

ERFAHRUNGSTUFEN

2-4

ABENTEUER

59

Das Schwarze Auge

FÜR DIE KÖNIGIN, FÜR RONDRA!



Ein Soloabenteuer für einen Helden



Schmidt
Spiele

Solo-Abenteuer

Für die Königin, für Rondra!

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer

©1995 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fantasy Productions
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Für die Königin, für Rondra!

von
Andreas Blumenkamp

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 2-4
für einen Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Eine Reise nach Kurkum	5
Ein Abenteuer auf Kurkum	6
Anhang	48

Eine Reise nach Kurkum

Kurkum, ein Name mit einem verheißungsvollen Klang. Es gibt wenige Orte in Aventurien, die so sehr von Legenden umwoben sind wie jene Amazonenburg in den Beilunker Bergen. Wie es heißt, soll man sich dort der göttlichen Rondra nahe fühlen, denn auf Kurkum hat sie ein halbes Hundert ihrer besten und prächtigsten Kriegerinnen versammelt. Von den Schwerttänzen der Amazonen werden wahre Wunderdinge erzählt - auf Deren soll es kaum ein Schauspiel geben, das dem tödlich schönen Tanz der Kriegerinnen gleicht.

Kurkum ist auch die Wohnstätte der Königin Yppolita, die, obschon bereits in den Sechzigern, noch immer als eine der größten lebenden Heldinnen unserer Tage gilt. Ihr Ruhm strahlt heller denn je, und viele Gläubige der Göttin Rondra sehen in ihr die Retterin Aventuriens in kommenden dunklen Zeiten. Und ganz gleich, ob man sich vor der Zukunft fürchtet oder nicht, so kann man davon ausgehen, daß so mancher aventurische Kämpfer, und erst recht so manche Reckin, ein Vermögen dafür gäbe, einmal vor den Kurkumer Thron treten zu dürfen und den Worten der Königin zu lauschen.

Kurkum aber ist ein geheimer Ort. Obgleich er die Neugier und die Sehnsucht so vieler Menschen erregt, ist es doch nur den wenigsten vergönnt, ihn jemals zu finden. Immer wieder hören wir von Abenteurern, die eine vermeintlich genaue Beschreibung des Weges zur Burg besaßen und die dennoch nach tage- und wochenlanger Suche unverrichteter Dinge aus den Beilunker Bergen zurückkehrten. Es war ihnen nicht gelungen, Kurkum zu erblicken. Kein Wunder, daß seit langem die Fama geht, die Amazonenburg sei durch die Hand der Götter oder aber durch einen alten, mächtigen Zauber geschützt, der die Heimstatt der Kriegerinnen vor den Blicken der Unwillkommenen beschirme.

Wenn man all das bedenkt, so war es für Sie gewiß eine schier unglaubliche Überraschung, als Ihnen kürzlich eine alte Großtante ganz beiläufig erzählte, sie wisse recht gut, wo dieses berühmte Kurkum läge, ja, sie besitze sogar einen Plan, auf dem die letzte Etappe der Anreise eingezeichnet sei.

»Ach geh', liebe Tante, du willst mich necken!« stammelten Sie ungläubig.

»Nein, nein, es ist, wie ich sage«, beharrte Ihre Großtante und zur Bekräftigung Ihrer Worte hinkte sie hinüber zu ihrem alten Schreibpult, um ihm ein halb zerfleddertes Pergament zu entnehmen. »Sieh her«, sagte sie, »hier ist alles genau eingezeichnet. Hier, das ist das Dörfchen Shamaham, und dort, wo das kleine Kreuzchen zu sehen ist, da steht die Burg!«

»Aber wie ...?« setzten Sie an, »wieso ...?«

»Nicht wahr?« unterbrach Sie die Großtante, »das hättest du von der Greisin nicht erwartet, hm? Nun, ich war auch einmal jung, eine stolze Kriegerin, damals in Havena. Da bin ich einem hübschen Burschen begegnet, Viburn hieß er, und er hat mich sehr geliebt. Dieser Viburn war wahrhaftig einmal auf Kurkum gewesen, und er hat versprochen, mich hinzuführen, weil er

wußte, wie sehr ich die Amazonen schätzte. Den Plan hat er aus dem Gedächtnis gezeichnet. Ach ja, damals ... Hm, aber dann ist alles ganz anders gekommen: Bevor wir abreisen konnten, wurde mein Regiment plötzlich nach Maraskan abberufen: Kaiser Reto zog in den Krieg. Viburn habe ich nie wiedergesehen, und von Maraskan habe ich mir das schlimme Bein mitgebracht ... Als Krüppel aber und allein wollte ich nicht mehr nach Kurkum reisen.«

»Aber ich könnte doch ...!« haben Sie aufgeregt gerufen. »Wenn du mir den Plan gibst, werde ich die Burg schon finden!«

Ihre Großtante hat verständnisvoll gelächelt. »Versuchen kannst du es allemal - du bist ein hübsches und kräftiges Menschenkind. Vielleicht hast du Glück. Dann kehre zu mir zurück und erzähle mir alles, was du gesehen und erlebt hast.«

Ja, so ist Ihre Großtante, eine freundliche, großherzige Frau, denn sie gab Ihnen gar noch 10 Dukaten und ihren alten, prachtvollen Säbel (TP: W+4) mit auf den Weg. Außerdem half sie Ihnen, eine Ausrüstungsliste zusammenzustellen, die alle Dinge enthielt, die der reisende Abenteurer benötigt: Seil, Fackeln, Zunderkästchen, Eßbesteck und dergleichen mehr. Sie trafen Ihre Reisevorbereitungen in fieberhafter Eile, und schon zwei Tage später waren Sie auf dem Weg, immer begleitet von der Sorge, die alte Karte könnte sich als unzulänglich oder falsch erweisen. Doch Ihre Furcht war unbegründet: Vom Dörfchen Shamaham aus fanden Sie den richtigen Weg in die Berge, und als Sie nach langem Marsch in der Ferne ein paar mächtige Türme über die Baumwipfel ragen sahen, da wußten Sie, Sie sind am Ziel. Mit fliegenden Schritten rannten Sie die Straße zur Burg hinauf ...

Verehrter Leser, machen Sie sich bereit. Beachten Sie bitte, daß der Rüstungsschutz in diesem Abenteuer ohne Bedeutung ist. Das heißt, alle Trefferpunkte werden gleich als Schadenspunkte angegeben und sollten von Ihnen direkt von der Lebensenergie Ihres Helden abgezogen werden. Der Heldentyp »Amazonen« ist für das Abenteuer ungeeignet, denn die Geschichte geht davon aus, daß Ihre Heldenperson zum ersten Mal eine Amazonenburg betritt, nicht aber davon, daß sie am Ort der Handlung daheim ist und sich dort bereits gut auskennt. Ferner bietet das Abenteuer *keine* Möglichkeiten, einen Zauber einzusetzen. Das bedeutet nicht, daß zauberkundige Helden nicht zugelassen wären, sie werden aber ihre Möglichkeiten nicht voll ausschöpfen können. Das sollten Sie bedenken, bevor Sie sich entschließen, einen Magiebegabten auf die Reise nach Kurkum zu schicken. Damit aber genug der Einschränkungen und Bedenken: Sie benötigen für die abenteuerliche Reise nach Kurkum eine Heldin oder einen Helden der 2. bis 4. Stufe (wobei die zweite Stufe passender als die vierte ist), ein dickes Fell, bzw. ein wenig Verständnis für den bisweilen etwas boshaften Humor des Autors, einen flinken Daumen fürs Blättern und natürlich jede Menge Würfelglück. So gewappnet begeben Sie sich zu Abschnitt 1.

Ein Abenteuer auf Kurkum

1

Bevor noch das Abenteuer richtig begonnen hat, möchten wir Sie, verehrte Leserin, verehrter Leser, herzlich bitten, Ihre Figur kurz freizumachen. Jaja, schon richtig verstanden: Nur herunter mit Krötenhaut und Schuppenanzer ... Und auch noch das Lendentuch! Und was sieht man nun? Ist der Kleine ein Held, oder hat sie ... Naja, ähem, ist sie eine Heldin? Nun, so schwer kann die Entscheidung doch nicht sein. Falls Ihre Heldenperson* auf dem Bauch einen Kreis trägt, von dem ein Pfeil nach rechts oben weist, dann lesen Sie weiter bei 30, entdecken Sie einen Kreis, an dem unten ein Kreuz befestigt ist, dann schlagen Sie 89 auf.

2

Zwischendurch gefragt: Wie ist die Lage: Spielen Sie eine weibliche Heldin (338), sind Sie ein Mann in Frauenkleidern, dem es gelungen ist, auch die Königin an der Nase herumzuführen (184), oder haben Sie der Königin Ihr Geheimnis verraten (132)?

3

Ihr Alarmschrei gellt über den nächtlichen Burghof. Die Spionin zuckt zusammen und huscht flink wie ein Wiesel in den Schatten. Wenig später stürmt eine der Wächterinnen heran. »Eine Spionin!« rufen Sie aus dem Fenster. »Eben war sie noch beim Brunnen!« Die Amazone rennt zum Brunnen, und Sie laufen die Treppen hinab, um ihr bei der Suche zu helfen. Weiter bei 309.

4

Da die Mägde und übrigen Bediensteten als letzte den Burghof verlassen, haben Sie noch Zeit, Turike zu fragen, warum es soeben zu dem Geraune unter den Amazonen kam. Sie bestätigt Ihre Vermutung, daß die Worte von der »letzten Feier« nicht zur traditionellen Festeröffnung gehören, und fährt dann fort: »Die Königin sagt manchmal merkwürdige Dinge in letzter Zeit, meistens irgendwie traurige Sachen ... Ich habe erst gedacht, das hängt damit zusammen, daß ihre Tochter Gilia mit diesem Elf durchgebrannt ist, aber ...«

»Stimmt, auf und davon mit einem Herrn Dunkelhaar«, werfen Sie ein, »davon habe ich im Boten** gelesen.«

»... aber«, fährt Turike fort, »manchmal glaube ich, daß mehr dahintersteckt. Ob so eine Königin wohl in die Zukunft blicken kann?«

*Der Begriff Heldenperson als geschlechterübergreifende Bezeichnung für eine(n) Soloabenteurer(in) wurde geprägt von K.-H. Witzko, dem Meister des DSA-Solos, und der Autor schuldet Witzko Dank für diese Wortschöpfung, die so manche gar zu umständliche Formulierung ersparen hilft.

**Der Bericht erschien im 'Aventurischen Boten', Ausgabe 57.

Sie zucken die Achseln. »Mag sein, manche vielleicht ...«

Turike nickt zufrieden. »Ich denke, die Königin weiß etwas, das sonst keiner weiß. Vor einigen Monaten hatte sie eine tulamische Sterndeuterin nach Kurkum gerufen, aber die ist inzwischen wieder abgereist ...«

Eben hat die letzte Amazone das Burgtor passiert, und nun setzen sich die Mägde in Bewegung. Alle Mägde? In Abschnitt 289 müssen Sie eine wichtige Entscheidung treffen.

5

Auf ein unsichtbares Zeichen stimmen die Kriegerinnen und die anderen Burgbewohner - in einer Ecke entdecken Sie zu Ihrer Überraschung gar eine Gruppe von Männern - den Choral »Trutzig' Leuin, steh' mir bei!« an. Es ist ein kräftiger, stolzer Gesang, der Ihnen ein seltsames Kribbeln in der Magengrube bereitet. Da stehen Sie nun in bunter, ein wenig alberner Verkleidung im Tempel gerade jener Göttin, die selbst für den Kampf auf Leben und Tod Wahrhaftigkeit und Lauterkeit fordert. Im Tempel der Ehre und der Wahrheit. Das Kribbeln in Ihrem Leib verstärkt sich und weicht einem dumpfen Druck. Dicke Schweißperlen treten auf Ihre Stirn, rollen herab, bringen Ihre Augen zum Brennen. Eine beklemmende, nie gekannte Furcht kriecht Ihr Rückgrat hinauf, drückt auf Ihre Schultern und beengt Ihre Kehle. Gern würden Sie jetzt den Tempel verlassen, aber da stellen Sie fest, daß Ihre Knie seltsam weich geworden sind und Ihnen nicht mehr gehorchen. Oh, wenn ich nur nicht ohnmächtig werde, denken Sie noch, da wird Ihnen schwarz vor Augen. Sie stürzen vornüber zu 271.

6

Nachdem alle Boxen mit frischem Stroh versorgt sind, kommen die Mägde aus allen Teilen des Stalles zusammen und versammeln sich beim Brunnen, um sich Staub und Schmutz von Gesicht und Armen zu waschen. Die zehn Mägde sind eine lustige Schar. Es wird viel gealbert und mit dem eiskalten Wasser gespritzt. Sie können sich all die neuen Namen (Girte, Belona, Ulmia, Binya, Marja, Losiane, Turike, Adaque) so rasch gar nicht merken, aber das ist zunächst auch gar nicht notwendig, denn natürlich stehen Sie im Mittelpunkt des Interesses und müssen immer wieder Ihren Namen sagen und erzählen, woher Sie kommen und wie es in der »weiten Welt« zugeht.

Obwohl Sie die anderen Mägde zum ersten Mal sehen und sie nicht kennen, scheinen sie Ihnen besonders ausgelassen zu sein, und es stellt sich bald heraus, daß Sie mit Ihrer Vermutung richtig liegen. Die Frauen sprudeln geradezu über vor Vorfreude auf ein Fest, das in dieser Nacht stattfinden soll. Sie nennen es das »Efferdfest«. Dabei handelt es sich anscheinend um ein nächtliches Badevergnügen mit Gelage und Tanz, das beim Burggraben stattfindet und an dem alle Burgbewohner teilnehmen. »Da hast du aber Glück gehabt«, sagt eine braunhaarige

Magd (Belona - oder war es Turike?) zu Ihnen, »daß du gerade heute auf Kurkum angekommen bist, denn das Efferdfest ist einer der schönsten Tage im Jahr. Beim letzten Mal hat ...« In diesem Augenblick tritt die Stallmeisterin Lane in die Runde, und es wird still am Brunnen. »Fein, daß die Damen so vergnügt sind«, stellt sie fest, »aber leider ist die Arbeit noch nicht getan. Ihr, Girt, Binya und du, Belona, ihr könnt schon einmal das Lagerfeuer und die Spieße herrichten, Du ... (sie nennt *Ihren* Namen) schaut noch einmal nach der Mutterstute und dem Fohlen, und ihr, Losiane, Turike ...« Den Rest bekommen Sie nicht mehr mit, denn Sie sind - höchst beflissen - schon auf dem Weg zu Abschnitt 196.

7

Das Knechtehaus ist verschlossen. In der knappen Zeit, die der Spionin blieb, konnte sie unmöglich das Schloß knacken. Also muß sie sich anderswo versteckt haben: Treffen Sie bei 308 eine neue Wahl.

8

Zwei Amazonen holen Sie von Ihrer Stube ab und geben Ihnen das Ehrengleit. »Bedenke!« sagt eine von ihnen mit Aufregung in der Stimme. »Die Majestät empfängt dich in ihrem Privat-zimmer - das ist eine große Ehre!«

Auf dem Weg zur Königin werden Sie von Ihren Begleiterinnen rasch instruiert, wie Sie sich zu verhalten haben: Die korrekte



Anrede laute »Majestät«, es sei unziemlich, sich der Königin auf mehr als zwei Schritt zu nähern, und absolut undenkbar, sie gar zu berühren.

Doch als Sie Augenblicke später das Privatgemach Yppolitas betreten, wendet sich die Königin, die am Fenster stehend gewartet hatte, Ihnen zu und streckt Ihnen die Hand entgegen. Was tun Sie? Tauschen Sie mit der Königin der Amazonen einen herzhaften Händedruck (48), oder bleiben Sie respektvoll bei der Türe stehen (83)?

9

Eigentlich hätten Sie gar nicht einschlafen dürfen, denn um sechs Uhr in der Frühe wäre bereits wieder Stalldienst angesagt gewesen: Füttern, Misten, Streuen - Sie kennen das ja. Aber Turike, die eigentlich dienstfrei gehabt hätte, hat stillschweigend Ihre Arbeit übernommen, damit »die Neue nicht schon wieder mit der Stallmeisterin aneinanderrasselt«. So schlafen Sie bis in den frühen Nachmittag hinein und wachen erquickt und zufrieden auf. Weiter bei 345.

10

Sie eilen zum Burgtor. Zum Glück ist die Zugbrücke immer noch herabgelassen. Weiter bei 319.

11

Im Brunnen befindet sich - wie Sie selbst herausgefunden oder inzwischen von Ihrer Zimmergefährtin erfahren haben - der Einstieg in ein unterirdisches Gangsystem, das Sie besser nicht alleine durchsuchen sollten. Die Gefahr ist zu groß, daß die Spionin Sie hört und durch einen Ausstieg heimlich entkommt. Also geben Sie der Torwache Bescheid. Gemeinsam treffen Sie die nötigen Maßnahmen: Alle bekannten Ausstiege werden gesichert. Dann erst steigen Sie ins Dunkel hinab.

Weiter bei 309.

12

Als sich die Stallmeisterin wieder Ihnen zuwendet, ist ihre Miene deutlich weniger furchteinflößend. In ihren blauen Augen ist sogar die Spur eines verschmitzten Lächelns zu sehen. »Na, komm schon näher!« sagt sie, »ich habe noch keine Stallmagd gefressen.« Anschließend führt sie Sie durch die Ställe, um Ihnen, nicht ohne Stolz, Ihren Arbeitsbereich vorzustellen. Sie erfahren, daß in den Ställen fast hundert Pferde stehen, die meisten wertvolle Streitrösser, aber auch etliche Pack-, Kutsch- und Karrenpferde. Während der warmen Jahreszeit werden die Tiere normalerweise auf die ausgedehnten Waldwiesen, die Burg Kurkum umgeben, getrieben, während des Winters und wenn, so wie neuerdings wieder, unsichere Zeiten herrschen, bleiben die Pferde im Stall, werden aber mindestens an jedem zweiten Tag von den Reiterinnen bewegt. Auf jeden Fall müssen täglich gewaltige Mengen an Futter und Stroh herbei- und ungeheure Mistmengen fortgeschafft werden. Etliche Lehnshauern beliefern die Amazonen mit Hafer, Rüben, Heu, Stroh und frisch gemähtem Gras. Für die Versorgung der Pferde sind neben der Stallmeisterin und einer Korporalin 10 Mägde zuständig, »und du bist nun eine von

ihnen«, beschließt die Stallmeisterin ihre lange Rede. Anschließend gießt sie aus einem Krüglein je einen kräftigen Schuß Schnaps in zwei zinnerne Becher und hält Ihnen einen hin. »Willkommen im Stall«, raunt sie verschwörerisch. »Nur herunter damit - nichts hilft so gut gegen den Strohstaub wie ein ordentliches Feuerchen!« Weiter bei 171.

13

Sie zwingen sich durch die enge Öffnung ins Freie, atmen tief durch - die Luft im Tunnel war doch recht stickig - und begeben sich schnurstracks zum Burgtor. Weiter bei 107.

14

Sie hetzen los und haben doch kaum erst die halbe Strecke zurückgelegt, als ein lautes Platschen an Ihre Ohren dringt: Die Agentin ist in den Burggraben gesprungen! Als Sie die Wehrmauer erreichen und nach unten schauen, sehen Sie, wie die Frau eben aus dem Wasser kriecht und in einem nahegelegenen Gebüsch verschwindet. Mit einem gewaltigen Sprung stürzen Sie sich ebenfalls in den Graben und nehmen die Verfolgung auf, aber bis auf ein paar geknickte Zweige am Rande des Gebüschs ist von der Gesuchten keine Spur mehr zu entdecken. Weiter bei 309.

15

Sie sitzen in Ihrem Versteck und warten. Endlich regt sich etwas. Sie sehen drei Leute, zwei Frauen und einen Mann, zu Fuß den Weg zur Burg heraufkommen, aber die drei gehen gar nicht zum Tor, sondern verschwinden in einem Wäldchen auf der Ostseite der Straße. Nach etwa einer halben Stunde kehren der Mann und eine Frau wieder auf die Straße zurück. Die andere Frau bleibt verschwunden. Das verwundert Sie. Ob da etwa ein Verbrechen geschehen ist? Die beiden verbliebenen Leute sind eben dabei, voneinander Abschied zu nehmen. Der Mann entfernt sich eiligen Schrittes, die Frau geht in Richtung Burg weiter. Von irgendwo ist Hufschlag zu hören. Sie beschließen, aus Ihrem Versteck zu springen, um die Frau zur Rede zu stellen (49). Sie wollen lieber weiter beobachten (50).

