den Mitreisenden und lernen dabei, daß Undank nicht immer der Welten Lohn ist, denn eine Kollekte für Ihr mutiges Eingreifen beschert Ihnen 1W20+2 Dukaten!

Laut die Götter preisend - der Laie könnte es mit etwas anderem verwechseln - wandern Sie nach 98!

137

Nostrilbër ist ein Drache, der noch dieses Jahr aus seinem Ei schlüpfen wird. Gleich danach soll er in einem Intensivkurs in nostrischer Weltsicht und Propaganda geschult und mit Hilfe Ihrer Abenteuerpunkte auf die 76. Stufe gehievt werden (wenn Sie nachrechnen, wissen Sie, warum Sie gerade diese krumme Zahl an Abenteuerpunkten erhalten haben). Wenn es so weit ist, wird Seine Majestät Kasimir persönlich auf ihm, der Nostrischen Wehr voran, nach Kendrar reiten - SM übt bereits auf einem Holzpferd - und dann wird sich zeigen, was Hetmann Eldgrimm der Länge zu seiner falsch verstandenen Nostrifizierung Kendrars in 8 Hal zu sagen hat.

138

Nach wenigen Tagen haben Sie sich gut hier eingelebt und entwickeln die ersten absonderlichen Marotten. Sie ertappen sich, wie Sie laut mit sich reden oder sich genauestens erklären, was Sie als nächstes vorhaben, aber viel kann das nicht sein. Lange dürfte es nicht mehr dauern, bis Sie nicht mehr von Ihren Leidensgefährten zu unterscheiden sind. Zweimal am Tag kommt etwas Abwechslung in diese Trostlosigkeit, das eine Mal, wenn

drei Laienbrüder und eine Magd Nahrung und Wasser bringen. Die Brüder sind groß und kräftig und achten nicht auf Ihre Beteuerungen, zu Unrecht hier zu sein. Sie verrichten ihre Arbeit mit äußerster Vorsicht. Anders die Magd. Sie ist klein, erschöpft und dickleibig von einer weit fortgeschritten Schwangerschaft. Sie scheint stumm zu sein. Wie eine Schlafwandlerin folgt sie ihren Pflichten, als bekäme sie diese gar nicht mit, als wäre ihr Geist in ganz anderen Sphären als ihr Körper. Möglicherweise ist er es auch, und sie einer der leichteren Fälle in diesem Kloster. Die zweite Abwechslung bringt die Nacht, wenn bisweilen seltsame Schattengebilde versuchen, die Zelle gegenüber zu verlassen. Zum Glück schaffen sie es nicht. Und dann ist da noch Hal. Nachdenklich wandert er über den Flur und verschwindet in den Wänden oder steht plötzlich irgendwo. Nichts kann ihn aufhalten, denn er ist nur eine körperlose Illusion. Am zwölften Tag betritt er Ihre Zelle.

“Da hast du mir ja etwas eingebrockt!” sagen Sie zu dem Trugbild. “Wieso ich?” antwortet es. Weiter bei 377.

139

Am Eingang zum Hauptgebäude der Residenz sehen Sie den Koch, den Schreiber, seine Tochter und ihren Liebhaber bewundernd zur Hofmitte blicken. Dortselbst entdecken Sie einen Mann Mitte vierzig, den Sie noch nie gesehen haben. Er mag wohl zwei mal einen Schritt messen, sein Haupt ist kahlgeschoren bis auf einen feinen Haarkranz in Ohrhöhe. Er trägt ein blauschimmerndes Kettenhemd mit verstärkten Schultern und Eisenkragen, vorstehenden Spitzen und zottigen Fellbesätzen. Ein Topfhelm mit Sägekamm liegt in der Nähe. Er übt sich im Schwertkampf, schwer atmend, das Gesicht hochrot, was kein Wunder ist, denn die Waffe, die er führt, ist ein Zweihänder von enormen Ausmaßen, mindestens zwei Schritt und einen Spann, mindestens! Wollen Sie sich bei den Zuschauern erkundigen, wer der Herr ist (236), den Fremden selbst ansprechen (381) oder gleich zum Baron gehen (280)?

140

Als Sie am nächsten Tag erwachen ist Ihr Gepäck weit verstreut und wenn Sie etwas Zerbrechliches dabei hatten, finden Sie Scherben. Sie brauchen nicht lange zu rätseln, wer Ihnen da seine Visite absattete, offensichtlich ein Bär. Mißmutig brummend setzen Sie Ihre Reise fort (98).

141

Dann geht alles sehr schnell: Sie hören einen Aufprall auf dem Kutschedach, gefolgt von einem Aufschrei der Kutscherin und erschrecktem Wiehern der Pferde. Das Gefährt beschleunigt, wild schwankend, Sie sehen die Kutscherin am Fenster vorbei auf die Straße stürzen und Gestalten aus dem Busch brechen: Orken! So weit im Süden? Aber unter ihnen sind auch Menschen! Wenig später kommt die Kutsche zum Stehen (20).

142

Sie fragen eine Ordensschwester, wo Hal zu finden sei. “Erdgeschoß”, antwortet sie und ist auch schon wieder verschwunden. Sie lernen: Noioniten sind ernste und wortkarge Leute. Unglücklich sind Sie darüber nicht, so stellt wenigstens niemand unangenehme Fragen. Die Kaiser Hal bewohnen zusammen mit einem steinalten Reto eine Fünferzelle. Momentan schmollen sie miteinander, vermutlich aus dynastischen Gründen. Keiner von ihnen ist der Gesuchte.

Wollen Sie dem Wimmern vom Ende der Etage folgen (128) das

dumpfe Grollen aus dem untersten Keller erforschen (219) oder sich mit einigen Ordensangehörigen unterhalten (353)?

143

Sie folgen der Küstenstraße über Tsastrand, Baldrom nach Skorpsky, dann dem Knüppeldamm nach Vallusa. Gelegentlich treffen Sie Ranzén, und statt in der Einsamkeit der bornländischen Sümpfe wären Sie dann lieber auf einem Ball in Kuslik, umgeben von lauter Schranzen. Am dritten Tagen treffen Sie Hal. Das markante Profil erkennen Sie sofort. Seine Züge sind härter geworden, wirken nicht mehr so feminin wie auf Ihrem Dukaten. Groß und beeindruckend steht der Kaiser vor Ihnen, huldvoll lächelnd, während Sie entweder eine tiefe Verbeugung machen oder Maulaffen feilhalten. Er winkt mit seiner breiten, sehnigen Hand: "Nun komm schon mit!"

"Wohin, Eure Allergöttlichste Magnifizenz?" fragen Sie.

"Dorthin, wo ich wohne", sagt Hal und wirft Ihnen einen ernsten Blick aus seinen dunklen Augen zu (367).

144

Gegessen wird in einem langen, niedrigen Raum, und außer der Hausherrin Losiana sitzen noch fünf halbwüchsige Söhne und Töchter bei Tisch.

Aus einem großen Kessel schöpft Losiana eine dünne Kohl- und Wurzelsuppe in Tonschalen mit abgesplittertem Rand. "Erfülle uns wie diese Schalen", wünscht sie den Segen einer Gottheit, als sie das Brot bricht und Krümel getrockneter Pilze über die Brühe streut. Dem Geschmack nach könnte es auch Pferdedung sein, also löffeln Sie die Krümel sorgsam zum Schalenrand. Beim Essen, das häufig durch Gelächter unterbrochen wird, dessen Anlässe Ihnen unverständlich sind, erfahren Sie, daß die Bewohner des Dorfes aus dem Finsterkamm stammen. Sie flohen vor den Orken und fanden dieses verwaiste Dorf.

"Wohin wollt Ihr, und was ist Euer Ziel?" wechselt die Gastgeberin das Thema. Wollen Sie es Ihr erzählen (151) oder nicht (177)?

145

"Eine nette Geschichte, nischt wahr, 'elme?'" entgegnet der Anführer, als Sie geendet haben und schlägt einem Kumpan auf die Schulter, daß es kracht und jener in die Knie geht, "Wir werden sischer nosch oft darüber schmunzeln können." Dann gibt er einige knapp gehaltene Anweisungen an seine Leute. Weiter bei 301.

146

Sie sind fast am Ende der Eintragungen: "Dies habe ich herausgefunden: Los schuf die Sphären, aber Er hat sie schlecht getrennt. Dies hat beachtliche Folgen. Was ich erkannt habe, verwirrt mich, und so habe ich ein Experiment erdacht, das beweisen soll, was ich mir herausgefunden." Hieran schließen sich zwei Seiten, in denen ein Verfahren beschrieben ist, das es ermöglichen soll, die Sphäre des Seins zu verlassen und anderer Stelle wieder zu betreten, so daß dabei weder Weg noch Zeit zurückgelegt werden müssen. Es verspricht eine sehr schnelle Art des Reisens. Wollen Sie das Verfahren ausprobieren (15) oder scheuen Sie davor zurück (272)?

147

Azina gibt eine 'Gans' vor, Sie werfen einen 'Storch'. Aber einen Storch auf eine Gans setzen? Das kann ja nicht gut gehen, das sagt schon der gesunde Menschenverstand! Nach diesem Debakel

bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als für die feixenden Senioren ein Krüglehen Wein im 'Yaquirhengst' zu holen (3 Heller). Was nun? Wollen Sie die Scharte auswetzen (62) oder etwas anderes unternehmen (45)?

148

Fingerlange rote Haare, strahlend-graue Augen und zwei bezaubernde Grübchen in den Wangen, das ist Oleana, die umworbenste Witwe weit und breit. Und bestimmt nicht nur, weil ihr verstorbener Gatte einer der reichsten Weinbauern der Gegend war. Er hatte sie vor drei Jahren von einer Reise nach Brig-Lo mitgebracht, doch woher sie tatsächlich stammt, weiß niemand so genau, aus Almada kaum. Es gibt einige garstige Gerüchte über sie, die samtsonders mit ihrer Haarfarbe zusammenhängen, doch wer hört schon auf derlei Geschwätz? "Steht Ihr noch zu Eurem Wort?" spricht sie mit samtener Stimme. So erfahren Sie,



daß Sie sich mit Oleana anscheinend irgendwann unterhalten haben.

"Sagt bloß, Ihr erinnert Euch nicht mehr an das Weinfest in Horsch?" fragt sie ungläubig. 'Nicht nur nicht an das Weinfest, meine Liebe', denken Sie heimlich, 'auch nicht an Horsch!' und bereiten einen strategischen Rückzug vor. "Wolltet Ihr nicht den Hang von mir pachten und Wein anbauen?" geht sie in die Offensive. Anbauen und trinken sind zwei Paar Stiefel, denken Sie abermals heimlich und verneinen. "Wie bedauerlich", meint die Witwe enttäuscht, "doch da Ihr gerade hier seid, könnt Ihr mir meinen Hühnerstall reparieren?" und schaut Sie eindringlich an. Wollen Sie Oleana beistehen (95) oder barsch ablehnen und wieder nach Hause gehen (139)?

149

Sie kehren zurück zu Shari und fragen nach dem Kürzel. "21. Ingerimm, gute Waffe", sagt sie spontan, aber das wußten Sie selbst. "Woher kommt der Fant?" fragt sie. "Nostria", antworten Sie. Sharis Stirn legt sich in Falten, sie schielt und lautlos bewegen sich Ihre Lippen. Plötzlich werden ihre Augen weit und ein eigenartiger Ausdruck huscht über ihr Gesicht. Sie lacht: "Ich bin momentan knapp im Beutel, ist's dir einen Dukaten wert?" Wollen Sie ihr den Dukaten geben (96), über so viel Gier götterlästerlich fluchen und Haraderyn selbst fragen (408) oder die Angelegenheit einfach auf sich beruhen lassen (176)?

150

Damit Sie nicht dem Irrglauben anhängen, Hal habe die Zeitrechnung erfunden, die Hal-Unke entdeckt oder Hal-Biere gebraut, läßt Sie der Baron einige Zeilen aus Ugdan ben Sindarmans Buch 'Der kaiserliche Kniefall' (Eslamabad, 20 Hal) vorlesen:

'Hal I von Gareth war der Kaiser des Neuen Reiches und damit der mächtigste Mensch Deres. Im Phexmond des siebzehnten Jahres seiner Herrschaft begab er sich in der Nähe des bornischen Ilmenstein, wo er als Gast auf dem Schloß der einflußreichen Gräfin Thesia weilte, auf einen einsamen Jagdausflug. Es war das letzte, was man von ihm hörte, denn der Kaiser kehrte von diesem Ausritt nicht mehr zurück - Hal von Gareth war spurlos verschwunden und gilt seither als verschollen.'

Wenige Monde zuvor waren Thorwal und Andergast über Nostria hergefallen und hatten die Stadt Salza und große Gebiete dieses nördlichen Königreichs besetzt. Es war ein Bruch des Garether Vertrags, der den Ingval als Südgrenze Thorwals festgeschrieben hatte, und Kaiser Hal gedachte dies nicht hinzunehmen. Also stellte er Thorwal ein Ultimatum und ließ zum Zeichen, daß es ihm ernst sei, die Thuransische Legion ausheben, die Nostria nach Ablauf des Ultimatus zu Hilfe eilen sollte. Weder König Wendolyn von Andergast noch Hetmann Tronde von Thorwal schienen davon sonderlich beeindruckt. Am 30. Tag des Phexmondes endete die gesetzte Frist, aber da gab es keinen Kaiser mehr, der die Thuransische Legion hätte ins Feld schicken können, denn Hal I von Gareth war wenige Tage zuvor unter seltsamen Umständen verschwunden.

Die Kunde vom Verschwinden des Kaisers eilte vom Bornland ins Reich. Und noch bevor die Botschaft die abgelegeneren Provinzen von Hals einstigem Herrschaftsgebiet erreicht hatte, hatte sich Aventurien bereits deutlich verändert: Albernia hatte sich unter Isora vom Reich losgesagt, die Königin Amene des Lieblichen Feldes hatte sich zur Kaiserin des wiedererstandenen Bosparanischen Reiches ausrufen lassen, und in Gareth hatte Hals übelbeleumundeter Vetter Answin den Thron des Neuen Reiches an sich gerissen. Es war alles sehr schnell abgelaufen, und es gab zunächst niemanden mehr, der Wendolyn VII, Tronde Torbensson, Isora von Elenvina, Amene II oder Answin I an ihrem Tun hätte hindern können, denn Hal I von Gareth war sehr gelegen verschwunden.'

Begeben Sie sich erheblich gebildet nach 61!

151

Ein Seufzen ist die Reaktion auf den Bericht von Ihrer Queste. "Es wäre gut, könntet Ihr ihn zurückbringen, es waren bessere Zeiten, aber natürlich werdet Ihr scheitern", erklärt Ihnen eine der Töchter ernsthaft. "Jeder weiß, daß Hal das Opfer eines Komplotts zwischen dem Sewerischen Adel, bosparanischen Agenten und fünf aranischen Magiern wurde, allesamt Gerontoborbaradianer. Thesia von Ilmenstein hatte ihn auf ihr Schloß gelockt und dann

entweder den Bosparanern oder den Magiern übergeben. Wenn er noch lebt, dann allenfalls irgendwo in einem Kerker." Etwas überraschend, aber weitere Ausführungen folgen: "Die Ilmensteinerin sollte durch diesem Handel Adelsmarschallin werden und Vallusa und Tobrien für das Bornland bekommen, Amene von Vinsalt wollte Horas-Kaiserin werden, was sie auch wurde. Nur bei den fünf Magiern weiß man nicht, was sie wollten, aber Answin von Rabenmund war ihr Strohmann. Sie haben ihn auch befreit, als der Plan fehlschlug." Interessiert fragen Sie sie nach der Quelle dieses Wissens. "Ich war auf der Kriegerschule", erklärt sie. Nachdem Ihre Gastgeberin Ihre noble Aufgabe kennt, erlaubt Sie Ihnen, umsonst hier zu nächten, und Sie können wählen, ob Sie die Scheune (230) oder einen Raum im ersten Stock (18) vorziehen.

152

Mutig erwarten Sie die Angreifer, die Waffe in Händen. Vorsichtig kommt das erste Tier, die Haare gestäubt, die Zähne gefletscht. Es verharrt, winselt, zieht den Schwanz ein, drückt sich gegen den Boden und rast dann heulend den Hang hinab, sich mehrmals überschlagend. Drei derartige Versuche gibt es noch, dann gibt das Rudel auf. Unentschlossen trotten die zwanzig Tiere auf und ab, legen sich dann hin oder setzen sich, eine Belagerung beginnt. Irgend etwas hält sie von dieser Höhle ab, die Erkenntnis wirkt nicht gerade beruhigend. Und dennoch unternehmen Sie einen Versuch und treten in den Eingang. Ein kurzer, unangenehmer Schauer überläuft Sie, und nur die wartenden Bestien hindern Sie, gleich ihnen den Hang hinabzurennen. Dann ist das Gefühl vorbei. Im Eingang lauschen Sie, hören ein leises Trippeln, rieselnde Steine, dann ein furchtbares Winseln und Heulen, als wieder ein Tier flüchtet. Sie scheinen vor Ihren Verfolgern hier sicher zu sein, doch vielleicht sind Sie auch vom Regen in die Traufe geraten (159)?

153

Dort angekommen, werden Sie verhaftet und wenig später unter der Aufsicht eines sehr ehrbaren Dieners Praios' sehr scheußlich und gründlich nach Ihren Lesegewohnheiten befragt. Tage später erfahren Sie Ihr Urteil, es gilt als milde, da Sie nur der Mittäterschaft überführt wurden. Erst kurz vor Ihrer öffentlichen Verbrennung hören Sie die Anklage: Rabiates Hämmern an den Grundfesten von Reich, Dere und Alveran, auch Besonders Schwere Staats- und Religionsgefährdende Umtriebe genannt. Weiter bei 412.

154

Seereisen sind eindrucksvolle und rundum bewegende Erlebnisse: da ist das Schiff, da ist Ihre Kabine und da ist Ihr Magen. Hinzu kommen noch Sie selbst, auf dem Weg zur Reling oder wieder zurück. Es ist ein ewiger Kreislauf. Denken Sie bitte intensiv an Buttercremetorte und lesen Sie weiter bei 73.

155

Beim Essen erfahren Sie die Geschichte der Gaukler: Als die Truppe in Perricum ihre Tournee begann, zählte sie zwanzig Köpfe, man besaß Wagen, Zugtiere, einen Tanzbären und alles, was man für diese Profession braucht. Sie nahmen die Reichsstraße über Rommilys und Gareth, zeigten ihre Kunststücke in den anrainenden Dörfern, und wollten weiterziehen nach Almada. Eine Tagesreise vor Eslamsgrund traf der Wagenzug auf die Bande Trazzubrazzkais, eines ehemaligen Hauptmanns des Orkmarschalls Sadrak Whasso, der dort seit dessen Niederlage

vor Gareth sein Unwesen treibt und eine Bande von Orken und answinistischen Marodeuren anführt. "Wir sind zwar entkommen, aber den Kaiser und Selinde haben sie aufgefressen", beendet Quin die Geschichte. "So hießen mein Bär und Emers Stute." - "Arme Yppolita, arme Rohaja, zehn Jahre habe ich mit ihnen gearbeitet!" schluchzt Answin, der Taubendompneur. Nach dieser traurigen Geschichte verabschieden Sie sich entweder weichherzig mit einer Dukatenspende an die Gaukler (364) oder mit einem scherzhaften "der Ork muß einen Saumagen haben!" (139).

156

Knapp entwischt, erinnern Sie sich an Ihr Söldlingsrenommee. Sie bleiben stehen und brüllen geflügelte Drohungen zurück: von einem Hühnchen, das man noch zu rupfen habe, und vom Roten Hahn, der ohne viel Federlesens auf das Dach gesetzt werde, wenn Sie mit Ihren Mitstreitern zurück kämen. Eine Antwort warten Sie vorsichtshalber nicht ab (70).

157

Nachdenklich schätzen Sie Ihre Gegner ab und entscheiden sich für eine einfache zweiseitige Strategie: zuerst verwirren, dann stiftengehen. Aber wie? Es müßte schon etwas sein, das diese Straßenräuber nicht erwarten. Sie könnten den Wegelagerern sagen, daß Sie keine Zeit für derlei Firlefanz haben, weil Sie auf der Suche nach Kaiser Hal sind, was sie vielleicht beeindruckt (390), oder den Anführer für sein Benehmen und seine geschmacklose Kleidung tadeln, was er kaum erwarten dürfte (212). Schließlich könnten Sie ihm auch ein Reisemitbringsel aus Almada präsentieren, falls Ihnen die Krämerin Halima einen hinreißenden Zinnteller oder einen umwerfenden Kristallpokal aufgeschwatzt hat (33).

158

In der größten Stadt der Welt müßten Sie sich schon sehr anstrengen, um nicht alles zu bekommen, was Sie zur Ergänzung einer gewöhnlichen Söldlingsausrüstung benötigen (verwenden Sie bei Bedarf die üblichen Preislisten), und Sie müßten auch sehr abgebrüht sein oder selbst aus dieser Stadt stammen, um sich nicht von den prunkvollen Gebäuden und weiten Plätzen beeindrucken oder den mannigfachen Vergnügungen verlocken zu lassen. Bald können Sie ein Lied davon singen, daß es recht einfach ist, hier sein Geld zu verschwenden - streichen Sie sich 1W20 Taler. Aber eines behagt Ihnen gar nicht in Gareth nicht: ein seltsames, anhaltenGefühl in Ihrem Rücken, als würden Sie unentwegt beobachtet. Doch Sie entdecken niemanden. Sie sind in der größten Stadt der Welt und sie ist voller Menschen. Weiter bei 100.

159

Hinter den Eingangsspalt weitet sich die Höhle zu einer Kammer. Es ist fast enttäuschend, denn kein bedrohliches Geheimnis lauert hier, und es ist nicht einmal dunkel, da durch ein Loch in der Decke Tageslicht scheint. Ganz natürlichen Ursprungs ist diese Höhle nicht, dazu ist sie zu ebenmäßig geformt. Ihr Blick gleitet über Mobiliar zu den Wänden, wo Sie Bearbeitungsspuren entdecken, aber nicht von Werkzeug, eher so, als habe jemand weichen Lehm oder Gips glattgestrichen. Sie sehen schlichte Möbel - Bett, Tisch, Stehpult, ein Hocker - kunstlos gezimmert, rissig und zundertrocken. Überhaupt ist es hier trockener, als es sein sollte, anbetracht des Zugangs und der Deckenöffnung. Sie vermuten, daß der Einsiedler, der hier gelebt hat - was lange her

sein muß, denn rötlicher Staub liegt fingerhoch - nicht unbewandert in der Magie war. Über dem Pult erhebt sich aus der Wand das Hochrelief eines Löwenkopfes, der Rachen geöffnet, so daß dahinter ein Fach zu vermuten ist. Soviel der Unbekannte auch von Magie verstanden haben mag, das Relief ist erbärmlich schlecht. Jeder Efferdschüler könnte einen besseren Löwen formen, und das will etwas heißen! Wollen Sie Ihre Hand in den Löwenrachen legen, um zu sehen, ob sich etwas darin befindet (268), oder es lieber sein lassen (101)?

160

Seesöldling, das wäre noch etwas, denken Sie, dann könnten Sie öfter solche interessanten Fahrten mitmachen, denn spannend ist es, wie das Schiff stampft, rollt und ächzt, die Wellenkämme hinaufkriecht und dann wieder hinabschießt. Als Sie wiedereimal in der Messe sind, um vorbeugende Maßnahmen gegen das viele Wasser um Sie herum zu ergreifen - denn die entwässernde Wirkung hochgeistiger Getränke ist Ihnen wohlbekannt - kommen Sie mit der Dame in Grau ins Gespräch, sie ist Vinsalterin. Eine lange Unterhaltung entwickelt sich, die eine Probe auf Ihr Talent Zechen nahelegt. Ein Erfolg bringt Sie nach 104, ein Mißerfolg nach 30.

161

Seien Sie froh, daß keine Kollegen am Tisch sitzen, denn die klare Sprache der mündlichen Anhänge zum Kodex hat für Ihre Anstrengungen ihr eigenes Vokabular, andererseits führen viele Wege nach Rommily, und dieser Weg liefert Ihnen ein wenig Substanz, tief verborgen in dieser bestimmt bezugslosen Artikelsammlung: (der) Kaiser, (die) Nostrianer, Mittelreicher und Thorwaler - (das) Verbindende fehlt Ihnen noch. Wenn Sie diese kleine Grammatikübung nicht zu sehr beansprucht hat, dürfen Sie sich jetzt noch über Haraderyns hübsches Schwert informieren (399), ihn fragen, ob er seine präzise Sprache auf der Kriegerschule gelernt hat, (243) oder sich noch einige Zeit amüsieren (176).

162

Staunend verfolgen Sie das Geschehen und wundern sich über den Verbleib von Hochgeborens Manieren. Es ist wirklich garstig, mit welcher Palette an Hinterhältigkeiten er seinem Gegner aufwartet. Schockierend! Dann ist der Kampf zu Ende und Sie lesen 376.

163

Zu dieser Erklärung kommen Sie allerdings nicht mehr, denn der erste schubst Sie, Sie schubsen zurück, und im Nu sind Sie in eine Prügelei verwickelt. Wenn Sie gewinnen, dann lesen Sie weiter bei 319, ansonsten bei 127.

Die Werte Ihrer drei Gegner:

MU 13; LE 30; AT/PA 9/8 (Raufen);

TP W6; RS 1; MR -5

164

'Dengel, dengel, dengel!' hören Sie Bosjew schon von weitem. Er ist in seinen Dreißigern und grinst Sie zahnlückig an. Es ist Ihnen ein Rätsel, wie er mit dieser GebiBruine seine Fingernägel bis fast auf die Knochen abkauen konnte, doch danach fragen Sie nicht, schließlich haben Sie nicht deshalb den weiten Weg ins Bornland zurückgelegt, und er würde Sie sonst wohl auch für einen entsprungenen Zögling der Noioniten halten. Allerdings, mysteriös ist es schon. Sehr sogar. Sie erklären Bosjew, was Sie

von ihm wollen. Er grübelt. Mover, an den täte er sich sehr gut vom Bardentreffen in Norburg erinnern, habe man ja oft genug gemeinsam... Aber nicht er habe Hal gesehen, sondern die Geschichte nur weitererzählt, und es täte ihm leid, daß er sich nicht erinnern täte, wo er sie gehört habe. Ob's denn wichtig täte? Ob Ifirn wohl Wollsocken trüge, geben Sie zurück, sicher täte es! Nun, das könne man herausbringen, sagt er und ergreift einen Kupferkessel. Er habe sowieso eine Auslieferung tätigen wollen und dabei könne man in der 'Maraske' vorbeischaun, seiner Stammkneipe, ganz bestimmt habe er es dort erfahren. Auf dem Weg erzählt er Ihnen von den zahlreichen Tötlichkeiten, zu denen es in dieser Kaschemme bisweilen komme, wenn wieder ein Gimpel mit wertlosen Festum Florin bezahlen wolle, die ihm ein Betrüger angedreht habe. Er bedeutet Ihnen, vor dem Haus zu warten, wo er den Kessel abgeben will. Warten Sie untätig auf **206!**

165

Der Astrologe wohnt am Rande Neu-Jergans. Er führt Sie in einen Raum, dunkel ausgemalt, die Wände symbolbedeckt, die Türe ist nur ein Vorhang. Im Raum steht ein hölzernes Astrolabium. Sie berichten, was Sie erfahren haben und verfolgen schweigend, wie der Dicke in Tabellenbüchern blättert, Einstellungen am Astrolabium vornimmt, abermals seine Bücher befragt und die Einstellungen korrigiert. Schließlich scheint er zufrieden. Er nimmt ein Pergament, zeichnet Symbole von Sternen, verbindet sie mit Linien. "Viertes Fünftel, 5. Tag, Praiostag", brabbelt er Unverständliches, "also dreimal Ucuri, war zu erwarten, aber Neumond. Gleichzeitig erster Tag des ersten Gottesnamens, damit Horas. Hm, 95. Tag im 702. Jahr, 64 und 31, einer fehlt. Er war ein Zwillingsskind, das macht es einfacher." Kurz danach stößt er überrascht die Luft aus. Aufgeregt wiederholt er seine Berechnungen und murmelt dann wie in Trance: "War Hal etwa eine Drillingsgeburt? Nach meinen Berechnungen hatte der Kaiser einen Bruder! Du mußt seinen Bruder finden, Bruderschwester, dann findest du auch Hal!"

Sie lassen den Astrologen verwirrt zurück und lenken nachdenklich Ihre Schritte hinaus in die Gassen Neu-Jergans. Ein heftiger Schlag auf Ihren Hinterkopf stürzt die Welt in Dunkelheit (**346**).

166

Der letzte Wurf bringt Ihren Sieg, und mit schallendem Gelächter löst sich Ihr Gegner in einen Nebelschwaden auf. "So viel Glück soll es nicht nocheinmal haben", spricht es aus dem Nebel, dann werden Sie verändert (vertauschen Sie bitte Ihre höchste mit Ihrer niedrigsten guten Eigenschaft) und sind kurz darauf woanders, allerdings ohne Ihren Gewinn, Dämonen betrügen stets. Aber wo sind Sie? Sie stehen in einem Heptagramm, vor Ihnen ein bleicher Blonder in Magierrobe.