16

Diese Welt ist nicht für Sie geschaffen. Dieser Gedanke kommt Ihnen mit jener Klarheit, die eine bedeutende Einsicht auszeichnet. Immerhin ist sie, die Welt, nicht so hart wie manche andere, wo Helden wie Sie längst von Mörderschnecken zu Tode gehetzt worden wären! Nein, dies ist eine freundliche Welt, und darum schenken wir Ihnen - einfach so! - eine Villa auf den Zyklopeninseln. Fahren Sie hin, spannen Sie aus unter einem ewig sommerlichen Himmel und halten Sie sich fern von allen Aufregungen und Komplikationen. Leben Sie wohl und den Zwölfen befohlen! Nun gucken Sie nicht so verständnislos. Ey, Alter, Abenteuer is' aus! Heft zumachen und bei 1 wieder ganz von vorn beginnen!

17

Sie reißen die Stalltür auf und hechten vorwärts, aber Sie sind nicht schnell genug! Eine schmale, scharfe Klinge bohrt sich in

ihren Rücken, und ein jäher Schmerz, eine schreckliche Ahnung begleiten Sie nach 120.

18

Mit Mühe und Not können Sie sich an der Fensterbank festklammern und so einen Absturz verhindern. Dann schließen sich ein paar kräftige Fäuste um Ihre Handgelenke und ziehen Sie ins Zimmer zurück. Im nächsten Augenblick sind die Mäde über Ihnen! Unter Lachen und Quietschen zerren die Frauen an Ihren Kleidern, und ehe Sie es sich versehen, liegen Sie pudelnackt auf dem Boden.

Weiter bei 244.

19

Gewandt wie ein Pardel hechten Sie ins Wasser, während über Ihnen die Planke, auf der Sie eben noch standen, unter der Wucht der schweren Bohlenbrücke zersplittert. Uiih, das war knapp! Kopfschüttelnd halten Sie sich im Schatten der Brücke über Wasser und erreichen Abschnitt 22.

20

Legen Sie eine Schleichprobe ab. Gelingt die Probe, lesen Sie weiter bei 151. Sonst bleibt Ihnen wohl nur 115.

21

Göttliche Rondra, hab' Gnade! Noch nie im Leben wurden Sie so mörderisch verdroschen. Niemand will Ihre klugen Erläuterungen hören, alle wollen sie nur das eine: Ihnen auf die Birne klopfen und das Fell gerben. Als die Amazonen mit Ihnen fertig sind und sie zur Burg hinausstoßen, haben Sie nur noch einen Gedanken: nach Hause! Dieser Held - damit müssen wir uns wohl abfinden - ist völlig demoralisiert. Machen Sie sich einen neuen und beginnen Sie das Abenteuer bei 1 von vorn.

22

Über Ihnen sind schnelle, leichte Schritte zu hören. Jemand ruft: »Wer da?« Offenbar ist soeben eine der legendären Kurkumer Kriegerinnen auf die Brücke getreten. Was tun Sie nun? Aus dem Wasser heraus antworten Sie höflich: »Sei mir begrüßt, holde Kriegsmaid (343)!«

Nein, diese Direktheit erscheint Ihnen plötzlich nicht mehr die richtige Taktik zu sein. Sie peilen vorsichtig die Lage, stellen fest, daß die Amazone gerade nicht in Ihre Richtung schaut, und krabbeln heimlich auf die Brücke, um anschließend - hoffentlich unbemerkt - durch das Tor zu schlüpfen (314).

23

Sie öffnen die Tür zum Hof, spähen kurz aus und wollen loslaufen, hinüber zum Schatten der Burgmauer, doch da werden plötzlich Stimmen laut. Weiter bei 115.

24

»Das geht leider nicht«, entgegnet Zelda freundlich, aber bestimmt. »Es drohen finstere Zeiten - auch Kurkum muß mit einem Angriff des Erzbösen rechnen. Selbstverständlich ist es da lebenswichtig, daß die Bauweise der Burg dem Feind nie-

mals bekanntwerden darf. Das müßt Ihr verstehen. Wenn Ihr wollt, schaut einmal von hier aus durch den Torbogen - mehr kann ich nicht für Euch tun.«

Ihnen bietet sich ein wenig aufschlußreicher Blick: Sie sehen auf die vorspringende Ecke einer großen Fachwerkscheune und, von dieser halb verdeckt, eine mächtige Linde, die bei einem Ziehbrunnen steht. Dahinter wiederum kann man die hohe Giebelwand des Palas erahnen, aber das dichte Laubwerk der Linde schirmt das Gebäude fast vollständig ab. Nachdem Sie eine Weile in den Burghof geschaut haben, verabschieden Sie sich von Zelda und Kurkum und kehren um 2 Abenteuerepunkte reicher in Ihr Heimatdorf zurück.

25

»Die Königin empfängt derzeit keinerlei unangemeldete Gäste«, verkündet Zelda mit einem bedauernden Achselzucken. »Sie lebt sehr zurückgezogen. Wenn Ihr wollt, kann ich Euch zum Andenken ein Hufeisen von ihrem Lieblingspferd beschaffen. Gerade heute morgen ist nämlich eines abgefallen.« Die Amazone übergibt die Torwache an eine Kameradin, läuft davon und kehrt wenig später mit dem versprochenen Eisen zurück.

Sie nehmen es in Empfang, bedanken sich artig und kehren um 3 Abenteuerepunkte und ein königliches Hufeisen reicher in Ihr Heimatdorf zurück.

26

Weiter bei 45.

27

»Das stimmt schon«, nickt die Amazone, »wir feiern heute, wenn das große Madamal aufgegangen ist, ein großes Badefest - im Burggraben, auf der Westseite der Burg. Da das Wetter in letzter Zeit sehr schön war, wird das Wasser nicht allzu kalt sein, und wir ...« Sie stutzt. »Aber Ihr werdet nicht an dem Fest teilnehmen können, auch wenn Ihr gerne schwimmt. Ihr müßt verstehen, Ihr seid keine von uns, und dann gibt es da noch einen weiteren Hinderungsgrund ...« Eine zarte Röte überzieht ihre Wangen.

»Schon gut, schon gut«, winken Sie höflich ab. »Ich habe ja heute schon genug geschwommen und will gar nicht mitfeiern. Wißt Ihr, vor Unzeiten hat einmal ein entfernter Verwandter von mir in einem Kalifenpalast zugehört, wie eine Tänzerin ...«

»Ach zusehen wollt Ihr«, wirft Zelda ein. »Naja, ich weiß zwar nicht, was Ihr Euch davon verspricht, aber wenn es Euch eine solche Freude macht, dann will ich Euch nicht verraten. Ihr könnt Euch ja in den Büschen jenseits des Grabens verbergen. Von dort aus solltet Ihr einen guten Blick haben. Tja, nun braucht Ihr nur noch abzuwarten ...« Mit einem freundlichen Kopfnicken verabschiedet sie sich und kehrt ins Innere der Burg zurück. Bald ist das Knarren der Winde zu hören, und die Brücke wird langsam hochgezogen.

Sie begeben sich auf Ihren Beobachtungsposten im Gebüsch mit Ausblick auf Abschnitt 31.

28

Sie haben nur ein ganz leises Scharren verursacht, oben, am Ende der Leiter aber, wird es plötzlich regelrecht laut. Weiter bei 66.

29

»Das kann ich mir denken«, erwidert die Amazone verständnisvoll. »Ihr macht bereits jetzt einen erschöpften, um nicht zu sagen verzweifelten Eindruck. So trollt Euch nur. Ich werde Euch nicht hindern.«

Tatsächlich trifft sie nicht die geringsten Anstalten, Ihren Helden zu verfolgen oder gar zu morden, während Sie sich nach Abschnitt 16 flüchten.

30

Soso, es ist ein Bub! Na fein! Nicht wahr, ein bißchen seltsam ist Ihnen schon dabei zumute, einen männlichen Helden in ein Soloabenteuer zu schicken, das „Für die Königin, für Rondra!“ heißt und ein paar Amazonas auf dem Titelbild trägt? Kann das gutgehen? Nun, wir werden sehen. Bei Abschnitt 58 beginnt die Lage bereits sich zuzuspitzen.

31

Der Abend ist lind, die Nacht gleichfalls sehr mild, ein sanfter Wind säuselt Sie in einen leichten, friedvollen Schlaf. Sie werden erst wach, als Sie lautes Glucksen und Plätschern, dazwischen das vergnügte Lachen heller Frauenstimmen, hören. Für diese Geräusche kann es nur eine Erklärung geben. Sie rappeln sich auf, reißen die Augen auf und starren ungläubig auf Abschnitt 69.

32

Weiter bei 128.

33

Was ist Ihr Zeichen? Na, Sie wissen schon, der Kreis mit dem Pfeil (261) oder der Kreis über dem Kreuz (225)?

34

Der Kampf ist zuende. Sie hatten gehofft, Ihr Tod würde die unsäglichen Schmerzen, die die letzten Augenblicke des Gefechtes begleiteten, beenden, aber Ihre Hoffnung trog: Sie leiden dämonische Qualen und hoffen nur noch auf eines - daß der gnädige Gulgari recht bald den Weg zu Ihnen finden möge, um Sie endlich zu erlösen ... Aber dann zupft nicht der schwarzgefederte Diener Borons an Ihrer blutüberströmten rechten Schulter, sondern Turikes schmale Hand. In Abschnitt 277 kehren Sie nach und nach wieder in die Wirklichkeit zurück.

35

Ein bißchen nervös werden Sie nun schon. Will es denn gar nicht dunkel werden? Weiter bei 318.

36

Hmhm - Sie sollen eigentlich Abschnitt 34 lesen, nicht wahr? Ach so, Sie lesen Sie diesen Abschnitt nur deshalb, weil Sie

wissen wollen, was hier wohl geschrieben steht. Das ist schon in Ordnung. Was hätte man von einem Soloabenteurer, wenn man niemals die Möglichkeiten verfolgte, für die man sich nicht entscheiden würde, beziehungsweise die, die einem eigentlich, wenn man sich streng an die Würfelresultate hält, verwehrt sind? Dagegen ist solange nichts zu sagen, wie man im Sinn behält, daß die Heldenperson sich ja nicht wirklich an einem solchen verbotenen Abschnitt befindet und wie man keine Vorteile aus dem illegal erworbenen Wissen zieht.

Was denn, Sie behaupten ernsthaft, Sie sind auf völlig unmanipulierte, legale Weise an diese Stelle geraten? Tja, wenn das der Fall ist, werden Sie gewiß eine ungeschnittene Videoaufzeichnung von Ihrer grandiosen Würfelorgie besitzen. Sobald Sie uns das Band schicken, werden wir uns schriftlich bei Ihnen entschuldigen, anderenfalls gehen wir davon aus, daß Sie schummeln! Übrigens eine Schummerei, die Ihnen gar nichts nützt, denn ganz gleich, ob Sie den letzten Kampf verloren oder gewonnen haben, in jedem Fall zupft Turike Sie an der Schulter und holt sie in Abschnitt 277 in die Wirklichkeit zurück.

37

Warum sollte die Spionin ausgerechnet in die Scheune geschlichen sein? Ob sie sich für Futter und Streu in der amazonischen Pferdehaltung interessiert? Sie verschwenden besser keine Zeit mit diesem Gebäude und suchen sich in 308 ein interessanteres Objekt. Nein, Sie haben sich einmal für die Scheune entschieden, also wird sie auch durchsucht (346).

38

Sie brauchen dringend Augengläser! Weiter bei 95.

39

»Du bist mir unheimlich!« stellt Turike kopfschüttelnd fest und verläßt das Zimmer. Sie bleiben in Abschnitt 220 allein zurück.

40

Schön wär's! Weiter bei 95.

41

Hier endet einstweilen die Geschichte Ihrer Heldenperson. Wie ihr Lebenslauf weitergeht, müssen Sie entscheiden. Sie kann Kurkum noch am selben Tag wieder verlassen (weiter bei 339) oder einstweilen auf Kurkum bleiben (340).

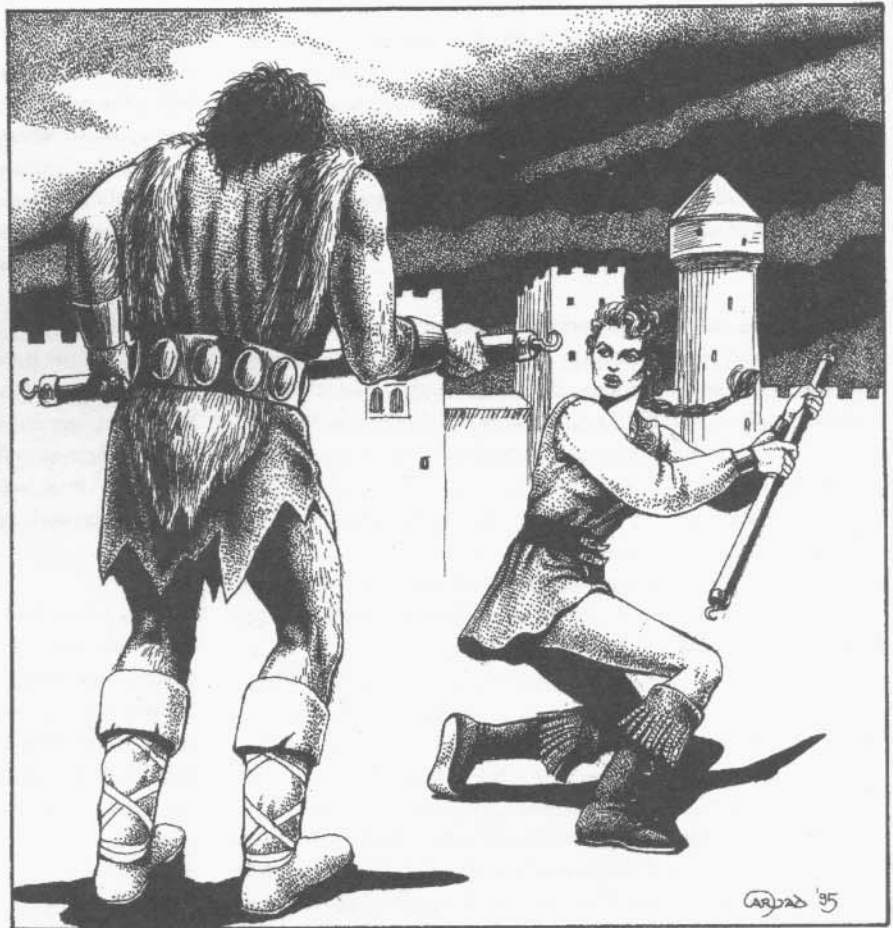
42

Lesen Sie weiter bei 41.

43

Die Werte des Hünen, der sich inzwischen ebenfalls mit einem Bengel bewaffnet hat:

LE 110; AT 7; PA 6; SP W+9.



Bedenken Sie bitte, daß Sie für diesen Kampf 2 Punkte von Ihrem AT-Wert für stumpfe Hieb Waffen abziehen müssen. Sie verursachen mit jeder unparierten Attacke W+6 SP. Einmal in Raserei geraten, kämpft der Riesenkerl bis zu seinem (oder Ihrem Tod). Sie können aber - nach jeder mißlungenen Attacke Ihres Gegners - versuchen, auf und davon und zum rettenden Stalltor zu laufen: 264. Wenn der Hüne Sie erschlägt, lesen Sie 120, falls Sie den Kampf gewinnen, geht es weiter bei 265.

44

Sie treffen den erhobenen Arm des Riesen. Was weiter geschieht, hängt davon ab, wie viele Schadenspunkte Sie bei Ihrem Streich erzielt haben. Waren es 1 bis 10 SP, so zieht sich Ihr Gegner jaulend einen Schritt nach 303 zurück. Waren es gar 11 oder 12, so haben Sie Ihrem Gegner den rechten Unterarm zerschmettert. Seine riesige Hand hängt plötzlich schlaff herab, und er stößt ein durchdringendes Klagegeheul aus.

In Abschnitt 260 haben Sie Gelegenheit zu einer unparierten Attacke, die der Kreatur den Rest geben dürfte.

Nein, Sie lassen von Ihrem Gegner ab, da er sich ohnehin nicht mehr wehren kann. Außerdem haben Sie seit einigen Augenblicken das merkwürdige Gefühl, dieser ganze Kampf sei herz-

lich überflüssig und Sie hätten ihn womöglich besser gar nicht erst begonnen. Sie werfen den Prügel zur Seite und lesen weiter bei 263.

45

Turike ist mit Ihrer Erklärung ganz und gar nicht zufrieden. »Was ist denn das für ein Unsinn?« fragt sie ärgerlich. »Sind denn nicht alle Zwölf Brüder und Schwestern, so daß der eine zur anderen weitersagen kann, wenn er ein Gebet vernimmt, das nicht direkt an ihn gerichtet ist? Ich verehere Peraine sehr, aber auch Rahja und Tsa, und wenn ich zu ihnen sprechen will, dann tue ich das in unserem Tempel, denn der ist ein Götterhaus, und da bin ich jedem der Zwölf näher als irgendwo sonst. Ich könnte sonst ja jahrelang nicht zu Tsa beten - was für ein schrecklicher Gedanke! Also, nun sei nicht dumm und komm' schon mit!«

»Eine kluge Art, mit den Göttern umzugehen«, denken Sie und begleiten Turike zum Tempel (245). »Du kannst mir viel erzählen, liebe Turike«, erwidern Sie streng, »aber ich weiß, was ich weiß, und bleibe hier (39)!«

46

Die Schwertfeier im Tempel dauert etwa eine halbe Stunde. Ihr Dienst an der Göttin der Leidenschaft währt in etwa ebenso lange. Erfüllt und auf angenehme Weise erschöpft, haben Sie sich gerade an Turikes Seite ausgestreckt, als Schritte auf der Treppe von der Rückkehr der anderen Mägde künden. Turike fährt hoch und schlüpft in ihre Kleider. Weiter bei 86.

47

Wieder einmal müssen wir die Frage stellen: Tragen Sie Ihre Frauenkleider zu recht (256), oder sind Sie etwa ein als Frau verkleideter Mann (267)?

48

Für einen Moment halten Sie Yppolitas kräftige, kühle Hand - eine typische, wohlgeübte Schwerthand, wie Sie überrascht feststellen, von harten Schwielen bedeckt - in der Ihren, dann weist die Königin Sie an, in einem Sessel beim Kamin Platz zu nehmen. Sie läßt sich Ihnen gegenüber nieder. Die Königin ist sehr groß und sehr schlank. Ihre Gestalt ist vom Alter ungebeugt, das ebenmäßige Gesicht nur auf der Stirn und in den Augenwinkeln von zarten Falten gezeichnet. Wären nicht die breiten grauen Strähnen in ihren blonden Haaren, die offen bis weit über ihre Schultern herabfallen, Sie würden niemals glauben, daß die stolze Herrin von Kurkum wohl dreimal so alt ist wie Sie.

Und wieder einmal müssen wir die Geschichte kurz unterbrechen, um Ihnen die Frage nach Ihrem Geschlecht zu stellen: Ist Ihre Heldin tatsächlich eine Frau (134), oder spielen Sie einen Mann in Frauenkleidern (193)?

49

»Halt, stehenbleiben!« rufen Sie, indem Sie aus den Büschen und hinaus auf die Straße stürzen. »Rede Weib, was geht hier vor?«

Die Frau, eine mollige Rothaarige, zuckt zusammen und beginnt zu zittern wie eine Zwölfgötterspeise - ob aus hilflosem Schrecken oder aus Schuldbewußtsein werden Sie wohl niemals erfahren, denn soeben sprengt eine Gruppe Amazonen in vollem Galopp heran.

Mit schlotternder Rechter deutet die Rothaarige auf Sie, die Anführerin der Amazonen ruft: »Hab keine Furcht, Permine! Wir kommen schon!« und dann sprengt die Kavalkade einfach über Sie hinweg ... Weiter bei 67.

50

Interessiert sehen Sie der Frau, einer molligen Rothaarigen, dabei zu, wie sie beim Tor stehenbleibt, etwas zur Burgmauer heraufruft und dann, nachdem die Zugbrücke herabgelassen wurde, durch den Torbogen schreitet. Die Brücke bleibt übrigens gleich unten, denn wenige Augenblicke später sprengt, von Süden kommend, ein Trupp von zwölf Amazonen an Ihrem Versteck vorüber.

»Ein efferdgefälliges Badefest wird das werden«, hören Sie eine der Frauen zu ihrer Nachbarin sagen. »Ich freue mich schon auf den Wein und darauf, mir den Staub von ...« Der Rest geht im Hufgetrappel unter. Nachdem die letzte der Reiterinnen das Tor passiert hat, wird die Brücke langsam wieder hochgezogen. Soso, die Kriegerinnen halten ein Badefest, denken Sie verschmitzt, aber dann kommen Ihnen andere Dinge in den Sinn: Wo mag eben diese Frau verschwunden sein? Wollen Sie nachschauen gehen (177) oder warten Sie einfach ab, bis es endlich dunkel genug geworden ist, um über die Mauer zu klettern (247)? Immerhin dämmert es schon.