"Wo bin ich?" fragen Sie.

"In Festum", antwortet er, "du wirst mir gehorchen, Yplogibralur!" Es scheint tatsächlich eine schnelle Art zu reisen, nur ziemlich teuer. "Gehorche endlich, Yplogibralur", beharrt der Blonde, "töte meine Feinde!"

Von jedem hergelaufenen Zivilisten läßt sich eine gestandene Söldlingsperson wie Sie nun doch nicht schurigeln, also knurren Sie: "Sag das noch einmal, Faselzetschge, dann gibt's eins aufs Maul!"

Der blonde Bleiche bleicht noch mehr aus und kreischt schrill: "Ein Fehler! Es ist ein Erzdämon!" Legen Sie eine Mutprobe, erschwert um Ihren Aberglauben, ab, wenn sie gelingt lesen Sie **207**, andernfalls **348**.

167

Al'Remarque wurde durch drei seiner Werke schlagartig berühmt, nämlich durch das gründlich recherchierte 'Die Wahrheit über die Thorwaler', das mutige 'Mein Leben im Exil' und das tragische 'Von Hünen gehetzt'. 'Huldigung an meine Freunde' dagegen ist ein Schandwerk, eine einzige Lobhudelei auf thorswalsche Lebensart und niedergeschrieben, nachdem eine halbe Otta der Nordleute ihm mehrere Tage ihre Aufwartung gemacht hatte. Andererseits, wenn man zwischen den Zeilen liest... Sollten Sie selbst zu den Efferdskindern gehören, dann tun Sie derlei nicht. Weiter bei **294**.

168

Vor einem Pult steht eine sehr junge, hochschwängere Frau und blättert in einem Buch. Sie sprechen sie an, werden kurz mit einem traumumflorten Blick bedacht, eine Antwort erhalten Sie nicht. Neugierig blicken Sie über ihre Schulter, sehen Zeichnungen und Bilder aventurischer Landschaften, Städte und Persönlichkeiten. Es scheint sich um Reisebeschreibungen oder eine Art Almanach zu handeln, und die Frau betrachtet wohl nur die Bilder, ganz versunken ist sie darin. Entscheiden Sie bitte, ob Sie sich jetzt den Kaiser zeigen lassen (**142**) oder systematisch das Kloster nach ihm durchkämmen wollen (**34**)?

169

Mit Schwung trifft Ihre Kugel die der alten Azina, schlägt sie ihr aus der Hand und kommt im Becher Jobdans zur Ruhe. "Immer nur auf die am Boden werfen", werden Sie eindringlich belehrt. Sie verlieren 2 Taler und merken sich: Nie wieder nach einem vorgelegten Frosch den linken Daumen abstrecken - es vervielfacht nämlich den Einsatz! Lesen Sie nun weiter bei **196**.

170

Wie damals '97 bei Drol (da waren Sie vermutlich nicht dabei, obwohl es jeder von sich behauptet) hechten Sie um die nächste Ecke und drücken sich in einen Torbogen. Keuchend sehen Sie die Müllerin vorbeirennen, dann ist sie weg, aber es keucht immer noch. Im Schatten sehen Sie zwei Gestalten angstvoll die Hände halten. Sieh da, Rondrian und Jule, interessant! Wo deren Familien doch seit vier Generationen zerstritten sind, angeblich wegen eines Soßenrezeptes. Ja, das wird was geben, wenn Sie das weiterplaudern! "Verratet uns nicht!" bittet der junge Rondrian und streckt Ihnen eine Handvoll Münzen entgegen, die kleine Jule kann kaum noch die Tränen zurückhalten. Wollen Sie die Münzen annehmen (**3**) oder großzügig ausschlagen (**55**)?

171

Vorsichtig schlagen Sie es auf und lesen: "Ein Comto begrüßt einen Comto, während im Nachbarraume zwei jenen lehns herrlich verpflichtete Herzöge, verfeindet in Fehde und kreuzweise verschwägert mit ersteren, aber unpaarig im Range, warten, auf solchiglich Art:..." Sie betrachten noch einmal den Einband. Verflixt, da steht ja: 'Die Güldene Etikette'! Verärgert über diesen Noiona'schen Ausrutscher (ein selemitischer Gelehrtenausdruck, der Ihnen sicher nicht geläufig ist) wollen Sie es weglegen, als Sie zwischen den Seiten einen parfümierten Brief entdecken. Wollen Sie erfahren, wer dem Baron solche Briefe schickt (**175**) oder ungeduldig seines Erscheinen harren (**76**)?

172

Eben, wer wird gleich die Pike ins Korn werfen? Die nächsten Male haben Sie mehr Glück. Bisweilen schauen Sie rüber zu

Haraderyn, seine Mundwinkel haben fast den Boden erreicht. Das wird er Ihnen bestimmt wieder übelnehmen! Bei Levthans Dreispänner, werden Sie ihm antworten, wenn Ihr so weitermacht, seht Ihr bald aus wie ein Tanzbär aus Weiden! Er wird Sie wohl nicht gleich fordern, obwohl man das bei diesen Kriegerfan-ten nie so weiß. Endlich entscheiden Sie, sich wieder um ihn zu kümmern (86).

173

Nachtrag zum vorläufiger Antrag zur Erlangung einer Aufnahme-genehmigung in Borons Hallen. Antworten Sie nach bestem Wissen:

Ist Ihre Orientierungsprobe gelungen ?

o ja, bei allen Zwölfen, Rasthulla, H'ranga, Brazoragh, Kama... (Genug, weiter bei Paragraph 365)

o eher nicht (Bemühen Sie sich bitte nach 60!)

o Wie war doch gleich die Frage?

(Fordern Sie bitte Formblatt IV/b an - Einweisungsantrag bei den Noioniten)

174

Als der Geweihte Rashimfried im Jahre 17 Hal hierher kam, war er ernst, hager und pflichtbewußt. Mittlerweile ähnelt er stark einer fröhlichen, orangefarbenen Knackwurst. Eine Bäuerin redet besorgt auf ihn ein: "Es war ein sonderbarer Traum, ein prächtiger Fuchs kam auf mich zu und schaute mich freundlich und neugierig an, und ich, Ihr wißt ja, meine Großmutter war Fleischerin. Sie machte die beste Wurst weit und breit. Also so eine findet Ihr nicht einmal in Punin, fett sag ich Euch und mit..."

"Ja, ja", unterbricht sie Rashimfried ungeduldig.

"Wo war ich denn? Ach ja, Großmutter's Messer. Das hat zwei Spann, ach was lüg ich, mindestens drei!" fährt sie fort.

"Und?" drängt der Geweihte, den Blick sehnsuchtsvoll zur Eingangstür der 'Brüderlichen Einkehr' gerichtet.

"Ja, dann habe ich weit ausgeholt", brüllt die Bäuerin mit drama-tisch erhobener Faust los, so daß der halbe Platz herschaut und Rashimfried vor Schreck einen Satz zurück macht, den man ihm überhaupt nicht zugetraut hätte.

"Und?" wischt er sich dicke Schweißperlen von der Stirn.

"Dann", flüstert die Bäuerin, "hat er das Bein gehoben und mich naß gemacht. Hat das was zu bedeuten?"

"Ich denke nicht", murmelt er, und die Bäuerin geht. Dann bemerkt er Sie: "Alle paar Wochen plagt sie mich mit einem neuen Traum. Letztes Mal hat sie gar den Gaugrafen im Theater zu Punin, wo der ganz bestimmt nie war,... Ich bekomme schon selbst Alpträume. Seitdem ich hier bin, quält sie mich damit! Übrigens habe ich Euch schon lange nicht mehr gesehen?" Ein leiser Vorwurf liegt in seiner Stimme.

Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent Gefahreninstinkt ab. Bei Gelingen rettet Sie 196, ansonsten treffen Sie Ihr Schicksal bei 114!

175

Sie quälen sich durch eine Aneinanderreihung verwirrender Kürzel und unverständlicher Buchstabenfolgen, bis Sie endlich den Absender entdecken: Droderon, Graf von Ingvalsrodden IB, NM, HfNB (sehen Sie, da geht es schon wieder los!) und lesen endlich:

"...da alles nur deshalb zustande gekommen ist, weil ich von Eurem Brief geschwatzt habe! Jetzt aber sind mir die Hände gebunden: Am Hofe hat sich eine Koalition aus Schranzeria, Salzeranern und Orniberpartei gebildet, und SM hört auf sie!

Unter dem Siegel der Verschwiegenheit: selbst Rondriane unter-stützt diesen grotesken Plan, als glaubte sie wirklich, wir könnten damit die Durchsetzung des Garethr Vertrags erzwingen. Es ist mir unverständlich, wo sie es doch zuvor als Narretei bezeichne-te! Dieser intrigante Albio will Euch also seinen Neffen Harade-ryn Hartzwicker schicken, Veteran vom Ulmenhügel nennt sich der Bengel! Behaltet es für Euch: Der Klatsch sagt, der Hohlkopf habe die Schlacht mit heruntergelassenen Hosen..."

Die Tür ächzt, und der Baron betritt das Zimmer. Flink entledigen Sie sich des Schreibens auf die erstbeste Art, die Ihnen einfällt. Eine Probe auf Ihre Fingerfertigkeit klärt, ob es rasch genug war (76) oder nicht (85).

176

Schließlich ist das Fest zu Ende, und Sie und Haraderyn torkeln nach Hause. Um den Heimweg abzukürzen, nehmen Sie den Pfad am Rande des alten Steinbruchs entlang. Ihr Gefährte ist unge-wöhnlich redselig, auch wenn er etwas konfus klingt, und wirkt sogar sympathisch.

In weinseliger Kumpanei lallen Sie: "Eigentlich bist du ganz in Ordnung", und klopfen ihm kameradschaftlich fest auf den Rücken. Prüfen Sie bitte nach, ob Ihre Gewandtheitsprobe gelingt (186) oder nicht (24)!

177

"Gareth", antworten Sie, weil sich das Landvolk erfahrungsge-mäß zufrieden gibt, wenn der Name der Kaiserstadt fällt. "Und was wollt Ihr dort?" fragt der älteste Sohn unerwartet nach. Sie setzen eine vieldeutige Miene auf und schaben in Ihrer leeren Schale bis Ihnen eine unverbindliche Antwort einfällt: "Nach-schauen!" und damit gibt sich das Landvolk endgültig zufrieden. Um sich weitere dieser detaillierten Erklärungen zu ersparen, erheben Sie sich und schlendern zur Scheune (230) oder in Ihre Kammer (18).

178

Der Blaugekleidete räuspert sich und beginnt: "Ihr scheint mir eine erfahrene Söldlingsperson, habt Ihr jemals erwogen...", doch ein scharfer Blick Ihrer stahlharten Söldneraugen bringt ihn zum Verstummen. Nachdem Sie auf diese Weise drei Konversations-versuche im Keim erstickt haben, macht Ihr Beispiel Schule, und auch das letzte Gespräch versiegt. Zufrieden schonen Sie Ihre Stimme, schauen Sie zur Fensteröffnung hinaus und beobachten die vorbeiziehende Landschaft.

Mitunter gibt es noch leise Anzeichen von Rebellion, etwa in Form verstohlen Hüstelns oder Knisterns von Papier. Letzteres kommt aus der halboffenen Tasche Ihres Gegenübers, der Ihnen bedeutungsvolle Blicke zuwirft.

Mit mir nicht, Gimpelchen, denken Sie, ahnend, daß er auf einen Vorwand wartet, irgendeinen windigen Vertrag aus der Tasche ziehen zu können. Mit seinen zierlichen Fingerchen kann er sicherlich zwergisch klein schreiben! Beherrscht wenden Sie Ihren Blick nach draußen (254).

179

An diesem Abend ist Ihr 'Gastgeber' sehr schlecht gelaunt. Zuerst verprügelt er Sie (2W6 Schadenspunkte), anschließend tut es ihm leid: "Pardonnier mir mein unbe'errschtes Gebahren." Zerknirrscht spricht er weiter: "Isch 'abe naschgedascht, es erscheint mir nischit rischtisch, Eusch gefangen zu 'alten." Was antworten Sie: "Stimmt, es ist sehr ehrwürdig" (407) oder "Stimmt, ich habe einen Kontrakt zu erfüllen" (396)?

Dann klatscht er in die Hände. Es dauert so lange, bis sie zum ersten Mal aufeinandertreffen, daß man in der Yaquirbühne zu Punin zwischenzeitlich einen überaus lang anhaltenden Beifall erschöpft zu Ende bringen und anschließend den ersten Weinbecher in einer Taverne hätte leeren können. "Tee!" befiehlt er und spricht zu Ihnen mit triefender Stimme: "Es ist die Neugier. Ich frage mich, ob das erste von ihnen auch hierher gekommen wäre, wenn es gewußt hätte, wer ihm den größeren Teil seines Buchs diktierte? Ich denke schon. Neugier oder Habgier, jedes kommt deshalb. Dieses da sucht einen Kaiser. Ulkig, wo es doch so bedeutungslos ist. Aber das ahnt es nicht."

Eine breite Tür öffnet sich und zwei Wesen tragen ein Tablett mit Tassen, Kanne und einer Kugel herein. Das eine erinnert an eine große geflügelte Assel, das andere hat Vogelbeine, Hörner, Warzen und einen wirklichen gemeinen Schnabel. Beide verhalten sich sehr devot und verschwinden schnell.

Ihr Gastgeber trinkt seinen Tee, er bietet Ihnen keinen an. "Ich werde ein Spiel mit dir spielen, Menschling", spricht er ölig, "ich lernte es bei der Götterschlacht von Brig-Lo. Es heißt Pelura. Mein Gold gegen deins." Mit jener grausamen Langsamkeit legt er ein Goldstück auf den Tisch, und wenn Sie noch einen Dukaten besitzen, dann folgen Sie wie eine Fadenpuppe seinem Vorbild (331). Wenn Sie keinen Dukaten besitzen, dann machen Sie statt dessen einen unschönen Ausflug nach 274!

181

So, so, Kameradin Söldner, wir haben jetzt also beschlossen, Betschwester zu werden, wie? Oder wo sind Ihre berühmte Härte und Ihr galliger Zynismus geblieben? Im mündlichen Kommentar zum Kodex heißt es zwar: Maulhalten und nicht dagewesen sein, aber ist das ein Grund, sich ein kleines Zubrot zu verweigern? Bei Ihrer Söldnerethere (vermutlich verstehen Sie diesen Wortwitz nicht einmal), dieser häufige Umgang mit den Bauern ist wirklich nicht gut für Sie! Vermutlich hat noch mehr auf Sie abgefärbt.

Legen Sie zur inneren Überprüfung eine Probe auf Aberglauben ab. Gelingt die Probe, dann erhöhen Sie Ihren Wert bis zum Ende des Abenteuers um 1! Begeben Sie sich nun gerüffelt nach 72.

182

Zielstrebig schlägt Haraderyn den Pfad zur Mühle der Yarlolas ein.

"Das ist der falsche Weg!" sagen Sie und zupfen ihn am Ellenbogen.

"Aber nein", zwitschert er und geht unbeirrt weiter, "eine bezaubernde Maid wohnt dort und ich werde ihr einen Besuch abstatten."

Alleinlassen können Sie ihn nicht, da es der Baron nicht will, und so überlegen Sie angestrengt, wie Sie ihn von diesem leidigen Ziel wegbugsieren könnten, ohne ihm verraten zu müssen, warum Sie es selbst meiden wollen. "Sie haben eine bissige Katze", lügen Sie, "äh, einen Hund natürlich."

"Ich hörte es", antwortet er, "drei Wochen alt. Fürchtest du dich vor Welpen?"

"Vor Welpen nicht, aber Mutter Yarlola ist keiner - eher schon eine Khoramsbestie."

"Gibt es hier eine Leiter?"

"Nein, nein! Was wollt Ihr denn damit?" tun Sie erstaunt.

"Hochklettern" brummt Haraderyn und deutet auf Alrikes Fenster.

"Hier kennt man nicht einmal Leitern", geben Sie Ihr Bestes.

"Dann muß es eben ohne gehen", sagt der Krieger und klettert entschlossen einen Windmühlenflügel hoch. "Was ein richtiger andergastscher Recke ist..." Er verstummt.

"Wieso andergastscher?" fragen Sie, einen Versprecher annehmend und erkennen, daß es die Wahrheit ist, denn Haraderyns Gesicht wird eine einzige Drohung, und flink klettert er zu Ihnen herab.

Er ist schneller unten, als Sie erwarteten, denn ein jäher Windstoß setzt den Flügel in Bewegung, der angebliche Nostrianer wird ein Stück hochgetragen, verliert den Halt und stürzt. Seine verrenkte Gestalt läßt keinen Zweifel daran, daß er Ihnen in diesem Leben nichts mehr übelnehmen wird! Schnell eilen Sie zu Ihrem Dienstherrn, um ihm die letzten Neuigkeiten von seinem Gast zu bringen (292)!

183

Nehmen wir an, Sie träumen. Es muß später Nachmittag sein, Sie stehen unter einem gewaltigen Triumphbogen, etwa 40 Schritt hoch, in der Mitte eines Platzes. Auf Vorder- und Rückfront des Bogens sehen Sie zu beiden Seiten des Durchgangs halberhabene Skulpturen. Sie stellen heroische Gestalten im Kampf mit allerlei Ungetier dar. Über dem Torbogen ist ein großflächiges Relief angebracht. Es zeigt ein Heer, das aus einem Wald strömt, an seiner Spitze eine herrschaftliche Gestalt, die auf eine im Meer versinkende Stadt zeigt. Bisweilen fallen Steinchen vom Bogen herab. Sieben Straßen führen sternförmig vom Platz weg, der von säulengeschmückten Marmorbauten gesäumt wird. Ihr Blick wandert umher, Sie sehen goldbedeckte Kuppeln, Pyramiden, schlanke Türme, die Spitzen von Säulen und Obelisksen, eine turmflankierte Brücke, deren Steg höher ist als die Dächer der meisten Gebäude, in der Ferne einen mächtigen Felsen in Form eines Raben. Ein toter Rabe, denn sein Hinterkopf fehlt, als hätte eine gewaltige Steinfaut ihn zerschmettert.

Ein oft empfohlenes Mittel, um festzustellen, ob Traum oder Wirklichkeit, ist es, sich zu zwicken. Aber kennen Sie jemanden, der es jemals anwandte? Nehmen wir an, Sie sind wahnsinnig geworden. Ihr Blick wandert über die Stadt. Kein Dunst trübt Ihre Sicht, Sie sehen alles gestochen scharf, jede Fuge, jeden Riß im Gestein. Sie schauen zum Himmel. Er ist schmutzig gelbgrau, violette Wolken rasen über ihn hinweg, ständig die Form wechselnd. Manchmal erinnern sie beängstigend an verzerrte Gesichter oder böses Getier, bereit, jederzeit auf Sie herabzustoßen. Nehmen wir an, alles wäre genau so, wie Sie es sehen: Sind Sie dann wahnsinnig geworden? Dicke Tropfen fallen vom Himmel. Es ist ein schmutziger Regen, denn mitgeführter Staub färbt das Wasser rotbraun und hinterläßt Flecken. Sei es ein Traum- oder ein Wahngelbde, was würden Sie gern erleben?

Sie könnten zu der Menschentraube vor einem der Stadtpaläste gehen (239), dem Söldnerhaufen folgen, der begleitet von dumpfen Trommelschlägen und mißtonendem Hörnerklang den Platz überquert (341) oder todesmutig unter dem Bogen ausharren, bis sich alles von alleine klärt (370).

184

Es knackt, und ein Hagel von Blasrohrpfeilen ist die Antwort darauf. Wenn Ihnen eine Gewandtheitsprobe+6 mißlingt, werden einige dieser Pfeile Sie treffen, und ein starkes Gift gelangt damit in Ihre Blutbahnen, welches Ihnen in jedem weiteren Abschnitt innerhalb der Stadt 1W SP zufügt.

Sollten Sie vor Verlassen der Stadt dahingerafft werden, dann blättern Sie nach 2 (notieren Sie sich bitte diesen Abschnitt). Weiter bei 240.

185

“Mein Bruder”, antwortet sie sehr unsicher. Wollen Sie Weiteres erfragen (378), den Herrscher kennenlernen (135), oder haben Sie von diesem Bruder bereits gehört (84)?

186

Patsch! - und mit einem langgezogenem Schrei stürzt Haraderyn den Steinbruch hinab! Schlagartig sind Sie nüchtern und eilen hinunter. Finster starrt er Sie an. “Das nehme ich dir übel”, murmelt er und geht zu Boron.

“Beschäftige ihn irgendwie”, hatte der Baron gesagt, aber ob er das gemeint hatte? Gehen Sie in sich bei 328!

187

Sie erwachen und fühlen sich, als hätten drei talentlose Darpatbullen eine Stippjesdonka auf Ihnen getanzt. Es ist Ihnen ein schwacher Trost, daß die ehemalige Ragather Preisringerin Zulaikha etwas aus der Übung ist, Müllerin ist auch nicht besser. Zum Glück hat sie es beim Verdreschen gelassen! Stöhnend rappeln Sie sich auf. Von einer Müllerin verprügelt zu werden! Schlimmer als die Knüffe schmerzt Ihre verletzte Söldnersehne (täte es nicht so weh, könnten Sie über diesen gekannten Wortwitz sicher lachen), und Ihr Charisma sinkt für die nächsten 30 Abschnitte um 1. Wanken Sie gesenkten Hauptes zur Residenz zurück (139)!

188

Am nächsten Tag ist der 30. Tsa, der Tag der Erneuerung. Es ist der höchste Feiertag für die Anhänger der Jungen Göttin. Punin, die Hauptstadt Almadas beherbergt ihren Haupttempel ebenso den ihres düsteren Bruders Boron. Wenn Sie je gezählt haben sollten, wie viele Schritte die beiden Tempel von einander trennen, so wird Sie der Ausgang dieses Tages nicht wundern, falls nicht, dann holen Sie es bei Gelegenheit nach, es ist eine hochinteressante Zahl. In den Chroniken von Ilaris heißt es: ‘Die Götter planen den Lauf der Welt, doch nicht in ihrem Detail.’

Damit die Strenggläubigen unter uns Gelegenheit haben, an den Prozessionen teilzunehmen, geht es erst am späten Nachmittag weiter (242).

189

Ein gutes Geschäft, Goswin ist zufrieden, und Sie sind es auch. Es ist ein Siegelring, das Wappen kennen Sie zwar nicht, aber Sie könnten Hochgeborenen fragen oder in einem seiner Folianten nachsehen. Wenn es Sie drängt, dürfen Sie sich auf den Heimweg machen (77), wenn nicht, dann feiern Sie noch schön (86)!

190

Sie stürzen und stellen aus nächster Nähe fest, daß die Reichsstraße R2 in ausgezeichnetem Zustand ist. Dann fährt die Kutsche über Sie hinweg, fügt Ihnen 2W20+4 Schadenspunkte zu, und Sie verlieren das Bewußtsein. Sollte es noch möglich sein, dann lesen Sie weiter bei 221, andernfalls bei 97.

191

Einen Tag später erreichen Sie Gareth. Kurz hinter dem Stadttor kommen Sie zufällig mit vier Söldnern und Söldnerinnen aus dem Gefolge der Landgräfin Ragnar Drakasdotir von Zweimühlen-Zwerch ins Gespräch. Sie wollen mit ihrer Herrin am nächsten Tag den Heimweg antreten, der sie über Rommilys führen wird, und man schlägt Ihnen vor, gemeinsam zu reisen, da es sicherer sei, habe man ja neuerlich wieder von Straßenräubern auf der

Strecke gehört. Sie antworten, Sie wollten es sich überlegen. Wenn Sie Ihre Ausrüstung ergänzen oder ein wenig in der Hauptstadt des Neuen Reiches flanieren wollen, dann lesen Sie weiter bei 158, wenn Sie nur eine baldige Abreise interessiert, dann wählen Sie 100.

192

Vermutlich dachten Sie die ganze Zeit, es sei ein Scherz. Es war keiner. Und deshalb endet das Abenteuer hier für Sie sehr übel. Malen Sie sich lieber nicht aus wie.

193

Im Städtchen Eslamsgrund gehen Sie zur Kutschstation, einem kleinen Gebäude mit angrenzenden Stallungen für die Wechselpferde. Im Hof der Station wartet bereits eine Kutsche, Gepäck ist auf dem Dach festgezurt, und vier Schimmel werden gerade angeschrirrt. Beim Stationsmeister erfahren Sie, daß die Reise nach Gareth zweieinhalb Tage dauern wird, der Preis beträgt 3 Dukaten.

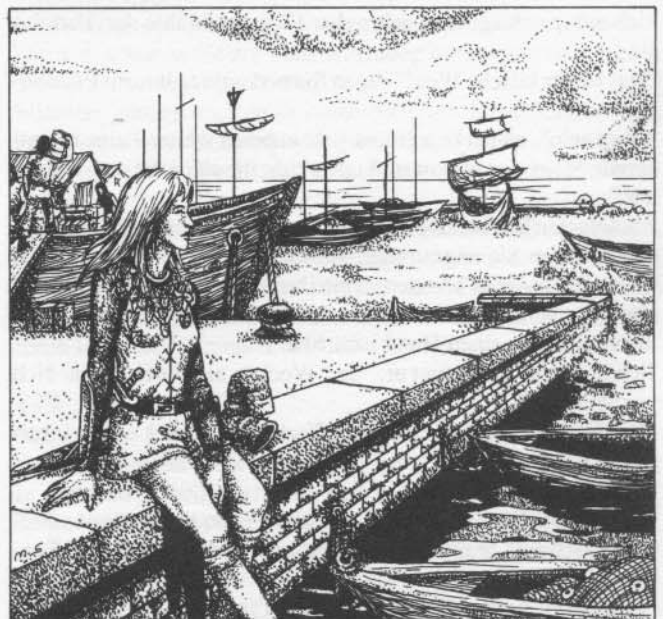
Wenn Ihnen das zu teuer ist, dann müssen Sie auf die Schimmel verzichten und statt dessen auf Schusters Rappen entlang der Reichsstraße (52) weiterwandern oder querfeldein (98). Wenn Sie bezahlen wollen, dann legen Sie bitte unter den ungeduldigen Blicken der Kutscherin eine Charismaprobe ab; falls sie gelingt, lesen Sie weiter bei 19, ansonsten bei 223. Natürlich können Sie auch unter Preisgabe Ihrer edlen Queste versuchen, umsonst zu reisen (111).

194

“Du also noch Gold!” folgert die Wache scharfsinnig, und wenn Sie nicht wollen, daß sie Sie durchsucht, müssen Sie es wohl eingestehen. “Ich dir nehmen, arozach!” verkündet der Wächter. “Dann ich Häuptling sagen, besser wir spielen, lustiger!” lassen Sie sich anstecken und überzeugen den Wächter sofort. Er löst Ihre Fesseln - so viel zum Scharfsinn. Wollen Sie wirklich mit Ihrem Wächter knobeln (21) oder fliehen (330)?

195

An einer Mole der Bucht sitzend und mit den Füßen im Wasser, beobachten Sie den Wechsel der Gezeiten, sehen Schiffe einlau-



fen, denken an Almada, das Sie verlassen haben, um dem Sonnenaufgang entgegenzuziehen. Es ist friedlich und warm hier. Schließlich ist die Zeit vorüber und Sie kehren zum Krämer zurück (153).

196

Gelangweilt wandert Ihr Blick über den Platz und kreuzt den der Müllersgattin Zulaikha Yarlola, die geradewegs auf Sie zukommt. Ihre Haare und ihr Gewand flattern im Wind, die Zähne sind gefletscht, und Sie erkennen das Rote in ihren Augen. Was die gute Frau gegen Sie hat, wissen Sie zwar nicht, aber Sie sind nicht erpicht, es herauszufinden, zumal Ihnen einfällt, daß die Müllerin vor ihrer Ehe Preisringerin in Ragath war. Zügig wollen Sie davongehen, beginnen aber lieber zu rennen, denn Frau Yarlola tut es auch. Weiter bei 170.

197

Sie bezahlen Ihre Zeche (3 Heller) und folgen dem Brachbauern. Alrikes Kalb heißt Alrik und schaut Sie leutselig aus freundlichen braunen Augen an. Wenn Alrik groß ist, wird er sicher einen herrlicher Puniner Hornochsenschenken abgeben. Sie bezahlen die vereinbarten 3 Dukaten und verlassen den Hof (287).

198

Zwei Tage später wissen Sie, daß es kein Gunsterweis war, als Sie der Baron vom Vorleser zur Gouvernante des Herrn Haraderyn Hartzwicker zu Mirdin, Held vom Ulmenhügel, beförderte. Sie haben Ihrem Schützling die Umgebung gezeigt ('Das ist langweilig!') und die örtlichen Schenken ('Bauernhupf!'), waren sogar mit ihm auf der Jagd. Daß sich der kapitale Bock dann als gereizter Stier erwies, dafür können Sie ja nichts. Zum Glück konnten Sie sich in eines der runden Steinhäuschen flüchten, in welchem die Hirten sonst übernachteten, Trollhäuser genannt. Sie haben es sofort bereut, als Haraderyn, wie schon so oft, das Kinn vorstreckte, den Blick seiner veilchenblauen Augen in die Ferne richtete und mit Quengelstimme verkündete: "Das nehme ich dir übel!"

Selbst nachts träumen Sie von ihm, er hat Ihnen sogar Ihren Lieblingstraum versaut! Sie wissen schon, der, in welchem Sie ihr eigenes Söldnerheer kommandieren, gerade bravourös eine Stadt eingenommen haben und man Ihnen die Etikettebücherschreiberlinge zur Aburteilung bringt. "In den Fluß mit ihnen!" sagen Sie sonst. Mittlerweile antworten sie: "Das nehmen wir dir übel." Weiter bei 117!

199

Ein hübscher Ring, viel zu schade für die Hand eines Bauernknechts. Goswin denkt Ähnliches: Lieber wäre ihm Bares, nämlich 28 Taler, und davon ist er auch nicht abzubringen. Wenn Sie den Ring erwerben wollen, müßten Sie ihm schon den geforderten Preis zahlen (189).

Eine weichherzige Person würde Goswin vielleicht mehr geben, eine hartherzige versuchen, den Aberglauben des Bauernvolks auszunutzen (119).

Aber vielleicht interessiert Sie dieser Ring auch nicht, und Sie möchten zurück zu Haraderyn (327)?

200

Andrafall ist eine Stadt im Norden Andergasts, und Shari hatte wohl recht. Die mündliche Erläuterung zum Kodex empfiehlt Ihnen Schweigen (120), aber Sie müssen sich nicht daran halten (130)!

201

Eine wüste Plackerei, aber nach vier Stunden sind Sie endlich fertig. Zum Dank gibt Ihnen Oleana 2 Taler (die Sie aber nicht nehmen müssen). Das war nicht gerade Söldnerarbeit, wie? Jetzt aber husch zur Residenz (139)!

202

"Du nimmst die Straße über Eslamsgrund, Gareth und Rommilys nach Perricum, dann das Schiff nach Festum. Ob es weitergeht, erweist sich dort. Wenn du nach einem Mond nicht fündig geworden bist, kommst du zurück." Dann überreicht der Baron Ihnen 99 Dukaten. Geradezu fürstlich will es Ihnen erscheinen, aber in der Summe sind Ihr Salär des letzten Mondes und drei Schiffspassagen Perricum/Festum enthalten. Treffen Sie bitte Ihre Reisevorbereitungen:

Falls Sie etwas benötigen, dann erwerben Sie es bei der Krämerin Halima (103). Anhäufte Schulden ziehen Sie bitte von Ihrem Vermögen ab. Wenn Sie im Besitz eines blökenden Haustieres sind, so verkaufen sie es mit einer gelungenen Feilschenprobe für sechs Dukaten oder einer mißlungenen für zwei.

Sollte Ihnen der Erlös zu niedrig erscheinen, dann können Sie es auch schlachten lassen (238).

Behalten sollten Sie den kleinen Alrik nicht, da er dort, wo Sie den alrikophoben Erzdämon treffen werden, eher hinderlich sein dürfte.

Am nächsten Tag verlassen Sie den Baron (17).

203

Geräuschlos schleichen Sie zum Treppenabsatz. Im unteren Raum sehen Sie im Licht blakender Öllampen fast alle Dorfbewohner. Die einzelne Stimme, die Sie erkennen konnten, gehört Losiana. Sie deklamiert mit erhobenen Armen, und die Versammelten wiederholen einen Teil ihrer Worte. "Die alte Zeit ist zu Ende," spricht sie, "das Zeitalter des Nachens beginnt. Ihr seid die Kinder."

"Wir sind die Kinder", wiederholen die anderen.

"Zwölf rote Tropfen fielen herab und zwölf mal zwölf Dutzend aus Tränen und Schweiß", fährt Losiana fort und ihre Zuhörer greifen es auf: "Tränen und Schweiß!" - "Eins vom einen, Erbe vom Erben. Wir sind die Kinder, erfülle uns mit deinem Wesen!" schließt Losiana, und aus der ekstatischen Antwort der Versammelten bricht Unordnung: eine Frau, viel zu abgehärrt für ihre jungen Jahre, verdreht die Augen, und unverständliches Gebrabbel und quiekendes Lachen kommt aus Ihrem Mund. Es gibt keinerlei Sinn, aber die Restlichen lauschen aufmerksam, als spräche sie nur in einer etwas schwer verständlichen Mundart, und deuten ihre Geräusche.

Wollen Sie weiterlauschen (9) oder auf Ihr Zimmer zurückgehen (229)?

204

Sie richten das Wort an Ihre schweigsame Mitfahrerin. Sie zuckt wie ertappt zusammen und flüstert dann mit eigenartigem Lächeln und stark thorwalschem Akzent: "Ich Schweigegelübde. Nur acht Wörter am Tag!"

Wie ärgerlich aber auch, denken Sie und finden solches Betragen etwas seltsam für die Repräsentantin eines Handelshauses. In einem Anfall von Bosheit sagen Sie: "Schöner Tag heute, was?" - "Ja", opfert sie seufzend ihr letztes Wort und schließt die Augen. "Peraine soll Frösche piksen!" fluchen Sie. "Das Leben ist manchmal schrecklich banal." Deprimiert wenden Sie sich 118 zu.

205

Im Lager der Bande, einigen Laubhütten, bindet man Sie mit einem Halsband an einen Pfahl. Lachhaft, meinen Sie, sollte es Ihnen nur gelingen, Ihre Fesseln loszuwerden, dürfte es ein Leichtes sein zu entkommen. Aber noch ist die Zeit nicht reif für derlei Pläne. Ohne den Anführer - er heißt Trazzubrazzkai und Sie sind ernst geblieben, als Sie den Namen hörten - zählen sie sechs Menschen und neun Orken. Schlichte Gemüter allesamt, urteilen Sie, abgesehen von Trazzubrazzkai, den Sie wenig schmeichelhaft als 'völlig meschugge' einstufen. In manierter Gespreiztheit gibt er seinem Gefolge Anweisungen, unterstützt sie mitunter durch bedrohliches Knurren oder kräftige Knüffe - das Räuberleben ist auch kein Bauschschlecken, erkennen Sie. Wie recht Sie haben, merken Sie, als sich Trazzubrazzkai zu Ihnen setzt (397).

206

In der Zeit, die Sie vor dem Haus warten, erhalten Sie zwei schlüpfrige Angebote und eines, Ihre reichlichen Dukaten, Taler und Heller in bornische Batzen, Groschen und Deut umzutauschen (der Kurs ist elf Dukaten für zehn Batzen und wenn Sie tauschen wollen, dann werden Sie jede beliebige Menge los). Wollen Sie brav hier ausharren (361), das Angebot eines Krämers begutachten, der seinen Laden auf der anderen Straßenseite ein Stück abwärts hat (208), oder nachschauen, wo Bosjew so lange bleibt (31)?

207

Jemanden, der tatsächlich gerade einen Erzdämonen samt Anhang getroffen hat, kann so leicht nichts mehr erschüttern. "Welche Feinde sollen's denn sein?" fragen Sie kaltschnäuzig. "Tronde Torbensson!" antwortet er erleichtert. "Oké-soké, Majestro, und sonst?" tun Sie gelangweilt. "So viele Thorwaler, wie du erwischen kannst, furchtbares Geschöpf!" antwortet der Magier aufdringlich begeistert. "Klar doch," brummeln Sie und reinigen dann sorgfältig Ihre Fingernägel, "wird aber teuer, Minestro, hast du Gold?" - "Äh, ja, Ekliger", haucht er verblüfft. "Dann bring mir alles, was du hast, Minestrono", befehlen Sie mit sonorer Stimme. "Was willst du damit, Scheußlichkeit?" erkundigt sich der Zauberer, als er es Ihnen gibt. "Versaufen!" antworten Sie, was nicht ganz gelogen ist. Um 47 Dukaten reicher und nach Schwefel stinkend gehen Sie hinaus in den Festumer Regen. Tronde Torbensson schuldet Ihnen etwas, meinen Sie, und nehmen sich vor, diese Schuld gelegentlich einzutreiben. Noch ahnen Sie nicht, welche seltsame Schrift in Beschwörerkreisen bald die Runde machen wird. Weiter bei 270.

208

Der Krämer Denderan verkauft unter anderem auch Bücher, und sollten Sie kürzlich eines gefunden haben und verkaufen wollen, dann bietet er Ihnen zehn Dukaten dafür. Doch kommen wir zu seinem Angebot: Eines seiner Bücher springt Ihnen sofort ins Auge, es ist der 'Hülfreyche Rathgeber'! Fett und feist steht er in einem Regal, gleich neben 'Huldigung an meine Freunde', dem neuesten Werk des thalusischen Schöngeists Anif Al'Remarques, Ugdan ben Sindarmans 'Vom kaiserlichen Kniefall' und einer Abschrift der legendären 'Weissagungen des Milkalla Al'-Nuzradaman'. Sie blättern in den drei letztgenannten Büchern - den 'Rathgeber' kennen Sie zur Genüge! - und stellen an deren Exlibris fest, daß sie alle aus dem Besitz eines Kusliker Adligen sind. Der Name erscheint Ihnen vertraut, fällt Ihnen dann ein. Es ist noch nicht so lange her, daß er in Kuslik während einer

Musikdarbietung ermordet wurde. Wie mögen die Bände hierhergekommen sein? Denderan sagt, er habe sie von einem Wirt. Einer seiner Gäste sei kürzlich überraschend verstorben, und da habe er sie eben verkauft. Denderan verlangt für jedes dieser drei Bücher 3 Dukaten. Wenn Sie auf Bosjew warten, dann lesen Sie weiter bei 75.

209

Der Name geht Ihnen im Kopf herum: Tar Dern, Tar Dern. Es fällt ihnen ein, daß der einstige Patriarch von Al' Anfa, Tar Honak, den selben Vornamen trug. Könnte es also ein alanfanischer Name sein? Bornländer und Alanfaner mögen sich nicht. Allerdings gibt es in Festum eine alanfanische Gesandtschaft, wo Sie sich vielleicht nach diesem ominösen Oberst erkundigen könnten. (Sie finden Sie bei 394. Notieren Sie sich diese Abschnittsnummer, aber begeben Sie sich erst dorthin, wenn Sie aufgefordert werden). Lesen Sie jetzt weiter bei 294.

210

"Ich bin Amene-Horas", sagen Sie zu dem Ordensbruder. "Das allein reicht noch nicht", antwortet der. "War ein Scherz", sprechen Sie unbeirrt weiter, "ich suche Arbeit." Unerbittlich schüttelt der Kuttenträger den Kopf: "Wir sind bestens versorgt." - "Hervorragend!", jauchzen Sie quietschvergnügt, "kommen wir zur Wahrheit: Ich bin eine Temporäraustauschnovizenperson aus dem Kloster in Horsch." Das soll er Ihnen ersteinmal nachweisen! "Tempowas?" verlangt der Bruder verstört. "Räraustauschnovizenperson, Horsch, Almada", geben Sie ihm erbarmungslos den Rest. Die mündlichen Kommentare zum Kodex, speziell 'Umgang mit Zivilisten', sind mitunter sehr nützlich. Sie werden eingelassen und zum Vorsteher geführt. "Temporäraustauschnovizenperson?" wiederholt er hilflos. "Aus Horsch", bekräftigen Sie, "und Schlehen", als erklärte das alles. Zum Glück ahnt er nicht, daß Sie mit diesen Dörfern nur die Erinnerung an zwei Weinfeste verknüpfen - eine überaus verschwommene dazu. Und eine peinliche. Es muß Ihr Gesichtsausdruck bei diesem Gedanken sein, der ihn kapitulieren läßt. "Dann kennt Ihr ja Eure Aufgabe", murmelt er. "Eben!" antworten Sie. Man weist Ihnen eine Zelle zu - so heißen hier die Zimmer - gleich neben der Bibliothek im zweiten Stock. Diese Orte scheinen eine magische Anziehung auf Sie auszuüben. Wollen Sie sich jetzt zu Hal führen lassen (142), auf eigene Faust im Kloster herumstreunern (34) oder einen Blick in die Klosterbibliothek werfen (168)?

211

Sie hören ein Scharren an der Tür und springen mit einem katzenartigen Satz von Ihrem Lager auf. Fast gleichzeitig wird die Tür aufgestoßen, und Ihre Gastgeberin und fünf andere Dorfbewohner drängen herein. Würfeln Sie bitte mit dem W6: Bei 1-2 lesen Sie weiter bei 248, bei 3-4 bei 260, bei 5-6 bei 134.

212

In bestimmten Ton klären Sie den Anführer über seine stilllose Gewandung auf. Es kann eine Sinnestäuschung sein, aber der Ork scheint zu erbleichen. "Schnickschnack", faucht er, aber ungeführt zitieren Sie einschlägige Passagen aus Hochgeborens Büchern, so daß es fast klingt, als wären Sie vom Fach. "'ast du das ge'ört, 'elme?" grunzt der Ork verbissen-freundlich und winkt einen seiner uniformierten Kumpane heran, "Warum 'öre isch das erst von diesem Korknaben und nischt schon frü'er von dir?" und versetzt ihm einen Schlag, der ihn fünf Schritte wegtaumeln läßt, dann zwingt er den Pferdeschwänzigen, mit ihm die Kleidung zu

tauschen, was auch nicht besser aussieht, aber Sie schweigen. Wollen Sie still nach **301** blättern oder sich absentieren (**312**)?

213

Es heißt, in der Natur habe alles seinen Platz und seine Ordnung. Aber unter uns: Jede gestandene Heldenperson wird Ihnen bestätigen, daß es erstunken und erlogen ist, denn tatsächlich herrscht eine grandiose Unordnung. Wieso etwa muß genau an jener Stelle, auf die Sie treten, ein Zweigchen liegen? Zweige gehören auf Bäume und nicht auf den Boden. Man kann das der Natur tausendmal sagen, aber sie hört ja nicht. So knackt das Zweigchen, und kurz darauf sind Sie von neun wohlvertrauten Gestalten umgeben (die andern sind schwere Schläfer), gefesselt und mit einem Halsband an einem Pfahl angepflockt. Bis zum nächsten Nachmittag läßt man Sie schmoren, dann setzt sich Trazzubrazzakai, das Oberhaupt der Banditen, zu Ihnen. Was mag er wollen? Erfahren Sie's bei **397**!

214

So manche Mutter hat ihre Kinder vergeblich vor dem Umgang mit Söldlingen gewarnt, den bekannterweise ist ihnen alles zuzutrauen. Wie richtig diese Warnung ist, zeigt sich, als Sie eines Morgens glücklich pfeifend mit einem Vorschuß von 15 Dukaten auf Alriks oder Alrikes Mitgift zum Hafen wandern. Froh darüber, der Traviageweiheten noch einmal von der Schippe gesprungen zu sein, bezahlen Sie die Passage (**122**).

215

Auch Sie erinnern sich: Zwei Schritt lang, einen Schritt breit, das Haupt kahlgeschoren bis auf einen feinen Haarkranz in Ohrhöhe, die Augen veilchenblau, die Stimme piepsig-nörgelnd oder schweigend, wenn sein Blick in die Ferne gerichtet war. Dazu das Schwert, zwei Schritt, zwei Spann. Und ob Sie sich erinnern, deutlich sehen Sie Haraderyn vor sich! Es ist nicht bedeutsam für heute, es mag interessant sein in zwanzig Jahren. Erhöhen Sie Ihren Aberglaubenwert permanent um eins. Wenn Ihr Gesprächspartner ein fülliger Fremder ist, dann lesen Sie weiter bei **332**, wenn es Bosjew ist, bei **309**.

216

Der Söldner sagt in etwa folgendes (rasche Rohübersetzung, für Richtigkeit in allen Details wird keine Gewähr übernommen): Du verirrt/ nicht hier/ falsches Karen! Der Oberste /der Kaiser/ mein Onkel ist gefangen. Ja, jawohl. Woher ich weiß/ mein Geld beziehe? Kamerad/ Freund durch Kodex/ ein Saufruder aus Vinsalt sagt es. Er hat ihn bewacht/ gesehen/ aufgegessen. Ja, das ist schlimm/ schmackhaft/ thorwalsch. Er ist in einem Kerker/ Karzer/ Bagno/ Viereckstaverne mit Gebein (könnte auch heißen: Ich breche dir die Knochen, Elkschnurzel! d. Übersetzer). Nein, (unübersetzbar), du nicht verstanden/ falsches Karen. Nicht Marksuppe/ Knochenspalten/ Würfel, der Ort heißt Gebein. Zwischen Methumis und Neetha im Lieblichen Feld/ Bosparan/ Amöbenbatzen. "Interessant!" antworten Sie. "Lebwohl/ Hereinspaziert/ Küß die Würmer!" verabschiedet er sich. Lesen Sie weiter/ breiter/ heiter (**75**)!

217

Das sehen Sie dem blonden Narbengesicht dieses Herrns, der sich als Fjodor Goldbart vorstellt, gleich an: mit dem ist nicht gut Kirschenessen. Er scheint Ihre Gedanken fast zu erraten: "Besser als die Fladen", sagt er und schiebt sich einen Weindotzen in den Mund. Die Musiker spielen ein neues Lied, es beginnt langsam

und getragen und ist noch eine Spur eintöniger als die anderen. Ihr Gegenüber runzelt die Stirn: "Das Jergan-Lied", erklärt er schmatzend, "im Reich geht's dafür zwei Jahre ins Loch." Die Musik wird etwas schneller. "Und du suchst also den Kaiser?" fragt Fjodor.

Sind Sie mit Bosjew hier (**42**) oder ohne ihn (**393**).

218

Die Botschaft des Lieblichen Feldes bzw des Bosparanischen Reiches, wie man seit einigen Jahren sagt, befindet sich am Großen Markt neben der des Neuen Reiches. Es ist ein alter Bau, die Fassade ist mit zahllosen Figuren verziert, selbst auf dem Dach stehen welche. Den Eingang bewachen drei Hellebardiere. Unauffällig beobachten Sie die Botschaft einige Stunden, umrunden sie dabei auch, dann entdecken Sie den offensichtlichen Schwachpunkt, können kaum ein Grinsen dabei unterdrücken. Es ist leicht, hier einzusteigen! In der Nacht probieren Sie es aus (**320**).

219

Hier unten gibt es keine Fenster, nur Fackeln spenden Licht. Die Eisenstäbe der Zellentüren sind mehrere Finger dick, vor manchen Zellen sind Schutzzeichen angebracht. Das Grollen kommt aus einer Zelle, wo eine pummelige Frau mit strähnigen Haaren einen Schritt hoch in der Luft schwebt. "Ich bin Borbarad" erklärt sie in singendem Tonfall und mit strahlenden Augen. Fürchten Sie den Zorn der Götter (**277**) oder glauben Sie an ihre Gnade (**295**)?

220

Der Befehl 'Los!' gehört zu den wichtigsten Ausdrücken in der Söldlingssprache, dicht gefolgt von 'Soldgibts' oder 'Essenfasen!', und so reagieren Sie instinktiv und rennen hinaus in die Nacht. Sollten Sie Gepäck dabei gehabt haben - keine Panik, Sie hatten wie immer vollgerüstet und -bewaffnet geschlafen, das Geldsäckel im beidhändigen Klammergriff - dann überlassen Sie es den Dörflern, Ihrer Gesundheit wegen, und eilen hurtig nach **70**.

221

Als Sie wieder zu sich kommen, sehen Sie von der Kutsche weit und breit keine Spur, abgesehen von derjenigen, die über Ihr Gepäck führt und darauf schließen läßt, daß die zerbrechlichen Teile Ihrer Habe den Weg alles Zeitlichen gegangen sind. Sie rappeln sich auf und erreichen nach vier regenerativen Tagen **98**.

222

Am nächsten Tag erwachen Sie mit rasenden Kopfschmerzen und ertasten als Ursache eine gewaltige Beule auf Ihrem Kopf. "Drachenknödel!" fluchen Sie und stellen kühl eine Hypothese über den Tathergang auf: vermutlich nachts niedergeschlagen worden, wahrscheinlich dann ausgeraubt und möglicherweise gemeuchelt. Zaghaft öffnen Sie ein Auge und stellen erleichtert fest, daß Ihre These zumindest teilweise falsch ist, denn Praios steht hoch am Himmel, weit und breit kein Jenseits, dafür eine schlammige Pfütze, in der Sie liegen, und Bäume drumherum, wohl ein Fichtenwäldchen.

Mit denkbar schlechter Laune erheben Sie sich. In diese Pfütze hätte man Sie nicht zu werfen brauchen, sie ist die einzige weit und breit. Sie inspizieren Ihre Habe, es geht schnell, denn sie besteht nur noch aus Ihrer Kleidung und eventuell Rüstung. In der Nähe blitzt es: eine Münze, dann noch eine. Ein Viertel Ihres

Vermögens finden Sie noch. Im Gedanken, daß es auch anders hätte enden können, setzen Sie Ihren Weg fort (70).

223

“Wucherpreis!” zischeln Sie und greifen mit knackenden Fingern nach Ihrer Börse, quetschen Sie kurz, daß es den Anschein erweckt, als dächten Sie dabei an den Hals des Stationsmeisters, o=9 und öffnen sie dann mit gebleckten Zähnen, dabei unentwegt ihr Gegenüber fixierend, das nervös auf seinem Stuhl hin und her rutscht. Japsend faßt ein kahlköpfiger Mitreisender Ihren Arm: “Laßt mich bitte bezahlen! Mit Euch als Begleitung kann einem ja nichts Schlimmes auf der Reise zustoßen!” - “Weil es schon ist”, murmelt jemand im Hintergrund, doch Sie ignorieren dieses bemitleidenswerte Geschöpf und stapfen in die Kutsche. “Hü!” brüllt die Kutscherin, und ab geht es in rasender Fahrt nach 10.

224

Sie blättern einige Seiten weiter: *‘Dies sagen die Hexinder: Als Sumu erkannte, daß Ihr Ende nah, schuf Sie ein Ei aus ihrem Leib. Daraus kroch Ihre Tochter Zathuar oder Satuaria, wie manche neuerlings sagen. Erkannt habe ich: Als Sumu verendete, schuf Sie ein Ei und dieses trug den Namen Zathuar. Daraus kroch Ihre Tochter. Denn: Gelesen habe ich den Namen in Schriften einmal Za-Thuar, einmal Za-Uthar. Erkannt habe ich Namen, die darin verborgen: Za und Uthar. Dies weiß ich: Uthar heißt die Pforte zu Borons Reich und Za heißt gewißlich Tsa. So folgere ich: Zathuar heißt: Tsa geboren aus dem Tod. So folgere ich: Tsa war keine von den zwölf Göttern aus Losens Blut, sondern die dreizehnte. Also muß einer später verstoßen worden sein und sie nahm seinen Platz. Also muß der Namenlose einst einer der Zwölfe gewesen sein.’*

Zum Weiterlesen (298) legen Sie bitte eine Aberglaubenprobe ab, die nicht gelingen darf. Wenn Sie Ihre Lektüre beenden wollen (oder müssen), dann lesen Sie statt dessen (272).

225

Sie zerren an den Knoten, aber sie wollen sich einfach nicht lösen. Im Gedanken daran, wie Sie Trazzubrazzkais Interesse an seinem Maskottchen weiterhin aufrecht erhalten können, entschlummern Sie und erwachen bei 252.

226

Es ist nicht irgendeine Zelle, sondern eine in der Etage der unheilbar Kranken und Besessenen, tief unter der Erde. Ihr Gestöhne und Geächze ist allgegenwärtig. Eine gegenüberliegende Zelle wird von einer pummeligen Frau bewohnt. Manchmal schwebt sie in der Luft, meistens stößt sie Verwünschungen aus. Bisweilen erklärt sie Ihnen auch mit freundlicher Stimme, was sie mit Ihnen anstellen wird, sollte es ihr jemals gelingen, ihre Zelle zu verlassen. Sie halten es nicht für leeres Gefasel, denn Bannrunen sind vor ihrer Zelle auf den Boden gemalt. Sie ist bei weitem nicht die erschreckenste Bewohnerin dieses Stockwerks. Es mag Ihnen zu denken geben, daß Sie an einen Ort gebracht wurden, wo sie bestimmt nicht mehr von alleine herauskommen werden. Man hätte Sie genauso gut sofort umbringen können. Weiter bei 138.

227

Sie brechen sich einen Knüppel (1W+1), folgen den Banditen heimlich, und es dauert auch nicht lange, bis Sie deren Lager erreicht haben: einige windschiefe Laubhütten. Von einem Ver-

steck aus beobachten Sie, wie die Bande - sechzehn Orken und Menschen - ihre Beute aufteilt. Das mag Sie enttäuschen, aber eine Schatzkammer hatten Sie doch sicher nicht erwartet? Zum Glück bleiben Ihre Waffen zusammen, sie werden in eine Hütte gebracht, die von zwei Menschen bewohnt wird. Wollen Sie im Schutze der Nacht in diese Hütte eindringen (392) oder wollen Sie Ihren Weg fortsetzen, weil es Ihnen zu riskant erscheint (98)?

228

Die Perricumer sind nette Menschen, insbesondere gilt das für eine bestimmte Person, die Sie eines Tages kennenlernen und möglicherweise Alrik oder Alrike heißt. Bald darauf fragen Sie sich, ob Ihr Glück auf Dere wirklich darin besteht, Jahr um Jahr Ihren Kopf als Söldling hinzuhalten, oder ob es nicht schöner wäre, eine Familie zu gründen und Jahr für Jahr die Häupter Ihrer Lieben zu zählen. Nicht nur Boron beendet ein Leben als Heldenperson, sondern auch Travia. Eine gelungene Probe auf Selbstbeherrschung führt Sie nach 214, eine mißlungene vor den Traviageweihten und zum Ende Ihrer unruhigen Jahre (und dieses Abenteuers).

229

Sicher erinnern Sie sich an die Maxime Robals des Reisenden: ‘Stets ist es richtig und tugendsam, die Sitten und Gebräuche der Einheimischen gründlich zu studieren!’ Doch alles zu seiner Zeit. Wenn Ihnen Ihr momentaner Studienort nicht gefällt, dann fällen Sie den Entschluß zu gehen (125), liegt es mehr an der nächtlichen Stunde, dann legen Sie sich wieder zur Ruhe und überlassen alles weitere dem Gutdünken von Los (211).

230

Unruhig wälzen Sie sich im Heu hin und her. Aus dem Haus Ihrer Gastgeberin hören Sie undeutliches Gemurmel, das irgendwann abbricht. Kurze Zeit später setzt erneut Lärm ein, dieses Mal draußen. Es will Ihnen zunächst wie eine dämonisch ausgelassene Feier erscheinen, dann kommt es Ihnen zunehmend wie eine Schar ausgelassen feiernder Dämonen vor. Schrilles Gelächter ist zu hören, lautes Schluchzen, dazwischen ansatzweise Gesang und Musik, sofort wieder abbrechend oder in Dissonanzen umschlagend. Fackelschein dringt durch Ritzen herein. Wenn Sie nachschauen wollen, was draußen vorgeht, dann spähen Sie nach 273, ansonsten vergraben Sie sich tief ins Heu und würfeln dort heimlich mit dem W6: 1-4 bringt Sie nach 222, 5-6 nach 345.

231

An einem anderen Tag treffen Sie in Rondras Halle auf ihre Freundin Silberblick. “Wie ging das eigentlich damals aus”, erkundigen Sie sich. “Das war gar nicht so schlimm”, antwortet sie etwas taktlos, “denn nachdem sie Euch ersteinmal niedergeschossen und erschlagen hatten, dachten wir, es sei doch besser, zu bezahlen, bevor uns dasselbe blüht.” Sie nuscheln einen Fluch und schauen gewohnheitsmäßig über die Schulter, ob es auch niemand mitbekommen hat, dann fragen Sie weiter: “Und was hat Euch jetzt hierher geführt?” Silberblick erzählt Ihnen daraufhin eine Geschichte, daß sich Ihnen im Jenseits noch die Haare sträuben. Boron sei Dank, vergessen Sie diese sofort wieder. Weiter bei 412!

232

Die Biester sind nirgends mehr zu sehen und nach einer Sicherheitsspanne ziehen Sie weiter. Zwei Tage später erreichen Sie Perricum. Machen Sie vor Betreten der Stadt einen Kassensturz:

Ihre Ausgaben während der Reise betragen 2W6+4 Dukaten. Wenn Sie einen Teil der Strecke mit einer Kutsche zurückgelegt haben, dann ignorieren Sie die Augenzahl des höheren Würfels. Sollte Ihre Barschaft hierfür nicht ausreichen, dann haben Sie vermutlich sehr kärglich gelebt, senken Sie daher für jeden fehlenden Dukaten eine gute Eigenschaft um einen Punkt. Alle fünf Abschnitte gewinnen Sie wieder einen zurück. Weiter bei 269.

233

Daß Bücher teuer sind, wissen Sie von Hochgeboren. Ein so hübsches, auch wenn es etwas langweilig ist, dürfte sicher seine 40 Dukaten wert sein. Wenn Sie wollen, können Sie es mitnehmen, anschließend gehen Sie zum Höhleneingang (232).