51

Ihnen kommt plötzlich der Gedanke, es könnte einen geheimen Gang geben, der von dem Wäldchen, in dem Sie sich gerade befinden, unter dem Graben hinweg direkt in die Burg führt. Irgendwo in dem Wäldchen müßte ein Zugang verborgen sein. Lesen Sie weiter bei 53.

52

Ist es nicht schön, wenn man die richtigen Bücher liest? Es gibt tatsächlich einen verborgenen Zugang, und Sie haben ihn soeben entdeckt: eine mit Gras bewachsene Grube inmitten eines Weidengestrüpps. In der Seitenwand der Grube ist eine Öffnung zu sehen. Wenn Sie das Loch genauer untersuchen, stellen Sie fest, daß es aus einer Felssteinmauer herausgebrochen wurde. Offenbar hatte jemand in der Vergangenheit hier das Ende eines unterirdischen Ganges durch eine Mauer verschlossen, aber aus dieser Barriere wurden, kürzlich so viele Steine entfernt, daß ein schlanker Mensch eben hindurchschlüpfen kann. Sind Sie schlank? Wenn ja, lesen Sie jetzt Abschnitt ... Also gut, lassen wir das. Sie werden sich schon irgendwie durch das Loch zu Abschnitt 160 zwängen.

53

Wenn Sie das oben erwähnte Buch wirklich gelesen haben, dann kennen Sie auch einen Plan der Burg Kurkum und ihrer näheren Umgebung. Dieser Plan war in Quadrate eingeteilt, die

Reihen dieser Quadrate waren waagrecht numeriert. Sie benötigen die Nummer der Reihe, in der sich der verborgene Eingang, gelegen in einem Wäldchen, befindet. Multiplizieren Sie diese Nummer mit 2 und Sie erhalten die Abschnitt-Nummer, die Sie als nächstes aufschlagen müssen.

54

Die Nacht ist hereingebrochen, das Madamal noch nicht aufgegangen, niemand bemerkt, wie Sie im finstersten Schatten zur Burgmauer schleichen. Sie spähen an dem schwarzen Wall hinauf, und es kommt Ihnen der Gedanke, diese Mauer könnte ganz bewußt so gebaut worden sein, daß sie schwer zu erklettern ist. Ärgerlich schütteln Sie den Kopf. Wer konnte denn mit dieser Schwierigkeit rechnen? Nun denn - was hilft's. Sie haben sich schließlich für die Klettertour entschieden. Der Burggraben ist mit zwei Stößen rasch durchschwommen, und Sie können sich bei 74 an den Aufstieg machen.

55

Sie haben erledigt, was Ihnen aufgetragen wurde, und sind sogar überraschend früh fertig geworden. Da die Stallmeisterin im Moment keine Aufgaben für Sie zu haben scheint, können sie den anderen ein wenig bei der Arbeit zuschauen. Das heißt, Sie schlagen wieder Abschnitt 279 auf, treffen bei der Zuteilung der Arbeit Ihre Wahl nach eigenem Wunsch (und nicht nach einer Würfelzahl) und lesen dann den ausgewählten Abschnitt. Bedenken Sie, daß Sie nur als Zuschauerin dabei sind, irgendwelche Proben brauchen Sie nun nicht mehr abzulegen. Sie können von hier aus, so oft Sie mögen, nach 279 zurückkehren. Wenn Sie aber der Meinung sind, Sie haben genug gesehen, gehen Sie nicht mehr zu Abschnitt 279 zurück, sondern lesen weiter bei 133.

56

Sie stehen an einem Tunnelknick und können südlich nach 102 oder östlich nach 147 weitergehen.

57

Einen Moment lang herrscht ungläubiges Schweigen, als den Mägden Ihr sorgsam gehütetes Geheimnis offenbar wird. »Ein Mann, ein Mann!« schallt es schrill über die Festwiese. »Na, dir werden wir helfen, Freundchen. Du wirst nicht noch einmal auf die Idee kommen, dich auf Kurkum einzuschleichen und uns zum Narren zu halten!« Weiter bei 165.

58

Sie stehen vor Kurkums mächtigen Mauern, lassen Ihren Blick über den breiten Burggraben und dann wieder hinauf zu den abweisenden Zinnen wandern und fragen sich, wie es wohl im Inneren der berühmtesten aller Amazonenburgen zugehen mag. Die Neugierde zwickt ganz ungemein, sonst stünden Sie wohl nicht hier. (Heben Sie auf der Stelle Ihren Neugierwert um 2 Punkte an - dafür dürfen Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt steigern.) Soviel Sie wissen, sind Männer auf Kurkum herzlich unwillkommen. Wollen Sie dennoch offen zum Tor schreiten und gegen die Bohlen der hochgezogenen Zugbrücke pochen

(71). Warten Sie etliche Stunden, bis es dunkel geworden ist, um dann heimlich über die Mauer zu klettern (99), oder schlüpfen Sie - ein raffiniertes Manöver! - in Frauenkleider, weil Sie die gewiß äußerst gutgläubigen Amazonen hereinlegen wollen (101). Vielleicht haben Sie aber auch schon jetzt das Gefühl, Ihnen wachse das Ganze über den Kopf. Dann finden Sie Ruhe in Abschnitt 104.

59

Gemeinsam mit Ihren Gefährtinnen rupfen Sie etliche Hühner, schaben einigen dicken Flußfischen die Schuppen ab und nehmen sie aus, um sie anschließend auf eiserne Spieße zu stecken, die später über das Feuer geschoben werden. Haben Sie daheim gut genug zugeschaut, wenn an manchen besonderen Tagen kleine Tiere für den Bratspieß vorbereitet wurden? Können Sie das durch eine erfolgreiche Kochprobe belegen? Wenn ja, geht es weiter bei 55, wenn nein - oh, oh! -, lesen Sie 283.

60

Das obere Ende des Schachtes ist durch eine schwere hölzerne Luke verschlossen. Eine gelungene Kraftprobe+1 wird die Luke öffnen. Gelingt die Probe (79) oder nicht (62)?

61

Mit einem Ruck stoßen Sie die Luke auf - und werden von einem ohrenbetäubenden Lärm und wahrlich sinnverwirrendem Gestank empfangen. Ein unglaubliches Krächzen und Gackern erfüllt die Luft. Flügel flattern und klatschen Ihnen ins Gesicht, Federn stieben. Sie sind in einen Hühnerstall geraten! Schnell schließen Sie die Luke wieder, aber es ist zu spät: Der Lärm hat sämtliche Amazonen aufgeschreckt. Weiter bei 203.

62

Sie steigen unter zornigem Gemurmel wieder herunter zu 155, ignorieren dort den Hinweis auf Abschnitt 60 und setzen sich sonstwohin in Bewegung. Für die Zeit nach diesem Abenteuer nehmen Sie sich vor, ein wenig an Ihrer Körperkraft zu arbeiten.

63

Als Sie in sechs Schritt Tiefe in das Brunnenwasser klatschen, spritzen dicke Tropfen bis auf den Burghof. Das Platschen Ihres Aufpralls war gewiß bis in den hintersten Winkel der Burg zu hören. Tatsächlich werden überall Stimmen laut. Verzweifelt krabbeln Sie an der Tunnelwand empor, um die Öffnung in der Schachtwand zu erreichen, was Ihnen wie durch ein Wunder gelingt. Weiter bei 203.

64

Ihr Alarmschrei ist kaum verklungen, als ein lautes Platschen an Ihre Ohren dringt: Die Agentin ist in den Burggraben gesprungen. Als Sie die Wehrmauer erreichen, erscheinen unten beim Graben die beiden Torwächterinnen. Sie erklären ihnen rasch die Lage und eilen dann selbst aus der Burg, um die Suche nach der Spionin aufzunehmen. Weiter bei 309.

65

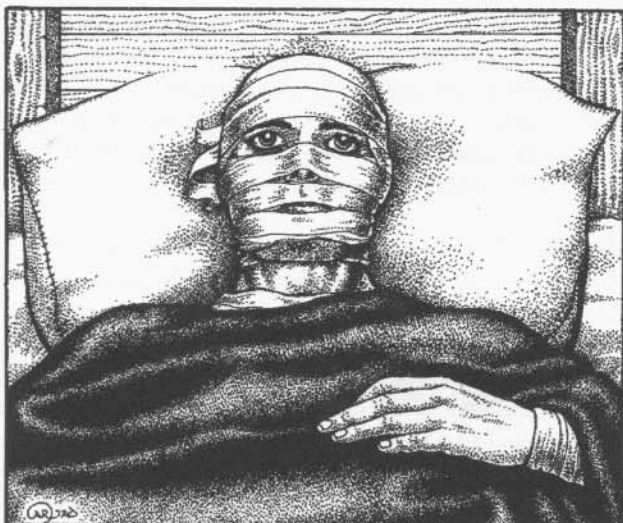
Für diese Geräusche kann es nur eine Deutung geben: Frauen vergnügen sich bei einem Bad. Ihr entfernter Verwandter fällt Ihnen ein, der Ihnen wochenlang von seinen Beobachtungen in Sultan Hasrabals Palast vorgeschwärmt hat. So etwas wollen Sie auch sehen. Sie schleichen vorsichtig die Treppe zur Mauer hinauf, schieben den Kopf zwischen den Zinnen hindurch und spähen hinab in den Burggraben. Weiter bei 69.

66

Von oben ist Stöhnen und ein Schaben zu hören. Was haben diese Geräusche zu bedeuten? Die Antwort auf diese Frage finden Sie in 158.

67

Als Ihre Heldenperson wieder erwacht, liegt sie in einem kleinen Perinetempel ganz in der Nähe der wunderschönen Stadt Beilunk. Sie kann sich noch daran erinnern, daß sie für ihr Leben gern einmal die Burg der Amazonen sehen würde, hat aber leider vergessen, wie sie heißt, wo sie herkommt und ob



man, wenn man zum Gehen ansetzt, erst den linken oder den rechten Fuß vorschiebt. Ganz im Vertrauen: Es dürfte schwer werden, mit dieser Figur nach Kurkum zurückzukehren. Vielleicht würfeln Sie sich eine neue aus und beginnen bei Abschnitt 1 noch einmal von vorn, hm?

68

Als das erste Huhn am Abend in den Stall zurückkehrt und - sobald es Sie erblickt - hysterisch gackernd zurück ins Freie flüchtet, beschließen Sie, sich nun doch ein anderes Versteck zu suchen. Phex, der Gott der Heimlichen, steht Ihnen bei. Zwar finden Sie das Scheunentor, das Sie als erstes ansteuern, verschlossen, aber neben dem Pferdestall entdecken Sie unter einer Treppe, die zur Burgmauer hinaufführt, eine sichere Bleibe. Dort warten Sie ab, bis Sie von jenseits der Burgmauer fröhliches Lachen und das Glucksen und Plätschern von Wasser hören.

Weiter bei 65.

69

Im Licht des eben aufgegangenen Madamals bietet sich Ihnen ein unvergeßliches Bild: Ein halbes Hundert ausgelassene Amazonen in rahjagefälliger Nacktheit bei einem wilden Fest. Silbrig schimmern ihre Körper im Mondlicht, während sie im schwarz glänzenden Wasser des Burggrabens herumtollen. Andere haben unterhalb der Mauer, dicht beim Graben ein Feuer angezündet und umlagern es nun singend, trinkend oder einander liebkosend. Ein jeder der verlockenden Frauenleiber erscheint Ihnen alveranisch schön, und Sie wünschen sich von Herzen, die Kriegerinnen würden das gleiche Gefallen für Sie empfinden, das sie so offensichtlich und völlig ungezwungen füreinander aufbringen. »Ach, ach!« seufzen Sie das eine ums andere Mal gedankenverloren. »Das glaubt mir mein Freund Alrik nie, wenn ich es ihm daheim erzähle!« Übrigens finden Sie in Abschnitt 215 eine Abbildung dieser beeindruckenden Szene.

70

Nun gilt es! Die Schleicherei hat ein Ende! Die Waffenkunst wird den Kampf entscheiden!

Die Werte der Spionin: **MU 13; LE 35; AT 11; PA 7; SP 1W6.** Fechten Sie mit ihr 12 Kampfrunden lang. Die Spionin kämpft bis zur Bewußtlosigkeit (sie wird bewußtlos, wenn ihre LE auf 8 oder darunter sinkt). Schlagen Sie in diesem Fall 328 auf. Wenn Sie selbst bewußtlos werden (wenn Ihre LE auf 5 oder darunter sinkt), lesen Sie 163; sollten Sie gar zu Tode kommen (Ihre LE sinkt auf unter 0), verschlägt es Sie zu Abschnitt 120. Falls nach 12 Kampfrunden noch keine Entscheidung gefallen ist, geht es bei 113 weiter.

71

Um an die hochgezogene Zugbrücke klopfen zu können, müssen Sie zunächst einmal den Wassergraben überwinden, über den die Brücke im herabgelassenen Zustand hinwegführt. Sie können die vier Schritt bei 156 schwimmend zurücklegen. Andererseits entdecken Sie soeben eine Planke, die Sie über den Graben legen könnten. Dann kämen Sie trockenen Fußes hinüber und könnten nach Herzenslust pochen - eine Tätigkeit, die Ihnen, im Graben schwimmend, gar nicht leicht fallen dürfte. Über die Planke gehen Sie bei 172. Oder wollen Sie nun doch lieber noch ein paar Stunden auf die Dunkelheit warten (99)?

72

Immer noch tief bewegt von Ihrer nächtlichen Beobachtung und froh darüber, daß Sie nicht bei Ihrem verbotenen Tun erwischt worden sind (das hätte Sie leicht den Kopf kosten können!), wandern Sie am nächsten Tag in Richtung Heimat davon. 20 Abenteuerpunkte sind Ihnen dabei eine süße Last. Nun murren Sie nicht, verehrter Leser, daß das Abenteuer für diesen Helden an dieser Stelle zuende ist. Er hat mehr erlebt, als ein gewöhnlicher aventurischer Bürger im ganzen Leben geboten bekommt, und Phexens Gnade wahrlich über Gebühr strapaziert. Wenn Sie aber, lieber Leser, mehr über Kurkum erfahren wollen, dann versorgen Sie sich einfach mit einem

neuen Helden und suchen Sie sich bei Abschnitt 1 einen neuen Einstieg ins Abenteuer.

73

Ausgestattet mit dem feinsten Proviant - unter anderem mit einem Krüglein edlen Yaquirtaler Weines und der Hälfte eines der berühmten luftgetrockneten Warunker Schinken - wandern Sie heim. Ihre Großtante wartet schon sehnsüchtig auf Ihren Bericht.

Ach, übrigens, auch wenn dieses Abenteuer für Ihre Heldenperson ein relativ erfolgreiches Ende nahm, bleibt die Frage, ob Sie es tatsächlich *gelöst* haben. Falls es Ihnen gelungen ist, eine Schurkenperson zu stellen und zu überwältigen, die auf Kurkum außerordentlich häßliche Pläne verfolgt, dürfen Sie das Abenteuer in der Tat als *gelöst* betrachten. Falls Sie aber gar nicht so recht wissen, wovon hier soeben die Rede war, bleibt für Sie offenbar noch einiges zu tun! Dazu erschaffen Sie sich eine neue Figur und beginnen bei 1 noch einmal von vorn.

74

Um die Mauer zu bezwingen, benötigen Sie 2 Kletterproben + 5. Wenn beide gelingen, lesen Sie 223. Wenn auch nur eine scheitert, stürzen Sie zu 299.

75

Sie erreichen das rettende Stalltor mit Mühe und Not, dann wird Ihnen schwarz vor Augen. Als Sie Tage später wieder zu sich kommen, ist das Abenteuer ohne Sie zu Ende gegangen. Die Amazonen haben inzwischen eine neue Stallmagd eingestellt, und Sie ziehen um 30 Abenteurerpunkte reicher wieder heim zu Ihrer Großtante, falls Ihre Heldenperson eine der weiblichen Art war. Spielten Sie einen Mann in Verkleidung, so lesen Sie nun 221.

76

Ihr Faustschlag trifft den Unhold am Kinn, aber er erzielt eine andere Wirkung, als Sie erwartet hatten. Weiter bei 213.

77

Ein Geheimgang, ein unterirdischer Schleichweg! Unter Ihrem Versteck ist ein geheimer Tunnel verborgen. Genau so hatte es in dem Buch gestanden! Sofort zücken Sie Ihr Messer und beginnen, in der bodendeckenden Hühnerkotschicht zu stochern. Durch Ihre unappetitliche Tätigkeit wirbeln Sie Gerüche auf, die Ihnen die Sinne schwinden lassen. Eben sind Sie auf eine hölzerne Luke gestoßen und atmen triumphierend auf - da werden Sie ohnmächtig.

Sie erwachen, als lautes Stimmengewirr an Ihre Ohren schallt und kräftige Fäuste Sie packen und ins Freie zerren.

Weiter bei 21.

78

Puh, das ist gerade noch einmal gut gegangen. Wer rechnet denn damit, daß diese tückischen Amazonen keine Fackeln anzünden, wenn sie auf Wache stehen? Da sieht sie ja niemand! Wenn Sie nicht so phexmäßig gut schleichen könnten, wäre das

Abenteuer womöglich schon zu einem plötzlichen und traurigen Ende gelangt. So aber huschen Sie hinüber zu einem dunklen, einstöckigen Gebäude, in dem Sie einen Pferdestall vermuten. Der Stall ist leider verschlossen, aber neben dem Gebäude entdecken Sie unter einer Treppe, die zur Burgmauer hinaufführt, eine sichere Bleibe. Dort verschlafen Sie erst mal, bis Sie plötzlich von jenseits der Burgmauer fröhliches Lachen und das Glucksen und Plätschern von Wasser hören. Weiter bei 65.

79

Unter Aufbietung aller Kräfte schaffen Sie die Probe und gelangen zu 61. Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers schon einmal ein paar Walderdbeeren gegessen haben, geraten Sie durch die gelungene Probe seltsamerweise *nicht* zu 61, sondern zu 96.

80

An der Gangwand lehnt - im Finstern kaum zu bemerken - ein Sack aus festem Tuch. Sie tasten ihn ab, tragen ihn schließlich zurück ins Licht und packen ihn aus. Er enthält Frauenkleider: einen schwarzen, langen Rock, eine Jacke aus braunem Leder, einen schwarzen, breitkrepigen Hut - genau diese Kleidungsstücke hatte die Frau getragen, nach der Sie sich auf die Suche begeben haben ... Wenn das nicht merkwürdig ist! Mit einem vielsagenden »Hmhmhm!« stellen Sie den Sack einstweilen an seinen Platz zurück. Sie befinden sich wieder bei Abschnitt 251.

81

»Ach, das war früher einmal so«, sagt Turike, »daß sich hier überhaupt kein Mann blicken lassen durfte. Königin Yppolita hat da so manches geändert: Schon vor vielen Jahren hat sie ein paar Räume der Burg für Krüppel und Dumpfsinnige aus den Lehnshausfamilien herrichten lassen. Die wohnen alle im Knechtehaus, direkt beim großen Tor, und verrichten einfache Arbeiten auf der Burg - was sie halt noch zusammenbringen. Ach, einen von Ihnen hast du ja schon kennengelernt, den armen Medicus. Aber die Kerle, die du im Tempel gesehen hast, waren keine von diesen Knechten, sondern ein paar Bauernsöhne, die gern an unseren Rondrafeiern teilnehmen wollen. Nicht jeder Bauer - zumal nicht jeder junge, betet fortwährend zu Perraine, mußt du wissen. Viele von den jungen Lehnshäupten träumen davon, irgendwann das Kurkumer Land zu verlassen und auf große Abenteuerfahrt zu ziehen ...«

»Ja, das kann ich gut verstehen«, werfen Sie ein.