234

Vermutlich muß man viel Mut und ein ganz besonderes Gemüt haben, um einen derartigen Schritt zu wagen? Die Damen sind jedenfalls sehr verduzt, als Sie treuherzig das Fell vor ihnen schwenken, doch es wirkt, und Dank stammelnd, nehmen sie die Gabe an. Verschieben Sie einen Punkt von Klugheit nach Mut und lesen Sie, froh darüber, ungeschoren davon gekommen zu sein, weiter bei 125.

235

„Weib“, knurren Sie (auch wenn Sie demselben Geschlecht angehören, weil es so herzhaft söldnerisch klingt), „ich habe sogar beiden die Ehe versprochen“, und grinsen dabei heimtückisch. Es stimmt zwar wahrscheinlich nicht, aber weiß die Müllerin denn, daß Sie selbst keine Ahnung haben, wovon Sie reden? Breitbeinig, mit den Schultern schwingend und laut den 'Neersander Söldnermarsch' pfeifend, begeben Sie sich nach 279.

236

„Wer ist der Fant?“ fragen Sie die Schreiberstochter. „Er ist des Barons neuer Kämpfer“, antwortet ihr Liebhaber, „er kam als du weg warst.“ - „Hab ich dich gefragt, Knackwurst?“ lassen Sie ihren Ärger an ihm aus.

„Der Baron hat jetzt einen Soldaten. Der ist vielleicht stark!“ antwortet nun endlich die Tochter, die nicht sehr fix ist. „Das muß er auch sein“, meint ihr Vater sachkundig. Und Ihnen erzählt der Baron, daß er keinen Söldling braucht! Vorleser, bah! Wollen Sie zu Hochgeboren stürmen(280) oder mit des Barons tapferem neuem Krieger sprechen (381)?

237

Dieser Kampf war wahrscheinlich kein Bauschzupfen, andererseits soll der berühmte Alrigio, Sohn des Alrigio, nach einem ähnlichen Erlebnis geäußert haben: Als nächstes will ich Regionalmeister im einhändigen Drachenwürgen werden. Zwar hat niemand verstanden, was er damit meinte, aber so ist es überliefert. Wollen Sie dem Baron die frohe Kunde vom Ableben seines Gastes sofort bringen (265) oder den Leichnam untersuchen (250)?

238

Hochgeboren wirft Ihnen einen fassungslosen Blick zu, als Sie das Kalb fortführen - bestimmt hatte er Ähnliches im Sinn! Wesentlich wertvoller ist Alrik jetzt zwar nicht, denn der Schlächter berechnet Ihnen einen Taler und die Gerberin ebenfalls, aber dafür haben Sie jetzt ein hübsches Kälberfell als Souvenir und mehr Proviant als Sie tragen können, so daß Sie den Überschuß

den Armen spenden. Wollen Sie aufbrechen (17) oder zur Krämerin (103) gehen?

239

Aus der Nähe wirkt das Haus überhaupt nicht mehr herrschaftlich, es kommt eher einem Wunder gleich, daß es noch nicht eingestürzt ist. Wollen Sie einen der Umstehenden fragen, was hier los ist (304), oder lieber danach, wo Sie hier sind (259)?

240

Führt Ihr weiterer Weg in eher nördlicher (245), östlicher (384) oder südlicher (262) Richtung?

241

Sie taxieren das Gelichter auf der Straße, geben noch einige Dunkelmänner hinter der Taxushecke am Straßenrand dazu und beginnen Ihr Klagelied: Sie hätten kein Heim, keine Schuhe, kein Geld, nicht einmal Benehmen, auch keine Verwandten und wahrscheinlich gehörten Sie damit zu den zwei oder drei Wesen auf Deres Antlitz, die ohne Zutun von Eltern zur Welt kamen. Aber was Sie denn da am Leibe trügen? Ach, das sei ein Trugbild, Folge eines Koboldzaubers. Nein, Sie besäßen wirklich nichts, allenfalls Ihre Haare oder Ihr Leben und das sei ja auch keinen Pfifferling mehr wert (was übrigens stimmt). Lassen Sie eine Lügenprobe+20 entscheiden, ob man Ihnen dieses Garn abnimmt (336) oder nicht (145).

242

In einem Nachbarort ist ein großes Fest anberaumt, zum einen wegen des Feiertags, zum andern, weil die Tochter des Weinhändlers den Traviabund schließt. Sie werfen sich in Ihr hübsches, buntes Söldnergewand, denn, obwohl es etwas spannt, sehen Sie darin sehr proper aus. Haraderyn hat sich auch in Schale geworfen - er trägt zusätzlich Arm- und Beinschienen. Am späten Nachmittag beginnt das Fest. Das ganze Dorf ist auf den Beinen, Bänke und Tische wurden ins Freie gestellt, Girlanden gespannt, ein gebratener Ochse dreht sich am Spieß. Es gibt Musik und Tanz, und es ist kein Schaden, daß der Brautvater Weinhändler ist. Stolz wie ein Stenz aus Arivor geht er von Tisch zu Tisch, seine Tochter lächelt glücklich, der Bräutigam lächelt glücklich, die ganze Sippschaft strahlt, selbst die senile Selime. „Ich bin die Kaiserin!“ kichert sie, trunken von einem kleinen Schluck Wein. Wollen Sie sich von Haraderyn absentieren und sich ins Tanzgetümmel stürzen (290), sich um ihn kümmern, wie es Sie der Baron geheißt hat (36) oder sich erst einmal ein Stück von dem Ochsen holen (8)?

243

„Hä?“ greint Haraderyn und wirkt wieder herzlich unsympathisch.

„Dacht's ja nur“, maulen Sie und holen noch einen Krug Wein. „Wie kommt ein flotter Feger wie du in solch garstige Gesellschaft“, spricht Sie eine Frau namens Shari an, dem Äußeren nach eine Kollegin von Ihnen (keine Vorleserin, falls Sie es bereits vergessen haben sollten). Sie klagen ihr Ihr Leid (58).

244

Beleidigt verzieht das Mädchen den Mund, und Sie lenken ein: „So häßlich sind sie ja auch nicht, eher wunderhübsch, diese plumpen Klötze, feine Linien, ganz nach der Natur. Hunde sollen's sein, nicht? Nur, sie vermässeln eben die Aussicht. Ich an deiner Stelle würde die Scheusa..., Schoßhündchen...“ Die Magd

schneidet Ihnen barsch das Wort ab: "Es sind die Hunde des Herrschers und sie warten auf seinen Befehl!" Wollen Sie noch mehr wissen (378) oder den Herrscher kennenlernen (135)?

245

Sie erreichen die Stadtmauer, sie ist zehn Schritt hoch, nirgends ist eine Treppe zu sehen. Verärgert kehren Sie um nach 240.

246

Oleana läuft trotz des unreparierten Hühnerstalls puterrot an. Für Ihre Mühe schenkt Sie Ihnen den alten Säbel ihres Mannes (1W+2), dann verabschiedet sie Sie geradezu auffällig schnell! Nachdenklich eilen Sie zur Residenz (139)

247

Doch kurz darauf scheint Ihr letztes Stündchen gekommen. Sie hören Axtschläge von der Scheunenwand, die dem Treiben abgewandt ist. Kurz danach löst sich ein Brett und fällt zu Boden. Entschlossen heben Sie Ihre Waffe, da hören Sie eine Stimme mit thorwalschem Akzent: "Schnell heraus, sonst ist's aus!" Wollen Sie der Aufforderung folgen (28) oder nicht (306)?

248

Die Anwesenden versinken in apathische Stille. "Verlaßt uns sofort und rastet nicht, bis sich Euer Geschick erfüllt hat." spricht Ihre Gastgeberin. Das lassen Sie sich nicht zweimal sagen: Sie packen Ihre Siebensachen und verlassen das Dorf (125).

249

Herausfordernd schauen Sie den Baron an: "Hochgeboren, das war doch bisher nur Rondras Streu, wo ist der Rest der Geschichte?"

Seufzend über Ihre Ausdrucksweise, für die Sie gar nichts können, fährt der Baron fort: "Na gut. Diese Geschichte gelangte an den nostrischen Hof, wo ich Freunde und Verpflichtungen habe. Man hat sich dort in den Kopf gesetzt, Hal zu finden und damit das Kaiserreich zum Dank zu verpflichten. Es geht ihnen um Salza. Sie wollen, daß das Reich Thorwal zwingt, das ehemals nostrische Salza wieder zu räumen. Nicht nur Thorwal wird dies nicht mögen, auch Nostrias Erbfeind Andergast nicht, und wer weiß, wer noch. Ein wenig solltest du auf dich achten."

Das eigentliche Ziel dieser Reise mag Sie erfreuen oder die Zähne knirschen lassen, doch vergessen Sie nicht, wer Sie sind. Schließlich heißt es im Kodex: 'Ein Söldling marschiert wohin es ihm befohlen wird.' Es ist ein fast magischer Zwang. Lassen Sie sich nach 202 ziehen!

250

Sie finden einen Dolch (1W+1), einige Münzen (18 Taler), sowie ein Amulett, das Ihre Körperkraft für eine Aktion um drei Punkte steigert. Für den Eichhafener gilt: TP 3W+3, Gewicht 240, Länge 220, WV 8/2, alles weitere wie Andergaster. Als Einzelstück ist sein Wert Verhandlungssache. Wenn Sie ihn in diesem Abenteuer verkaufen wollen, dann legen sie bitte eine Feilschenprobe mit Ansage ab. Die Ansage addieren Sie zum Grundwert von 33 (Dukaten). Mißlingt die Probe, dann ziehen Sie die Ansage davon ab. Für jeden Gegenstand, den Sie an sich nehmen wollen, legen Sie bitte eine Totenangstprobe ab. Beim Gelingen der ersten Probe bzw wenn Sie haben, was Sie wollen, eilen Sie nach 265!

251

Das Beste haben Sie ihnen noch gar nicht gezeigt, da sind aus den

Anwesenden schon Abwesende geworden! Eigentlich schade, denn die richtige söldnerische Roheit wollten Sie sich ja für den Schluß aufheben. Mißmutig stapfen Sie auf der Suche nach Beute durch das verlassene Haus, zerbrechen hier ein Krüggchen, dort ein Schränkchen, und Ihre Laune wird ständig schlechter. "Verfluchte Orken, verfluchter Answin", denken Sie, "der gute Kaiser Hal muß wieder her, früher waren die Bauern reicher!" Nieder schlagen stecken Sie die magere Ausbeute von vier Talern in Ihre Börse und verlassen danach diesen ungastlichen Ort. Weiter bei 70.

252

In dieser Nacht regenerieren Sie 1W-1 Lebenspunkte. Der nächste Tag verstreicht ereignislos, sieht man von den rüden Späßen einzelner Bandenmitglieder ab. Weiter bei 68.

253

Die Landgräfin, eine - erstaunlicherweise - sympathische Thorwalerin, deren Gesicht von einer Flut recht eigensinniger roter Locken umrahmt wird, reist mit ihrer Kutsche, und Dank der Führsprache Ihrer Standeskollegen erlaubt sie Ihnen, auf dem Kutschbock mitzufahren. Die Reise dauert keine zwei Tage. Es ist eine unbeschwerte Zeit, gefüllt mit Lachen, obwohl das Wetter nach wie vor schauerlich ist und kühler als der Jahreszeit entsprechend. Mit Bedauern verabschieden sich die Söldlinge von Ihnen, als ihr Weg von dem Ihrigen abzweigt. Weiter bei 288.

254

Meile um Meile legt die Kutsche in beruhigendem Schaukeln zurück. Die Landschaft ändert sich nur unmerklich, und Sie verspüren eine leichte Schläfrigkeit. Sie verbannen alle störenden Gedanken. Ihr Kopf wird schwer, Ihr linker Arm wird schwer, der andere Arm wird schwer, Ihre Beinen werden schwer, Sie atmen langsam und gleichmäßig. Tief und gleichmäßig.

Sollten Sie gerade wirklich eingenickt sein, dann schrecken Sie jetzt auf und legen eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn nicht, dann tun Sie's ebenfalls. Gelingt die Probe, dann lesen Sie mit rasendem Herzen 39, falls nicht, dann zählen Sie bitte Schafe (auf dem Weg zum Schlachter) (141)!

255

Was wissen Sie schon, was Orken unterhaltsam finden? Sie haben zwar gehört, was sie mit ihren Gefangenen machen, aber dieses Thema wollen Sie möglichst meiden. Zum Glück fällt Ihnen eine Empfehlung aus den mündlichen Ergänzungen zum Kodex ein, an die Sie sich halten können: Bellende Weibel beißen nicht, jedenfalls solange sie bellen. Sie fragen den Orken: "Wie habt Ihr eigentlich diese elegante Ausdrucksweise erlernt?" - "Schlaues Persönschen, wie?" durchschaut Sie der Ork und gibt Ihnen einen Klapps (2 Schadenspunkte), "es ist eine lange Geschichte, isch war ein Ausgestoßener und 'atte misch anderen Yurach angeschlossen. Im Bornland verdingten wir uns bei einer Blank'auftrau. Zuerst erschien es mir seltsam, daß sie niemandem ge'örte, ja sogar einen eigenen Namen 'atte - Irdana. Aber was wußte isch damals schon von euren Sitten? Es ist mir 'eute nosch genierlich, wie ungebildet isch damals war! Natürlich begehrte isch sie sofort, da sie sehr bezaubernd war - wen wundert's, sie war schließlich eine aranische Schwarzmagierin. Isch verdeutlichte ihr das und so lernte isch ihre Mascht kennen und respektieren. Es schmerzt misch immer nosch. Du unterhältst misch schlecht!" Zornig versetzt Ihnen Trazzubrazzlkai einen Schlag von 1W6-1 SP und geht. Lesen Sie weiter bei 362.

256

Eine Tänzerin springt auf das Podest, eine Flut dunkler Haare quillt unter einer Stoffkappe hervor, ihr Kostüm - rosa und gelb - ist hochgeschlossen. Es ähnelt den maraskanischen Rüstungen, nur daß es aus Stoff besteht. Mit Fingerschellen schlägt sie den Takt - zing-zingzing-zing-zing - die Musik wird nur wenig rhythmischer. Ihr Tanz ist eine Folge von schnellen Schritten, kurzen Sprüngen, Drehungen, knappen Verbeugungen. Eigentlich sieht sie recht unscheinbar aus, aber die aggressive Eleganz ihrer Bewegungen läßt es vergessen. Strahlend stupst Sie Bosjew in die Rippen (352).

257

Das Haus der Madame Tamerlein steht am Seeufer und besteht ganz aus weißem Marmor. Interessanterweise ist die Eingangstüre nicht abgeschlossen. 'Boron frißt Regenwürmer, das ist sehr unvorsichtig', denken Sie und treten lautlos ein wie Phex selbst. Sofort springen zwei Schatten aus dem Dunkel, um eine sowohl zungen- als auch halsbrecherische Kampftechnik namens *Hruru-zat* gegen Sie anzuwenden. Schon nach den ersten drei Attacken, denken Sie geschmeichelt: 'Daß sie sich die Mühe machen, zu zweit gegen mich anzutreten - dabei hätte doch einer durchaus genügt, mir den Garau zu machen.

Kurz darauf treten Sie vor Boron: "Wie war das mit den Regenwürmern?" fragt er. Ja, jetzt geben Sie ihm mal eine Antwort darauf!

258

Schnell unterziehen die Lage einer präzisen Analyse: Der Kaiser wohnt in einem Beklopptenasyl, hat also wohl selbst das Kopfsausen. Aber nicht so sehr, daß er nicht bisweilen Ausgang bekommt. Da drinnen sitzt er zusammen mit seinen Spezis, vermutlich streiten Sie die ganze Zeit - hoffentlich sehen sie nicht alle gleich aus. Was wird Hochgeboren sagen, wenn Sie ihm diesen völlig Verblasenen bringen? Er wird hoffentlich nicht behaupten, Sie seien dran Schuld. Aber wie bringen Sie ihn da heraus? Der Kaiser - Fiedelalrik hin oder her - wird sicher bewacht, und solange die anderen sechs oder sieben Hals dort drin sind, wird er auch nicht mitkommen wollen. Man muß ja auf seinen Thron achten, auch wenn er nur drei Beine hat. Rein müssen Sie, genau (210)!

259

Sie fragen eine Frau vor Ihnen. "In der Stadt," antwortet sie. "Welche Stadt?" wollen Sie es etwas genauer wissen. "Die Stadt!" gibt sie zurück. Sie üben sich mit mahlenden Zähnen ein klein wenig in Geduld und versuchen es dann abermals: "Und wem gehört diese Stadt?" Die Frau blickt erstaunt: "Dem Herrscher! Seid Ihr denn nicht von hier?" Sie schütteln den Kopf. "Ein Eindringling!" schreit sie. Alle drehen sich um, bücken sich, greifen Steine, und das Weitere warten Sie gar nicht erst ab. Während Sie davonrennen, fliegen Steine hinter Ihnen her. Sie benötigen sieben Gewandtheitsproben, um zu entkommen. Jede mißlungene beschert Ihnen 2W6 Schadenspunkte. Lesen Sie anschließend weiter bei 2.

260

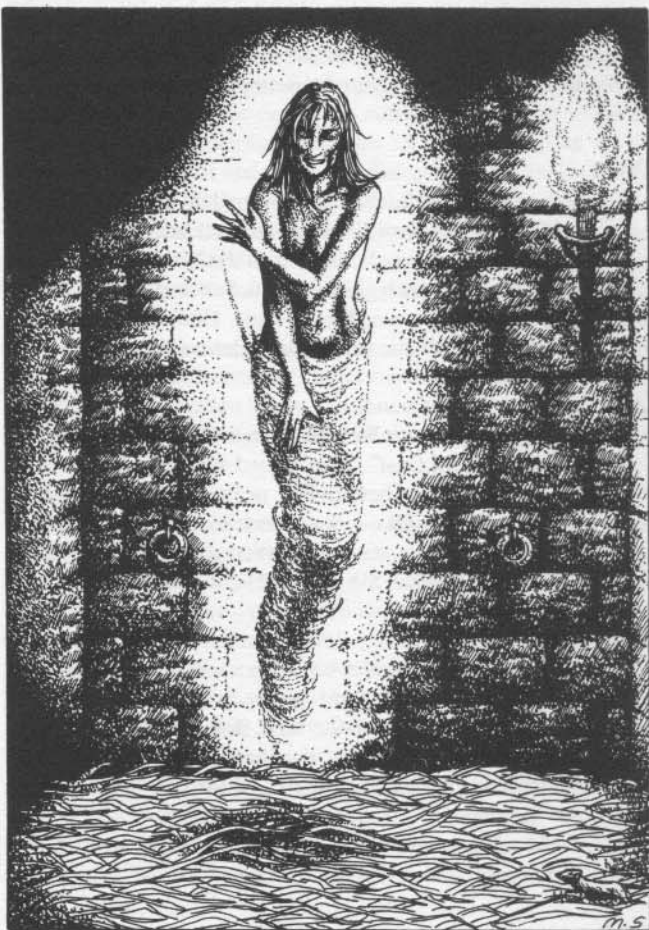
Unentschlossen mustern die Anwesenden Sie, als hätten sie Sie noch nie zuvor gesehen. Ein Knabe drängelt sich mit geröteten Wangen vor. "Das ist für Euch", sagt er leise und überreicht Ihnen einen schön gearbeiteten Schweren Dolch (TP: 1W+2) und ein Paar edler Stulpenhandschuhe (2 Dukaten). "Geht, solange Ihr

noch könnt", flüstert er. Schnell haben Sie gepackt und verlassen das Dorf. Die Einheimischen winken Ihnen hinterher (125).

261

Sie finden sich in einer kleinen, fensterlosen Zelle wieder, der Boden ist ausgelegt mit stinkendem Stroh, einige Funzeln schenken notdürftig Licht. Es gibt noch andere Zellen. In der, die der Ihrigen gegenüber liegt, sehen Sie zwei Gestalten, einen noch jungen Mann und sein fast genaues Ebenbild. Es könnten Zwillinge sein, bis auf das kleine Detail, daß die zweite Person etwas durchscheinend ist und leicht leuchtet. "Diese Fliege", sagt der Mann, "hat sie sechs Beine?" - "Ja", bestätigt sein Gegenstück. "Und sie sind alle schwarz?" fragt der Mann. "Ja", antwortet sein Astralkörper, denn etwas anderes kann es kaum sein. "Auch das mittlere rechts", fragt der Mann weiter, "oder ist es vielleicht etwas heller?"

Der Astralkörper zuckt die Schultern: "Die werden mehr oder



weniger gleich schwarz sein, vielleicht ist es ja etwas heller." - "Aha", fährt der Mann fort, "sie hat also sechs Beine, aber eines ist auffällig heller!" - "Auffällig, würde ich nicht gerade sagen", korrigiert der Durchsichtige. "Aha! Also so, daß man schon sehr genau hinschauen müßte?" geht es weiter. Stundenlang. In der Zelle daneben schwebt eine kichernde Frau, die sich unaufhörlich um die eigene Achse dreht, in einer weiteren liegt ein Wesen, halbverpuppt und kaum noch als Mensch zu erkennen. Sie schließen, daß Sie in einem Kloster der Noioniten sind, in den Verliehen der unheilbar Besessenen, und die armdicken Eisenstäbe Ihrer Zelle lassen nicht erhoffen, daß Sie hier jemals wieder herauskommen werden! Weiter bei 138.

262

Durch leere Prachtstraßen gelangen Sie zu dem Platz mit dem Triumphbogen. Er hat sich verändert, einige Häuser sind nur noch Ruinen, überall brennen kleine Feuer. Um einige dieser Feuer sitzen zerlumpte Gestalten, um andere Söldner. Es wirkt wie das Feldlager eines geschlagenen Heeres. Wollen Sie weitergehen (133), mit gespitzten Ohren durch das Lager streifen (49) oder eine zerlumpte Frau fragen, wo Sie hier sind (259)?

263

Ihre Verwunderung verfliegt, als ein nervenzermürendes Heulen einsetzt, gefolgt von Fauchen und Lauten wie seelenloses Gelächter. Die ersten sechs Kreaturen nähern sich geduckt und zielstrebig, ihr Fell ist lang, gescheckt schwarzweiß bis schwarzgelb, abgesehen von den kräftigen Beine, die fast nackt sind. Lange violette Zungen hängen den mehr als einen Schritt hohen Tieren aus den zahnreichen Mäulern. Sie ähneln Khoramsbestien, müssen aber Bastarde mit Wölfen sein. Planvoll versuchen die Tiere Sie einzukreisen. Wollen Sie gleich hier mit ihnen kämpfen (13) oder den Hang hinaufstürmen, hoffend, in einem Höhleneingang eine günstigere Verteidigungsposition zu finden (152)?

264

Sie treiben das Kalb durch das Tor in den Stall, vorbei am erstarrten Gesinde und dem fremden Schwertkämpfer. Sie binden es an, tätscheln es freundlich, denken an die Waffe des Fremden und ob das Kalb wohl noch gesäugt wird. Schönes Kalb, hübsche Waffe, die Klinge etwa vier Finger breit. Und schwer, gut 250 Unzen! Alrik blökt lieb. Sie stutzen und eilen nach draußen (139)!

265

Sofort nach Erreichen der Residenz eilen Sie zu Hochgeboren. "Wie geht es meinem Gast", fragt er und starrt Sie mit offenem Mund an. Sie geben ihm bereitwillig in Ihrer knappen Söldnersprache Auskunft. Er will es zwar zuerst nicht glauben, aber es gelingt Ihnen leicht, ihn davon zu überzeugen, daß Sie nicht spaßen. Und dann können Sie bei (292) etwas erleben!

266

"Ruhig Blut, keine Panik, alles ist völlig normal", sagen Sie sich unentwegt vor und gehen gemessenen Schrittes durch diesen Hexenkessel, dann besinnen Sie sich flott eines anderen und rennen los, jeden wegschubsend, der Ihnen in die Quere kommt. Aber weit kommen Sie nicht. Schnell sind Sie umringt und sehen die ersten Messer.

"Rostig und schlecht gepflegt." schnauben Sie verächtlich und söldnerisch professionell (321).

267

So vergeht Stunde um Stunde und während einer Gesprächspause schauen Sie hinaus auf die vorbeiziehende Landschaft, die sich merklich verändert hat. Ihre Nachbarin zieht aus ihrer Tasche ein kleines Döschen, klappt es auf und pudert sich die Nase. Legen Sie bitte eine Probe+5 auf Sinnenschärfe ab, vielleicht fällt Ihnen ja etwas auf (39), vielleicht auch nicht (141).

268

Forsch greifen Sie in die Öffnung und ziehen ein stoffumwickeltes Bündel heraus. Brokat, zwar brüchig, aber Brokat. Erwartungsvoll wickeln Sie es aus und werden nicht enttäuscht, denn Sie finden ein Büchlein, dessen Einband mit Amethysten, Acha-

ten und Granaten verziert ist. Vorsichtig blättern Sie in den knisternden Seiten und überfliegen die kleine, steile Schrift. Es sind die Aufzeichnungen eines Gelehrten. Sie lesen: *Dies habe ich gelernt: Los durchstreifte die ungeformte Unendlichkeit und traf die Erdriesin Sumu, die aus Sich selbst entstanden war. Zorn überkam Ihn, da niemand neben Ihm sein sollte, also erschlug Er Sie in hartem Kampf, manche Wunde hinnehmend. So Ihr Leib da lag, troff Blut und Schweiß von Seiner Stirn und netzte Ihre Leich. Daraus entstanden zwölf Götter und zwanzig Riesen. So Ihr Leib da lag, überkam Ihn Trauer und Wahn ob Seiner That. So Ihr Leib da lag, entquollen Tränen Seinen Augen und netzten Ihre Leich. Daraus entstand, was krecht und fleucht. Erkennt habe ich: So Los über Sumu gebeugt war, troffen nicht nur Blut, Schweiß und Tränen von Ihm, sondern auch Schuppen fielen aus Seinem Haar und da sie die Seinen, verwandelten sie sich beim Fall zu Federn. Gewißlich ist mir nicht, wohin sie gefallen sind, gewißlich ist mir eins: Es ist ein Mysterium und Trug in dieser Geschichte und ich will hier harren, bis ich es ergründet.'*

Wollen Sie das Buch schließen (233) oder weiterlesen (224)?

269

Mit Bedauern gehen Sie zum Hafen, denn leider haben Sie keine Zeit für einen längeren Aufenthalt in der Lichterstadt am Perlenmeer. Sie marschieren durch die weitläufigen Hafenanlagen zur Hafenmeisterei und erfahren den Preis für eine Passage nach Festum: 15 Dukaten.

Wenn Sie vor ihrer Abreise noch etwas kaufen oder verkaufen wollen, dann dürfen Sie zurück in die Stadt zurückkehren (16), haben Sie weder 15 Dukaten noch etwas zu verkaufen, dann versuchen Sie es bei 113. Sollten Sie das Geld besitzen, dann können Sie gleich an Bord gehen (122).

270

Zwei rot-weiß-uniformierte Gardisten erklären Ihnen den Weg zur Rennbahn. Obwohl ihnen die Haare naß am Schädel kleben, sind sie auf eine etwas spröde Art freundlich. Sie folgen dem angegebenen Weg, vorbei an braunwäbigen Pfützen und zahlreichen Seemannslokalen.

Schlagartig wechselt der Baustil, als Sie die Gegend südlich der Rennbahn erreichen. Die Häuser sind nicht mehr schmal und spitzgieblig, sondern rund und turmartig. Auch der Menschen-schlag verändert sich, wird südländischer, wenn auch etwas bleich und verwaschen wirkend. Jetzt, nach Ende des Regens, füllen sich die Gassen. Es ist ein Bild aus Geschäftigkeit und Apathie, denn manch einer wirkt hier, so weit im Norden, entwurzelt und verloren. Es sind Flüchtlinge, und Sie sind in Neu-Jergan, dem maraskanischen Viertel von Festum. Einige trübsinnige Gestalten an einer Straßenecke weisen Sie zum Haus des Kessel-flickers (164).

271

Man wundert sich zwar etwas, teilt Ihnen aber nach einiger Wartezeit gern den Geburtstag Hals und seiner früh verstorbenen Zwillingsschwester Selinde mit: 23. Boron, 17 Bardo und Cella. (Falls Sie dieses Datum verwirrt, dürfen Sie sich auch 29 vor Hal merken, wenn es Sie nicht noch mehr verwirrt, daß Hal 29 Jahre vor sich selbst geboren worden sein könnte.

Seien Sie bloß froh, daß sein Vater Reto hieß und nicht ebenfalls Hal, sonst wäre Hal Hal II und 10 vor Hal I geboren. Erschütternd, nicht? Aber malen wir uns nun aus, Bardo wäre Hal I gewesen, Reto Hal II und Hal Hal III. Halali! Das lassen wir lieber.) Weiter bei 165.

272

Für eine einfache Söldlingsperson ist dieses Buch verwirrend und vielleicht wissen Sie nicht, was Sie damit anfangen sollen: verbrennen, dalassen, behalten? Sicher könnte man dafür einen guten Preis erzielen, wohl um die 100 Dukaten, schon wegen des kostbaren Einbands. Was tun? Wenn Sie sich entschieden haben, dann gehen Sie zum Höhleneingang (332). Wenn Sie sich nicht entscheiden können, dann dürfen Sie eine Talentprobe 'Götter und Kulte' ablegen, deren Gelingen Sie nach 121 führt. Aber Sie müssen nicht.