»Na, siehst du«, fährt Turike fort. »Und wenn man solche Träume hat, dann bittet man - wenn man ein ehrenhafter Mensch ist - eben Rondra um Beistand. Und das will die Königin den Burschen nicht verwehren. Aber ansonsten lassen die Amazonen noch längst nicht jeden Mann in die Burg - nicht einmal jede Frau! Manchmal reisen Besucher aus fernen Ländern hierher, aber sie werden wieder fortgeschickt, ohne daß Yppolita sie empfangen hätte. Hin und wieder läßt sie vor dem Burggraben ein kleines Zelt aufbauen und trifft sich dort mit einem Gast, und ganz selten einmal erhält einer Zutritt zur Burg, um dort mit Yppolita zu sprechen. Und denke dir, unter

diesen trifft die Königin noch einmal eine strenge Auswahl, um die zu bestimmen, die sie in ihrem Gemach empfängt. Das ist dann die größte Ehre! So jemand bekommt einen ganz besonderen Ring von der Königin und kann sich später 'Gast der Kurkumer Königin' nennen ...«

»'Gast der Kurkumer Königin'«, wiederholen Sie. »Habe ich noch nie gehört. Ist das ein Ehrentitel?«

»Davon weiß ich nichts«, antwortet Turike, »mit Titeln und solchen Sachen kenne ich mich nicht aus ...«

Sie hätten gern noch ein paar Fragen über die Kurkumer Gepflogenheiten gestellt, aber Turike läuft Ihnen davon, um mit einer anderen Magd zu schwatzen, und Sie sollten bei 279 mit den Vorbereitungen für das große Efferdfest beginnen.

82

Weiter bei 204.

83

Sind Sie von Sinnen? Wie können Sie einer Königin den Gruß verweigern, den diese - Ihnen zuliebe! - besonders herzlich gestalten möchte? Leiden Sie inzwischen etwa so sehr unter der sogenannten *paranoia heroica* (volkstümlich »Soloabenteurer-Verfolgungswahn«), daß Sie sogar hinter einer harmlosen, freundlichen Geste eine heimtückische Falle vermuten? Also los, nun geben Sie Yppolita schon die Hand, und dann lesen Sie weiter bei 48.

84

Nun, nachdem Sie am Ort Ihrer Träume angekommen sind, ziehen Sie sich in ein Gebüsch zurück und tauschen Ihre



Männerkleider gegen das Frauengewand. Das Mieder sitzt ein wenig locker, aber was sollen Sie tun: Da ist niemand, der Ihnen beim Schnüren hilft. Ach was, es wird schon nicht auffallen. Sie verstauen die Männerkleidung in jene Fellrolle, in dem Sie die andere Garderobe transportiert haben, und verstecken sie einigermmaßen regensicher unter dem mächtigen Stamm eines umgestürzten Baumes.

Ist Ihr Charismawert 12 oder höher? Ja: weiter bei 109, nein: 141.

85

Weiter bei 129,

86

»Los, los, eil dich«, drängt die Magd. »Wir müssen jetzt das große Badefest vorbereiten!« Gemeinsam mit Turike und einigen weiteren Frauen eilen Sie die Stufen herab.

Weiter bei 279.

87

So, nachdem nun alles getan ist, legen Sie bitte eine Probe auf Verkleiden ab. Gelingt die Probe, lesen Sie weiter bei 143, geht Sie daneben, bleibt Ihnen nur 181.

88

Nachdem sich Ihre Augen an die Dunkelheit im Tempel gewöhnt haben, stellen Sie fest, daß der große Raum leer ist. Sie müssen sich eingestehen, daß die Spionin inzwischen einen so großen Vorsprung gewonnen hat, daß Sie sie allein unmöglich finden können. Also melden Sie Ihre Beobachtung der Wache, und beginnen erst dann mit einer gründlichen Suche. Weiter bei 309.

89

Da stehen Sie nun vor Kurkums mächtigen Mauern, lassen Ihren Blick über den breiten Burggraben und dann wieder hinauf zu den abweisenden Zinnen wandern und fragen sich, wie es wohl im Inneren der berühmtesten aller Amazonenburgen zugehen mag. Die Neugierde zwickt ganz ungemein, sonst stünden Sie schließlich nicht hier. (Heben Sie auf der Stelle Ihren Neugierwert um 2 Punkte an - dafür dürfen Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt steigern.) Weiter bei 161.

90

»Nur zu, nur zu!« antwortet die Wächterin mit einem freundlichen Lächeln, »seht sie Euch an! Es sind prächtige Mauern nicht wahr, unbezwinglich, wie man sagt. Das könnt Ihr den Leuten, die Euch geschickt haben, getrost berichten. Hereinlassen kann ich Euch allerdings nicht. Fremde haben keinen Zutritt zur Burg, nicht einmal dann, wenn sie so hübsch aussehen wie Ihr. Man muß stets auf der Hut sein - die Zeiten sind schlecht ... So schaut nur, wenn Ihr mögt. Mich aber müßt Ihr entschul-

digen.« Damit zieht sich die blonde Amazone zurück, und auch Sie treten nach einer Weile die Rückreise an. Zwei frisch gewonnene Abenteuerepunkte tragen Sie in Ihrem Gepäck, sind aber dennoch mit dem Ausgang Ihres Unternehmens nicht recht zufrieden ...

Nun denn, lieber Leser, was soll's. Erschaffen Sie sich einen neuen Helden und beginnen Sie bei Abschnitt 1 noch einmal von vorn.

91

Ein verrückter Plan! Aber er könnte gelingen, wenn ... Ja, wenn Sie die Person bei ihrem Namen rufen würden, ließe sie sich vielleicht täuschen, und Sie hätten die Zeit gewonnen, um sie zu stellen. Ach was, Sie kennen den Namen? Warum rufen Sie ihn dann nicht in Abschnitt 100? Sie kennen den Namen nicht? Dann sollten Sie aber schleunigst hinter der Unbekannten herrennen (14).

92

Das meiste Holz, das Sie im Kurkumer Wäldchen finden, ist hart, von Ästen durchsetzt und elend krumm gewachsen. Sie sind recht froh, daß Sie dieses Zeug nicht zerhacken müssen, würden eigentlich auch gern besseres suchen, aber die Amazone, die Ihre Gruppe begleitet, treibt zur Eile.

»Na, mir soll's gleich sein«, entscheiden Sie und tragen Ihr Holz zu Abschnitt 55.

93

Die Wächterin hebt bedauernd die Schultern und sagt: »Die Königin empfängt derzeit keine unangemeldeten Besucher. Sie lebt sehr zurückgezogen. Wenn Ihr mir Euren Namen sagt, will ich gern einen Gruß für Euch aussprechen, aber mehr kann ich, so fürchte ich, nicht für Euch tun.«

Was kommt Ihnen da über die Lippen: ein resigniertes »Schade, aber da kann man wohl nichts machen (149)« oder ein geistesgegenwärtiges »Eigentlich wollte ich die Königin nur fragen, ob es auf der Burg eine Arbeit für mich gibt (182)«?

94

»Mag gut sein, daß es Arbeit für Euch gibt«, sagt die Wächterin. »Wie ich hörte, soll die faule Stallmagd Permine davongejagt werden, und dann könntet Ihr einspringen. Ich will einmal fragen gehen ... Es wird eine Weile dauern, bis ich zurückkehre. Ihr könnt Euch ja solange die Beine vertreten, wenn Ihr mögt.« Weiter bei 250.

95

Ach ja, für notorische Pfuscher und Leutbetrüger schreibt man gar nicht gern ... Wir können nur hoffen, daß Sie sich die Nummer des Abschnittes, von dem Sie gekommen sind, *nicht* gemerkt haben, denn dann müssen Sie wohl notgedrungen noch einmal ganz von vorn beginnen - und das, wo Sie doch schon *soo* weit gekommen waren!

Aber *wie* Sie so weit gekommen sind, Sie Schlawiner, das wissen wir ja nun ...

96

Sie stoßen die Luke auf, und ein übler Gestank sowie ein paar Federn wehen Ihnen entgegen. Offenbar befindet sich über Ihnen ein Hühnerstall, dessen Bewohner sich jedoch anscheinend gerade mit einem Spaziergang über den Burghof zerstreuen. Wollen Sie in den Stall hinaufsteigen (108) oder in den unterirdischen Gang zurückkehren (155)?

97

Mit einem Ruck schwingen Sie sich über den Brunnenrand und stehen mitten auf dem Burghof. Fast im selben Augenblick erschallt ein Schrei: »Spione! Da ist eine Spionin im Hof!« Von mehreren Seiten stürmen Kriegerinnen mit gezückten Säbeln auf Sie zu. »Tod den Verrätern!« ruft eine helle Stimme. Die Lage ist prekär: Vielleicht können Sie den Amazonen rechtzeitig klarmachen, warum Sie so überraschend mitten in ihrer Burg auftauchen - wahrscheinlicher aber sind Sie schon tot, bevor Sie das erste Wort herausgebracht haben. Was sollen Sie nur tun? Blitzartig zurückspringen in den Brunnen (124) - die Hände heben und den Amazonen Ihre Motive erläutern (114) - die Waffe ziehen und während des Gefechtes erklären, wie Sie in die Burg gelangten und daß Sie nichts Böses im Schilde führen (118)?

98

Sie ahnen fast schon, was nun kommen mag, aber Sie wollen es dennoch nicht glauben: Nachdem die LE des Werwolves auf 5 oder weniger gesunken ist (oder nachdem Sie zum sechsten Mal nach ihm geschlagen haben), beginnt auch dieses Monster sich vor Ihren Augen zu verwandeln. Als der grauenhafte Vorgang beendet ist, steht vor Ihnen ein stumpfsinnig grinsender, hünenhafter Krieger. Es dauert einen Augenblick, bis Sie in dem Fremden den Pferdeheiler Medicus erkennen, denn er hat sich mit Frauenkleidern und einer albernen Zopfperücke verkleidet. Er hält einen Säbel in der Rechten und stürmt auf Sie los.

Die Werte des Hünen: AT 13; PA 8; SP 1W+6; LE 125.

Kämpfen Sie gegen ihn, bis Ihre Lebensenergie auf unter 0 gesunken ist (weiter bei 34), oder bis der Hüne tot am Boden liegt (36). Ein andere Möglichkeit gibt es nicht.

99

Sie warten. Weiter bei Abschnitt 173

100

Welchen Namen rufen Sie? Liana: 208, Lavia: 40, Turike: 282, Dedlana: 290, Viala: 315, Rahjane: 38?

101

Da Sie sich mit den Sitten und Gebräuchen der Amazonen auskennen und wissen, daß Sie als Mann wohl keine Chance bekommen würden, auch nur einen Fuß auf die Zugbrücke der Burg zu setzen, haben Sie sich von daheim einen Satz passender Frauenkleider mitgebracht: einen knielangen weinroten Rock, eine weiße Leinenbluse mit weiten, angebauchten Ärmeln, ein entzückendes Mieder aus schwarzem Samt, ein Paar weißer



Kniestrümpfe, ein Paar zierlicher Spangenschuhe, eine rote Haube und natürlich eine weizenblonde Perücke mit zwei langen, dicken Zöpfen. Zuhause haben Sie vor einem kleinen Spiegel Ihr Erscheinungsbild schon einmal überprüft und, ein Körbchen neckisch in der Armbeuge schaukelnd, sich gefragt, was wohl Ihre Großmutter, die übrigens mitten in einem von einem bösen Wolf heimgesuchten Wald wohnt, sagen würde, wenn Sie sie in diesem Aufzug besuchten. Sie haben beschlossen, daß der alten Dame die Tracht vermutlich sehr zusagen würde und daß auch die Amazonen keinen Anstoß daran nehmen werden. Schließlich haben Sie sich noch mit einem scharfen Messer die borstigen Haare von den Beinen geschabt und waren schließlich rundherum zufrieden: Die Täuschung dürfte gelingen. Weiter bei 84.

102

Sie stehen an einem Tunnelknick und können nördlich nach 56 oder östlich nach 251 weitergehen.

103

Legen Sie eine Probe auf Tierkunde ab: Probe gelungen: 159, Probe mißlungen: 320.

104

Allzu viele Entscheidungsmöglichkeiten bedrängen Sie. Sie brauchen Zurückgezogenheit und die Gelegenheit zur Medita-

tion. Sie finden einen lichten Birkenhain und - begleitet vom lieblichen Sang von Rotkehlchen und Gelbbauchunke - versinken Sie in tiefes Nachdenken. Eine entscheidende Erkenntnis dämmert in Abschnitt 16.

105

Legen Sie eine Schleichprobe ab. Gelingt die Probe, geht es weiter bei 85, geht sie daneben, bei 28.

106

Hastig blicken Sie noch einmal an sich herunter und zupfen ein paar Rockfalten glatt. Sie räuspern sich mehrmals, mühen sich, Ihrer Stimme einen hellen Klang zu geben, und sprechen ein paar Probesätze. Naja, manche Frauen haben auch recht tiefe Stimmen, sagen Sie sich tapfer, »Alt«, oder wie das heißt. Ein letztes tiefes Durchatmen, ein letzter probeweiser Hüftschwung, und Sie schlendern los zu Abschnitt 161.

107

Als Sie zum Burgtor kommen, stellen Sie fest, daß die Brücke inzwischen wieder heraufgezogen wurde. Sie machen sich durch einen lauten Ruf bemerkbar. Auf den Zinnen erscheint die Wächterin und fragt Sie, wo sie so lange gesteckt haben. Gleichzeitig gibt sie Anweisung, die Brücke wieder herabzulassen.

Sie antworten: »Ich bin ein wenig spazierengegangen und habe die Zeit vergessen ... Hoffentlich ist die Arbeit als Stallmagd nun nicht vergeben (152?)« - »Ich muß Euch dringend warnen - ich bin da einer verdächtigen Sache auf die Spur gekommen (126)«.

108

Der Hühnerstall erweist sich als ein enger Verschlag. Boden und Sitzstangen sind kotüberkrustet. Eine schmale Tür, die einen Spaltbreit offensteht, führt in den Burghof hinaus. Treten Sie ins Freie (212), oder klettern Sie durch die Luke in den unterirdischen Gang zurück (155)?

109

Fein - die Amazonen tragen schließlich den Beinamen »die strahlenden Kriegerinnen«. Ein einigermaßen schöner Mann mag sich eventuell in eine attraktive Frau verwandeln können, jemandem, der als Mann schon als stocklangweilig oder gar grottenhäßig gilt, wird das nicht gelingen. Sie stopfen sich das Mieder noch den geeigneten Stellen mit zwei zusammengeknüllten Tüchlein aus und lesen weiter bei 87. Ihre eben von uns beschriebene Tracht ist übrigens nur als Vorschlag zu verstehen. Selbstverständlich können Sie Ihre Garderobe selbst wählen - solange Sie bei gewöhnlicher Stoffkleidung bleiben. Eine Rüstung können Sie in diesem Abenteuer nicht verwenden.

110

Das kann doch wohl nicht Ihr Ernst sein? Sie behaupten also tatsächlich, Ihr Held habe sich soeben vor den Augen von fast 100 Frauen, darunter immerhin die Königin der Amazonen, völlig entblättert und tänzele nun mit hüpfenden Hinterbacken dem Wasser entgegen? Was ist los mit Ihnen? Sind Sie wirklich

so merkwürdig veranlagt, oder haben Sie einfach nur einen Riß in der Schüssel?

Nun ja, es ist gewiß nicht unsere Sache, Ihr Seelenleben zu erkunden. In Abschnitt 165 bekommen Sie die Tracht Prügel, auf die Sie offenbar gehofft haben.

111

Das Wasser erweist sich als so angenehm warm, wie Sie es erhofft hatten. Dieses nächtliche Bad in einer linden Sommernacht ist wirklich ein schieres Vergnügen. Weiter bei 301.

112

Legen Sie eine Gewandtheitsprobe ab. Gelungen: 119; mißlungen: 17.

113

Der erbitterte Kampf wogt hin und her. In der Spionin haben Sie eine ebenbürtige Gegnerin gefunden. Vielleicht würde in der dunklen Tenne noch stundenlang Stahl auf Stahl klirren, aber da stürmen plötzlich zwei Amazonen heran, eine durch die Tür zum Wehrgang, die andere aus der Tiefe des Heubodens. Säbelklingen blitzen, und mit einem dumpfen Aufschrei sinkt die schwarzhaarige Frau besinnungslos zu Boden. Weiter bei 185.

114

Zum Zeichen Ihrer Friedfertigkeit heben Sie die Hände, aber dennoch treffen Sie zwei Säbelhiebe, die sich - auch vom Autor - nicht mehr zurückhalten ließen und fügen Ihnen 2W Schadenspunkte zu. Dann aber haben die hitzigen Kriegerinnen erkannt, daß Sie sich ergeben. Weiter bei 198.

115

»Nun seht euch das an!« schallt es über den Hof. »Ein feuchtes Selemferkel interessiert sich für unsere Scheune! Packt den Halunken und gerbt ihm das Fell!« Brutale Fäuste packen Sie und schleppen Sie nach 21.

116

Nachdem Sie sich ein wenig an die Dunkelheit und den Gestank gewöhnt haben, entdecken Sie eine weitere Tür, die vermutlich ins Innere der Scheune führt. Leider ist diese Tür von der anderen Seite verriegelt und darum von Ihnen nicht zu öffnen. Enttäuscht beschließen Sie, in den Burghof zurückzukehren (23). Sie warten lieber eine Weile ab, um Ihr Versteck erst im Dunkeln zu verlassen (68).

Ihnen geht etwas völlig anderes durch den Sinn: Vor langer Zeit haben Sie einmal ein Buch über Kurkum und eine »Göttin der Amazonen« gelesen. In diesem Buch war auch von eben jenem Hühnerstall die Rede, in dem Sie sich gerade befinden. Wenn Sie dieses Buch wirklich gelesen haben, dann haben Sie auch einen Plan der Burg Kurkum gesehen. Dieser Plan war in Quadrate eingeteilt, die Reihen dieser Quadrate waren waagrecht nummeriert. Sie benötigen die Nummer der Reihe, in der sich der Hühnerstall befindet. Addieren Sie zu dieser Nummer eine 3, teilen Sie das Resultat durch 2, multiplizieren Sie das

Ergebnis mit 11, und Sie haben die Abschnitt-Nummer errechnet, die Sie als nächstes aufschlagen müssen.

117

Ihr wenig gewandter Held gerät zwischen die Planke und die Brückenbohlen. Was von ihm übrigbleibt, paßt möglicherweise nur noch in einen Sarg mit einer Sondergröße. Als Sie wenig später vor Boron treten, hat dieser Mühe, sich ein Grinsen zu verkneifen, und wer Boron ein wenig besser kennt, weiß, daß gerade dieser Gott sich nur äußerst selten in einer solchen Stimmung befindet. Sie haben durch Ihren ungewöhnlichen Auftritt den Gott des Todes gnädig gestimmt. Er gibt Ihnen noch eine Chance und schickt Sie zurück zu Abschnitt 1.

118

»Bin keine Spionin!« keuchen Sie. »Hab' Gang entdeckt! Will warnen!« Kürzer konnten Sie Ihr Anliegen kaum fassen, dennoch gehen in dieser knappen Frist 7 Säbelhiebe (erfolgreiche Amazonen-Attacken) auf Sie nieder. Würfeln Sie 7 Paraden. Für jeden Patzer, den Sie würfeln, müssen Sie auf einen Wurf von den Ihnen noch zustehenden verzichten. Wieviele Attacken gehen durch? Jede unparierte Attacke verursacht W+3 Schadenspunkte.

Übersteigt der Schaden Ihre Lebensenergie, lesen Sie Abschnitt 120. Beträgt der Schaden 1-16 Punkte, lesen Sie 236, beträgt der Schaden 17 und mehr, lesen Sie 288.

119

Sie reißen die Stalltür auf und hechten vorwärts - gerade noch schnell genug! Nun kommt alles darauf an, wie schnell Sie durch die Luke nach unten flüchten. Also rasch noch eine Gewandtheitsprobe! Gelungen: 167, mißlungen: 122.

120

Aus den Tagebüchern des tulamidisch-almadanischen Medicus und Weisen Götterfried ben Belin: *»Wenig Gerechtigkeit gibt es in einem Menschenleben, aber am ungerechtesten ist der Tod! Das üble Gelichter verschont er, und die Besten rafft er fort - weit vor ihrer Zeit. Wie mag es sein, wenn ich einst gehen muß und wenn mir der Gedanke kommt, daß all die vielen Dinge, die es noch zu lösen galt, und die nur ich lösen konnte, da sie nur mich betrafen, nun für immer ungelöst bleiben werden? Wie werde ich diese äußerste Sinnlosigkeit ertragen können? Vermutlich würde sie mich umbringen, wenn ich nicht ohnehin im Sterben läge!«*

Wie sinnlos der Tod Ihrer Heldin, Ihres Helden, war, verehrter Leser, werden Sie selbst am besten beurteilen können. Nun - wie dem auch sei - mit dem Schicksal zu hadern, hat noch niemandem geholfen und kein Abenteuer jemals gelöst. Was wirklich hilft, ist eine neue Heldin, ein neuer Held, und ein frohgemuter Neuanfang bei Abschnitt 1!