273

Im Licht von Feuern und Fackeln erkennen Sie, daß das halbe Dorf auf den Beinen ist. Einige springen wie wild durch die Gegend oder tanzen, andere stehen stur da und starren vor sich hin, wieder andere lachen, kreischen und weinen. Inmitten dieses Sturms wirbelnder Geschäftigkeit steht ein kleiner Junge, der mit hoher Stimme singt:

*"Wenn das Madamal am Rand des Nachens steht
und Horas sich zu Kor gesellt,
wird Los das Schicksal fürderhin bestimmen
und nichts wird bleiben wie es war!"*

Das Lied geht über in den Refrain, zwei oder drei andere stimmen mit ein, aber da hören Sie schon nicht mehr zu. Es liegt nicht am Gesang, es liegt an den Augen derer dort draußen. Es ist keine Vernunft in ihnen. "Die Pilze!" schießt es Ihnen durch den Kopf. Wollen Sie sich hinlegen und Boron einen guten Gott sein lassen (222), die Tür verrammeln (110) oder sich absentieren (325)?

274

Sie wissen nicht, was Sie dagegen setzen sollen, aber Ihr Gegenüber weiß es genau. Gebannt beobachten Sie, wie sich eine seiner Hände nähert. Seine Fingernägel sehen aus, als wären sie mit einem Rasiermesser der Länge nach aufgeschlitzt und dann teilweise aus dem Nagelbett herausgedreht worden. Ein Finger berührt Sie. So muß es sich anfühlen, wenn die Fliege von der Spinne aussaugt wird. Nein, nicht ganz, denn Sie empfinden gleichzeitig eine perverse Freude dabei. Vor Ihnen klimpert ein Dukaten. Senken Sie Ihre niedrigste gute Eigenschaft permanent um einen Punkt und lesen Sie dann 331.

275

Es ist nicht nur voll, sondern auch laut in der 'Maraske'. An einer Wand steht ein Podest, auf dessen Rand zwei Marandolinenspieler Platz nehmen. Das eintönige Sirren ihrer zweisaitigen Instrumente ist kaum zu hören. Wollen Sie dort stehen bleiben, wo sie gerade sind (256), sich zu einigen wild gestikulierenden Einheimischen (382) setzen oder zu dem Herrn mit dem ausgefransten Bart (217), der eben einen Teller Weindotzen serviert bekommt?

276

Die Villa Stoorrebrandt ist ein auffällig großes Gebäude an der Seeuferstraße, Festums feinsten Adresse, und umgeben von einem Park. Bescheidenheit kann man dem Hausherrn nicht vorwerfen, denn es gibt kein vergleichbares Bauwerk an der ganzen Promenade. Der Ausblick auf das Perlenmeer muß bei klarem Wetter beeindruckend sein. Dieses Haus besäßen Sie gerne, denn wenn Sie es verkauften, hätten Sie ausgesorgt. Sie sondieren die Umgebung.

Ganz leicht ist es zwar nicht, hier einzudringen, aber endlich finden Sie eine Möglichkeit, die sie in der Nacht ausprobieren (320).

277

Borbarad bedeckt Sie mit Flüchen von derartiger Götterlästerlichkeit, daß es nach Ihrem Ermessen nur eine Frage von Augenblicken sein kann, bis alle aventurischen Gottheiten zornvereint hier erscheinen. Schnell suchen Sie das Weite (353).

278

Nach dem Abendmahl beschließen Sie, im Klosterhof noch etwas Luft zu schöpfen. Der Weg zum Hof führt Sie durch lange, hochdeckige Flure, in denen Ihre Schritte hallen, vorbei an schweren Türen mit kleinen, vergitterten Luken hinter denen monotones Gebrabbel, gequältes Stöhnen oder grelles Lachen zu hören ist. Arme gequälte Seelen, aber wirklich alle? Hörte man nicht schon von Angehörigen hoher und reicher Häuser, die eine neidische Verwandtschaft unter zweifelhaften Vorwänden in solchen Asylen verschwinden ließ? Eine nicht minder verschwiegene Form der Erbfolgeregelung als etwa eine vergessene Kellerzelle in einer abgelegenen Burg. Allemal verschwiegener als ein rascher Dolchstich, ein bitterer Trank - oder ein Jagdunfall. Fröstelnd treten Sie auf den Klosterhof hinaus. Es ist ein kleiner Garten, umgeben von einem Säulengang, in der Mitte ein Becken. Dort sitzt die Magd, die das Essen auftrug, und träumt vor sich hin. Aus den Augenwinkeln nehmen Sie eine Bewegung wahr. Sie wenden den Kopf und sehen den Kaiser. Er steht am Ende des Ganges, an eine Säule gelehnt, und beobachtet das Mädchen. Schnell laufen Sie zu ihm und vollführen holprig eine Verbeugung. Ihre Hand folgt dabei der Linie eines unsichtbaren Halbkreises, streift des Kaisers Gewand, geht mitten durch ihn hindurch!

Verdutzt starren Sie Hal an, und in diesem Augenblick wird Ihnen klar, was Bosjews Bekannte Thesja sah - bloß eine Illusion. Ein unbezähmbares Lachen bricht aus Ihnen heraus, es klingt ziemlich irre. Das Mädchen erschrickt. Weiter bei 377.

279

An einigen wortlos nickenden Einheimischen vorbei, drängen Sie sich ins Innere des 'Yaquirhengstes' zu Ihrem Stamplatz. "Einen Schoppen Roten und was die Küche hergibt!" rufen Sie der Wirtin zu, die kurz darauf mit einer besonders großen Portion des Tagesgerichts zurückkommt. Energisch zerteilen Sie die gefüllten Küken, da setzt sich der Brachbauer an Ihren Tisch: "Wenn's beliebt, es ist soweit, Alrike hat geworfen!" Sie husteln irritiert und schauen ihn unverständlich an. "Ja du weißt doch, das Weinfest in Schlehen", zwinkert er verschwörerisch, "drei Dukaten hast du mir für ihr Kalb geboten!"

"Und was wollte ich damit?" fragen Sie zaghaft.

"Seßhaft werden?" rät der Brachbauer, und Sie können ihm darauf zwei Antworten geben: "Geh zu Difar!" (93) oder "Gehen wir zu Alrike!" (197)

280

Die Tür zum Arbeitszimmers des Barons steht offen, er selbst ist nicht da. Auf seinem Schreibtisch, der wie immer unordentlich ist - Hochgeborene scheinen heute hier gespeist zu haben, davon zeugen Honigtropfen, Reste von Süßem Bausch und ein tintegetränktes halbes Cresso - liegen drei Bücher. Das oberste ist der 'Hülfreyche Rathgeber', den Sie so lieb gewonnen haben, daß Sie seinem Verfasser dutzendmal die ewige Verdammnis gewünscht haben oder ersatzweise ein Jahr verschärftes Betseminar in Praiosdank. Das nächste nennt sich 'Der kaiserlichen Kniefall', hm, vermutlich etwas über Verbeugungen, Knickse und sonstigen Gedödel. Das dritte klingt schon spannender: 'Die Güldene

Kette'! Darunter entdecken Sie noch einen fleckigen und zerknitterten Brief mit erbrochenem Siegel. Wollen Sie brav auf Ihren Dienstherrn warten (76), die 'Guldene Kette' studieren (171) oder interessiert Sie die Korrespondenz Ihres Arbeitgebers (4)?

281

Als Sie wieder zu sich kommen, ruht Ihr Kopf in der Armbeuge Kvalors. Sanft tätschelt er Ihre Wange: "Ich konnt ja nicht wissen, daß du nichts verträgst", murmelt er zaghaft. "Aber warum?" wollen Sie wissen. "Weiß nicht", gesteht er leise, "hat das Tantchen nicht gesagt."

"Du bist einfach ein grober Klotz", tadelt ihn Oleana, "du Dussel hättest dir denken können, daß so ein Pultsteher nichts abkann." - "Kvalor ganz gemein", quäkt Khorimchen, das Böttcherskind, und schließt sich damit dem Tribunal an.

Die Szene wird allmählich peinlich für den Müllersburschen, aber nicht nur für diesen, Herr oder Frau Söldner! Überprüfen Sie Ihr Charisma! Wenn die Probe mißlingt, dann sinkt Ihr Wert für die nächsten 30 Abschnitte um 1. Begeben Sie sich gebeutelt zur Residenz (139)!

282

"Kämpft damit", sagt Hal mit weicher Stimme und übereicht Ihnen die beste Waffe, die Sie führen können, die Klinge leuchtet blausilbern. Diese Waffe hat 2W20 TP. Wenn der Kampf zu Ende ist, dann lesen Sie 2.

Die Werte Ihres Gegners

MU 15; LE 50; AT/PA 12/10; TP 3W+4; RS 2;

283

Aber dieser Ort hat noch ein anderes Gesicht, wie Sie nur zu bald merken. Weiter bei 357.

284

Dort oben finden Sie die Skulptur eines geöffneten Buches, geschnitzt aus einem riesigen Bernstein. Es muß ein Vermögen wert sein. In die Seiten des Buches sind Buchstaben geritzt, versehen mit feinen Schnörkeln, aber zu völlig sinnlosen Wörtern zusammengefaßt.

Es wirkt, als habe jemand die Arbeit eines Schreibers kopiert, ohne sie zu verstehen. Wollen Sie ein Stück des Bernsteins abschlagen (48) oder den Abstieg antreten (291)?

285

"Ich denke, es wird regnen", antwortet sie nach kurzem Nachdenken, "warum?" Wollen Sie noch etwas spannendes erfahren (378) oder den Herrscher kennenlernen (135)?

286

Sie gehen vorbei an efeuüberwucherten Häusern mit Zwiebeltürmchen, die von niedrigen Mauern umgeben sind. Reihen von Vögeln sitzen auf ihnen, die Köpfe im Gefieder, gurren leise, wenn Sie an ihnen vorbeigehen oder flattern angstvoll auf, wenn eine der zahlreichen Katzen sich ihnen nähert. Wollen Sie eher nördlich (291), östlich (384), südlich (355) oder westlich (375) weiter?

287

Ochsenherden sind Kriegerwaffen, man führt sie in der Hand und nicht an der Leine. Insofern haben Sie keinen Verstoß gegen den Kodex begangen, aber es ist Ihnen doch klar, daß sie sich auf einer bedenklichen Gratwanderung zwischen rondrianischer Tatkraft

und rustikaler Schaffenskraft befinden? Bevor Sie den Weg nach 264 einschlagen, sollten Sie daher eine Charismaprobe ablegen. Wenn Sie mißlingt, dann senken Sie Ihren Wert bis zum nächsten gewonnenen Kampf um 1.

288

Allein setzen Sie ihre Reise am Darpat entlang fort. Abermals rücken die Berge näher, zur Rechten der Raschtulswall, zur Linken die Trollzacken.

Meist reisen Sie auf der Reichsstraße, gelegentlich weichen Sie auch von ihr ab, um durch die nahegelegenen Dörfer zu ziehen. In den letzten Tagen des Phexmondes geraten Sie unerwartet in ein frühjährliches Schneegestöber, und schutzsuchend vor dem Unbill der Witterung wählen Sie ihren Weg durch ein lichtetes Waldstück, dicht genug, Firuns letzten Gruß ein wenig abzuhalten. Als Sie den Wald wieder verlassen, bricht die Wolkendecke auf und Praios demonstriert verschwenderisch seine Macht.

Sie haben kein Auge dafür, denn Sie blicken auf einen glühenden Hang aus Kupfer und Gold! Seien Sie gespannt auf 22!

289

An einigen laut schwatzenden Gästen vorbei, drängen Sie sich ins Innere der 'Brüderlichen Einkehr' zu Ihrem Stammtisch. Dexter, der Wirt, bringt sofort einen Teller mit Brig-Loer Trippen. Kurz darauf betritt die feiste Köhlerin Laila die Taverne und setzt sich an den Nachbartisch zu Goswin, dem Knecht des Brachbauern. "Der Herr Boron hatte endlich ein Einsehen", strahlt sie zufrieden, "er ist hin!"

"Wer?" meint Goswin.

"Der Mann meiner Schwester, der alte Geizkragen", antwortet Laila munter, "endlich ist sie ihn los!"

"Einige kommen wieder!" wirft Dexter ein, was für seine Verhältnisse ein wahrer Redeschwall ist. Er spricht fast nie, die erste Zeit hielten Sie ihn sogar für stumm, doch eines Abends hörten Sie ihn fluchen und revidierten Ihre Meinung. Man sagt, daß er mit den kaiserlichen Soldaten auf Maraskan war und dort den Glauben an die Göttlichen Zwillinge Rur und Gror angenommen hat. "Einige werden wiedergeboren", bekräftigt Dexter, "wie es der Vierfingrigen Tsä beliebt!"

"Gewiß doch, Dexter, gewiß", wiegelt die Köhlerin ab, "maraskanischer Aberglaube, wo käme man da hin?" flüstert sie.

Ja, wo käme man da hin, pflichten Sie im Gedanken bei und es fröstelt Sie etwas.

Die Tür öffnet sich und eine der Gauklerinnen kommt zielstrebig an Ihren Tisch. "Soll ich Euch aus der Hand lesen?" fragt sie mit spröder Stimme und lächelt Sie neckisch aus blaßgrünen Augen an, "es kostet Euch nur einen Taler!"

Sind Ihnen Roanas Künste einen Taler wert (297) oder wollen Sie ihn sparen und zur Residenz zurückkehren (139)? Aber vergessen Sie nicht, Ihre Zeche zu bezahlen (3 Heller)!

290

Lässig und bedacht schlendern Sie zum Herrn oder der Dame Ihrer Wahl. Sie haben die Person Ihrer Gunst noch nicht erreicht, da wird sie schon anderweitig in Beschlag genommen. Für einen Augenblick ähnelt Ihre Miene der von König Arion nach der Übergabe Tiefhusens an die Orks. "Setz dich her, Spund, sauf einen mit!" ruft vom Nachbartisch eine grauhaarige Frau mit grün-gelb-gestreiften Hosen und ebensolchem Wams. Aus Ihren weit auseinander liegenden Augen blitzt es schalkhaft. Wollen Sie der Aufforderung folgen (5) oder Ihr Glück anderweitig suchen (172)?

291

Sie befinden sich mitsamt Ihrer gesamten Ausrüstung in dem kleinen Lustgarten irgendwo in der Stadt. Im schwachen Schein des Madamals sehen Sie in den umgebenden Häuserfronten vier Durchlässe, durch die Sie den Garten verlassen könnten, der Übersichtlichkeit wegen sollen sie im Norden (69), Osten (262), Süden (286) und Westen (53) liegen, obwohl Sie wegen des bewölkten Himmels keine Himmelsrichtungen ausmachen können. In der Mitte des Parks steht eine sechs Schritt hohe Säule, deren Spitze das schwache Licht auffällig reflektiert. Wenn Sie den Park nicht sofort verlassen wollen, dann können Sie hier pausieren (370) oder die Säule erklimmen (26).

292

Der Baron tobt, und Sie hören eine Flut komplizierter Schimpfwörter (wenn Ihr Etikettewert höher als 10 ist, wissen Sie, welche gemeint sind). Als er mit diesen durch ist, wechselt er ins Isdira ('Bharadha! A'sao phala!'), dann ins Rogolan ('Engra nagura!') und findet endlich beim Puka-Puka Trost ('Tumba-dompfba!'). "Bengel hatte der Graf geschrieben!" ruft er ein ums andere Mal, "Bengel! Und ich merke nichts! Es hat ungeahnte Wellen geschlagen, aber vielleicht ist ja doch etwas dran?" Er wendet sich zu Ihnen: "Du wolltest doch mein Söldling werden? Ich brauche jetzt jemanden, und wenn du willst..." Wenn Sie das Angebot annehmen wollen, dann lassen Sie Ihre Wunden verpflegen und lesen putzmunter weiter bei 303, wenn Ihnen das zu putzig ist, dann bleibt Ihnen Ihr finaler Abgang bei 37!

293

Laut brüllen Sie den Namen des Kesselflickers und ohne es zu wissen, verändern Sie damit in hundert Schritt Umkreis massiv den Lebensweg einiger Ihrer Mitmenschen, denn der Name Bosjew ist recht häufig im Bornland. Glück bringt es der Krämerin Jadvice aus Krempelow, der ein Bosjew wegen Ihres Geschreis nun nicht die Börse stiehlt, Pech dem Tanzlehrer Bosjew Wulweshjoden, der sich beim Sprung aus dem ersten Stock des Hauses, wo die niedliche Nedimajida ihr Zimmer hat, das Bein bricht. Er wird an diesem Abend einiges erklären müssen. Doch so ist der Lauf der Welt. Ihr Bosjew hört Sie allerdings auch und zerrt Sie aus dem Haus (329).

294

Sie sind bei Bosjew, der Sie eingeladen hat, bei ihm zu nächtigen. Falls Sie heute Al'Remarques 'Huldigung an meine Freunde' (167), ben Sindarmans 'Vom kaiserlichen Kniefall' (354) oder die 'Weissagungen des Milkalla Al'Nuzradaman' (44) erworben haben, dann vertiefen Sie sich in ihre Bettlektüre, falls nicht - oder wenn Ihnen die Augen schwer werden - schlummern Sie sanften Gewissens bis morgen früh und verabschieden sich dann von ihm (78).

295

Lange stehen Sie vor dieser Zelle und schütteln sich vor Lachen. "Jetzt der", sagt Borbarad, "Praios und Ingerimm treffen sich beim Barbier. Sagt Praios..." Borbarad kennt wirklich üble Witze, leider werden Sie nie einen davon weitererzählen können, denn selbst die Geweihten des Namenlosen würden Sie auf der Stelle dafür verbrennen! Glucksend gehen Sie nach 353.

296

"Ihr dürft keinen Spott mit uns treiben", sagt die Schwester, "der Herr Boron hat uns viele seltsame Geschehnisse erfahren lassen und

wenn ich Euch die Geschichte unserer anderen Zöglinge erzählte, so kämen Sie Euch nicht weniger erstaunlich vor. Unsere Helasin ist ein armes Wesen, siebzehn Jahre ist es her, daß Sie mit ihrem Bruder in einem Dorf einige Tagesreisen entfernt geboren wurde. Es war Sommer, aber der Schnee fiel in dicken Flocken. Man sah es als böses Omen und vertrieb die Familie. Neun Jahre später wurden ihre Eltern von marodierenden Söldnern erschlagen, und ein Onkel nahm die Kinder auf, wenig später starb ihr Bruder an der Keuche. Es war zu viel Leid für dieses Geschöpf, und ihre Sinne verließen sie. Sie tat weiter so, als lebte der Bruder noch und sprach zu ihm. Ihr Onkel brachte sie uns noch im selben Jahr. Am Tag, als sie hierher kam, verlor sie ihre Stimme und seither hat sie kein Wort mehr gesprochen. Meistens sitzt sie jetzt in der Bibliothek und träumt vor sich hin. Preiset also die Götter, daß es Euch besser erging." Überaus lustig finden Sie die Geschichte zwar auch nicht, aber wenn's ums Preisen ginge, denken Sie wenig beeindruckt, müßten die Hochgeborenen und Durchlauchten vor den Tempeln Schlange stehen. Apropos Hochgeborenen, weiter bei 340.

297

Roana nimmt Ihre rechte Hand und folgt den Linien mit dem spitzen Nagel ihres linken kleinen Fingers. Ihre Hand kribbelt, als Sie mit sanften Worten berichtet, was Sie darauf liest. Einiges ist Ihnen vertraut, anderes erstaunt Sie. "Aber Ihr wollt wissen, was Euch bevorsteht?" sagt sie schließlich. Würfeln Sie mit dem W6! Bei 1-2 lesen Sie 369, bei 3-4 27 und bei 5-6 379!

298

Etwas später lesen Sie: 'So wird es gelehrt: Los erschlug Sumu und schuf hernach die sieben Sphären. Dies folgere ich: Also hat Er auch die Sphäre geschaffen, wo die Daimonen hausen. Also ist Er der Schöpfer der Daimonen. Dies glaube ich nicht, vielmehr: Los durchstreifte die Unendlichkeit, aber sie war nicht leer.' Zur Fortsetzung der Lektüre (23) legen Sie bitte eine Aberglaubenprobe-3 ab, die nicht gelingen darf. Wenn Sie sich anderweitig beschäftigen wollen (oder müssen), dann studieren Sie (272).

299

Immer kleiner werden die Häuser, sie scheinen willkürlich ins Gelände gesetzt, ohne sich an den Verlauf einer Straße zu halten. Nachdem Sie sich ausgiebig gewundert haben, wie jemand in derartig kleinen Häusern hausen kann, und schon fast entschieden haben, daß es wohl ein Zwergendorf sein muß, stolpern Sie über eine Steintafel. Vorsichtshalber treten Sie nicht fluchend dagegen, wie Sie es vielleicht gerne täten, sondern schauen sie an. So erkennen Sie, daß Sie auf einem Boronsanger stehen. Wollen Sie weiter in grob nördlicher (403), östlicher (358), südlicher (366) oder westlicher (375) Richtung gehen?

300

Vier Gaukler stehen mürrischen Blicks zusammen, die fünfte bettelt bei den Einheimischen.

Sie treten zu den mürrischen Vier: "Was zeigt ihr denn, Gauklervolks?"

Hochmütig schaut der Kleinste zu Ihnen auf: "Ich bin Quin, der Mächtige Quin, der beste Barendompteur weit und breit!" Anscheinend will er Ihnen einen aufbinden, denn Sie sehen nirgends einen Bären. Quin spricht achselzuckend weiter: "Momentan bin ich Messerwerfer, das ist meine Assistentin!" und zeigt auf seine Nachbarin Hildelind, deren Augen riesengroß werden: "Ich dachte du jonglierst heute?" fiept Sie mehr, als daß sie spricht. "Haben

wir Teller?" hält er ihr entgegen und fährt mit seiner Vorstellung fort: "Emer, unsere Kunstreiterin."

"Erzählt mir keinen vom Pferd!" grinsen Sie, da Sie auch ein solches nicht sehen. "Ich schlucke heute Feuer", erklärt sie, wirft Ihnen einen freundlichen Blick aus ihren brauen- und wimpernlosen Augen zu, und deutet mit bandagierter Hand auf den nächsten: "Answin, unser starker Mann!"

"Ob der Wirt uns ein Faß leiht, das ich stemmen könnte?" fragt jener, "Aber kein so schweres, es ist schlecht für den Rücken, ich arbeite sonst mit Tauben."

"Und wann geht's los?" erkundigen Sie sich.

"Sobald genug Publikum da ist, es muß sich ja lohnen", meint Quin.

Sie können den Gauklern einen Taler in die Hand drücken, damit sie etwas früher mit ihrer Vorstellung beginnen (57), die ganze Truppe für zwei Taler zum Essen in die 'Brüderliche Eintracht' einladen (155) oder etwas anderes unternehmen (45).

301

Zuerst werden die anderen Fahrgäste ausgeraubt und verjagt. Anschließend nimmt man Ihnen Waffen, Rüstung und Barschaft ab, soweit man sie findet, denn vermutlich tragen Sie nicht alles in Ihrer Börse, sondern einen Teil davon sehr raffiniert versteckt. Es ist doch so, nicht? (Würfeln Sie mit dem W6: Bei 1 behalten Sie die Hälfte, bei 2-4 ein Drittel und bei 5-6 ein Viertel Ihres Vermögens.) Aber es kommt noch schlimmer: "Ihr seid mir ja ein possierliches Persönschen," spricht der Anführer, "wir werden sischerlich nosch viel Spaß miteinander 'aben, wie? Fesseln!" Zusammen mit den Pferden bringt man Sie in das Räuberlager (205).

302

Schweigsam trotten Sie durch die Nacht nach Hause. Es gab schon bessere Feste. Haraderyn scheint ebenfalls in Gedanken versunken, plötzlich bleibt er stehen, als habe er einen Entschluß gefaßt: "Du wolltest doch wissen, was EICH bedeutet? Es steht für Eichhafen, und das da ist ein Eichhafener, unsere neue Geheimwaffe, benannt nach der Stadt im glorreichen Andergast, meiner Heimat. Du warst eben zu neugierig, Schätzchen." - "Aber Haraderyn!" rufen Sie fassungslos. "Bei Rahjas Äpfeln", lächelt Ihr Schützling kalt und sehr nüchtern, "mein Name ist Donft, Dandislaus Donft, Hauptmann Seiner Andergastischen Majestät Subversiver Dienste! Und jetzt fahr zu Boron!" Ob es dahin geht, verrät Ihnen 90.

303

Der Baron sitzt in einem Sessel, die Finger seiner linken Hand spielen mit einem Dukaten. Er beginnt: "Ich werde dich auf eine Reise schicken. Du sollst jemanden suchen." - "Wen?" fragen Sie, und der Baron wirft Ihnen die Münze zu: "Ihn!"

Sie betrachten das Abbild auf dem glänzenden Goldstück. Es zeigt einen Kopf mit Krone. Es ist ein kantiges Gesicht ohne irgendwelche Rundungen. Schläfen und Wangen bilden eine gerade Linie, dann exakt rechtwinkling dazu ein Schnitt - das Kinn. Nicht einmal die Krone hat Zacken, alles ist ein vollkommenes Rechteck! Es sieht unheimlich aus, wenig menschlich - ein Wesen mit einem Klotz auf den Schultern! Und die Augen, die Augen, kleine bohrende Löcher! Ach so. Jetzt fällt Ihnen auf, daß offensichtlich jemand mit einem Messer oder ähnlichem im weichen Gold herumgeschnitten hat. Daher diese geraden Linien! Sie lesen: "Wendolyn von Ander..."

"Oh", meint der Baron, "wie komme ich denn dazu?" Er nimmt

Ihnen die andergastische Münze ab und gibt Ihnen eine andere. Ein Blick reicht: "Das ist Kaiser Hal. Ist er denn nicht tot?" - "Das ist die Frage" sagt der Baron und bittet Sie nach 61.

Sollte Ihnen Kaiser Hal unbekannt sein, dann machen Sie einen Ausflug nach 150!

304

Sie stoßen den Nächststehenden in die Rippen und sagen: "Was ist hier los?" Er dreht sich um, es ist Hal. Dunkle Ringe sind unter seinen Augen, Bartstoppeln sprießen auf seinen eingefallenen Wangen. Quietschend öffnet sich die Bronzetür des Gebäudes und eine vier Schritt große, affenartige Gestalt tritt heraus: eine riesige Sumpfranze. In der einen Hand hält sie einen Stuhl, in der andern eine Keule. "Er hat meinen Thron gestohlen." erklärt der Kaiser. Wollen Sie unbeteiligt die Achseln zucken (25) oder tapfer antworten: "Wenn's weiter nichts ist, Durchlaucht, dem kann abgeholfen werden." (2)?

305

Wenig später nimmt Sie ein Bauer auf seinem Wagen mit. Er erzählt Ihnen die Sorgen seines Standes und wie doch alles anders war, als der gute Kaiser Hal noch herrschte. "Ja, das waren harte Zeiten, bei Peraines Stelzfüßen nochmal", stimmen Sie zu, "und die Bauern wurden immer fetter und frecher." Ob er Sie wegen differierender Ansichten oder ihres Wortschatzes kurz darauf von seinem Wagen weist, können Sie schwer entscheiden. Weiter bei 98.

306

Sie reimen sich zusammen, daß es eine List sein muß, um Sie in die Nacht hinauszulocken. Wachsam beobachten Sie diese Breche in Ihrer Verteidigungslinie. Fast überhören Sie dabei das Scharren einer verborgenen Tür, durch die mehrere Einheimische mit unartikulierten Schreien und häßlich spitzen Messern eindringen (321)!

307

Ein Liedchen trällernd marschieren Sie weiter. Einen Tag später treffen Sie die Kutsche erneut. Sie liegt umgestürzt im Straßen-graben, keine Menschenseele ist zu sehen, aber ein Blick auf zertrampelte Büsche am Straßenrand läßt Sie vermuten, daß sie überfallen wurde.

Sie hören Reiter aus Ihrer Richtung näherkommen. Wollen Sie winken (380), sich schnell hinter einem Busch verstecken (405) oder zu einem nahegelegenen Wäldchen eilen (344)?

308

Nach sechs Tagen erreicht die 'Seespringer' ihren Heimathafen. Bei besserer Witterung könnten Sie dem Mastenmeer der Koggen, Holken, Karavellen und Karracken vielleicht etwas abgewinnen, doch es gießt in Strömen und so hasten Sie in gebückter Haltung zu den nächstgelegenen Backsteinhäusern, deren vorstehende Dächer wenigstens etwas Schutz vor dem Regen gewähren. Wollen Sie gleich weiter (270) oder das Ende des Regens abwarten (318)?