121

Gewiß haben Sie daheim schon öfters Feuerholz zubereitet und kennen sich in der Handhabung von Beil, Säge und Axt einigermaßen aus, aber was diese Kurkumer aus ihrem Wäldchen herantragen, ist eklig krumm gewachsen und strotzt von harten

Ästen. Legen Sie eine Kraftprobe-2 und eine Fingerfertigkeitssprobe ab. Wenn auch nur eine der beiden Proben mißlingt, lesen Sie weiter bei 130. Kommen Sie mit dem unangenehmen Holz gut zurecht, geht es weiter bei 55.

122

Bevor Sie noch die Öffnung passiert haben, bohrt sich eine schmale, scharfe Klinge in Ihren Rücken, und ein jäher Schmerz, eine schreckliche Ahnung begleiten Sie nach 120.

123

Blitzschnell sind die Kriegerinnen bei Ihnen. Sie werden gepackt, gezerrt und gestoßen, bis Sie bei 198 wieder auf dem Burghof stehen.

124

Mit einem verzweifelten Satz hechten Sie in den Brunnen, klatschen ins Wasser, tauchen tief ein, kommen wieder hoch, krabbeln schnaufend an der Brunnenwand empor zu der Öffnung in das unterirdische Gangsystem. Weiter bei 203.

125

Sie werden sachkundig und aufmerksam versorgt, und nach ein paar Tagen haben Sie sich so weit erholt, daß Sie das Bett wieder verlassen können. Leider ist das Abenteuer inzwischen so weit fortgeschritten, daß man Sie nicht mehr hineinfügen kann. Mit 50 Abenteurpunkten im Gepäck kehren Sie heim zu Ihrer Großtante, um ihr von Ihren Erlebnissen zu berichten. Ein recht glücklicher Ausgang für dieses Abenteuer, so will uns scheinen. Ihre Heldenperson ist immerhin mit dem Leben davongekommen und hat einige interessante Erfahrungen gemacht.

Dennoch sind wir der Meinung, daß die Burg Kurkum einiges mehr zu bieten hat. Wenn Sie also noch neugierig sind, sollten Sie das Spiel mit einer neuen Figur bei 1 von vorn beginnen.

126

Sie berichten von den drei Leuten, die Sie beobachtet haben, und von der verschwundenen Frau, aber ihre Geschichte scheint auf geringes Interesse zu stoßen. Immerhin will die Wächterin Ihre Beobachtung weitermelden, und möglicherweise werden dann ein paar Kriegerinnen die nähere Umgebung der Burg absuchen. Sie jedenfalls haben getan, was Sie konnten, und fragen nun nach der Anstellung (152). Nein, Sie haben noch längst nicht alles erzählt - da gibt es ja noch die Geschichte von dem unterirdischen Gang und dem geheimnisvollen Sack (183).

127

Sie lassen sich nicht lumpen und fangen an, von daheim und von Ihrer abenteuerlichen Reise nach Kurkum zu berichten, doch da steht plötzlich die Stallmeisterin vor Ihnen, um Ihnen einen neuen Auftrag zu erteilen. Weiter bei 174.

128

Endlich werden Sie von den Amazonen ernstgenommen und vor eine Offizierin geführt, die sofort ein paar Kriegerinnen

ausschickt, um Ihre Geschichte zu überprüfen. Wenig später kehren die Kundschafterinnen zurück und erstatten Meldung - so leise allerdings, daß Sie kein Wort verstehen können.

Anschließend wendet sich die gestrenge Reitmeisterin an Sie: »Weißt du nicht, daß die Lüge vor Rondra eines der verabscheuungswürdigsten Verbrechen ist? Ich könnte dich erschlagen lassen, aber ich habe den Eindruck, daß du gar nicht weißt, was du tust. Also sollst du mit einer gehörigen Tracht Prügel davonkommen ... Wache! Gerbt der Person das Fell und schmeißt sie zum Tor hinaus!« Anscheinend haben Sie die Amazonen doch heftiger erzürnt, als zu erwarten war, denn die Prügel fällt überaus wuchtig aus - so wuchtig - beim schmiedenden Ingerimm -, daß Sie das Bewußtsein verlieren und erst bei 67 wieder aufwachen.

129

Lautlos wie eine Scheunenkatz klettern Sie die Leiter hinauf. Wohl fünf Schritt geht es in die Höhe, dann haben Sie den Tennenboden erreicht. Warmer Heuduft schlägt Ihnen entgegen. Hier oben ist es nicht so undurchdringlich finster wie unten: Mondlicht fällt durch ein paar Lücken im Schindeldach, und in der südlichen Giebelwand sind ein paar helle Schlitze zu sehen: Fenster, die auf den Wehrgang der Burgmauer hinausgehen. In eben dieser Wand öffnet sich in diesem Augenblick eine Tür. In dem nachtblauen Rechteck zeichnet sich deutlich eine schlanke Frauengestalt ab. Kann das wahr sein? Mit einem Schritt wird die Frau auf der Burgmauer sein, und, um von dort in den Burggraben zu springen, braucht es nur einen weiteren Wimpernschlag. Sie werden Sie nicht mehr aufhalten können! Nein, nein, nein! Sie rasen los. Vielleicht kriegen Sie die Person in Abschnitt 14 ja doch noch zu fassen! Sie rufen lauthals: »Alarm (64)!« Wenn Sie die Spionin schon nicht mehr fangen können, werden die Amazonen sie hoffentlich erwischen! Sie haben eine ganz andere, ein völlig verrückte Idee: Sie rufen die Fremde halblaut an, so als ob Sie mit ihr im Bunde wären (91).

130

Das Beil gleitet ab, trifft Ihren Unterschenkel, ritzt dort die Haut auf und hinterläßt 2 SP. Sie beißen die Zähne zusammen, arbeiten weitaus vorsichtiger weiter und dürfen bald Abschnitt 55 aufschlagen.

131

Weiter bei 211.

132

Bevor Sie sich zum Gehen wenden, hält Yppolita Sie noch einmal zurück. »Fast ist es schade«, sagt sie, »daß Ihr Uns in Euer Geheimnis eingeweiht habt, denn nun können wir Euch nicht auf Kurkum behalten. Andererseits hättet Ihr Eure Rolle ja auch nicht auf ewig weiterspielen können - die Abschiedsstunde wäre nur etwas später gekommen. So werden wir uns also trennen, aber seid nicht betrübt, es muß nicht für immer sein. Ihr besitzt ja nun den Ring, und es würde Uns freuen, wenn Ihr Uns beizeiten wieder einmal die Ehre erweist. Aber nun lebt wohl und auf Wiedersehen!« Weiter bei 338.

Nach und nach sind immer mehr Helferinnen aus der Burg herbeigeeilt. Auf dem Festplatz herrscht noch eine Weile ein buntes, frohgemutes Durcheinander. Derweil ist die Sonne untergegangen, aber der Himmel strahlt noch im lichten Rot der Abenddämmerung. Im Osten ist - dicht über den Baumwipfeln - die liegende Halbscheibe des Madamals zu sehen.

Nachdem noch etliche Decken zwischen den Feuern auf der Wiese ausgebreitet und auf einer Seite des Platzes nebeneinander drei hölzerne Sessel aufgestellt wurden, scheinen alle Vorbereitungen getroffen worden zu sein, denn Lanes kräftige Stimme erhebt sich über das allgemeine Gelärme. Die Stallmeisterin gebietet Ruhe und befiehlt dann: »Auf, auf, Kriegerinnen und Mägde, zur Burg!« Augenblicklich formiert sich ein ungeordneter Zug und setzt sich Richtung Burgtor in Bewegung.

»Ich dachte, jetzt geht es endlich ans Feiern«, sagen Sie enttäuscht zu Turike, die neben Ihnen geht.

»Ach, das wäre doch nicht schön«, erwidert die Magd, »wenn mitten aus der Arbeit heraus plötzlich mit dem Feiern begonnen würde. Nein, nein, nun stellen wir uns alle auf dem Hof auf, dann warten wir auf die Königin, und dann ziehen wir gemeinsam wieder hierher, und die Königin eröffnet das Fest.«

Sie sehen ein, daß die Kurkumer selbst am besten wissen, wie sie zu feiern gedenken und wandern geduldig zu Abschnitt 286.

134

Lesen Sie weiter bei 195.

135

Sie versuchen, sich unauffällig zum Rand der Wiese davonzustehlen. Wenn Sie erst die dunklen Schatten der Bäume erreicht haben, wird schon niemand mehr Notiz von Ihnen nehmen. Leider kommen Sie nicht so weit. Plötzlich gellt Stines Ruf in Ihren Ohren: »Seht mal da! Die Neue ist wasserscheu! Fangt sie und werft sie in den Graben!«

Oh, oh, da kommt nichts Gutes auf Sie zu. Sie nehmen die Beine in die Hand und suchen Ihr Heil in der Flucht. Sie brauchen eine Gewandtheitsprobe+4, um die Häscherinnen abzuschütteln und einen kleinen Vorsprung zu gewinnen. Anschließend ist eine Probe auf Sich Verstecken nötig, wenn Sie nicht doch noch gefaßt und zum Graben gezerzt werden wollen. Falls auch nur eine der beiden Proben mißlingt, lesen Sie weiter bei 297. Wenn Ihnen bei beiden Proben das Würfelglück hold ist, schlagen Sie 298 auf.

136

»Soso, der Königin wollt Ihr Eure Aufwartung machen ...? Nun, große Hoffnung solltet Ihr nicht hegen: Unsere Königin empfängt selten unangemeldete Besucher, und in letzter Zeit lebt sie sehr zurückgezogen. Wir wollen immerhin sehen, was wir für Euch tun können.«

Es wird eine Amazone ausgeschiedt, die wenig später zurückkehrt und zu Ihrer sowie zur allgemeinen Überraschung verkündet, Yppolita sei bereit, Sie zu empfangen.

Auf dem Weg zur Königin werden Sie von Ihrer Begleiterin

rasch instruiert, wie Sie sich zu verhalten haben: Die korrekte Anrede laute »Majestät«, es sei unziemlich, sich der Königin auf mehr als zwei Schritt zu nähern, und absolut undenkbar, sie gar zu berühren. Weiter bei 148.

137

Drei laute Gongschläge hallen über den Hof und hinauf zum Mansardenfenster des Mägdezimmers. Sie schauen Turike fragend an. »Der Tempelgong«, erklärt sie. »Er ruft zur Schwertfeier. An jedem Morgen gibt es das Tagesgebet und an jedem Abend um die sechste Stunde die Schwertfeier.«

»Ach so«, erwidern Sie, »dann gelten die Gongschläge nur für die Amazonen?«

Turike wirft Ihnen einen erstaunten Blick zu. »Nur für die Amazonen? Wo denkst du hin? Alle, die in der Burg leben, gehen zur Schwertfeier. Das wäre ja schrecklich, wenn wir niemals beten könnten! Und nun eil' dich, wir müssen gehen.« Sie antworten: »Ich bin so weit, von mir aus müssen wir die Geweihte nicht warten lassen (245)«. - »Ach, mir ist so gar nicht nach Beten zumute. Ich bleibe wohl lieber auf dem Zimmer (254)«.

138

Zum allerletzten Mal: Ist Ihre Heldenperson ein Mann (341) oder eine Frau (339)?

139

»Eine Anstellung auf der Burg ...?« Die Wachhabende denkt einen Moment lang nach. »Ich glaube, da wird sich etwas machen lassen.

Heda, Amazone, geleite unseren Gast zur Reitmeisterin!« Weiter bei 162.

140

Ist Phex noch bei Ihnen und gelingt die dringend gebotene Schleichprobe? Nein: 235. Ja: 78.

141

Eiweia, dann sind Sie also auch so ein Spieler, dem es schnurzippe ist, wie sein Held aussieht - Hauptsache, er hat Muckis und er kann klettern ... Leider haben Sie sich verrechnet: Die Amazonen tragen schließlich den Beinamen »die strahlenden Kriegerinnen«. Ein einigermaßen schöner Mann mag sich eventuell in eine attraktive Frau verwandeln können, jemandem, der als Mann schon als stocklangweilig oder gar grottenhäßlich gilt, wird das nicht gelingen. Ihnen jedenfalls wird Ihre Verkleidung niemand glauben. Treffen Sie also bei 58 eine neue Wahl.

142

»Findet Ihr?« wundert sich die Offizierin. »Nun, mir scheint, Ihr seid entweder sehr zimperlich oder übertrieben genierlich. Beides würde Euch bei einem Leben als Amazone arg im Wege stehen. Also vergessen wir das Ganze. Kann ich sonst etwas für Euch tun?«

Tja, vom Gedanken an ein Leben als Amazone müssen Sie wohl Abschied nehmen, aber Ihnen bleiben ja noch ein paar andere

Möglichkeiten: Sie kehren mit 45 Abenteuerpunkten im Gepäck nach Hause zurück (und beginnen das Abenteuer möglicherweise mit einer neuen Heldenperson noch einmal von vorn bei 1), Sie bitten um Arbeit auf der Burg (139) oder um eine Audienz bei Königin Yppolita (136).

143

Endlich sind Sie rundherum zufrieden. Sie treten wieder auf die Straße zur Burg hinaus, bereit, sich bei 106 in das große Abenteuer zu stürzen.

144

Es ist Ihnen tatsächlich gelungen, die Amazonenoffizierin aus der Fassung zu bringen. Für einen Moment starrt sie stumm auf Ihre Böße. Der lang anhaltende, entsetzte Blick wird Ihnen allmählich peinlich. Schließlich sind Sie zuvor schon ein paar Frauen begegnet, und diese haben höchst unterschiedlich auf den Anblick Ihres unbedeckten Körpers reagiert: Einige haben gelacht, andere versuchten, Sie zu trösten, indem sie Ihnen versicherten, daß es ihnen »beim Mann vor allem auf die inneren Werte« ankomme, aber noch keiner hatte es je die Sprache verschlagen. Sie setzen zu einer Erklärung an, aber da hat die Offizierin ihre Erschütterung überwunden: »Burgwache!« ruft sie mit lauter Stimme, »zu mir, aber schnell! Und bringt ein paar Knüppel, Radspeichen, Spatenstiele, Stuhlbeine und ähnliches mit!« Weiter bei 21.

145

Nachdem Sie sich entkleidet haben, geht die Offizierin einmal um Sie herum und betrachtet Sie mit kritischen Blicken. An-

schließend überprüft sie die Muskulatur Ihrer Schenkel und Oberarme mit festem Griff, dann drückt sie Ihnen einen Säbel in die Hand und fordert Sie auf, ein paar Ausfälle und Scheinattacken gegen eine vor einer Wand stehende Rüstung durchzuführen. Nachdem Sie noch ein paar tiefe Rumpfbeugen und einhändige Liegestütze demonstriert haben, scheint die Offizierin einigermaßen zufrieden zu sein, auch wenn ihrer Miene keinerlei Regung zu entnehmen ist. »Das war recht ordentlich«, stellt sie schließlich fest. »Doch, doch, vielleicht wird es dir in drei Jahren gelingen, in den Kreis der Kriegerinnen aufgenommen zu werden. Aber bis dahin warten noch viele Prüfungen auf dich: die härteste Ausbildung, die eine Kriegerin auf Aventurien durchlaufen kann. Zunächst aber wirst du dich zur Reitmeisterin begeben und dich dort zur Stallarbeit einteilen lassen. Was wären die Amazonen ohne ihre Pferde? 'Ein gutes Streitroß ist der halbe Sieg', heißt es bei uns. Ein halbes Jahr lang wirst du in den Stallungen alles lernen, was du über die Pferde wissen mußt, und du wirst dich in Demut üben, denn du wirst die Dienerin der Rösser sein. Und nun begib dich zur Reitmeisterin - wir werden in sechs Monden wieder miteinander zu tun bekommen, wenn deine Waffenübungen beginnen.«

Weiter bei 162.

146

Wie von Furien gehetzt, stürmen Sie zum Stalltor. Das Ungeheuer kann Ihnen nicht folgen, versucht es nicht einmal, wie Sie mit einem flüchtigen Blick über die Schulter feststellen, bevor Sie hinaus auf den Hof stürzen und schwer atmend vor der Stallmeisterin und ein paar Mägden stehenbleiben. »Da war ... da ist ...!« stammeln Sie, »ein Mann, ein Monstermann bei dem

kranken Pferd!« Sie hatten erwartet, daß nun der große Burgalarm ausgelöst werden und alle Kurkumer Kriegerinnen mit blankem Eisen in den Stall stürzen würden, aber Ihre Schreckensmeldung löst nur einen Sturm albernen Gelächters aus.

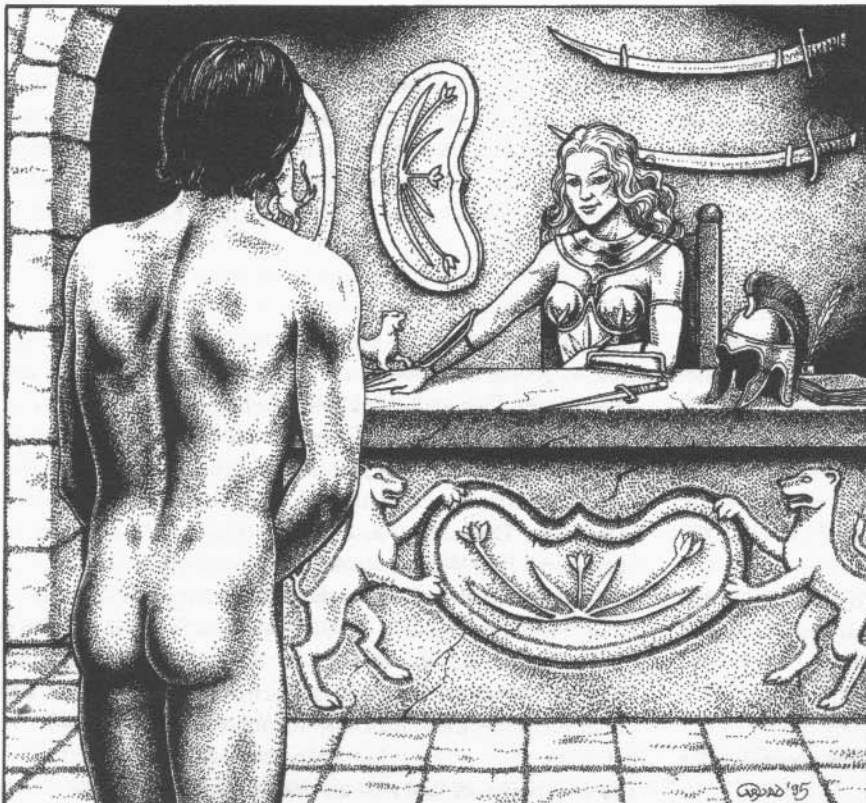
Lane gelingt es am schnellsten, wieder eine ernste Miene aufzusetzen. »Ein Monstermann ...« wiederholt sie kopfschüttelnd. »Der schreckliche Kerl, den du gesehen hast, ist völlig harmlos, wenn man ihn nicht reizt«

»Der Medicus!« Stine kann sich noch immer vor Lachen kaum halten. »Sie hat Angst vorm Medicus!« Weiter bei 218.

(Übrigens: Falls Ihre Begegnung mit dem Medicus für Sie nicht ohne schmerzhaft Folgen geblieben ist, werden Sie in der Kurkumer Krankenstation so gut verarztet, daß Sie 3 LP zurückgewinnen.)

147

Sie stehen an einem Tunnelknick und können nördlich nach 200 oder westlich nach 56 weitergehen.



Die Königin empfängt Sie im großen Saal und grüßt mit einer leichten Verbeugung und weist Sie an, auf einem Stuhl beim Kamin Platz zu nehmen. Sie läßt sich Ihnen gegenüber nieder. Die Königin ist sehr groß und sehr schlank. Ihre Gestalt ist vom Alter ungebeugt, das ebenmäßige Gesicht nur auf der Stirn und in den Augenwinkeln von zarten Falten gezeichnet. Wären nicht die breiten grauen Strähnen in ihren blonden Haaren, die offen bis weit über ihre Schultern herabfallen, Sie würden niemals glauben, daß die stolze Herrin von Kurkum wohl dreimal so alt ist wie Sie.

Zu Beginn des Gespräches entschuldigt sich Yppolita für etwaige Unbilden, die die übereifrigen Kriegerinnen Ihnen bereitet haben, dann dankt sie Ihnen, das Haupt höflich neigend, für Ihr aufmerksames und umsichtiges Handeln und sagt: »Keiner der heute Lebenden hatte je mit einem solchen Feind zu tun, und seine Helfer sind zahlreich und verschlagen. Auch Kurkum wird nicht verschont bleiben, dessen sind Wir Uns gewiß, aber Euch ist es zu danken, wenn Uns noch ein Aufschub gewährt wurde - und das bedeutet viel in diesen schlimmen Zeiten.« Sie senkt die Stimme, so als ob sie eher zu sich selbst als zu Ihnen spräche: »Wir haben in der Tat sehr zu danken, für jeden Tag, der für Uns gewonnen wurde, nun, da Wir wissen, wie kostbar sie sind.«

Nach diesen ernsten Worten schlägt die Königin heitere Töne an. Sie fragt Sie nach Ihrem Woher und Wohin, hört Ihnen interessiert zu und unterhält Sie ihrerseits mit respektlosen, aber freundlichen Anekdoten über das Oberhaupt Ihrer Heimatprovinz. Wie im Fluge vergeht die Zeit, und es mag wohl mehr als eine Stunde verstrichen sein, als die Königin sich erhebt und Ihnen zum Abschied wiederum die Rechte entgegenstreckt. Dann geleitet sie Sie zur Tür, und mit einem herzlichen »Rondra sei bei Euch, auf all Euren Fahrten!« verabschiedet sie sich. Während Sie, begleitet von einer Wache, auf den Burghof zurückkehren, fühlen Sie sich seltsam benommen, fast so, als hätten Sie für Momente in einer anderen Welt gewelt - zugleich aber sind Sie mit sich selbst beschäftigt: Wenn Sie in diesem Augenblick tief in sich hineinhorchen, stellen Sie fest, daß eine Begegnung mit einer der größten Heldinnen Aventuriens einen Menschen gehörig verändern kann: Senken Sie eine Ihrer schlechten Eigenschaften um 1 Punkt. Da die Berühmtheit großer Persönlichkeiten auf andere Personen abstrahlt (und da in unserem Spiel die Abenteuerepunkte unter anderem ein Gradmesser für die Berühmtheit einer Spieler-Heldenperson sind), bringt Ihnen die Begegnung mit der Königin 75 Abenteuerepunkte ein, die Sie gut verwahren sollten, wenn Sie sich nun zu Abschnitt 73 begeben.

149

Enttäuscht kehren Sie heim, aber dann raffen Sie sich auf und beginnen das Abenteuer mit einer neuen Figur bei Abschnitt 1 noch einmal von vorn.

150

Sie stehen an einem Tunnelknick und können nördlich nach 190 oder östlich nach 327 weitergehen.

151

Unentdeckt erreichen Sie die Scheune, stoßen die Tür auf und schlüpfen hinein. Zu Ihrer Überraschung stehen Sie aber nicht in dem weitläufigen Innenraum einer Strohscheune, sondern in einem engen Verschlag. Ein stechender Geruch hängt in der Luft.

Fliegen und aufgewehte Federn umschwirren Ihr Gesicht. Der Boden und etliche Holzstangen, die quer durch den kleinen Raum verlaufen, sind regelrecht von stinkendem Kot überkrustet. Sie sind in einem Hühnerstall gelandet und können von Glück sagen, daß sich dessen Bewohner gerade zu einem Spaziergang auf dem Hof befinden - wären sie daheim gewesen, hätten sie einen dämonischen Lärm gemacht! Sie kauern sich einstweilen in eine Ecke, halten sich die Nase zu und lauschen den Stimmen auf dem Hof: »Sieh mal, Zelda, hier sind ein paar nasse Abdrücke!« - »Ja und? Wo führen sie hin?« - »Weiß nicht genau - hier liegt überall Stroh!« - »Hmhm, da hätte längst gefegt werden sollen! Eine elende Schlamperei, wenn du mich fragst! Wo steckt eigentlich die Stallmagd? Hier ist doch wohl die faule Permine zuständig!« - »Ich glaube, die ist krank.« - »Tatsächlich, da habe ich aber etwas ...« Die Stimmen entfernen sich, und Sie lesen weiter bei 116.

152

»Nein, nein!« Die Wächterin winkt Sie heran. »Tretet nur ein! Unsere Reitmeisterin will mit Euch sprechen. Mir scheint, es sieht gar nicht schlecht für Euch aus. Würde mich freuen, wenn es mit der Anstellung klappt! Ich heiße übrigens Zelda. Sag' nur ruhig 'du' zu mir - wir sind hier auf Kurkum fast alle per du.« Weiter bei 162.

153

Ohne viel Federlesens werden Sie an Armen und Füßen gepackt und mit »Hiev ho, hiev ho!« ein paar Mal durch die Luft geschwungen, bevor Sie in hohem Bogen Richtung Burggraben fliegen. Mit dem Po voran klatschen Sie ins Wasser, das aber bei weitem nicht so kalt ist, wie Sie befürchtet hatten. Bald schon haben Sie Ihren Frieden mit dem feuchten Element gemacht. Weiter bei 301.

154

Während Sie bewußtlos waren, haben die Amazonen Sie entkleidet, gewaschen, Ihnen ein Nachthemd übergestreift und selbstverständlich auch Ihr kleines Geheimnis entdeckt. Da Sie aber offenkundig nicht als Feind auf die Burg gekommen sind (und außerdem den Kriegerinnen möglicherweise noch eine wichtige Warnung zukommen ließen), hat man beschlossen, Ihnen eine Bestrafung zu ersparen. Vielleicht fand man Sie auch durch Ihre Wunden genügend gestraft. Wie dem auch sei - sobald Sie wieder einigermaßen wiederhergestellt und reisefähig erscheinen, besucht die Reitmeisterin Sie an Ihrem Lager und fordert Sie auf, Kurkum auf der Stelle zu verlassen. Auf die Burg kämen wahrscheinlich sehr schwere Tage zu, und niemand hier habe Zeit und Lust, sich mit einem Possenreißer zu befassen.

Die Reitmeisterin läßt sich auf kein Gespräch ein, und wenig

später erscheint ein Trupp von drei Kriegerinnen, der Sie vor das Burgtor geleitet.

Um einige Erfahrungen und 45 Abenteuerpunkte reicher kehren Sie in Ihre Heimat zurück. Das Abenteuer um Kurkum aber wird wohl ein anderer Held bei Abschnitt 1 lösen müssen ...

155

Sie stehen an einem Tunnelknick und können nördlich nach 327 oder östlich nach 296 weitergehen. In der Südwand des Ganges ist eine Schachthoffnung zu sehen. Im Schacht lehnt eine Leiter, auf der Sie zu 60 hinaufklettern können.

156

Mit nicht einmal zwei Schwimmstößen haben Sie den Burggraben durchquert, klammern sich mit der Linken an der Zugbrücke fest und pochen mit der Rechten. Leider erreichen Sie nur das querverstärkte untere Ende der Bohlenwand. Ihr Klopfen klingt erbärmlich leise. Niemand wird Sie hören, wenn Ihnen nicht eine Kraftprobe+2 gelingt. Sie haben zwei Versuche. Brauchen Sie nur einen (weiter bei 157), alle beide (170), klappt es etwa gar nicht (274)?

157

Es scheint, man hat Ihr Klopfen gehört, denn urplötzlich saust unter lautem Kettengerassel die schwere Bohlenbrücke herab. Sie ziehen erschrocken den Kopf ein. Was für eine rüde Art, eine Zugbrücke herabzulassen, denken Sie und stellen sich vor, was mit Ihnen geschehen wäre, wenn Sie soeben auf einer über den Graben gelegten Planke unter der herabfallenden Brücke gestanden hätten ... Ein Schauer läuft Ihnen über den Rücken. Weiter bei 22.

158

Etwas ungeheuer Hartes, Schweres stürzt auf Ihren Schädel. »Ein Kornfaß!« schießt es Ihnen durch den Sinn, »bei allen Zwölfen, ein volles ...!« Dann denken Sie gar nichts mehr. Das tun Sie erst wieder in Abschnitt 120.

159

Sie wissen, daß erschreckte Pferde schnauben und stampfen, aber kaum einmal wiehern - das tun sie nur, um einen Artgenossen zu grüßen. Da aber aus dem Stall kein aufgeregtes Schnauben zu hören ist, dürfte die Verdächtige wohl kaum dort untergeschlüpft sein. Sie vergeuden mit diesem Gebäude keine Zeit und treffen bei 308 eine neue Wahl.

160

Sie stehen am Ostende eines langen Tunnels, der etwa 2 Schritt hoch ist und in westöstlicher Richtung verläuft. Sie sollten eine Fackel entzünden, wenn Sie von hier aus weiter unterirdisch vorrücken wollen, beziehungsweise Ihre Fackel löschen, falls Sie an die Erdoberfläche zurückkehren wollen. Sie können von hier aus durch eine enge Öffnung in der Ostmauer ins Freie klettern (232) oder nach Westen gehen (251).

Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers schon einmal ein paar sehr wohlschmeckende Walderdbeeren gegessen haben - daran

werden Sie sich doch hoffentlich erinnern! -, gelangen Sie durch die Öffnung in der Ostmauer übrigens *nicht* zu 232, sondern zu 13.

161

Sie treten vor das große Burgtor. Die Zugbrücke ist hochgezogen, was, da der Abend noch fern ist, darauf schließen läßt, daß die Amazonen die Zeiten als unsicher einschätzen. (Auch Sie haben viele Gerüchte von heraufziehendem Übel gehört.) Obwohl keine Wache zu sehen ist, machen Sie sich durch einen lauten Ruf bemerkbar. Wenig später erscheint auf dem Wehrgang über dem Tor eine hübsche blonde Frau mit Brustpanzer und Helm aus blinkendem Messing. »Rondra zum Gruße!« ruft sie herab. »Was ist Euer Begehr?«

Ja, was denn? Antworten Sie, »ich bin gekommen, um mir einmal Eure prächtige Burg anzusehen (90), Eurer Königin Yppolita würde ich gern die Aufwartung machen (93)«, oder, »ich suche eine Anstellung. Gibt es auf der Burg nicht etwas zu tun für eine gesunde, kräftige Frau, die zupacken kann (94)?«

162

Die Reitmeisterin - nach der Königin die ranghöchste Amazone in der Burg - heißt Dedlana (Nachnamen sind bei Amazonen nicht gebräuchlich, die auf Kurkum geborenen Kriegerinnen tragen ohnehin keinen) und ist eine groß gewachsene, breit-schultrige Mittsechzigerin. Ihr schulterlanges Lockenhaar ist von eisgrauer Farbe, eine helle Narbe auf der rechten Wange und die verstümmelte Linke, an der drei Finger fehlen, künden von manchem Sturm, den die Veteranin durchgestanden hat. Auch im hohen Alter stellt die Offizierin noch eine eindrucksvolle Erscheinung dar, und es fällt leicht, sich vorzustellen, daß sie in ihrer Jugend einmal eine sehr hübsche Frau gewesen sein muß.

Nachdem sie Sie mit einem knappen Lächeln willkommen heißen und Ihnen als Sitzplatz einen Hocker vor ihrem Schreibtisch zugewiesen hat, kommt sie kurz auf Dienst und Alltagsleben der Kurkumer Amazonen zu sprechen. Sie erfahren, daß 53 Kriegerinnen auf der Burg leben, eingeteilt in zwei Eskadronen, 27 im ersten und 26 im zweiten. »Unsere Eskadronen sind also nur ungefähr halb so groß wie eine gewöhnliche Reiterschwadron anderswo«, erklärt Dedlana. »Auf Kurkum hängt man nämlich der alten Tradition an, wonach Pferd und Reiter als je eine Person gerechnet werden, so daß auch unsere Eskadron genau genommen circa 50 Köpfe zählt. Ich bin noch immer der Meinung, daß man eine Eskadron verpflegungs- und kostenmäßig besser mit einem 50-köpfigen Fußsoldatenbanner vergleichen kann als so eine neumodische mittelreichische Riesenschwadron, aber lassen Sie das: Militärische Organisationsformen werden Sie wenig interessieren ... Ich werde Sie übrigens von jetzt an mit 'du' anreden, so ist es auf Kurkum üblich. Auch du wirst 'du' zu mir sagen, aber auf die Anrede 'Reitmeisterin' darfst du nicht verzichten - das wäre äußerst ungehörig! Als Stallmagd hast du alle Kriegerinnen mit 'Amazonen' anzureden, alle höheren Ränge mit ihrem Rang, also 'Weibelin', 'Leutnant' und so fort; aber das wirst du schnell begriffen haben, oder?«

»Gewiß, Reitmeisterin, das habe ich schon verstanden«, versichern Sie rasch, und Dedlana fährt fort: »Nur wenn eine Amazone dir anbietet, sie beim Vornamen zu nennen, darfst du dir diese Freiheit herausnehmen, wenn du niemanden beleidigen willst. Die Königin ist in jedem Fall mit 'Majestät' und 'Ihr' anzureden, das versteht sich wohl von selbst. Außer mir gibt es vier weitere Offiziere auf der Burg: die Schwertmeisterin, die Stallmeisterin und die beiden Leutenants, die die einzelnen Eskadronen anführen. Hinzu kommen für jede Eskadron eine Fahnenträgerin und eine Weibelin - sogenannte Unteroffiziere. Nun ja, du wirst zunächst wohl vor allem mit Lane, der Stallmeisterin, zu tun bekommen. Sie wird dir auch gleich deine Arbeit und deine Kammer zuweisen. Hm, was wäre noch zu sagen ...? Zwei Goldstücke im Mond stehen dir zu, im halben Jahr ein neues Gewand und ein Paar Stiefel oder Schuh'. Einmal im Jahr magst du, wenn dir der Sinn nach Vergnügen steht, einen Reiterinnen-Trupp nach Beilunk oder Warunk begleiten. Und nun steh' auf!«

Die Reitmeisterin hat sich erhoben, Sie tun es ihr nach.

Dedlana schaut Sie ernst an und spricht eine Formel, in der Sie sich zur treuen Gefolgschaft auf Königin Yppolita und zur absoluten Verschwiegenheit über alle Dinge, die Kurkum betreffen, verpflichten. Sie schwören bei allen Zwölfen und allem, das Ihnen heilig ist und begeben sich in Abschnitt 168 zur Stallmeisterin.

163

Ihnen wird schwarz vor Augen. Sie versinken in eine tiefe Bewußtlosigkeit, aus der Sie erst Tage später wieder erwachen. Ihre Heldenperson leidet unter einem schweren Gedächtnisverlust und kann sich nicht daran erinnern, wer ihr die schrecklichen, fast tödlichen Wunden beigebracht hat. Auch Wochen später kann sie noch nicht entscheiden, ob sie die letzten Minuten, bevor sie die Besinnung verlor, tatsächlich erlebt oder womöglich nur geträumt hat. Wenn das Ganze aber nur ein Traum war, woher stammen dann die blutenden Wunden?

Sie werden wohl keine Antwort auf diese Frage finden, denn während Sie bewußtlos in der Krankenstube lagen, ist dieses Abenteuer ohne Sie zu Ende gegangen. Um 70 Abenteurpunkte reicher wandern Sie - falls Ihre Heldenperson eine der weiblichen Art ist - heim zu Ihrer Großtante, der Sie einiges zu erzählen haben.

Spielen Sie einen Mann in Verkleidung, so lesen Sie nun 221.

164

Weiter bei 325.

165

Einen wahnwitzigen Augenblick lang überlegen Sie, ob Sie die Arme hochnehmen, um Ihr empfindliches Kinn vor Faustschlägen, oder ob Sie sie herunternehmen sollen, um Ihre peinliche Blöße vor neugierigen Blicken zu schützen. Aber da haut Ihnen auch schon jemand von hinten einen irdenen Weinkrug auf den Kopf, und es beginnt eine etwas einseitige Prügelei, von der Sie jedoch nicht allzu viel mitbekommen, da Sie recht bald das Bewußtsein verlieren. Sie erwachen bei 67.

166

Gemeinsam mit Stine und Rahjane ziehen Sie zum Keller unter dem Palas, um von dort Fäßchen und Krüge mit Bier und Wein zum Festplatz zu schaffen. Aus irgendeinem Grunde bestehen die beiden Mägde darauf, die beiden Schubkarren mit der zerbrechlichen Fracht selbst zu fahren, für Sie bleibt nur ein kleines Bierfaß zu tragen. Auf halber Strecke zum Festplatz „entdeckt“ Stine, daß sich der versiegelte Stopfen eines Weinkruges gelockert hat. Sie schlägt vor, den Inhalt des Kruges auf seinen Zustand zu überprüfen. Rahjane stimmt begeistert zu, aber Ihnen kommen Bedenken, und Sie lehnen ab (284). Unsinn, Sie nehmen einen kräftigen Schluck (285).

167

Kopfüber stürzen Sie sich in den Schacht, aber die Verfolgerinnen sind Ihnen noch immer dicht auf den Fersen. Sie geben auf und heben die Hände (123). Sie rennen weiter zu 203.

168

Sie finden Lane, die Stallmeisterin, im nördlichen Teil der ausgedehnten Stallanlage. Die stämmig gebaute Vierzigjährige mit dem kurzen, aschblonden Igelhaarschnitt steht im Mittellgang, in dem auf hölzernen Gestellen lange Reihen von Sätteln abgelegt sind, und ist eben damit beschäftigt, einer Amazone, die offenbar ihren Sattelturm unsachgemäß repariert hatte, eine Standpauke zu halten: »Amazone, man sollte dir eine Kaktus unter deinen Gürtel klemmen und dich dann zu einem Dauerlauf abkommandieren, dann würdest du vielleicht begreifen ... Ja, was ist denn?« Lane schaut unter grimmig zusammengezogenen Brauen zu Ihnen hinüber.

Ein wenig kleinlaut erklären Sie, was Sie in den Stall geführt hat. Lane ist wenig begeistert. »Wieder 'mal eine Neue, die von Grannen und Borsten keine Ahnung hat! Na fein, mit mir kann man es ja machen! Nur immer heran mit dem ahnungslosen Gemüse - ich kann dann sehen, wie ich Menschen aus ihnen mache!« Sie wendet sich ab. »Amazone! Schnapp dir auf der Stelle deinen Sattel, nimm ihn mit auf dein Quartier, bring einen neuen Gürtel an, nimm dein Zaumzeug dazu, und dann wird das Ganze gewischt und poliert, daß die Stallmeisterin sich drin spiegeln kann! Aus dem Efferdfest wird dann wohl nichts werden, aber das hast du dir selber zuzuschreiben! Weggetreten!« Weiter bei 12.

169

Bei den Kleidern - Sie werden sich erinnern - war auch eine Jacke. Welche Farbe hatte diese Jacke doch gleich? Blau: 342, schwarz: 32, grau: 82, braun: 164, grün: 175.

170

Beim tobenden Ingerimm! Mördermäßig haben Sie gegen die Brücke gedroschen und sich in Ihrem Eifer die Hand verknaxt. Notieren Sie einen Schadenspunkt und lesen Sie weiter bei 157.

171

Noch brennt der scharfe Schnaps in Ihrem Rachen, da fährt die Stallmeisterin Sie auch schon an: »Und nun kann's wohl

losgehen. Dein schickes Säbelgehänge legst du einstweilen beim Stalltor auf einen Hocker - eine Waffe brauchst du bei der Arbeit nicht. Bind' dir eine Schürze vor, damit du dir deine Kleddage nicht versaust« - sie wirft Ihnen ein speckiges blaues Stoffbündel zu -, »und dann geht es ans Füttern. Kriegen heut' Hafer, die lieben Kleinen ... Da drüben siehst du die Haferkisten, daneben stehen ein paar Holzeimer, die kannst du zugleich zum Schöpfen und als Maß verwenden. Und sieh zu, daß die letzten Pferde nicht zu lange warten müssen! Dann regen sie sich nämlich schrecklich auf.« Damit schlendert die Stallmeisterin nach draußen auf den Hof.



In dem Teil des Stalles, in dem Sie sich befinden, stehen - in Einzel- oder Zweierboxen - 31 Pferde. Sie haben ordentlich zu tun, den Eimer immer wieder in der riesigen Kiste zu füllen und den Inhalt in die einzelnen Tröge zu kippen. Obwohl Sie sich - immerhin handelt es sich um Ihren ersten Arbeitstag - alle Mühe geben, Ihre Sache ordentlich und schnell zu machen, geht doch manches schief: Sie verschütten jede Menge Hafer, der Eimerhenkel zerreißt und vor allem: Kaum daß Sie beim zwanzigsten Pferd angelangt sind, haben die ersten ihren Trog bereits leergefressen und fangen nun an zu schnauben und zu stampfen. Offenbar sind sie noch hungrig und zornig darüber, daß andere Pferde kräftig beim Fressen sind, während sie vor leeren Trögen stehen müssen. Ein Falbe dicht beim Eingang beißt vor Hunger gar ein großes Stück Holz aus seinem Trog. Als Sie endlich das letzte Pferd versorgt haben, machen die hinter den leeren Trögen stehenden einen entsetzlichen Lärm. Bald wird das Getöse überall in der Burg zu hören sein. Was tun

Sie? Legen Sie bei den hungrigen Pferden schnell noch einen Eimer nach, obwohl Sie ja eigentlich eben mit Ihrer Arbeit fertig geworden sind (199)? Sagen Sie, »Haltet das Maul, ihr verfressenen Ungeheuer«, und lassen sich erst einmal auf einem Strohballen nieder (268)?