309

Es ist recht voll in der 'Maraske'. Zielstrebig steuert Bosjew den Tresen an, der so dicht von Gästen umlagert ist, daß man den Wirt nicht ausmachen kann. Der Kesselflicker boxt sich eine Gasse. "Nedimajida da?" hören Sie ihn laut fragen, aber verstehen keine Antwort. "Tät's ihr denn passen?" geht der halbe Dialog weiter,

“Ja nicht lange! Oder tatest du wissen, wer damals erzählt hat, er habe den Kaiser gesehen? Nein, mir tät’s egal, aber... Wie tatest du nochmal heißen?” fragt er jetzt Sie und etliche an der Theke drehen sich um. Manche blicken neugierig, einige fast feindselig, einer rümpft gar die Nase. “Dieser Mann war ein Tyrann, bruderlos und schlecht von Anfang an”, gibt er seine Meinung kund. “Du tatest hier auf mich warten”, weist Sie Bosjew an und verschwindet durch eine der beiden Hintertüren. Ein leise Stimme dringt an Ihr Ohr: “Nicht umdrehen. Wenn du drei Dukaten hast, dann komm in den Hinterhof.” Sie drehen sich um, sehen aber niemanden. Haben Sie drei Dukaten über (106) oder nicht (275)?

310

Fünf Wochen später erreichen Sie Methumis und löschen Ihren Durst im ‘Schiffers Wind’ (351).

311

Eine verfluchte Schinderei, nennen Sie es, wie man mit der Magd umgehe, schließlich könne sie jeden Augenblick niederkommen. “Warum sollte sie?” antwortet der Obere, “Sie ist schon drei Monde über ihrer Zeit.” Sie verschlucken sich über diese Worte und ersticken fast an ihrem letzten Bissen. Hustend ordnen Sie Ihre Gedanken: Die Noioniten sind eigentlich ein boronischer Orden, demzufolge kennen sie sich vermutlich besser damit aus, wie Menschen unter die Erde gebracht werden als auf sie. In Ihrer deutlichen und plastischen Söldlingssprache erklären Sie, was Sie meinen, und zwar von Anfang an. Sie erzielen damit bei diesen anscheinend etwas pruden Brüdern und Schwestern das gleiche Ergebnis, wie der Obere zuvor bei Ihnen. Nachdem das allgemeine Husten ein Ende gefunden hat, erklärt der Klostervorstand, daß er sehr wohl verstanden habe, was Sie meinten, nichtsdestotrotz sei’s genauso, wie er es sage. Was denn der Vater dazu meine, fragen Sie. Den kenne man nicht, hören Sie. “So?” kommentieren Sie und Ihr ausgiebig anzüglicher Blick läßt es wieder etwas lauter werden bei Tisch. Schwester Boronya erlangt zuerst die Fassung zurück (296).

312

Hakensschlagend sausen Sie davon, hoffend, den Armbrustschützen damit ein schwereres Ziel zu bieten. Was Sie nicht wissen können, ist, daß alle vier zu den Eliteschützen des Thronräubers Answin von Rabenmund gehörten, auch wenn einer von ihnen - Helme, ein notorischer Lügner - gelegentlich etwas anderes behauptet. Allemal bieten Sie auf diese geringe Entfernung ein leichtes Ziel. Legen Sie bitte vier Gewandtheitsproben+4 ab. Jede, die mißlingt, beschert Ihnen 1W6+4 Trefferpunkte. Wenn Sie weniger als 10 Schadenspunkte hinnehmen müssen, dann entkommen Sie nach 98, ansonsten werden Sie aufgesammelt und nach 301 gebracht, es sei denn, Sie wären bei diesem kühnen Unterfangen verblieben (231).

313

Es ist die Zeit des Abendessens. Die Ordensmitglieder sitzen um einen langen Tisch, der Vorsteher spricht ein Gebet zu Boron und eine junge Magd trägt mit watschelndem Gang schwere Schüsseln und Töpfe auf. Sie hat dunkle Ringe unter den traurigen Augen, und ihr Leib ist so stark gewölbt, daß ihre Niederkunft kurz bevorstehen muß. Das Essen schmeckt erbärmlich. Entweder hat der Koch sein Handwerk beim kaiserlichen Heer gelernt oder er ist nicht der Koch, sondern einer der Insassen, der sich als Koch ausgibt. Selbst ein Hetmann würde bei diesem Mahl schwer-

mütig. Wollen Sie sich über das Essen beschweren (349), den Klostervorsteher auf Hal ansprechen (340), ihn schelten, daß er die schwangere Magd so schwer schuften läßt (311) oder einige Erkundigungen über das Klosterleben einziehen (385)?

314

Zumindest eine der beiden Parteien ist unbesonnen genug, diesen Kampf bis zum Ende ausfechten zu wollen. Mit mehr als zwei Gegnern gleichzeitig, das sagt Ihnen Ihr Fachwissen, werden Sie es nicht zu tun haben. Wenn das Gefecht für Sie siegreich endet, dann lesen Sie weiter bei (342), ansonsten bei 2.

Die Werte Ihrer Gegner:

MU 16; LE 30; AT/PA 6/5; TP 2W+6; RS 1;

315

Sie folgen einer Allee mit toten Bäumen und gelangen zu drei über zehn Schritt hohen Stufenpyramiden. Steile, zerbröckelnde Treppen führen zu ihren abgeplatteten Spitzen. Wollen Sie eine der Pyramiden besteigen (375) oder Ihren Weg fortsetzen (358)?

316

“Ist er nicht tot?” fragt er erstaunt, “Aber wenn es dir ernst ist, Bruderschwester, kann ich dir vielleicht helfen, ihn zu finden, auch wenn ich nicht versprechen kann, daß er noch der ist, der er war.” Und dabei ist Ihnen etwas unwohl. “Ich könnte sein Horoskop erstellen, aber ich brauche den Tag seiner Geburt.” Da Sie des Kaisers Geburtstag vermutlich nicht auswendig wissen, verabreden Sie mit dem Astrologen, es bei der Botschaft des Mittelreichs in Erfahrung zu bringen und ihn dann aufzusuchen. Die Botschaft befindet sich bei 271, notieren Sie sich diese Nummer, aber gehen Sie erst dorthin, wenn Sie dazu aufgefordert werden, denn Bosjew erwartet Sie jetzt bei 75!

317

“Oh, du Enkel der Verschlagenheit!” seufzt der tulamidische Händler. “Hier nimm! Dies ist der Bogen ‘Immertreff’ (TP 6W20 [doppelter Schaden gegen Praiosgeweihte], keine Schußwaffenprobe erforderlich: Bogen trifft jedes Ziel auf jede Entfernung!)



Mit einem Stirnrunzeln fährt der Händler fort: "Und einen schönen Gruß an deinen Meister: Ein Spieler, der in einem Soloabenteuer sich selbst betrügt, wie muß der sich erst in einer Spielrunde aufführen?! Unvorstellbar wahrscheinlich! Ach, Freund, wie dauert mich eure Runde. Und nun leb wohl und viel Spaß beim Bogenschießen." Hämisches kichernd entfernt sich der Alte ...

318

Dicht an eine Hauswand gedrückt, befehligen Sie sich einer unflätigen Sprache. Links von Ihnen steht eine mittelgroße Braunhaarige im grünen Umhang. Sie rückt auf. "Habt Ihr schon Euer Geld gewechselt?" fragt sie. Sie schütteln den Kopf und sie spricht weiter: "Das ist gut so. Ihr wißt doch, daß wir Bornländer andere Münzen haben? Ich kann Euch einen viel besseren Kurs bieten als die Nordlandbank, elf Festumer Florin für einen Dukaten. Nun wie ist's?" Wenn Sie wollen, können Sie hier eine beliebige Menge Ihres Vermögens einwechseln, wenn nicht, dann lassen Sie es sein. Nach Ende des Regens lesen Sie bitte weiter bei 270.

319

Sie machen ein unanständige Geste und spucken auf den Boden und wenn Sie der liederlichen Angewohnheit des Pfeifenkrautkauens anhängen, dann wirkt das sehr söldnerisch und ungehobelt, von den häßlichen Flecken ganz zu schweigen. Vorsichtshalber verlassen Sie das Haus, denn wer weiß, wer da noch wartet. Damit man Sie nicht so schnell vergißt, hinterlassen Sie noch einen deftigen Fluch. Leider achten Sie dabei nicht auf einen korpulenten Herrn, der am Haus vorbei hastet, und stolpern über ihn (74).

320

Mit angehaltenem Atem schleichen Sie durch die Gänge des verlassenen Gebäudes. Sie öffnen eine Tür, durchqueren eine große Halle. Plötzlich werden Türen aufgestoßen, Bewaffnete mit Laternen dringen ein und umringen Sie, als hätte man Sie erwartet! Sie werden entwapfnet, gefesselt und dem Hausherrn vorgeführt. Abhängig von Ihrer Selbstbeherrschung dauert es kurz oder lang bis Sie begeistert hervorsprudeln, warum Sie hier sind. Mit undeutbarem Gesichtsausdruck urteilt der Hausherr: "Das scheint mir eher ein Fall für die Noioniten, die wissen besser, wie man mit solchen... äh, Kranken umspringt." Wenig später befinden Sie sich in einer Zelle im nächsten Noionitenkloster (226).

321

Am eigenen Leib erfahren Sie den Verfall der guten Sitten. Es kümmert niemand, daß Sie eine grimmige Söldlingsperson sind, man will Ihr Fell! Lamentieren Sie nicht lange und verteidigen Sie sich (oder wagen Sie den Versuch, diesen Furien ersatzweise ein anderes Fell anzubieten (234), falls Sie eines besitzen)! Sie haben sechs Gegnerinnen und je drei beschäftigen sich gleichzeitig mit Ihnen. Sobald Sie eine verwundet haben, dürfen Sie nach jeder Kampfrunde eine Mutprobe für sie ablegen, um herauszufinden, wie entschlossen sie ist. Mißlingt die Probe, dann flieht sie. Sollten Sie eine Waffe führen, die länger als einen Schritt ist, dann senken Sie wegen der räumlichen Enge Ihre Attacke und Parade um je zwei Punkte. Wenn der Kampf siegreich für Sie endet, dann fahren Sie bei 125 fort, andernfalls zu Boron (412)!

Dero Werte:

MU 13; LE 30; AT/PA 10/9 (Dolch);

TP 1W+1; RS 1; MR -4

322

"Dir hat wohl Boron einen aufs Haupt gesetzt, Bürschchen!" rufen Sie dem fliehenden Müllersburschen hinterher und schauen furchtlos in die Runde, wohl wissend, daß es ein guter Satz wäre, um eine klassische, almadanische Familienfehde zu eröffnen. Aber vermutlich wollen Sie das gar nicht, zumal Sie immer noch nicht wissen, was sich damals auf dem Weinfest zutrug. Wollen Sie seufzend zur Residenz zurückkehren (139) oder sich Oleana zuwenden (148)?

323

Verzwickte Gedanken gehen Ihnen durch den Kopf: Wenn sie recht hat, dann ist er nicht er, und es fragt sich, was er mit ihm gemacht hat. Wenn Sie ihm das sagen, macht er womöglich dasselbe mit Ihnen. Wenn sie unrecht hat, ist er doch er und ist beleidigt. Möglicherweise macht er dann das mit Ihnen, was er nicht mit ihm gemacht hat. Es ist verzwickt. Am besten fragen Sie einfach den Baron! Nach dieser profunden Analyse drängen Sie Haraderyn zum Aufbruch (120).

324

Als Sie endlich den Hof erreichen, ist der Kampf entschieden. Der Baron nickt Ihnen zu, und Sie treffen ihn wieder bei 376.

325

Vorsichtig öffnen Sie die Tür einen Spalt und zwängen sich hinaus. Der Lärm ist unbeschreiblich, sicher meilenweit hörbar. Es ist eine Sache, dieses irre Treiben durch die Ritzen einer Scheunenwand zu beobachten, eine andere, mitten im Geschehen zu sein und zu wissen, daß Sie Ihren Weg quer durch diese Menge werden wählen müssen, wenn Sie weg wollen. "Wie im Noionitenkloster", denken Sie, obwohl Sie hoffentlich noch nie in einem waren - mögen es die Götter auch weiterhin verhüten. Wenn Sie wieder zurück wollen, dann lesen Sie 110, wenn Sie weiter wollen, dann legen Sie bitte eine Probe auf Selbstbeherrschung ab. Ihr Gelingen führt Sie nach 125, ihr Mißlingen nach 266.

326

Sie öffnen den Mund... Weiter bei 2.

327

Stier starrt Sie Haraderyn aus verschleierte Augen an. Noch einen Becher mehr, und Sie werden ihn nach Hause tragen müssen. Der Gedanke entbehrt nicht eines gewissen Reizes, weil Sie ihn zwischendurch ab und zu fallen lassen könnten. Gut, daß er nicht weiß, was Sie denken, denken Sie und kichern vor sich hin. Haraderyn wird davon angesteckt und kichert mit, und so lachen Sie in herzlicher Eintracht. Es kommt Ihnen in den Sinn, die Gunst des Augenblicks zu nutzen. Wollen Sie ihn ausfragen, was er eigentlich in Almada will (14), sein Schwert betrachten (399), ihm das 'Du' anbieten (243) oder sich mit ihm auf den Heimweg begeben, solange er noch selber gehen kann (182)?

328

Sofort nach Ihrer Ankunft geben Sie dem Baron in Ihrer knappen Söldnersprache einen Bericht vom Ableben seines Gastes und halten sich dabei treulich an eine Fußnote zum mündlichen Kommentar des Kodex: 'Das Unwahrscheinliche ist eingetreten, aber zum Glück konnte ich das Schlimmste verhüten!' und anständigerweise fragt Hochgeboren nicht, was noch schlimmer hätte sein können. Er sagt statt dessen: "Die Hartzwickers sind ein Seitenzweig derer von Langensalza. Viele dieses Geschlechts

tragen das Familienmal, ihr linker Finger ähnelt auf geradezu abscheuliche Weise einem ausgewachsenen..., doch lassen wir das. Den Göttern sei Dank haben nicht alle dieses wirklich gräßliche, widerwärtige und durchaus... Unser Haraderyn jedenfalls nicht. Doch heute wurde ein Ermordeter gefunden. Er trug das Mal. Offensichtlich lebte ein falscher Gast unter meinem Dach!" Machen Sie sich hierüber Gedanken, bevor Sie **303** lesen!

329

Draußen schildern Sie ihm das Erlebte. Er winkt ab. Maraskanischer Aberglaube, sie täten an Wiedergeburt glauben und täten denken, daß sich manchmal jemand an sein Vorleben erinnerte. Das täten Sie am besten schnell vergessen. Trotzdem sollten Sie eine Probe+3 auf Aberglauben ablegen. Wenn sie gelingt, so lesen Sie **215**, andernfalls **309**.

330

Die Wache löst Ihre Fesseln, Sie reiben sich die Handgelenke, dann schlagen Sie unerwartet mit aller Kraft zu. Wenn Ihnen eine Attacke auf Raufen gelingt, geht die Wache zu Boden, und Sie sind frei, bei **98** weiterzulesen. Mißlingt die Attacke, dann wird der Spieß umgedreht, und die Wache läßt erst nach 2W6 Schadenspunkten wieder von Ihnen ab, so daß es bei **252** weitergeht.

331

Sie werden ahnen, daß es bei diesem Spiel um weitaus mehr als nur ein Goldstück oder Ihr Leben geht. Sie werden auch ahnen, mit wem Sie spielen sollen. Falls nicht, dann denken Sie an Kälber, aber wahrscheinlich tun Sie das bereits. Pelura ist ein recht kompliziertes Ballspiel, wenn Sie es gewinnen wollen, dann muß Ihnen eine Talentprobe auf (KK/FF/GE) gelingen. Wenn Sie das Spiel noch nie gespielt haben, dann ist Ihr TAW - 15, andernfalls kennen Sie ihn. In beiden Fällen addieren Sie hierauf noch ihren Talentwert 'Götter und Kulte'. Ist er kleiner als Null, dann ist das sehr negativ für Sie. Wohlan! Wenn Sie gewinnen lesen Sie weiter bei **166**, ansonsten blättern Sie nach **192**.

332

Der Dicke erzählt Ihnen, daß er Astrologe sei. Dann fragt er Sie, was Sie in Festum wollen. Wollen Sie ihn einweihen (**316**), sich sich mit einer belanglosen Antwort verabschieden und auf der Straße warten (**75**), bis Bosjew das Haus verläßt, oder in einem kleinen Krämerladen in der Nähe (**208**)?

333

Obwohl das Essen recht kärglich war, wollen Sie sich noch etwas die Beine vertreten und begeben sich in den Klosterhof. Ein Säulengang umgibt ihn, es mögen an die hundert Säulen sein und augenscheinlich alle verschieden: gedreht, geriffelt, glatt, mit kleinen Figürchen an den Füßen, Fratzen an den Kapitelen. Der Hof ist leer bis auf die Magd, die das Essen auftrug. Schweigsam wie immer sitzt sie am Rande eines kleinen Wasserbeckens und starrt vor sich hin. Ihr Blick wandert an den Innenwänden des Klosterbaus hoch, schweift über winzige Scharten knapp über dem Boden, über Reihen von Fensteröffnungen, die zum Dach hin weiter werden. Von den unteren Löchern bis zu den obersten Fenstern ist alles vergittert. Auch dieser Hof ist nur eine große traurige Zelle. Lautstark machen Sie ihren Gefühlen Luft: "Bei Praios' Gekröse, alles nur wegen eines götterverfluchten Trugbilds!" Mit schreckgeweiteten Augen starrt Sie das Mädchen an. Weiter bei **377**.

334

Im letzten Augenblick springen Sie durch das Fenster, kommen hart am Boden auf und müssen durch den Sturz sofort 1W+2 Schadenspunkte hinnehmen. Rasch orientieren Sie sich: Sie stehen zwischen zwei Häusern, relativ eng beieinanderstehend, zusätzlich liegt noch Müll und Gerümpel herum - nicht gerade der günstigste Ort, sich zu verteidigen. Schon kommen Ihre Verfolger (**321**)!

335

Ihre Nachbarin bringt das Gespräch zunächst auf die Flaute im Tuchhandel, aber als Sie sie zum fünften Mal mit dem Scherz quälen, daß Tuchhändlerinnen doch sicher stets gut betucht seien, was ein Vorteil dieses Berufs sei, wechselt sie das Thema: "In Havena geht derzeit das Gerücht, Kaiser Hal sei noch am Leben." "Ach?" wirft der Pferdeschwänzige interessiert ein und beugt sich vor.

"Es heißt", fährt sie fort, "er sei völlig von Sinnen und lebe wie ein wildes Tier in einer Höhle in den Wäldern um Ilmenstein." "Wie kann denn ein Kaiser bekloppt werden?" erkundigen Sie sich beiläufig.

"Von Sinnen", korrigiert Sie die Händlerin mit gekreuztem Blick, "die Ahnenlinien, Ihr wißt schon. Angeblich hatte er seit dem Fünfzehnerjahr gelegentliche Anfälle, und weil er immer korpulenter wurde, soll er einmal während einer Audienz mit dem Ausruf 'Fett! Fett! Fett!' aufgesprungen sein und mit einer Armbrust eigenhändig sämtliche Spiegel in seinem Palast erschossen haben. Man mag das noch exzentrisch nennen, aber auf Ilmenstein soll er dann darauf bestanden haben, eine Bardin zu sein, und nur mit blauen Wildlederschuh bekleidet vor dem Zimmer der Gräfin Thesia gesungen haben. Abwechselnd 'Seid Ihr einsam heut Nacht' und 'Ihr seid eine Dämonin in Verkleidung', so heißt's, am Ende habe er dann nur noch geheult wie ein Bluthund und sei in die Wälder gelaufen."

"Das glaub ich nicht!" ächzt der Braune und wischt sich die Stirn. "Man sagt's", sagt die Graugekleidete und zuckt mit den Schultern. Weiter bei **118**.

336

Sie lügen, daß sich die Balken biegen, und wahr und wahrhaftig geschieht folgendes: Die Deichsel der Kutsche biegt sich hoch und erschreckt wiehern die Pferde, als sie urplötzlich einen Schritt über dem Boden schweben. Dann macht es 'Zong!', Nägel und Holzdübel schießen durch die Luft, und der ehemalige Kutschkasten ähnelt nurmehr einem Faß auf Rädern mit verbogenen Speichen. Sehr beeindruckend, doch erst die Verwandlung der Eiben am Wegesrand in Krüppelgewächse gibt den Anwesenden den Rest: sie fliehen. Merken Sie sich den genauen Wortlaut dieser Geschichte, Sie werden sie gewiß dort noch einmal erzählen müssen, wo Sie den alrikophoben Erzdämon treffen, was bestimmt nicht mehr lange hin ist. Bei anderer Gelegenheit dürfen Sie etwas anderes erzählen. Lesen Sie nun ohne zu schwindeln **305**.

337

Die Fahrt bis zur Abzweigung nach Rommilys dauert keine zwei Tage und ist bequem und sicher. Für 18 Taler sollte man das auch erwarten können. Geschwind geht's nach **288**!

338

Es ist wirklich ganz einfach: den Wagenschlag aufreißen, hinauspringen, abrollen. Eigentlich hatten Sie die Kutsche genommen,

um schnell und sicher zu reisen. Damit Sie sich nicht ganz betrogen fühlen, fährt sie momentan besonders schnell. Legen Sie deshalb eine Gewandtheitsprobe+2 ab. Gelingt die Probe, dann eilen Sie nach **411**, falls nicht, verweilen Sie bei **190**.

339

Wenige Tage später erreichen Sie Elburum und löschen Ihren Durst im 'Teehaus Morgenröte' (**351**).

340

In beiläufigem Ton lassen Sie fallen, daß es im Kloster eine recht stattliche Anzahl von Kaisern gebe, insbesondere von Hals, und ob das denn alle seien, die man beherberge? Der Vorsteher bejaht dies, man habe Ihnen wohl alle Kaiser gezeigt, die sich hier aufhielten. Wollen Sie jetzt in die Offensive gehen (**47**) oder taktisch abwarten (**81**)?

341

Sie folgen den Söldnern bis zu einem Park, kein Gras bedeckt den Boden, nur Erde und Steine. Mittlerweile regnet es sehr heftig. Der Haufen kniet sich auf den schlammigen Boden, die Piken gen Himmel gerichtet, erfleht durch inbrünstigen Gesang den Beistand der Götter. Schließlich erheben sich die Söldner wieder. Wollen Sie jemanden fragen, wo Sie hier sind (**259**) oder lieber wissen, was das alles zu bedeuten hat (**356**)?

342

Zufrieden klatschen Sie in die Hände, denn wieder haben Sie eine Hürde auf dem steinigen Weg zum Regionalmeister im einhändigen Drachenwürgen bewältigt. Noch ein bißchen mehr an gesunder Körperertüchtigung dieser Art und es wird schon noch hinhauen. Weiter bei **366**.

343

Sie sprechen mit klarer Stimme: "Ich bin zwar nur eine einfache Söldlingsperson und lästere den ganzen verfluchten Tag lang über die verdammten Götter, aber eins weiß ich - praiosverwünscht nochmal - dieser Ort ist faul, und wir sollten hier rasch weg."

Die Magd widerspricht, und so schildern Sie ausführlich die Buntheit Ihres Söldlingslebens, versprechen, ihr den ganzen Reichtum der Welt zu zeigen, wie sie wirklich sei, würde sie nur bewirken, daß man hier wegkäme. Sie lügen also das Blaue vom Himmel herab und ködern sie mit Geschichten, die jeden Werber vor Neid erblassen ließen. "Wäre ich ein verflixter Kriegerschubiak", beenden Sie Ihre Rede, "dann hätte ich dir mit pathetischem Schmus die Ohren verstopft, doch wahrhaft, so ist's!" Weiter bei **359**.

344

Sie folgen einem Pfad durch den Wald. Plötzlich werden Sie hochgerissen und pendeln kopfüber an einem Seil, das an einem Ast hängt. "Famose Falle", hören Sie eine Stimme sagen, "kaum gebastelt, schon haben wir ein Schwein! Was ist das denn?" Die Stimme gehört einem Menschen in abgerissener Uniform.

Sie überschütten ihn mit Ihren Praiostagsschimpfwörtern, er verfärbt sich rot, und das laute Gelächter weiterer Hinzutretender - die Sie sogar anfeuern - trägt nicht zu seiner Besänftigung bei. "elme", hören Sie eine gutturale Stimme, "du wirst uns dosch nisch auf Ogerdiät setzen wollen? Allerdings wär's eine Abwechselung zu dem ewigen Pferdefleisch."

Dann tritt der Sprecher in Ihr Blickfeld, es ist ein Ork mit

gewaltigen Hauern, und er scheint hier das Sagen zu haben. Zumindest was die Kutschpferde anbelangt, haben Sie keine Zweifel mehr über ihr Schicksal.

"Und jetzt 'ole deinen Fang 'erunter", fährt der Ork fort, "es scheint mir ein 'umorvolles Geschöpfchen zu sein, mit dem wir sischer nosch viel Pläsier 'aben werden!" Helme schneidet Sie ab - mit Absicht so, daß Sie stürzen und 1W+2 SP erleiden, falls Ihnen eine Probe+5 auf Körperbeherrschung nicht gelingt - dann nimmt man Ihnen Waffen, Rüstung und die Hälfte Ihrer Barschaft ab (den Rest haben Sie gut versteckt), fesselt Sie und schleppt Sie fort nach **205**.

345

Wenig später erhalten Sie Besuch. Er kommt nicht durch die Scheuentür, sondern durch eine andere, klein und unauffällig, so daß sie Ihnen gar nicht aufgefallen war. Sie bemerken es, als es bereits zu spät ist und fünf oder sechs der Einheimischen, darunter Losiana, bei Ihnen sind.

Möge Los (bzw der W6) entscheiden, was nun geschieht! Gönnst er Ihnen 1-3, dann lesen Sie **260**, bei 4-6 bleibt Ihnen nur noch **248**!

346

Es gibt Wissen, das offen ist, und Wissen, das verschlossen bleiben soll. Der Weg vom einen zum andern führt oft durch eine Tür namens Uthar. So heißt die Pforte zu Borons Reich. Es gibt noch eine andere Tür, nicht minder verschwiegen. Sie heißt ähnlich, Thuar, ein Grund für Mißverständnisse. Möglicherweise sind auch Sie nur das Opfer eines Mißverständnisses. Weiter bei **261**!

347

"Hast du denn keine Glotzer, Sülzkopf?" herrschen Sie ihn an und überziehen ihn mit den Zotigkeiten und lästerlichen Flüchen Ihres söldnerischen Sprachschatzes, eher, um nicht aus der Übung zu gelangen als aus Zorn, denn so schlimm war's nun doch nicht. Leider geht er, bevor Sie sich richtig warmgeredet haben, was Sie etwas enttäuschend finden, geradezu unhöflich. Weiter bei **361**.

348

Blöde Verwechslung! Sie schauen an sich hinab und nehmen sich vor, in nächster Zeit etwas weniger zu essen, damit das nicht wieder vorkommt. Es fällt Ihnen ein, daß der Dämon, den der Magier wohl beschwören wollte, vielleicht jeden Augenblick eintrifft. Schnell treten Sie aus dem Heptagramm, geben dem wimmernden Bündel vor Ihnen noch eine Kopfnuß zur Erinnerung und gehen dann hinaus auf die Straßen von Festum, wo es regnet (**270**).

349

Es wird mucksmäuschenstill, der ganze Tisch starrt Sie entgegen. Schluchzend springt einer der Brüder auf und läuft aus dem Raum. "Das war nicht nett", tadelt Sie der Klosterobere, "wo sich Schwester Boronya heute so viel Mühe gegeben hat." Sie nuscheln eine arg verlogene Entschuldigung, fügen dann aber trotzig hinzu, daß Ihr kleiner Versprecher noch lange kein Grund sei, daß Bruder Heulrondriane - er betritt gerade wieder den Saal - gleich zur Köchin laufe, um ihr alles brühwarm zu erzählen. Ein richtiger Petzbruder sei er. Wieder rennt er hinaus. "Das war Schwester Boronya", seufzt der Obere und Sie wenden sich dem etwas unverfänglicheren Thema 'Hal' zu (**340**).

350

Thesja hat flammend rotes Haar und eine so spitze Nase, wie man sie höchstens noch in alten Märchen findet. Es ist ein richtiges Fuchsgesicht. "Das geht heute zu wie in einem Taubenschlag", seufzt sie, "ihr seid bereits die vierten, die deswegen hier sind. Zuerst mein Nachbar Frumziber, dann der Bäcker Pettar, darauf diese Dame und jetzt ihr."

"Welche Dame?" geben Sie sofort zurück.

"So eine unscheinbare Dunkelhaarige", meint Thesja, "Yorgaine al-Samandra nannte sie sich, einen merkwürdig starren Blicke hatte sie."

Yorgaine al-Samandra, denken Sie, warum nicht gleich Alara Paligan, Hals Weib? Die Dame - wer immer es gewesen sein mag - hat anscheinend Humor. Schließlich ist Yorgaine ja nur die Hüterin des Khunchomer Kodex und wird ganz sicher gerade jetzt durch Festum bummeln! Das klingt sehr fischig, bei Swafnirs Tröterei nochmal! Es gefällt ihnen überhaupt nicht. Thesja erzählt Ihnen, wie sie Hal traf bei 400.

351

Auszug aus dem Bericht der Büttelin Alrike W.: "...folgte ich also dem Geschrei und erreichte den Ort der Unruhe, wo bereits ein großer Menschaufmarsch war. Der Wirt gibt an, besagte Person habe kurz zuvor sein Lokal betreten, dabei noch einen rasonablen Eindruck erweckt. Nach dem Genuß einiger Getränke habe Person begonnen zu brüllen und zu toben und sich sehr unziemlich benommen. Er habe versucht, sie zu beruhigen, dann erkannt, daß sie völlig von Sinnen war. Diesen Eindruck kann ich bestätigen."

Anmerkung des Vorgesetzten der Büttelin Alrike W.: 'Bestätigt. Person wurde der Obhut der Noioniten übergeben.'

Die Rede ist übrigens von Ihnen und wenn Ihr Talentwert 'Alchmie' hoch genug ist, erraten Sie vielleicht, wie es zu diesem Vorfall kam. Warum es dazu kam erfahren Sie bei 346.

352

Eilig hat's der Kesselflicker nicht, denn bevor er Sie zu Thesja Orportjeff führen will, der Frau, die Hal angeblich gesehen hat, besteht er darauf, mit Ihnen noch einen Marasfladen zu verzehren und einige Gläser Wein zu trinken. Drei Groschen oder Taler - man nimmt beides in Festum - beträgt die Zeche und wenn Sie nicht bezahlen können, dann haben Sie Bosjew arg enttäuscht, und er muß dann eben zähneknirschend die Rechnung begleichen (Sie hatten ja noch keine Gelegenheit, ihn näher kennenzulernen, aber er ist ein schrecklicher Knicker). Anschließend führt er Sie durch die Straßen Neu-Jergans. "Nedimajida weiß immer alles", erklärt er auf dem Weg munter (oder immer noch enttäuscht) und fügt vertraulich hinzu: "Man munkelt, sie habe Verbindungen zur Bruderschaft und den Mondkindern!" Wenn Sie nicht gerade Großbüttel von Klein-Grangor werden wollen, dann muß Sie das nicht weiter interessieren. So erreichen Sie die Bleibe der Dame Thesja (350).

353

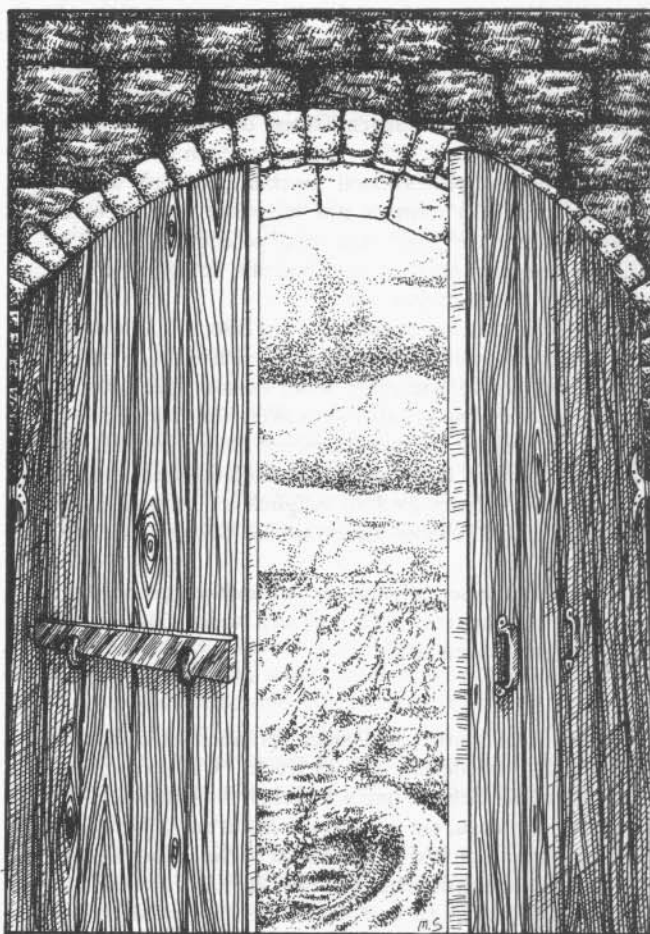
Die Zeit bis zum Abend verbringen Sie damit, einige Ordensleute behutsam auszufragen. Sie lernen: Anscheinend kann Ihnen niemand weiterhelfen. Der, den Sie suchen, ist hier nicht. Derweil lernen die Brüder und Schwestern vom Orden der Heiligen Noiona: Temponovizen sind hartgesottene Leute mit rüder Sprache. Ihr Wissensdurst ist gewaltig, ihr körperlicher ebenfalls, ihre Ansichten ähneln verblüffend denen des gemeinen Volks. Weiter bei 313.

354

Das Buch - vielleicht kennen Sie es bereits? - ist eine Aufzählung mehrerer Theorien über das Verschwinden Hals. Sie wären lange beschäftigt, wollten Sie es in seiner Gänze lesen, also blättern Sie nur ein wenig darin. Hochgeboren wäre sicher entsetzt, denn der einstige Besitzer hat eine Fülle von Bemerkungen auf den Seiten hinterlassen, wie zum Beispiel: 'Damit ist klar, daß außer dem Herzogtum Paavi und dem Königreich Nostria allenfalls noch die Kun-Kau-Peh-Mohas keinen Vorteil aus Hals Verschwinden ziehen konnten! Noch eine andere fällt Ihnen auf, weil Sie in keinem Zusammenhang mit dem Text zu stehen scheint. Es ist ein Name: Oberst Tar Dern. Legen Sie bitte eine Intuitionsprobe ab und lesen Sie bei Gelingen weiter bei 32, bei Mißlingen (209).

355

Sie erreichen ein Stadttor, das gerade eben noch in den Angeln hängt und wo Sie sich mit wenig Mühe hindurchzwängen könnten. Durch den Spalt sehen Sie nach draußen und blicken auf ein brennendes Meer, das sich bis zum Horizont erstreckt. Turmhohe Wellen wälzen sich auf Sie zu, verebben weit vorher. Gischt spritzt hoch, es sind kleine Flammenzungen, kein Geräusch ist zu vernehmen. Wollen Sie umkehren (286) oder die Stadt verlassen (65)?



356

Sie fragen den Nächstbesten danach. Er antwortet: "Die Schwarzpelze haben einen Emissär geschickt, um uns zur Übergabe aufzufordern, aber nie soll's geschehen, solange Söldnerherzen schlagen!" - "Die Orken?" antworten Sie mißtrauisch, weniger wegen der Schwarzpelze, sondern mehr wegen der verdächtig

kriegerhaft gestelzten Ausdrucksweise des Söldners. Die Antwort erübrigt sich, denn ein fünf Schritt großer Riese in bunten Beinkleidern tritt heran. Seine Schultern bedeckt ein schwarzes Fell, ein langer Säbel hängt an seiner Seite. Höhnisch blickend spricht er mit dröhnender Stimme: "In der Praioisschule lernte ich, man könne den Segen der Götter durch Gebete erleben. Aber durch Gebete könnt ihr die Götter zu nichts bewegen! So lautet das Wort: Gebt auf oder 's ist geschehen!" Eine Hand berührt Sie sacht, es ist die Hand Kaiser Hals. "Was tötet Ihr?" erfragt er Ihren Rat.

Wie antworten Sie: "Ehrlich gesagt, Obergöttlichster Magnat, ohne Handgeld gar nichts" (2), oder "Wollen wir doch mal sehen, ob wir dem Bürschchen nicht Manieren beibringen können" (282)?

357

Viele Jahre sind vergangen, dann geht auch Ihre Zeit endlosen Leidens, verstrickt in wiederkehrende Wahnträume, zu Ende. Zum ersten Mal hält ein Tag keine Schrecken mehr bereit. Sie stehen vor Boron, dem Gütigen.

"Vergiß alles, Kind", spricht er mit schläfriger Stimme und führt Sie in seine Hallen, aber sind Sie sicher, daß es nicht nur der Beginn eines neuen Traums ist?

358

Sie lenken Ihre Schritte vorbei an eingestürzten Häuserzeilen und Schutthaufen. Als Sie um eine Ecke biegen, stehen direkt vor Ihnen vier Gestalten in langen Kutten, der Schlagschatten ihrer Kapuzen läßt keine Gesichter erkennen, doch das Wesentliche erfassen Sie mit professionell geschultem Auge: alle tragen Boronsscheln. Ein weiterer tritt mit einer Laterne hinzu, so erkennen Sie mehr: Alle fünf sind geschminkt, das Gesicht gelblich, die Augenbrauen fett übermalt, schmale Striche täuschen Oberlippenbärtchen vor.

Sollten Sie jemals einen Stich oder ein Bildnis Tar Honaks, des verstorbenen Patriarchen Al' Anfas, gesehen haben, so mögen sie Ihnen wie groteske Nachäffer seiner Person erscheinen, jedenfalls, wenn man von den überschminkten Gesichtern auf ihren Gesichtern absieht. (Wahrscheinlicher ist jedoch, daß Sie mit diesem Namen nur einen gut zahlenden Kriegsherrn verbinden, dann erscheinen Ihnen die fünf lediglich wie groteske Hanswürste.) Mit kurzem Schaben ziehen sie die Waffen aus den Scheiden.

Wollen Sie mit einer gelungenen Gewandtheitsprobe+4 schleunigst die Flucht antreten (372) oder sich stellen (314), weil Ihnen die Probe mißlungen ist?

359

Sie glaubt Ihren Worten, und voller Vertrauen schlüpft ihre Hand in die Ihrige. Sie deuten auf das Buch: "Wirf es weg. Bücher verkleistern die Gehirne und schwächen die Glieder. Eigentlich taugen sie nur dazu, ein gutes Feuer damit zu entfachen."

Sie folgt Ihrem Rat, und sogleich setzt ein furchtbares Tosen ein. Die wilden Wolken des Himmels über der Stadt sinken herab und werden zu Gestalten. Es sind die furchtbaren Geschöpfe der Niederhöhlen, und sie beginnen mit der Eroberung der Stadt, die sie so lange belagert haben, diesen Eindringling in ihre Sphäre.

Eine schwache Stimme kommt vom Thron: "Kämpft!", und sofort zerreißt zorniges Knurren und wütendes Gebell die Nacht. Die Steinhunde vor dem Palast erwachen zum Leben. Krachen und Bersten folgt, und harte Hände greifen nach Ihnen.

Weiter bei 395.

360

Wer ein alter Kneipenhocker ist - und die meisten Söldlinge sind es - und bisweilen knapp bei Kasse (ebenso) weiß, daß der Vordereingang einer Taverne nicht zwangsläufig auch ihr Ausgang sein muß. Eine Weisheit, die Wirte wenig würdigen. Einem uralten Söldlingsinstinkt folgend, finden Sie auch rasch eine bislang übersehene Pforte und durchschreiten diese nach 125.

361

Unbeteiligt verfolgen Sie das Treiben auf der Straße. Ein Finger tippt auf Ihre Schulter, Sie wenden den Kopf und blicken in ein faltiges Gesicht mit Mandelaugen. Rotbraune Haare umspielen den Kopf, zumindest an den Seiten, denn ein breiter Streifen von der Stirn bis in den Nacken ist kahlrasiert. Der Mann, um einen solchen handelt es sich, trägt ein blau-rot-gestreiftes Wams, ebensolche Hosen, und eine Partisane über der Schulter. Sie erkennen ihn sofort als Berufskollegen. Er spricht Sie an.

Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Sprachen Kennen' ab. Für jede Sprache, in der sie außer Ihrer Muttersprache irgendwelche Kenntnisse haben, ist die Probe um einen Punkt erleichtert. Eine gelungene Probe bringt Sie nach 105, eine mißlungene nach 126.

362

Es ist Nacht, und alle schlafen. Ein Ork, den Sie nicht von den anderen unterscheiden können, hält Wache.

Wenn Sie sich selbst befreien wollen, dann legen Sie bitte eine Probe auf Entfesseln ab. Gelingt die Probe, dann steht Ihnen 115 frei, ansonsten geht es verbindlich weiter bei 225. Sollten Sie die Orkwache für Ihre Flucht einspannen wollen, dann können Sie sie mit einem Glücksspiel ködern (194). Aber vielleicht wollen Sie noch eine Nacht hier verweilen (252)?

363

Sie denken kurz nach: 'Hal ist in einem Noionitenasyl. Vielleicht hatte er Hilfe nötig, vielleicht hat man's ihm auch nur eingeredet. Möglicherweise ist das sein Altersruhesitz? Höchst unwahrscheinlich, er hätte ein Schloß gewählt. Vielleicht tut er hier Buße für einen Frevel? Saus und Braus in der Jugend, im Alter dann den Demütigen, das kennt man aus alten Legenden. Es sind dieselben Legenden, wo Krieger edle Ritter sind und Söldlinge die Schergen der Schurken. Edle Ritter? Pah! Stenze und eitle Gecken, so sieht es aus! Und mit Kaisern in Sack und Asche ist es sicher nicht anders. Wahrscheinlich bekommen sie derlei Anwandlungen, wenn sie eines Tags Reue packt, daß sie dem schwer rackernden Söldlingsvolk ihrer Lebtage lang einen mickrigen Sold gezahlt haben! (Das macht Sie ein wenig traurig und Sie wischen sich eine Träne des Selbstmitleids aus den Augenwinkeln.) Nein, irgend etwas stimmt überhaupt nicht im Staate Andergast! Seltsamerweise darf Hal aus dem Kloster heraus, seltsamerweise kommt er immer wieder brav zurück. Es muß also etwas geben, womit man ihn hier festhält! 'Komm' hatte er gesagt. Soll heißen, er hofft auf Ihre Hilfe, was mit Ihren Befehlen konform geht. Komm. Klar, wenn es ernst wird, müssen wie immer die Söldlinge ran bzw Sie rein.' Seufzend treten Sie einen Schritt vor (210).

364

"Ihr seid viel zu weich für einen Söldling", stellt Roana fest, blitzt Sie aus blaßgrünen Augen an, und dreht Ihre Hand schwungvoll mit der Fläche nach oben "Zum Dank werde ich Euch aus der Hand lesen! Paßt gut auf:" Wollen Sie erbeben (27), schlottern (379) oder tief erschüttert werden (369)?

365

Eine Abkürzung zur Residenz fällt Ihnen ein, wo wollten Sie auch anders hingehen? Und gerade da stolpern Sie über die Wurzel eines Baumes und fallen! Es ist ein alter Baum, sein Schößling durchbrach die gelb-rote Erde in dem Jahr, als Valpo, der letzte Almadaner auf dem Thron zu Gareth, verschied. Ihr Feind holt zu einem vernichtenden Schlag aus und trifft! Die letzten Jahre haben es nicht gut gemeint mit diesem Baum und die 21 Trefferpunkte, die Ihr Gegner ihm nun versehentlich mit seiner mehr als zwei Schritt langen Waffe zufügt, geben ihm den Rest. So erfüllt er Borons längst gefällten Beschluß und begräbt krachend Ihren Widersacher unter sich. Wem verdanken Sie wohl Ihr Leben, einem morschen Baum oder tausend unscheinbaren Käfern? Opfern Sie für Ihre Errettung den fünften Teil Ihres Vermögens und denken Sie auf dem Weg zur Residenz (265) darüber nach.

366

Endlich erreichen Sie einen großen Palast. Blau-silberne Flaggen flattern auf seinem Dach, aus Hunderten von Fenstern dringt Licht, eine breite Treppe führt zu einer zweitflügeligen Tür aus kleinen, gerahmten Glasscheiben. Seitlich der Treppen stehen zwei Hunde aus Stein, ihre Schulterhöhe mißt fast sechs Schritt und sie ähneln eher feisten Löwen. Ein Buch liegt aufgeschlagen auf der Treppe, Sie nehmen es hoch und blättern darin. Es enthält Zeichnungen und Bilder aventurischer Landschaften, Städte und Persönlichkeiten. Sie erkennen den Eslamsbogen in Gareth, die Pyramiden von H'Rabaa, die Prinzessin-Emer-Brücke in Havena und, und, und. Ihr Blick schweift über die Stadt, sie sieht aus, als wäre sie nach diesem Buch erbaut. Leichte Schritte kommen die Treppe herab. Sie drehen sich um und sehen die stumme und schwangere Magd, sie wirkt noch ausgemergelter. "Es ist meins!" sagt sie, nimmt das schwere Buch und drückt es an ihre Brust. "Was machst du hier, Maid?" heißt ihre nächste Frage. "Ich bin die Re...", erklärt sie schüchtern und stolpert über das offenbar schwierige Wort Regentin, "eben diejenige, die aufpaßt, wenn der Herrscher es nicht kann." Weiter bei 378.

367

Der Kaiser legt ein scharfes Tempo vor, und es ist mühsam, ihm zu folgen. Er führt Sie durch die Sumpfpfade, sein purpurner und goldener Mantel flattert im Wind. Ein kurzer Augenblick der Unaufmerksamkeit, und Sie haben ihn aus den Augen verloren! In der Nähe sehen Sie einen düsteren Bau aus Granit mit winzigen, vergitterten Fenstern. Eine verrückte Idee, ein so schweres Gebäude in einer Sumpflandschaft zu errichten. Tatsächlich ist es auch etwas abgesackt. Dort muß der Kaiser hineingegangen sein! Sie klopfen an die Pforte, ein Bekutteter öffnet. "Der Kaiser erwartet mich", sagen Sie.

"Welcher?" fragt Ihr Gegenüber.

"Hal?" antworten Sie etwas verwirrt.

Der Bekuttete schüttelt den Kopf: "Mein Kind, auch davon haben wir hier mehrere. Dies ist ein Kloster der Heiligen Noiona!" Eine gelungene Klugheitsprobe bringt Sie nach 363, eine mißlungene nach 258.

368

Stumm lassen Sie diese absurde Szenerie auf sich einwirken und Ihr Blick wandert vom Thron über die bäuerliche Einrichtung der Kate zu den Fenstern, hinaus zu den Steinhunden, bis zu den Gebäuden dieser zusammengewürfelten Stadt, die ein unruhiger Himmel überspannt. Eine beklemmende Idee keimt in Ihrem Kopf. Sie erinnern sich an Ihre eigenen Tagträume und stellen

sich ein Wesen vor, besessen von Kräften, diese Träume wahr werden zu lassen. Noch ein Gedanke will sich regen, er ist so ungeheuerlich, daß Sie ihn sofort verschrecken, und ganz bestimmt, ohne dabei zu fluchen. Wollen Sie jetzt etwas mit Ihrer Waffe unternehmen (59), die mumifizierte Gestalt vom Thron stürzen (409), sich selbst einen Traum gönnen (50), sich als Seelenheiler versuchen (94) oder sprechen nach Söldlingsart (343)?

369

Ernst spricht sie: "Seltsame Dinge stehen Euch bevor: Ihr werdet glauben, wenn Ihr nicht glauben solltet, und nicht glauben, wenn Ihr glauben solltet." Sie erkundigen sich kurz nach den Verdienstmöglichkeiten als Wahrsagerin und beschließen dann, dieses Gewerbe doch nicht zu ergreifen und statt dessen zu Hochgebornen zurückzukehren (139).

370

Entschlossenen Schritts nähert sich ein großgewachsener Mensch. Die unerwartete Begegnung mit Ihnen verblüfft ihn nicht weniger als Sie. Es ist Haraderyn von Hartzwicker-Mirdin. Es ist nicht leicht, ihn wiederzuerkennen, denn die Wochen in der Erde Almadas haben ihn nicht schöner gemacht. Wortlos greift er Sie an und wenn Sie keine Waffe haben, um sich zu verteidigen, wird er sehr kurzen Prozeß mit Ihnen machen. Wie immer der Kampf auch endet, lesen Sie anschließend 2!

Die Werte Ihres Gegners:

MU 12; LE 60; AT/PA 12/11 (Zweihänder); TP 3W+3; RS 4;

371

"Wenn du dieses Tor passierst, ist es dein sicheres Ende!" warnt Sie eine der Soldatinnen. Wollen Sie umkehren (291) oder schnell durch das offene Tor rennen (65)?

372

Ihr schnelles Reagieren verschafft Ihnen zwar einen Vorsprung vor diesen merkwürdigen Subjekten, die sogleich schweigsam hinter Ihnen herrennen, aber ortsfremd, wie Sie sind, ist es Ihnen bewußt, daß eine längere Verfolgungsjagd zu Ihren Ungunsten ausgehen muß. Also werfen sich hinter einen Schutthaufen und warten, bis das harte Knallen der sandalenbewehrten Füße Ihrer Verfolger auf dem Straßenpflaster sich in der Dunkelheit verliert. Weiter bei 366.

373

Sie sind wieder im Palast des Herrschers. Sie blicken auf die völlig verwüstete Stadt, sehen Scharen verzerrter, unmenschlicher Körper - tentakelbewehrt oder einfach nur unförmige Schleimklumpen - sich vor dem Palast sammeln. Sie sehen die riesigen Hunde, blutend aus zahllosen Wunden, einer zieht seine nutzlos gewordenen Hinterläufe hinter sich her. Schließlich fällt der erste, kurz danach der zweite.

Mit lautem Klirren zerbersten gleichzeitig sämtliche Scheiben des Palastes, und die widernatürlichen Kreaturen drängen herein. Sie nehmen eine Bewegung wahr, blicken zum Thron, sehen, wie der kindliche Herrscher sich erhebt mit rosigen Wangen und weitgeöffneten Augen. Die Augäpfel sind völlig weiß. Wirt stehen seine Haare ab, ein irrsinniges Lachen kommt aus seiner Kehle, endet nicht, verhallt niemals, fegt alles hinweg und wird doch leiser ... während ... Sie ... langsam ... Aber vielleicht ist es nur ein Fiebertraum. Lesen Sie jetzt das hochinteressante Kapitel

412: *Rapport!*

374

Schnellen Schrittes eilen Sie mit Ihrer Beute davon. Vermutlich wüßten Sie gerne, was das Amulett bewirkt? Es sei verraten: Es steigert Ihre Fingerfertigkeit für eine Aktion um 2 Punkte. Wenig später erreichen Sie die Residenz (139).

375

Schnaufend kommen Sie oben an. Sie werfen einen Blick über die seltsame Stadt und entdecken im Osten einen hellerleuchteten Palast, davor zwei riesige Hunde. Dann spüren Sie einen leichten Luftzug und... Weiter bei 2.

376

Als Sie am nächsten Tag dem Baron begegnen, trägt er ein Gewand in den almadanischen Farben: Blau für den Himmel über dem Land, Silber für den Fluß, der fließt durch das Land, und Rot für das Blut, das vergossen wurde für das Land. "Ich brauche dringend einige Abenteuerpunkte, um meinen Etikettewert zu steigern!" erklärt er sibyllinisch, "Wenn ich zurückkomme, erzähle ich dir von meinen Taten!" Er und dieses Abenteuer verlassen Sie.

377

Mit einem Mal ist die Luft schwer und stickig, ein galliger Geschmack ist in Ihrem Mund, und es wird Ihnen schwindelig. Es fällt Ihnen schwer zu atmen, irgend etwas drückt dumpf auf Ihre Brust, Sie taumeln, versuchen das Gleichgewicht zu halten, schaffen es nicht, stürzen. Tausend kleine Stimmen wispern geheimnisvolle Botschaften in Ihre Ohren, Sie sehen die Wände um sich herum enger und wieder weiter werden, röcheln und japsen nach Luft, hören es mittlerweile nicht mehr, denn die Wisperstimmen sind dumpfem Dröhnen gewichen, pulsierend im Takt der sich nähernden und entfernenden Wände. Ihr Blick wird unscharf, verschwommen, die Gegenstände um Sie herum verschieben sich übereinander, verschwimmen ineinander. Es wird dunkel, es wird Nacht. Weiter bei 183.

378

Sie können der Magd jetzt einige Fragen stellen, etwa, warum sie plötzlich reden kann (404), wer der Herrscher ist (185), wo Sie sich hier befinden (80), warum die Hunde so häßlich sind (244) oder wie das Wetter morgen wird (285). Wenn Sie die Magd für eine böartige Hexe halten, könnte eine Attacke+5 das Gespräch rasch beenden (59).

379

"Unheil! Verderben! Vernichtung!" stößt sie mit schriller Stimme und verdrehten Augen aus, "Betreibt niemals etwas, wovon Ihr nichts versteht!" Sie nehmen es zur Kenntnis. Das hätte sie Ihnen vor Monden sagen sollen, als Sie Ihre derzeitige Stelle antraten! Sie gehen zur Residenz, um gegen diesen Rat zu handeln (139).

380

Es sind fünf. Als die Reiter Sie sehen, wenden sie Ihre Pferde und galoppieren davon. Baß erstaunt blicken Sie Ihnen nach (305).

381

Sie nähern sich dem Krieger und seinem kreisenden Schwert bis auf dreieinhalb Schritt (wenn Sie näher heranrücken wollen, machen wir einen kleinen Schnitt, bzw. der Krieger einen größeren, und damit hat sich's dann, also Obacht!) und rufen: "Holla,

Stenz, wer bist du?", wohl wissend, daß Rondras keine Kämpfer solche Anreden nicht leiden können. Er hält inne, schaut Sie aus veilchenblauen Augen an, setzt das Schwert krachend ab und spricht mit piepsig-nörgelnder Stimme: "Jetzt habt Ihr meine Konzentration gestört. Das nehm ich Euch übel!" Dann schiebt er das Kinn trotzig vor, richtet den Blick in weite Fernen und schweigt. Sie stehen einige Zeit ratlos herum und gehen dann zu Ihrem Brötchengeber (280).

382

Die Tischrunde wirft Ihnen scheele Blicke zu, man schiebt die Köpfe zusammen und flüstert. Diese Geheimniskrämerei hält die Runde drei Takte durch, dann weicht das Geflüster fast überganglos lautem Gebrüll. Sie bekommen mit, daß an diesem Tisch fünf Anhänger von zwei, möglicherweise auch drei maraschanischen Exilregierungen ihre Geheimnisse austauschen. Es ist etwas schwierig zu folgen, da sich fließend neue Koalitionen bilden. Möglicherweise sind es doch eher vier Parteien. Im weiteren erfahren Sie, daß die Rebellion gegen die kaiserliche Besatzung kurz bevorstehe und unerwartet hereinbrechen werde. Sie denken sich, daß es allenfalls noch in Punin unerwartet sein dürfte, denn dieses Gebrüll muß mindestens bis Gareth zu hören sein. Aus rein beruflicher Neugier erkundigen sie sich, wann es denn soweit sei und wer denn am meisten Sold bezahle. So erfahren Sie beinahe ein streng geheimes Datum, aber rechtzeitig besinnt man sich noch darauf, daß Sie gar nicht dazugehören und flüstert wieder. Dieses Mal vier Takte lang. Bosjew schlägt Ihnen auf den Rücken: "Ich tät's jetzt wissen." Sie folgen ihm nach 352.

383

Erneut schlagen die Wogen des Traums, oder was immer es sein mag, über Ihnen zusammen. Als sich Ihre Sinne wieder einigermaßen geklärt haben, erkennen Sie, daß Sie wieder in dieser Stadt sind. Es ist Nacht, und dennoch sehen Sie alles mit einer ungewohnten Brillanz. Das Madamal steht am Himmel, über den nach wie vor Wolken rasen. Sie stehen mitsamt Ihrer gesamten Ausrüstung inmitten eines kleinen Lustgartens, die Fensterhöhlungen der umgebenden Häuser sind leer und schwarz. Peinlichste Ordnung herrscht in diesem Park. Die Hecken sind zu Quadern, Kegeln und anderen geometrischen Figuren geschnitten, gleichmäßig besetzt von winzigen weißen Blüten, dazwischen stehen Statuen von Menschen und Tieren. Es ist ersichtlich, daß die regelmäßige Verteilung dieser Statuen im Park kein ästhetisches Bedürfnis befriedigen will, sondern nur eines der Ordnung. Dabei sind diese Figuren ungeheuer kunstvoll gearbeitet, wirken wie mitten aus dem Leben heraus erstarrt. Sie sind aus Wachs, ebenso die Blüten auf den Hecken. In der Mitte des Parks erhebt sich eine Säule, deren Spitze den Schein des Madamals reflektiert. Es ist totenstill hier, und nirgends liegt auch nur das kleinste Blatt einer Hecke abgefallen auf dem Boden. Sie denken gründlich nach: Wo sind Sie hier und wie kommen Sie hier weg? Zum ersten Mal lassen Sie die hilfreichen mündlichen Kommentare zum Kodex im Stich, doch dann erinnern Sie sich an eine der ältesten Überlebensregeln Ihres Standes. Spötter behaupten, sie sei tief in jedes Söldlingsherz eingraviert, was eine gemeine Anspielung auf dessen Substanz ist. Sie lautet: Es gibt stets einen Weibel oder jemanden, der sich so aufführt, manchmal gibt es auch beides. Sie machen sich auf die Suche (291).

384

Häufig passieren Sie verfallene Häuser, gelangen dann in eine Gegend, die nur noch aus Ruinen besteht. Ein Hauch von Trau-

rigkeit liegt über diesem Viertel. In einiger Entfernung sehen Sie den zerstörten Rabenfelsen (358), eine Brücke, deren Steg hoch über die Dächern ragt (410) und Pyramidenspitzen (315). Wählen Sie Ihre Richtung oder kehren Sie um (403)!