172

Sie rücken vorsichtig vor bis ans Ende der Planke, heben die Hand und pochen wuchtig gegen die rissigen Bohlen. Nichts geschieht. Als Sie schon denken, man habe Sie nicht gehört, und erneut die Hand heben, ist aus einem der Tortürme ein Knacken zu vernehmen, gerade so, als habe jemand gerade eine Sperre gelöst. Sie haben eben begriffen, was das Geräusch bedeuten könnte, da saust die Zugbrücke auch schon, begleitet von mörderischem Kettengeklirr, herab in Richtung auf Ihren Schädel. Daß das Ding aber auch soo schnell sein muß! Eine Gewandtheitsprobe +5 ist allemal fällig! Gelungen: weiter bei 19. Danebengegangen: auweia, weiter bei 117!

173

Sie warten geduldig. Weiter bei Abschnitt 178.

174

»So, jetzt geht es ans Misten!« verkündet die Stallmeisterin mit einem Lächeln, als habe sie soeben Fasanenbraten zum Abendessen versprochen. »Der ganze Dreck kommt raus: erst auf eine Schubkarre und dann nach draußen auf einen der großen Mistkarren - also los, ich will fliegende Forken sehen! Und übrigens - das gilt besonders für unsere Neue - vergiß nicht, den Pferdchen 'Guten Tag' zu sagen, bevor du eine neue Box betrittst. Es gehört sich so, und es ist gesund.« Weiter bei 187.

175

Weiter bei 128.

176

Zwei andere Mäde schlendern durch die Stallgasse heran. Beide haben lockige, schwarze Haare (beide sind deutlich größer als die Frau, die Sie beim Wäldchen beobachtet haben) und sind offenbar Schwestern. Sie stellen sich als Stine und Rahjane vor, wobei Rahjane deutlich üppiger gebaut ist, etwa dreißig Jahre zählen und damit wohl fünf oder sechs Jahre älter als ihre Schwester sein dürfte. »Du bist also die neue Permine?« fragt Stine lachend und erklärt Ihnen, als Sie verdutzt aufblik-

ken, sogleich, daß sie die Stellung dieser »stinkefaulen, dicken, fuchshaarigen Tranfunzel«, eben dieser Permine, übernommen haben. Ihre Vorgängerin scheint, wie Sie nun erfahren, obschon Sie gar nicht danach gefragt haben, nicht eben beliebt bei den anderen Mägden gewesen zu sein. »Und seit sie noch etwas mit diesem seltsamen Schleicher, diesem feinen Pinkel aus der Stadt, angefangen hat«, sagt Stine, »war es schier nicht mehr auszuhalten mit ihr - hat die Nase so hoch getragen - sie wirft den Kopf weit in den Nacken -, »daß es ihr dauernd reingeregnet hat ...« Nachdem sie Sie interessiert von oben bis unten gemustert hat, fährt Stine fort: »Ach, nun tratsche ich die ganze Zeit - was mußt du von mir denken? Erzähle lieber mal ein wenig von dir: Wo kommst du her, was hast du bisher getrieben und so weiter ...«

Sie fügen sich dieser freundlichen Bitte (127). Sie beschließen, erst einmal ein paar Fragen nach dieser unbeliebten Permine und ihrem Umgang zu stellen: 249.

177

Sie suchen das kleine Wäldchen ab, in das Sie die Frau hineingehen sahen und aus dem sie nicht wieder herausgekommen ist, aber Sie finden nicht die geringste Spur von ihr. Die Fremde wird wohl eine Hexe gewesen sein, entscheiden Sie schließlich, und heimlich fortgeflogen. Da wird Ihnen wohl nichts anderes übrigbleiben als Ihren ursprünglichen Plan wieder aufzugreifen und die Dunkelheit abzuwarten. (Weiter bei 247.)

Allerdings gibt es noch die vage Möglichkeit, daß Sie einmal ein Buch gelesen haben, das von Kurkum und einer »Göttin der Amazonen« handelte. Ist dies der Fall, lesen Sie weiter bei 51.

178

Das Warten macht Ihnen nichts aus - Ihnen doch nicht. Weiter bei 35.

179

Weiter bei 45.

180

»Ach nein, das haben wir lieber bleiben lassen«, erwidert Stine auf Ihre Frage. »Wir wollten ja Permine keine Unannehmlichkeiten bereiten. Außerdem haben die Amazonen wohl auch gesehen, daß diese Leute um die Burg herumschleichen. Da hätten sich die Kriegsdamen ja selbst drum kümmern können. Tauchen sowieso manchmal merkwürdige Gestalten bei der Burg auf, und die Amazonen scheren sich nicht drum ... Aber nun komm: Erzähl' uns was von dir und von deiner Heimat. Ich höre so gerne Geschichten aus der Fremde.«

Sie lassen sich nicht lumpen und fangen an, von daheim und von Ihrer abenteuerlichen, gefährvollen Reise nach Kurkum zu berichten, doch da steht plötzlich die Stallmeisterin vor Ihnen, um Ihnen einen neuen Auftrag zu erteilen. Sie lassen Lane gar nicht erst zu Wort kommen, sondern sagen keck: »Ich bin da auf einige Dinge gestoßen, die ich dir unbedingt erzählen muß (229).« Sie beschließen still, daß Sie es wie Stine und Rahjane halten und das Getratsche um Permine nicht weitertragen wollen (186).

181

Sie sind mit Ihrer Verkleidung rundherum zufrieden und treten selbstbewußt auf die Straße hinaus. Von der Burg kommt Ihnen ein Bauernkarren entgegen. Auf dem Bock sitzt eine Frau in einem zerschlissenen, grauen Kleid mit ihrer kleinen blondbezopften Tochter. Die Frau mustert Sie ein wenig mißtrauisch, hebt aber freundlich grüßend die Hand. Das Kind starrt Sie aus großen Augen an. Im Vorüberfahren hören Sie es sagen: »Schau doch, Mami, der Onkel hat die gleichen Haare wie ich, aber ein viel schöneres Kleid als du ...« Sie gehen noch ein paar Schritte die Straße entlang, aber dann gestehen Sie sich ein, daß Sie irgendwie das Vertrauen in Ihre Verkleidung verloren haben, und treffen bei 58 eine neue Wahl.

182

»Warum habt Ihr das nicht gleich gesagt?« ruft die Wächterin. Weiter bei 94.

183

Ach ja, Sie kennen tatsächlich eine Geschichte, in der ein Tunnelsystem und ein Sack eine Rolle spielen? Na, dann werden Sie auch wissen, was der Sack enthielt. Knochen: 128, Kleider: 169.

184

Weiter bei 338.

185

Die erfahrenen Kämpferinnen versorgen rasch mit kundigen Händen Ihre Wunden und die Ihrer Gegnerin. Dann eilt eine von ihnen zur Festwiese, um die Königin und die Offizierinnen von dem Vorfall zu verständigen. Wenig später stehen Sie vor der Reitmeisterin und erstatten Bericht. Gemeinsam betrachten Sie die auf Pergament gezeichneten Karten, die, in einer flachen Stofftasche versteckt, am Körper der Spionin entdeckt wurden: detaillierte Skizzen von den Burgbefestigungen und vom System der Fluchttunnel. In den Händen eines jeden Angreifers und Belagerers würden diese Zeichnungen zu einer tödlichen Waffe. Die Reitmeisterin Dedlana schüttelt fassungslos den Kopf. »Wer immer diese Pläne bestellt haben mag - und wir werden aus dieser Verbrecherin herausbekommen, wer ihr Auftraggeber war -, er hätte Kurkum vernichten können. Wie alle sind dir, (sie nennt den Namen Ihrer Heldenperson), zu tiefem Dank verpflichtet. Wahrscheinlich hast du in dieser Nacht Kurkum gerettet!« Sie legt Ihnen die Hand auf die Schulter. »Noch einmal: Hab' Dank! Und nun solltest du dich zurückziehen und ein wenig zu schlafen versuchen. Möge dir Peraine im Schlaf mit Ihrer heilenden Hand nahe sein. Morgen aber wird dich die Königin zu einem Gespräch empfangen.« Weiter bei 332.

186

»Nun hast du den Strohhallen lange genug mit deinem Hintern angewärmt!« schnauzt die Stallmeisterin mit einem fröhlichen Grinsen. »Nun geht es wieder an die Arbeit!« Weiter bei 174.

So wie die beiden anderen Mägde ergreifen Sie eine dreizinkige, hölzerne Forke und machen sich an die Arbeit. Bevor Sie die erste Box betreten, in der ein Rappe und ein Fuchswallach beisammenstehen, sagen Sie gehorsam, »guten Tag, Pferdchen«, aber Sie kommen sich gehörig albern dabei vor. Sie scharren das dreckige Stroh und die Pferdeäpfel unter den Hufen der Tiere fort, schaffen es hinaus in die Stallgasse und gabeln es auf eine breite Schubkarre. Dann kommt die nächste Box an die Reihe. Wieder sagen Sie als erstes den albernsten Gruß auf. Als Sie sich der dritten oder vierten Box nähern, haben Sie sich so weit von der Stallmeisterin entfernt, daß diese unmöglich hören kann, ob Sie weiterhin diese anbefohlene Albernheit von sich geben.

Nun haben Sie sich lange genug lächerlich gemacht: Die nächste Box betreten Sie ohne den peinlichen Pferdegruß, der wahrscheinlich ohnehin nur den einen Sinn hat, Geduld und Intelligenz von Neulingen im Stall auf die Probe zu stellen (202). Nö, sagen Sie zu sich, die Stallmeisterin will es so, also soll sie ihren Willen haben - und außerdem macht es keine Mühe (230).

188

Nachdem Sie noch eine geraume Strecke schleichend hinter sich gebracht haben, stoßen Sie endlich auf die Leiter. Bevor Sie hinaufsteigen, kauern Sie sich nieder und streifen die Schuhe von den Füßen, denn Sie wollen ganz sicher gehen, daß Sie die Leiter wirklich lautlos erklimmen (129). Nein, das wäre nun wirklich Zeitverschwendung. Die Agentin ist schließlich gewarnt und hat es eilig. Vielleicht sucht Sie einen Weg, um von der Scheune aus auf die Burgmauer und von dort aus der Burg zu gelangen. Nun ist Eile geboten. Sie schleichen bei 105 sofort die Leiter hinauf.

189

Sie sind mit wahren Feuereifer ans Werk gegangen und haben sich fast doppelt so viel Mist auf Ihre Karre gepackt wie die beiden anderen Mägde. Erst als Sie mit Ihrer Karre vor der schmalen Planke stehen, die zur Ladefläche des Mistwagens hinaufführt, verstehen Sie, warum die anderen sich lieber kleinere Lasten aufluden und öfter nach draußen fuhren: Es wird schwer werden, die gewaltige Fuhre über die Planke nach oben zu befördern, ohne daß die Schubkarre umkippt und ihre Fracht in den Hof entlädt.

Drei, vier Amazonen und die Stallmeisterin schauen schon zu Ihnen herüber. Oh, oh, da steht eine Blamage ins Haus! Seien Sie so gut und legen Sie eine Kraft- und eine Gewandtheitsprobe ab. Wenn auch nur eine der Proben scheitert, gibt es für Ihre Zuschauerinnen in Abschnitt 241 etwas zu lachen; ansonsten geht es weiter bei 331.

190

Sie bewegen sich durch einen Gang, der im Süden zu 150 und im Norden zu 269 führt. In der Westwand des Ganges gibt es eine Öffnung, die Sie näher untersuchen können (276)

191

Als Sie mit schmerzenden Gliedern erwachen, hat die Stallmeisterin Lane Sie aus der Box gezerrt, Sie an die Stallwand gelehnt und tätschelt Ihnen soeben mit kräftiger Hand die Wange. Was sie Ihnen zu sagen hat, erfahren Sie in Abschnitt 337.

192

»Heb' mal dein linkes Vorderbein und zeig deinen Huf!« fordert Stine den Rappen auf, und das Pferd hebt tatsächlich den linken Vorderhuf so weit an, daß das Hufeisen nach oben weist. »Jetzt könntest du prima den Huf auskratzen«, erklärt die Magd. »Ach, wäre das schön, wenn alle Pferde so vernünftig wären ... Und jetzt den rechten Hinterhuf, Rabe!« Das Pferd zögert einen Moment lang und schnaubt ungehalten, aber dann tut es, wie ihm geheißen, und Sie sind baß erstaunt. Sie haben schon von Pferden gehört, die den Riegel an ihrer Boxentür zurückschieben können oder irgendwelche anderen Kunststückchen beherrschen, aber so etwas haben Sie noch nicht gesehen. »Leg' dich, Rabe!« kommandiert Stine, und wieder gibt das Pferd durch ein leises Schnauben zu verstehen, daß es den Befehl für unsinnig hält, läßt sich dann aber zögernd im frischen Stroh nieder. »Manchmal habe ich tatsächlich ein bißchen Angst vor ihm«, erklärt Stine, »aber eigentlich habe ich keinen Grund dazu. Er macht alles, was ich sage, und er hat noch nie nach mir getreten. Es ist nur ... Er schaut so seltsam, sieh nur!«

Das Pferd hat sich wieder erhoben, und als nun Ihr Blick zum Kopf des Rappen wandert, können Sie ein erschrecktes Zusammenzucken kaum unterdrücken: Die große schwarze Pupille des Hengstes ist nicht - wie bei anderen dunklen Pferden üblich - von einem dunkelbraunen Ring umgeben, sondern von einem Kreis aus lichtem Blaugrau. Hell, kalt und zugleich herausfordernd, wie Ihnen scheint, starrt das Pferdeauge Sie unter langen schwarzen Wimpern hinweg an, so lange, bis Sie den Blick abwenden.

Ihnen ist plötzlich ein wenig unheimlich zumute. Was immer dieses Tier für ein Geheimnis bergen mag - Sie möchten es nicht zum Feind haben, das steht nach dieser Kreuzung der Blicke für Sie fest, und Sie sind recht froh, als Stine die Box verläßt und Sie ihr folgen können. Weiter bei 6.

193

Als Sie der Königin gegenüber sitzen kommen Ihnen plötzlich Bedenken wegen Ihrer Verkleidung. Sie fragen sich, ob Sie das Richtige tun, wenn Sie Yppolita ebenso täuschen wie alle übrigen Kurkumer.

Andererseits mag es für Sie - trotz allem, was Sie für die Amazonen getan haben - übel ausgehen, wenn Sie jetzt Ihr Geheimnis verraten. Wie entscheiden Sie sich? Spielen Sie weiter Ihre Rolle (224), oder geben Sie sich der Königin zu erkennen (333)?

194

Weiter bei 45.

Yppolita wirft Ihnen einen langen, aufmerksamen Blick zu, dann dankt Sie Ihnen, das Haupt höflich neigend, für Ihr aufmerksames und umsichtiges Handeln und sagt: »Keiner der heute Lebenden hatte je mit einem solchen Feind zu tun, und seine Helfer sind zahlreich und verschlagen. Mich wundert, daß diese Schurkin so mutig war, ihrem Leben ein Ende zu setzen. Gerissenheit paart sich selten mit Mut. Nun, so erfahren Wir nicht, wer die Spionin ausgeschickt hat, aber Wir ahnen es ohnedies. Kurkum wird nicht auf immer verschont bleiben, dessen sind Wir Uns gewiß, aber Euch ist es zu danken, wenn Uns noch ein Aufschub gewährt wurde - und das bedeutet viel in diesen schlimmen Zeiten.« Sie senkt die Stimme, so als ob sie eher zu sich selbst als zu Ihnen spräche: »Wir haben in der Tat sehr zu danken, für jeden Tag, der für Uns gewonnen wurde, nun, da Wir wissen, wie kostbar die Tage auf Dere sind.«



Nach diesen ernsten Worten schlägt die Königin heitere Töne an. Sie fragt Sie nach Ihrem Woher und Wohin, hört Ihnen interessiert zu und unterhält Sie ihrerseits mit respektlosen, aber freundlichen Anekdoten über das Oberhaupt Ihrer Heimatprovinz. Wie im Fluge vergeht die Zeit, und es mag wohl mehr als eine Stunde verstrichen sein, als die Königin sich erhebt. Sie geht zu ihrem Tisch hinüber, öffnet eine Schatulle und entnimmt ihr einen schmalen silbernen Ring, in den ringsum die Bildnisse schleicher Löwinen eingraviert sind. »Nehmt dieses Geschenk, zur Erinnerung an Uns und an

Kurkum. Der Ring wird Euch als 'Gast der Kurkumer Königin' ausweisen und das Tor zu allen Amazonenburgen öffnen - falls Ihr sie zu finden versteht. Auch auf Kurkum werdet Ihr, zu einem Besuch, stets willkommen sein.«

Die Königin streckt Ihnen zum Abschied wiederum protokollwidrig die Rechte entgegen. Dann geleitet sie Sie zur Tür, und mit einem herzlichen »Rondra sei bei Euch, auf all Euren Fahrten!« verabschiedet Sie sich. Weiter bei 2.

196

Es gibt mehrere Boxen, in denen Stuten mit Fohlen stehen, aber Sie sind inzwischen schon daran gewöhnt, daß die Stallmeisterin sich bisweilen ein wenig unklar ausdrückt, und haben erraten, welche Stute sie meint, nämlich die schwarze, die das winzig kleine graue Fohlen mit den Wackelbeinen hat. Alle anderen Fohlen sind schon beträchtlich älter und bedürfen wohl keiner besonderen Aufmerksamkeit mehr.

Die Ställe, in denen eben noch allgemeine Geschäftigkeit herrschte, liegen nun still und verlassen da. Auch die Pferde sind ruhiger geworden; nur hin und wieder ist ein leises, fast schüchternes Schnauben zu hören. Auf Ihrem Weg passieren Sie auch die »Krankenstation«, wo ein brauner Wallach mit einer citrigen Wunde an der Hinterhand steht. Sie werfen einen flüchtigen Blick in die Box, rufen ein aufmunterndes »Wird schon werden, Alter!« hinein und wollen Ihren Weg fortsetzen, als Ihnen bei Abschnitt 258 ein Schrecken in die Glieder fährt!

197

»Die schöne ... die leidenschaftliche ...«, murmelt Turike mit einem versonnenen Lächeln. »Ja, Rahja ist auch meine heimliche Lieblingsgöttin! Wie würde es wohl den Zwölfen gefallen, wenn wir auf dem Zimmer blieben und, statt der Schwertfeier beizuwohnen, der göttlichen Rahja huldigten. Ach, ich denke, sie würden gnädig auf uns blicken, und, falls nicht, würde die gute Rahja Fürbitte für uns halten. So komm, wir wollen mit dem Dienst beginnen!«

Sie gesellen sich zu Turike, um Rahja zu dienen (46); Sie teilen der Magd höflich mit, daß Sie sich nun doch dafür entschieden haben, an der Schwertfeier im Tempel teilzunehmen, Rahja sei eine geduldige Göttin und könne warten, gerade in der Erwartung nämlich lägen besondere Reize (245); Sie erklären, daß Sie in dieser Stunde weder Rahja verehren, noch an der Schwertfeier teilnehmen wollen. Es verlange Sie nur nach Ruhe und Abgeschlossenheit (39).

198

So klar und eindringlich, wie Sie es vermögen, schildern Sie den Kriegerinnen Ihre Beobachtungen und Vermutungen. Ihrer Ansicht nach deutet alles darauf hin, daß sich eine Spionin in die Burg eingeschlichen hat. Sie liefern eine knappe Beschreibung der schwarzhaarigen Frau. Da Sie die Person aber nur aus einiger Entfernung gesehen haben, können Sie keine sehr genauen Angaben liefern. Immerhin führt Ihr Bericht dazu, daß eine Offizierin den Befehl gibt, alle Amazonen - auch die wachfreien - auf dem Burghof antreten zu lassen.

Pfiffe schrillen durch die Anlage, und wenig später haben sich

etwa 50 Kriegerinnen, teils gewappnet, teils mit knappen Hausmänteln angetan, vor Ihnen aufgestellt. Die Blicke, die Sie treffen, sind meistens nicht sehr freundlich: Welche Soldatin schätzt es schon, mitten in den Freistunden aus dem Schlaf oder vom Spiel weggerufen zu werden?