385

Das Oberhaupt des Klosters setzt an zu einem langen und langweiligen Vortrag über die Ordensregeln der Noioniten. Durch geschickte Gesprächsführung - Sie gähnen und rülpfen einfach, wenn es Ihnen zu langweilig wird - lenken Sie ihn zu interessanteren Themen und wieder weg von diesen, sobald er wieder lästerlich langatmig wird. Eben erzählt er von einigen merkwürdigen Vorfällen aus der letzten Zeit (47).

386

Der Kahle ergreift das Wort: "Es ist beruhigend, Euch bei uns zu wissen. Die Zeiten sind bestimmt nicht mehr das, was sie unter Kaiser Hal waren. Schlechte Geschäfte allenthalben, und man ist seines Lebens nicht mehr sicher. Aber wenn sie kommen, dann könnt Ihr auch nichts machen, sie werden uns einfach umbringen."

"Wer?" unterbrechen Sie ihn wachsam.

"Da draußen lauern sie", antwortet er fast andächtig und zeigt hinaus auf die schneebedeckten Gipfel des Raschtulswalls über die sich eine Wolke schiebt, die unangenehm an ein riesenhaftes zweibeiniges Wesen erinnert, "und wehe Sie bekommen Euch lebendig, wehe!"

"Wer denn?" drängen Sie.

"Besser, man spricht es nicht aus, es lockt sie an", fährt er geheimnisvoll fort, "ich will nicht Schuld sein, wenn sie kommen." -

"Wer?" sagen Sie in einem Ton, als wären sie bereits da.

"Genau weiß man's nicht", weicht der Braune aus, "aber sicher ist, daß hier in der Gegend Leute verschwinden, das habe ich gehört."

"Wo?" beginnen Sie eine neue Sequenz.

"Daheim in Rodebrannt, in der Grafschaft Ilmenstein!" antwortet er, als erkläre das alles.

"Dasselbe habe ich auch gehört", entgegnen Sie ihm.

"Was?" übernimmt er Ihren Part.

"Über Ilmenstein", sagen Sie mit sardonischem Grinsen und schlagen 118 auf.

387

Bei all dem wollen wir eine Frage nicht vergessen, die nachwievorne unbeantwortet ist: Alrik oder Alrike? Wenn Sie es wissen wollen, dann werfen Sie einen Dukaten. Hal steht für Alrike.

388

Am nächsten Abend erzählt Ihnen Trazzubrazzkai begeistert von seinen Kriegserlebnissen, und wenn Sie auf der andern Seite dabei waren, können Sie mit ihm fachsimpeln, doch mäßigen Sie sich, alles hat seine Grenzen. Dabei lernen Sie eine neue Theorie über den Verbleib Hals kennen: "Isch 'abe es von Sadrak Whas-soi: 'al wußte, daß es seine Bestimmung war, gegen den Aikar Brazoragh zu kämpfen und erschlagen zu werden, aber er war feige und widersetzte sich dem Willen eurer Götter, seit'er zürnen sie euch. Auf Rat seiner Frau floh er in Weiberkleidung nasch Al'Anfa, wo er gleich in einen Kerker geworfen wurde. Sein Weib 'atte ihn 'intergangen, sie ist aus Al'Anfa, und die Alanfaner wollten sich dafür rächen, daß er den Novadikai seinen Krieger Leomar gegen sie zur 'ilfe geschickt 'atte. Es war

Rasche für den Tod ihres 'äuptlings Tar 'onak!" Lesen Sie weiter bei 362.

389

Entschlossen treten Sie zwischen Ihren Dienstherrn und seinen Gegner und beginnen diesen Kampf. Sollten Sie ihn gewinnen, dann folgen Sie stolz dem Baron in sein Arbeitszimmer (292), sollten Sie unterliegen, dann folgen Sie ebenso stolz zu Boron (97).

Die Werte Ihres Gegners:

MU 12; LE 60; AT/PA 13/13 (Zweihänder);

TP 3W+3; RS 1; MR -1



390

"Du hältst uns wohl für Dampfnpulpen", spuckt einer der menschlichen Räuber aus, "wenn du ihn wirklich suchtest, dann wärest du jetzt nicht hier, sondern im Regengebirge."

"Wieso das denn 'elme?" mischt sich der Anführer ein.

"Weil er sich dort versteckt", erklärt ihm sein Kumpan, "Bekanntlich hatte er doch diese Affäre mit der Ilmensteinerin, nicht wissend, daß sie einerseits mit dem Oberhaupt der Diebesgilde von Festum poussierte, andererseits mit dem ollen Kaufmann Stoorrebrandt. Als Stoorrebrandt Wind davon bekam, hat er Hal erpreßt, jahrelang. Der Kaiser des Neuen Reiches und das Flittchen der Diebesgilde, das hört sich ja nicht gut an. Schließlich wurd's auch Hal zu teuer, und er wollte, daß die KGIA den Alten umlegt, aber Stoorrebrandt hat ja überall seine Finger drin und ihm gedroht, daß er die Sache dann auffliegen läßt. Also mußte Hal untertauchen. Ich muß es wissen, schließlich war ich Adjutant des Kaisers. Kaiser Answins, selbstverständlich."

“Das ist Quatsch, mein Bester, rischtiger Goblinerazzeragh-quatsch!” tadelt ihn sein Anführer, “wenn es etwas besser konveniert, werde ich dir sagen, wie es wirklich war.” Wollen Sie wegrennen (312) oder abwarten (301)?

391

Abgesehen von einigen Kratzern in Ihrer Hand sind Sie völlig gesund. Körperlich. Legen Sie bitte eine Klugheitsprobe ab. Wenn die Probe nicht gelingt, dann sinkt Ihr Wert zugunsten Ihrer Körperkraft um einen Punkt. Sollte Ihr Grundwert dabei kleiner als 7 werden, dann lesen Sie 357, in allen anderen Fällen 383.

392

Es ist Nacht, und ein einzelner Ork wacht. Sie erheben sich sacht und schleichen bedacht, während von fern eine schläfrige Ente lacht, an der Wache vorbei zur Hütte. Eine Schleichprobe erweist, ob alles gelingt wie gedacht (112) oder nicht (213).

393

Eiskalt überläuft es Sie, Fjodor lacht laut, dann belehrt er Sie: “Es gibt vier Dinge, bei denen auf die Maraskaner Verlaß ist und dein Freund ist ein halber: Sobald sich zweie treffen, bilden sie eine Exilregierung, als nächstes planen sie einen Aufstand und anschließend tratschen sie alles herum. Das vierte hab ich vergessen, aber da gab’s was.” Weiter bei 42.

394

Die Botschaft Al’Anfas liegt am Großen Markt, gleich neben der Araniens. Vor der Tür stehen mehrere Wachen, die aussehen, als würden Sie jederzeit ungerührt Ihre Großmutter verkaufen (Sollten Sie ebenfalls aus Al’Anfa stammen, dann haben Sie es vielleicht schon selbst getan. Schließen Sie also nicht, daß die Wachen wie Betrüger wirken). Ein Oberst Tar Dern ist in der Botschaft unbekannt, es gab allenfalls einmal einen Schreiber Namens Tar Rosenberdt. Ob Sie den vielleicht suchten? Wo er denn jetzt sei, fragen Sie. In Pinnacht, antwortet man, unweit Al’Anfas.

Wenn Sie das glauben, dann lesen Sie weiter bei 78, wenn nicht, dann merken Sie sich ein ganz bestimmtes Fenster mit defektem Riegel. Es wäre recht einfach, hier heute nacht einzusteigen (320).

395

Tage oder Wochen vergehen. Die meiste Zeit verbringen Sie in tiefer Bewußtlosigkeit, manchmal erwachen Sie kurz daraus. In diesen wenigen Augenblicken dämmrigen Halbbewußtseins erkennen Sie undeutlich fünf Bewaffnete, eine davon ist eine schwarzhaarige Frau mit weißer Strähne an der Stirn. Sie vernehmen Stimmen, die zunehmend vertrauter werden, schnappen Gesprächsfetzen auf: “Welche Kraft! ... das ganze Kloster voller Illusionen ... viel zu einfältig, ihre Macht zu verstehen ... frage mich, wo sie diese Söldlingsperson hinverschleppt haben mag ... will’s nicht wissen, für wahr ... kaum überleben ...” Eine dieser Stimmen spricht in fast thorwalscher Mundart, eine weitere in albernischer. Einmal stammeln Sie “Hal!”, und eine tiefe Frauenstimme antwortet: “Es ging nie um Hal!” Eines Tages kehren Sie in die Stadt zurück (373).

396

Spätestens als Trazzubrazzkai Sie losbindet und Ihnen Rüstung und Waffen zurückgibt, erkennen Sie, daß etwas durch und durch falsch ist in Aventurien. Nicht einmal auf die Orken kann man

sich mehr verlassen! Es ist wirklich Zeit, den wahren Kaiser zu finden, denken Sie und entschwinden schnell, bevor er es sich anders überlegt. Legen Sie jetzt eine Probe+5 auf Gefahreninstinkt ab. Mißlingt die Probe, dann erreichen Sie drei Tage später 98, andernfalls fünf Tage später 70!

397

Dem Anführer ist offenbar langweilig zumute, und er erwartet von Ihnen Unterhaltung. “Es ist etwas öde ‘ier, und ich ‘abe ‘euer selten Gelegen‘eit zur Konversation mit einer so geistreichen Person wie Eusch”, sagt er spöttisch, “Ihr werdet misch dosch nisch enttäuschen?” Das hoffen Sie auch nicht, da Sie diesen Moment vermutlich nicht lange überleben werden. Sie kommen sich vor wie Sherizeth in den ‘Geschichten aus 1001 Rausch’. Weiter bei 68.

398

Sie erreichen ein offenes Stadttor, vor dem sieben Söldnerinnen wachen. Durch das Tor sehen Sie die Welt außerhalb. Sie erkennen einen nachtschwarzen Himmel, dagegen die blendend weiße Silhouette eines Gebirges, schwarze Bäume, die weiße Schatten werfen, pflügende Bauern, ihre Gesichter und Kleidung in Abstufungen von Grau. Wenig später wandelt sich das Schwarz zu Rot und das Weiß zu Grün. Wollen Sie umkehren (291), eine der Söldnerinnen fragen, wo Sie hier sind (259) oder die Stadt verlassen (371).

399

Haraderyns ganze Aufmerksamkeit gilt momentan jemandem auf der Tanzfläche. Ohne lang zu fackeln nehmen Sie das Schwert in die Hand: ‘ING21EICH’ ist in die Klinge graviert. 21. Ingerimm, klar, nur was heißt EICH? Sie könnten ihn selbst danach fragen (408) oder Shari (149), falls Sie deren Bekanntschaft gemacht haben. Wenn es Sie momentan nicht interessiert, können Sie sich auch noch einen Krug Wein holen (86).

400

“Es war letzten Rondra”, beginnt sie, “kurz hinter aurrghrhrropp...”

Kräftig klopfen Sie ihr auf den Rücken. Thesja wirkt etwas befremdet, beginnt abermals: “Kurz hinter aurrghrhrropp...” Sapperlot!

Nochmals klopfen Sie ihr auf den Rücken.

“Willst du das bald lassen?” wird sie etwas unwirsch. “Wenn du doch rotzen mußt!” antworten Sie höflich und ignorieren ihre Worte. “Es ist ein Ortsname, Aurrghrhrropp”, erklärt Thesja mit funkelnden Augen und weicht geschickt einer instinktiven Bewegung Ihrerseits aus, “es liegt in den Sümpfen zwischen Skorpisky und Vallusa.”

Zwar klingt das noch mehr nach einem Fall für den Feldscher, aber Sie lassen sie gewähren.

“Es hatte geschneit - im Sommer! - und ich bekam das Fieber”, spricht sie wachsam weiter, “dachte schon, es ging zu Ende, dann begegnete mir Hal.”

“Woher weißt du denn, daß er es war und nicht irgendein Hallo dri?” geben Sie zu bedenken.

“Weil er es mir sagte.” beharrt Thesja, “Er führte mich zu einem Ort, wo man mir half.”

“Und wo war das?” drängen Sie.

“Es war ein Noionitenkloster”, beendet Thesja ihre Ausführung. ‘Bei den Verrückten, soso’, denken Sie und folgen Bosjew nach 294.

401

Eine einträgliche Art des Betrügens ist der Handel mit Festumer Florin, Asker Batzen oder Sewerischen Pannings. Man benötigt dazu Scheiben beliebigen Materials und einen Ortsunkundigen, dem man sie andrehen kann. Etwas Zeit bedarf es allerdings, stellen Sie sich also auf langes Eckenstehen im derzeitigen Regenwetter, gelegentliche Prügel und eine durchaus ungesunde Lebensweise ein. Kurzum: Legen Sie auf Ihre jeweils niedrigste gute Eigenschaft (höher als 8 sollte sie sein) eine Probe ab. Gelingt die Probe, dann sind Sie um 1W6 Dukaten reicher, mißlingt sie, dann senken Sie diese Eigenschaft für den Rest des Abenteuers um einen Punkt. Wenn Sie genug von dieser Nebentätigkeit haben, dann kehren Sie fröhlich nießend zu **78** zurück.

402

Die Ausdauer Ihres Gegners ist wirklich besorgniserregend, denn obwohl ihn seine schwere Rüstung behindert, holt er stetig auf. Er attackiert Sie zweimal (**AT: 9; TP: 3W+3**) und hoffentlich gelingen Ihnen Ihre Ausweichproben! Lesen Sie weiter bei **102**.

403

Kleine, niedrige Häuser bestimmen hier das Stadtbild, dieses Viertel wirkt wie ein Dorf innerhalb der Stadt. Durch winkelige Gassen gehen sie vorbei an Ställen, verschlossenen Tavernen und kleinen Handwerksbetrieben, überqueren malerische Plätze mit Brunnen, an denen Linden stehen. Führt Ihr weiterer Weg nach Norden (**69**), Osten (**384**), Süden (**299**) oder Westen (**262**)?

404

"Weil es schön hier ist", antwortet sie entschieden, "ich kann machen, was ich will, alles gelingt! Es ist, wie zu träumen." Diese Antwort findet wahrscheinlich nicht unbedingt Ihre Zustimmung, und Sie verhehlen es auch nicht. "Es war einst anders hier", erklärt sie etwas hilflos. Wollen Sie noch mehr fragen (**378**) oder den Herrscher kennenlernen (**135**)?

405

Die Reiter zügeln die Pferde und steigen ab. Sie pressen sich fest gegen den Boden, lauschen angestrengt, hören eine tiefe Frauenstimme: "...kann noch nicht allzu lange her... Hoffentlich... wäre fatal ..." Ein Mann mit albernem Akzent wirft ein: "...denke nicht, diese Söldlingspersonen reisen nicht mit Kutschen..." Wieder vernehmen Sie die Frauenstimme: "Weiter... noch ganz die Spur verlieren..."

Endlich hören Sie sich entfernendes Hufgetrappel. Wollen Sie auf der Straße weiter marschieren (**305**) oder den Weg durch das nahe Wäldchen nehmen (**344**)?

406

Das ist zweifellos Ihre Chance, Hochgeboren von Ihren söldnerischen Fähigkeiten zu überzeugen, nur schnell müßte es eben gehen, damit er es auch noch mitbekommt. Wenn Sie Ihre Waffe holen und dann zum Ort des Geschehens eilen wollen, legen Sie bitte eine Gewandtheitsprobe ab. Falls sie gelingt, geht es weiter bei **389**, wenn nicht, bei **324**. Wenn Sie statt dessen jene schwere Vase nach Haraderyn schleudern wollen, die der Baron von einer Besucherin geschenkt bekam und die immens teuer sein soll, dann werfen Sie einen Blick auf **91**.

407

Das trifft Ihren Gastgeber hart. Sofort werden Sie losgebunden und anschließend sehr ehrenhaft (und scheußlich) zu Tode gefol-

tert. Er ist schließlich immer noch ein Ork, und im Jenseits soll es Ihnen gut ergehen. Wenn Ihnen eine Selbstherrschaftsprobe+10 gelingt, dann bekommen Sie in Tairachs Reich einen besonders hübschen Platz - als Ork ehrenhalber. Ansonsten lesen Sie **412**.

408

Sie fragen Haraderyn nach der Gravierung.

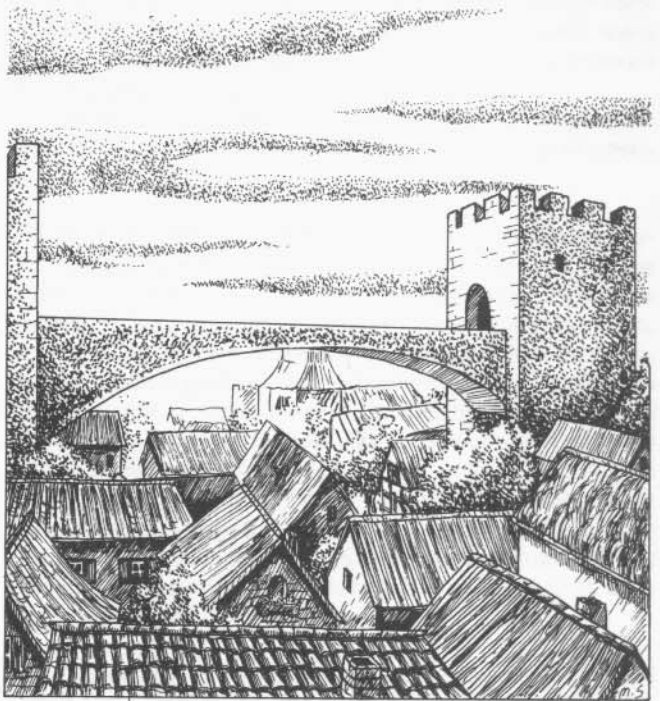
"Geht dich nichts an!" faucht er und wirft Ihnen einen wirklich gemeinen Blick zu, aber da er nicht das Kinn vorstreckt, wird es wohl nicht so schlimm sein. "Wir gehen jetzt", verkündet er. Wollen Sie ihm folgen (**302**) oder sich noch einen letzten Becher Wein holen (**86**)?

409

Das Gesicht der Magd verwelkt in Trauer und Schmerz, gequält schreit sie: "Nein!" Weiter bei **2**.

410

Die Bebauung wird wieder etwas regelmäßiger. Schließlich erreichen Sie die Brücke: zwei Türme und ein Steg in etwa 20 Schritt Höhe. Es ist ein völlig sinnloser Bau, denn diese Brücke überspannt nichts außer Häusern. Weit und breit ist kein Fluß zu sehen. Kopfschüttelnd setzen Sie Ihren Weg fort nach **366**



411

Ganz so, als hätten Sie's gelernt, rollen Sie weiter bis unter den nächsten Busch und bleiben regungslos liegen. Im Geiste gehen Sie die einschlägigen Passagen des Kodex durch und stellen keinen Verstoß fest: Ihr Handgeld haben Sie von Hochgeboren erhalten, und der Kontrakt mit ihm sieht nicht vor, daß Sie irgend etwas zur Verhinderung von Überfällen auf wildfremde Kutschen unternehmen, ihrem eigentlichen Auftrag könnte es sogar abträglich sein, und womöglich würden Sie damit gegen Abschnitt 22, Klausel b verstoßen! Das wäre nicht richtig, das wäre sehr unehrenhaft!

Außerdem wäre es eine Schande für die ganze Zunft: umsonst zur Waffe greifen! Wo käme man dahin, da hätten Sie gleich zur

Kriegerakademie gehen können, um ein rondrianischer Eintänzer zu werden!

Eine Stunde später - der Überfall ist schon lange vorbei - hören Sie einige Reiter sich nähern. Wollen Sie aufstehen und ihnen von dem Überfall berichten (380) oder vorsichtshalber Ihren lauschten Platz hinter dem Busch beibehalten (405)?

412

Wieder einmal ist ein Heldenleben zu Ende gegangen. Das hat einige Vorteile, da Sie jetzt einige unbezahlte Rechnungen nicht mehr zu begleichen brauchen, aber auch Nachteile. Überwiegen letztere, so dürfte Sie die Bekanntschaft Efferdios interessieren. Er ist der Bruder der Heiligen Elida von Salza, und wenn Sie deren Lebensgeschichte nicht kennen, dann sei Ihnen das Abenteuer 'Der Jüngling am Strand' empfohlen. Efferdio ist seiner Schwester sehr unähnlich und gewiß kein Heiliger, es sei denn im phex'schen Sinne, aber der Herr Phex wollte ihn ausdrücklich

nicht bei sich. Dieser Efferdio hegt wegen seiner Schwester einen kleinen Groll gegen Boron und eben deshalb läßt er bisweilen Verbindungen spielen und ermöglicht, was eigentlich nicht möglich. Es geschieht nicht uneigennützig, das war Efferdio nie, und sollte ihm der Herr Boron einst dahinter kommen, daß er auch im Jenseits noch diese kleinen, urnostrischen Bestechungs- und Schutzgeldgeschäfte betreibt, dann... Ja, was dann? Auch Götter wollen sich nicht Sippenhaft vorwerfen lassen und Efferdio hat einen mächtigen Paten. Kurz und gut, wenn Sie sich sofort 150 Abenteuerpunkte streichen und diese auf kleinen, gebrauchten Heldendokumenten an Efferdio weitergeben, dann könnte er Sie ins Diesseits zurückzubringen, damit Sie dieses Abenteuer von vorn beginnen können. Sollten Sie dabei eine Stufe absteigen, dann senken Sie eine gute Eigenschaft und erhöhen Sie eine schlechte um jeweils einen Punkt und streichen Sie 10 Talentpunkte Ihrer Wahl. Aber zögern Sie nicht zu lange und stellen Sie keine unnötigen Fragen. Nun, wie sieht's aus?

Rapport

Sie sitzen an einem Tisch, schlingen gierig Essen in sich hinein, Sie haben es dringend nötig. "Es ging nie um Hal", wiederholt die große Frau mit den schwarzen Haaren und den starren hellen Augen, deren Lider anscheinend nie blinzeln. Rondriane von Sappenstiel ist ihr Name, sie ist eine nostrische Feldherrin. "Es ging immer nur um Salza", fährt sie fort, während ihr Adjutant - seine Kendrerer Mundart haben Sie zuerst für Thorwalsch gehalten - eifrig darauf wartet, daß sie ihm wie so oft ein Zeichen gibt, etwas zu notieren. "Als wir hörten, daß er noch lebe", doziert sie, "waren alle hell Feuer und Flamme: Hal gefunden durch nostrische Hilfe - da hätte sich das Kaiserreich nicht mehr herauswinden können und dafür sorgen müssen, daß die Thorwalschen Salza zurückgeben. Unsere eigene Wehr wäre viel zu schwach gewesen, etwas Derartiges zu erzwingen. Ich habe nie an diese Phantasterei geglaubt, denn Hal muß einfach tot sein, zu lange ist er verschollen! Aber der erste Astrologe SM's hatte die Sterne gedeutet und herausgelesen, daß die Suche erfolgreich verlaufen werde. Wie üblich hat sich diese unsägliche Person vertan, nicht nur das, Schwatzhaftigkeit ließ die Kunde nach Andergast gelangen und wurde Albios Neffen Haraderyn zum Verhängnis. Unser guter Tor Strandeber (Sie wissen mittlerweile, daß er der zweite Astrologe Seiner Majestät Kasimir von Nostria ist und Seenländer Dialekt spricht, der dem Albernischen sehr ähnlich ist) ist ein recht talentierter Geomant und glaubte seinem Kollegen ebenso wenig. Heimlich reiste er nach Salzerhaven, deutete bei Ebbe am Strand die Figuren des Sandes und fand heraus, daß das künftige Schicksal der Stadt eng mit der Verlorenen Siedlung zusammenhing. Es ist eine Episode aus unseren frühen Geschichte. Du weißt vielleicht, daß sowohl Nostria als auch Andergast auf zwei Holzfällersiedlungen zurückgehen? Admiral Sanin hatte sie gegründet und dann wegen der Trollkriege aufgegeben. Es gab noch eine dritte Siedlung bei Salza, und niemand weiß, was aus ihr geworden ist, ob die Siedler wegzogen oder untergingen. Das ist fast 1900 Jahre her und wäre eigentlich bedeutungslos, aber Strandeber meinte, es würde sich jemand finden - das warst du - der uns zu einem Nachkommen der damaligen Siedler führen würde, und diese Person brächte uns Salza zurück. Das habe ich vorsichtshalber für mich behalten. Wir sind zuerst Haraderyn gefolgt, dann diesem Andergasten, schließlich dir. Es war nicht immer leicht, eine Zeitlang hatten wir dich verloren, dann erreichten wir das Kloster, holten dich und die kleine Helasin heraus und brachten euch beide hierher."

"Warum mich?" fragen Sie.

"Wir hätten dir ansonsten die Hand abschlagen müssen", antwortet Rondriane sachlich, "da wir Eure Hände nicht auseinander lösen konnten. Und das hätten wir nicht gewagt, nach dem, das wir im Kloster vorfanden. Sie muß eine ungeheuer magische Kraft besessen haben, ohne es wirklich zu wissen. Aber das weißt du wahrscheinlich besser." Sie wirft Ihnen einen prüfenden Blick zu.

"Wie geht es ihr?" fragen Sie und erhalten zur Antwort: "Sie starb bei der Geburt, kurz nachdem wir den Ulmenhügel erreicht

hatten. Sei froh, daß du nicht mitbekommen hast, was sich dabei abspielte. Nicht nur das abergläubische Geschmeiß hat Salza - unser Salza! - verlassen, sondern auch ein erheblicher Teil seiner Bewohner. Es wird Monde dauern, bis sie sich trauen, in diese, ihrer Meinung nach, verhexte Stadt zurückzukehren."

"Sie ist tot?" wiederholen Sie. Die Feldherrin nickt: "Ja. Und vielleicht sollten wir den Göttern sogar dafür danken, denn diese ungezügelte Macht in sterblicher Hand..."

Sie unterbrechen sie: "Und das Kind?"

"Ebenfalls. Es war ein Knabe, wir nannten ihn Kasmylos", antwortet sie rasch und flüchtig und Sie wissen nicht genau, ob Sie ihr glauben sollen. "Es ist wahrscheinlich besser so", fährt Rondriane von Sappenstiel fort und ergänzt mit grimmigem Lächeln, "denn woher wissen wir, daß tatsächlich Helasin, die Mutter, alles verursachte? Woher?"

Die Feldherrin reicht Ihnen einen Säckel mit 80 Dukaten und den Worten: "Deine Tat soll nicht vergessen werden, solange Menschen unter der Sonne wandeln." - "...oder frühestes, wenn wieder Söldlinge angeworben werden und der Sold ausgehandelt wird", ergänzen Sie sarkastisch.

"Da magst du recht haben", antwortet Rondriane und geht, um ihrem König die Nachricht von der Befreiung Salzas zu überbringen.

Für dieses Abenteuer erhalten Sie einen freien Steigerungsversuch auf Ihr Talent Etikette und 456 Abenteurpunkte, die Sie selbst verwenden oder Nostrilbèr überlassen können (Näheres bei Abschnitt 137). Sollten Sie mehrere Anläufe benötigt haben, das Abenteuer zu lösen, so werden Sie vielleicht auf ein merkwürdiges Phänomen gestoßen sein und sich fragen, wie an mehreren Orten dasselbe geschehen kann. Die Gelehrten nennen dieses Phänomen "Disparate Multilokalität". Das beantwortet nicht Ihre Frage. Sinnieren Sie weiter darüber, Sie erfahren dadurch sehr viel über das Gefaser der Welt. Und wenn Sie lange genug nachdenken, haben Sie gute Chancen, die erste Person zu sein, die den 256. Abschnitt in den Heiligen Rollen der Beni Rurech richtig deutet. Aber diese Geschichte hat noch zwei lose Enden, eines finden Sie bei 387, das andere gleich hier.

Nachbemerkung: In einem kleinen Raum sitzt eine Person und löffelt eine Schale Suppe. Für einige Zeit war sie der mächtigste Mensch Aventuriens, nun ist sie der bestverborgene. Es gibt Personen, die das Geheimnis dieses Ortes kennen. Sie wissen es sehr gut zu bewahren und tragen unermüdlich Sorge dafür, daß es ein Geheimnis bleibt. Durch eines der Fenster dieses Raumes sieht man eine Buche, momentan sitzt auf einem Ast ein Zeisig und putzt sich sein Gefieder, gelegentlich blickt er zu dem Fenster. Die Person im Raum beobachtet ihn, es lenkt sie ab von den quälenden Gedanken, die sie immer wieder heimsuchen: "Zuerst kam Answin, dann kamen die Orken. Kann es alles eine Strafe der Götter sein? Können sie mir so sehr zürnen? Was mögen sie noch planen?"

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Auf der Suche nach einem Kaiser«

Sie leben ruhig und sicher als Vorleser auf einem Adelssitz, haben Anspruch auf regelmäßige Kost, ein Dach über dem Kopf, und niemand tut Ihnen etwas zuleide. So kann es bis an Ihr Lebensende weitergehen ... Wie bitte, das ist Ihnen zu langweilig!? Sie wollen lieber in die Welt hinausziehen und das Abenteuer suchen; etwas Besseres als den Tod können Sie überall finden? Na gut, dann ziehen Sie 'mal los, aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt, wenn Sie sich nur allzu bald nach Ihrer behaglichen Stube zurücksehnen. Es mag sein, daß Ihre Reue zu spät kommt!



Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01718

CE



4 002998 017189