Sie fassen besonders die schwarzhaarigen Frauen scharf ins Auge, aber Sie entdecken keine, in der Sie die von Ihnen beobachtete Person wiedererkennen. Dies teilen Sie schließlich der Offizierin mit. Die Wachhabende nimmt Ihre Mitteilung mit zufriedener Miene zur Kenntnis und sagt: »Ich konnte mir ohnehin nicht vorstellen, daß die Gesuchte darunter ist. Diese Frauen kenne ich alle; sie gehen auf Kurkum ein und aus. Warum sollte eine von ihnen heimlich in die Burg schleichen. Nein, die Agentin muß fremd auf Kurkum sein.« Anschließend weist sie die Kriegerinnen zu erhöhter Aufmerksamkeit an und teilt zwei Trupps ein: einer soll die Burganlage gründlichst durchsuchen, der andere soll - mit Hacken und Schaufeln bewaffnet - den äußeren Zugang zum Tunnelsystem ein für allemal unpassierbar machen. Sie dankt Ihnen noch einmal für Ihre Warnung und fragt Sie nach Ihrem weiteren Begehrt.

Wollen Sie um Aufnahme unter die Amazonen der Burg Kurkum bitten (266), um eine Audienz bei Königin Yppolita, bevor Sie nach Hause zurückkehren (136), oder um eine Arbeit auf der Burg (139)?

199

Sie raffen sich auf und beginnen mit der Fütterei noch mal von vorn. Endlich kehrt etwas mehr Ruhe im Stall ein - obschon, irgendein Pferd steht immer vor einem leergefressenen Trog, und bald geht das Lärmen wieder los. Als Sie gerade wieder einen Haferimer gefüllt haben und den Kopf heben, blicken Sie in das zornrote Gesicht der Stallmeisterin. »Ja, bist du denn von allen Göttern verlassen?« herrscht Lane Sie an. »Weißt du denn nicht, was zuviel Hafer in einem Pferdebauch anrichten kann? Hast du mal auf einem Pferd gegessen, das 'der Hafer sticht'?«

»Aber ...«, stammeln Sie, »woher sollte ich denn ...?«

Lanes Stachelhaare sträuben sich, ihre blauen Augen funkeln. »Woher sollte ich ...?« öffnet sie Sie mit dünnem Stimmchen nach, um dann sofort wieder in rondragefälligen Donnerklang zu verfallen. »Habe ich nicht gesagt, daß ein Eimer das Maß ist?« Sie heben ratlos die Schultern. »Ja, das hast du, Stallmeisterin, aber wieviele Maß auf ein Pferd ...«

»Na, wie viele denn wohl?« fährt Lane ungnädig dazwischen. »Eines natürlich: ein Eimer pro Pferd! Arrgh! Oh, warum mußten es die Götter nur so fügen, daß meine Stallmägde stets dümmer als die Viecher sind?«

Sie halten es für ratsam, die letzte Frage unbeantwortet zu lassen. Lane fährt fort: »Nun gut, wollen wir das Ganze deiner Unerfahrenheit zuschreiben, aber wenn du dir einen zweiten Schnitzer in dieser Art leistest, bist du draußen, daß ist so sicher wie das, was beim Boten des Lichtes vorn rauskommt, sonnen-gelb ist!« So, und nun kannst du einen Moment Pause machen. Setz' dich dort auf einen Strohhallen und denke über meine Worte nach!

Weiter bei 176.

200

Sie bewegen sich durch einen Gang, der im Norden zu Abschnitt 240 und im Süden zu 147 führt. In der Ostwand entdecken Sie eine vermauerte Öffnung. Schade, Sie hätten zu gern gewußt, was sich dahinter verbirgt, aber die Mauer erweist sich als undurchdringlich.

201

Als die Spionin plötzlich vom Mondlicht beschienen wird, springt sie vor, um mit dem Dolch zuzustoßen, aber Sie, da Sie jetzt mit dem Rücken zur Türöffnung stehen, sehen die Attacke kommen und wehren sie ab.

»Fein!« denken Sie grimmig. »Die Schurkin stellt sich endlich zum Kampf! Den soll sie haben!« Bei 70 sprechen die Waffen.

202

Sie sparen sich den blöden Gruß. In der nächsten Box steht dösend ein gewaltiger Rappe, der überhaupt keine Notiz von Ihnen nimmt. Mit einem grimmig zufriedenen Grinsen scharren Sie den Mist aus der Box und gehen weiter zu einem Braunen, der ebenso reglos und verdauungsmüde wie eben das schwarze Pferd vor seiner Krippe steht. Kaum haben Sie die Gabel in das dreckige Stroh geschoben, da zuckt das Pferd unmerklich zusammen und keilt sofort mit beiden Hinterhufen nach Ihnen aus. Nur ein geistesgegenwärtiger Hechtsprung zur Seite kann Sie jetzt noch retten! Legen Sie eine Gewandtheitsprobe +5 ab. Gelingt sie, lesen Sie weiter bei 280, mißlingt die Probe feuern die riesigen Hufe Sie nach 326.

203

Von Panik ergriffen, flüchten Sie durch die unterirdischen Gänge, aber allzubald hören Sie in Ihrem Rücken die Schritte Ihrer erbosten Verfolgerinnen. Mit Mühe und Not erreichen Sie das Ende des Tunnelsystems und zwängen sich durch das enge Loch. Doch was ist das? Schockschwerenot - Sie werden bereits erwartet. »Ein Spionsmensch! Oh, welch' schurkische Tat!« hören Sie noch rufen, dann trifft Sie der erste Knüttelhieb. Während Sie noch in der Maueringe zappeln, mühen sich die Amazonen gleichzeitig von vorn und von hinten, Ihnen Ihre lästerliche Neugier auszutreiben. Da sich dabei einer extrem rigiden Pädagogik bedienen, verlieren Sie alsbald das Bewußtsein, wachen aber - sehr zu Ihrem Leidwesen - bei 67 wieder auf.

204

Weiter bei 128.

205

Sie ziehen - wegen der Klobigkeit des Holzprügels - 2 Punkte von Ihrem Attackewert ab und würfeln dann Ihre Attacke. Die Schadenspunkte, die der Bengel anrichtet, ermitteln Sie mit W+6. Wenn die Attacke mißlingt, lesen Sie sofort weiter bei 312.

Falls Ihre Attacke gelungen ist, würfeln Sie die Schadenspunkte aus, bevor der Unhold pariert, und merken sich die Zahl.

Als Ihr Gegner den Prügel herabsausen sieht, hebt er abwehrend die Hände zu einer unbeholfenen Parade. Sie würfeln für ihn.

Bei 1-6 ist seine Parade gelungen, und Sie lesen weiter bei 44. Bei 7-14 ist die Parade Ihres Gegners mißlungen. Weiter bei 257.

206

Würfeln Sie eine Probe auf »Ausweichen«. (Falls Sie die Ausweichregel nicht verwenden, würfeln Sie eine Gewandtheitsprobe +6). Probe gelungen? Weiter bei 146. Mistwürfel, elender! Weiter bei 209.

207

Als Sie den Fremden ansprechen, verbreitert sich das unholde Grinsen noch um ein Berächtliches. Unwillkürlich denken Sie: »Bei allen Zwölfen, jetzt frißt er mich!«, aber da dringt ein dumpfer Laut zwischen den Wulstlippen hervor, den wir schriftsprachlich nur annähernd mit »Uuhrrg Aahrm« wiedergeben können, in dem Sie jedoch die Worte »Guten Abend« zu erkennen glauben.

»Schon gegessen?« fragen Sie. Etwas anderes ist Ihnen auf die Schnelle nicht eingefallen, aber Sie wollen das Gespräch auf keinen Fall einschlafen lassen. Wer weiß, auf welche Gedanken der Riese kommt, wenn plötzlich Stille herrscht?

Die Miene des Hünen verfinstert sich. Er schüttelt traurig den schweren Kopf. »Baald Echsssen«, murmelt er, »viie-uhl Huungrähr!«

Sie nehmen sich vor, sobald wie möglich das Thema zu wechseln, aber da wendet der Fremde plötzlich seinen stieren, hungrigen Blick von Ihnen ab. Er dreht sich langsam um, hockt sich neben den kranken Braunen ins Stroh und winkt Sie heran. Allem Anschein nach will er Ihnen in Abschnitt 219 etwas zeigen.

208

So'n Blödsinn! Weiter bei 95.

209

Die rechte Pratze des Unholds umklammert Ihre Schulter. Sie kommen nicht fort! Nun können Sie nur noch mit den Fäusten zuschlagen. Vielleicht landen Sie ja bei 211 einen glücklichen Treffer.

»Ach«, denken Sie resigniert, »hier komme ich sowieso nicht mehr lebend heraus! Was also soll mir das Kämpfen nützen? In Abschnitt 248 erwarten Sie götterergeben den finalen Hieb.

210

Ist Ihre Heldenperson männlich (57) oder weiblich (153)?

211

Würfeln Sie eine Box-Attacke. Wenn diese gelingt, lesen Sie 76, wenn nicht, geht es bei 217 weiter.

212

Kaum haben Sie den Hof betreten, als ein lauter Alarmruf erschallt: »Spione! Da ist eine Spionin im Hof!« Von mehreren Seiten stürmen Kriegerinnen mit gezückten Säbeln auf Sie zu. »Tod den Verrätern!« ruft eine helle Stimme. Die Lage ist prekär: Vielleicht können Sie den Amazonen rechtzeitig klar-

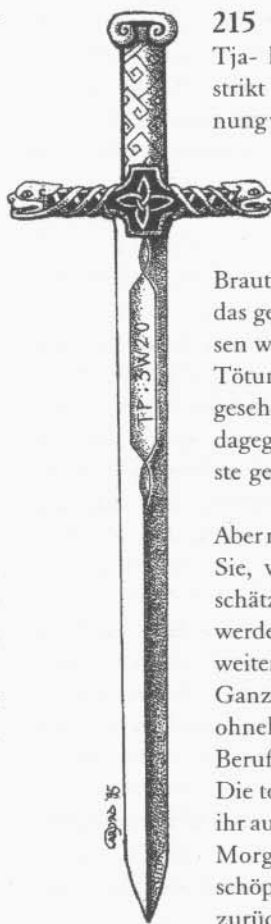
machen, warum Sie so überraschend mitten in Ihrer Burg auftauchen - wahrscheinlicher aber sind Sie schon tot, bevor Sie das erste Wort herausgebracht haben. Was sollen Sie nur tun? Blitzartig zurückflüchten in den unterirdischen Gang (112) - die Hände heben und den Amazonen Ihre Motive erläutern (114) - die Waffe ziehen und während des Gefechtes erklären, wie Sie in die Burg gelangten und daß Sie nichts Böses im Schilde führen (118)?

213

Der Hüne schüttelt nur bedächtig das schwere Haupt und starrt ratlos, ja, fast traurig auf Sie hinab. Sie können noch einmal zuschlagen (131), oder, um einen plötzlichen Sinneswandel anzuzeigen, Ihre Fäuste friedfertig sinken lassen (311).

214

Weiter bei 347.



215

Tja- leider hat sich die grafische Abteilung strikt geweigert, eine großformatige Zeichnung von einigen Dutzend splitterfasernackter Amazonen anzufertigen. Wir zeigen Ihnen statt dessen das Bild eines besonders schönen Schwer-

tes, der eigentlichen, der wahren Braut eines jeden Abenteurers. Nicht wahr, das gefällt Ihnen viel besser?! Außerdem wissen wir aus Zuschriften besorgter Eltern, daß Tötungsinstrumente jeder Art jederzeit gern gesehen sind, Abbildungen nackter Damen dagegen so manche Knabenseele aufs Äußerste gefährden ...

Aber nun zurück zu unserer Geschichte: Wenn Sie, verehrter Leser, Nuditäten doch mehr schätzen als trefferpunktintensive Schwerter, werden Sie sich die badenden Damen wohl weiterhin selbst vorstellen müssen.

Ganz im Vertrauen: Die Phantasie zeichnet ohnehin stimmungsvollere Bilder als jeder Berufsgrafiker, ehrlich!

Die tollenden Kriegerinnen jedenfalls treiben ihr ausgelassenes, wildes Spiel bis zum frühen Morgengrauen. Danach wandern sie, erschöpft, aber glücklich lächelnd, in die Burg zurück. Auch Sie sollten sich davonstehlen,

zum Beispiel zu Abschnitt 72.

216

Sie greifen sich an den Hals und schauen Turike bestürzt an. »Mein Halsschmuck! Ich habe meinen Halsschmuck vergessen! Er liegt noch oben auf dem Zimmer. Ohne meine Kette mag ich nicht feiern: Sie verdeckt meinen häßlichen Adamsapfel. Ich laufe rasch hinauf und hole sie.«

»Dann wirst du aber allein zum Festplatz gehen müssen«, sagt

Turike. »Denke nur nicht, daß ich hier noch lange herumstehe und auf dich warte!«

»Nein, nein, geh nur! Ich werde mich schon zurechtfinden!« rufen Sie, schon auf dem Weg zum Palas. Wenig später haben Sie Ihre Stube erreicht und lassen sich erst einmal auf das Bett fallen. Das scheint ja noch einmal gutgegangen zu sein. Weiter bei 293.

217

Ihre geballte Faust saust knapp am Kinn Ihres Gegners vorbei, der sich von Ihren Boxkünsten wenig beeindruckt zeigt. Weiter bei 213.

218

»Der Medicus ist ein armer Kerl«, erklärt Ihnen die Stallmeisterin. »Stark wie ein Bär, aber nicht ganz richtig im Kopf, wie du gemerkt hast. Yppolita hat ihn vor Jahren hier aufgenommen, als er noch ein kleiner Junge war. Inzwischen hat sich herausgestellt, daß er eine besondere Gabe besitzt: Er kann kranke oder verwundete Tiere heilen, indem er ihnen die Hand auflegt, und hat schon so manches unserer Tiere vor dem sicheren Tode bewahrt. Wir wüßten nicht, was wir ohne ihn anfangen sollten ... Vielleicht schenkst du ihm mal etwas Süßes - darüber freut er sich sehr. Nun gut, für heute ist alle Arbeit getan. Laß dir von den anderen Mägden dein Quartier zeigen.« Das tun Sie in Abschnitt 222.

219

Der tumbe Hüne deutet aufgeregt auf die Beinwunde des braunen Wallachs. Sie schauen genauer hin und stellen eine erstaunliche Veränderung fest: Die Wunde ist in den letzten paar Stunden deutlich abgeschwollen. Diese Tatsache scheint dem Riesen eine große Freude zu bereiten, denn er grinst strahlender denn je. »Chch-heilllt!« stößt er einen seltsamen Keuchlaut aus, und wieder: »Cheilt, cheilt!«

»Es heilt gut«, bestätigen Sie, und fragen, einer plötzlichen Eingebung folgend: »Hast du das getan?«

Der Hüne nickt so heftig, daß ihm die fettigen Haarsträhnen um das schwere Haupt schwingen, und hebt seine gewaltige Rechte. »Mitt Chand!« schnauft er, »mit Chand!«

»Mit deiner Hand?« vergewissern Sie sich ungläubig und ernsten wieder ein heftiges Nicken.

»Das hast du gut gemacht«, loben Sie. »Wie heißt du?«

Der Schwarzhaarige klopf sich an die breite Brust. »Chich Mädi-kusch!«

»Du bist ein Medicus, das stimmt«, bestätigen Sie höflich, »aber ich wollte wissen, wie du heißt. Wie ist dein Name?«

Der Riese sieht Sie ratlos an. »Naahm Mähdikusch!« Sie beschließen, nicht weiter in ihn zu dringen. Außerdem scheint er plötzlich jedes Interesse an Ihnen verloren zu haben. Seine ganze Aufmerksamkeit gilt dem Wallach, dessen verwundeten Schenkel er zärtlich betastet.

Auch als Sie sich zum Gehen wenden, blickt der sanfte Riese nicht auf. Sie schauen noch nach Stute und Füllen, stellen fest, daß beide wohlauf sind, und fragen, als Sie wieder zum Brunnen zurückgekehrt sind, die Stallmeisterin nach jenem seltsa-

men Burschen, der offenbar auf den Namen Medicus hört. Weiter bei 218.

220

Sie wandern durch die kleine Stube und schauen gelegentlich aus dem Fenster. Vom Rondratempel dringen bisweilen dumpf gemurmelte Gebete oder kraftvoll gesungene Choräle zu Ihnen hinauf. Nach etwa einer halben Stunde verkündet allgemeines Stimmengewirr auf dem Hof, daß die Schwertfeier vorüber ist. Auf der Treppe sind die Fußtritte der zurückkehrenden Mägde zu hören. Wenig später stürmt Turike ins Zimmer. Weiter bei 86.

221

Ach, ach, ausgeschieden sind Sie sowieso, warum sollten wir Sie da noch weiter ärgern. Also: Wie durch ein Wunder blieb Ihr kleines Geheimnis unentdeckt - vermutlich, weil es eben nur ein wirklich kleines Geheimnis war. Darum verhalten Sie sich still, damit nun nicht noch alles herauskommt und man Ihnen womöglich die Abenteuerpunkte wegnimmt.

222

Immer noch lachend und scherzend und voller Vorfreude auf das nächtliche Fest, stapfen die Mägde die steinernen Stufen zu ihren Stuben hinauf, einer Reihe von Mansardenzimmern im Dachgeschoß des Palas, des großen Hauptgebäudes der Burg. Es stellt sich heraus, daß Sie sich einstweilen ein Zimmer mit Turike teilen müssen, einer sommersprossigen Brünetten mit kurz gestutztem Haarschopf. »Es gibt hier auch ein paar Einzelzimmer«, erklärt sie Ihnen, »aber wenn man neu ist, muß man warten, bis eines frei wird.«

»Hat hier diese Permine geschlafen?« fragen Sie mit einem Seitenblick auf ein freies Bett, auf dem zusammengefoldet ein frisches Laken liegt.

»Nö«, erwidert Turike. »Permine war schon recht lange hier - die hatte ein Zimmer für sich allein. Hier hat Girta geschlafen, aber die ist nun in Permines Zimmer umgezogen.« Weiter bei 239.

223

Sie haben es tatsächlich geschafft! Danken Sie Phex bei nächster Gelegenheit mit einer eindrucksvollen Spende!

Oben auf der Burgmauer können Sie allerdings nicht lange bleiben. Schleichen Sie rasch über den Hof zu einem geeigneten Versteck bei 140.

224

Lesen Sie weiter bei 195.

225

Das Wasser, das den ganzen Tag auf dem Fensterbrett in der Sonne gestanden hat, ist lange nicht so kühl, wie Sie befürchtet hatten. Ohne auf Turikes fast unverschämte neugierigen Blicke zu achten, waschen Sie sich gründlich und legen anschließend Ihre Kleider wieder an.

Weiter bei 137.

»Ach wirklich?« Turike sieht Sie mißbilligend an. »Ich meine, du riechst nach Pferdeäpfeln.«

Sie erwidern: »Nichts da, Arbeit schändet nicht, und ihr Geruch auch nicht (242)« - »Na schön, ich halte es zwar für überflüssig, aber dann tue ich dir halt den Gefallen. Sie entkleiden sich und beginnen, sich zu waschen (33).«

227

Ihr Alarmschrei hallt durch die Scheune. Wenig später stürmt eine der Wächterinnen heran. »Eine Spionin!« rufen Sie aus dem Dunkel. Hier in der Scheune!« Die Amazone eilt mit einer Laterne zu Ihnen hinein, und gemeinsam mit ihr beginnen Sie mit der Suche. Weiter bei 309.

228

Nun, da Sie wissen, worauf Sie achten müssen, können Sie das Geräusch deutlicher ausmachen, auch wenn es immer noch fast nicht wahrnehmbar ist. Das gibt Ihnen zu denken: Die Spionin schleicht offenbar so leise sie kann, und dafür kann es nur eine Erklärung geben: Die Agentin hat Sie trotz aller Vorsicht bemerkt und weiß, daß sie nicht allein in der Scheune ist. Wenn Sie nur etwas sehen könnten! Sie würden losstürmen und die Verdächtige stellen - aber unter diesen Umständen würden Sie nur Ihren Standort verraten. Also schleichen Sie lauschend weiter zu 281.

229

Sie berichten der Stallmeisterin von den Beobachtungen der Mägde. Lane hört Ihnen interessiert zu und erklärt Ihnen dann, daß die Amazonen nur gegen jemanden vorgehen können, den sie im Innern der Burg aufgreifen und als Spion überführen können. Ein Fremder, der sich nichts weiter zuschulden kommen läßt, als vor der Burg herumzuschleichen, sei tabu, seit alters her.

»Ach was, es ist nicht verboten, sich in der Gegend um die Burg herumzudrücken?« fragen Sie überrascht.

»Das ist gar nicht einmal der Punkt«, erwidert die Stallmeisterin. »Auch wenn es nicht verboten wäre, würden wir uns wohl kaum ein Gewissen daraus machen, neugierigen Herumtreibern eine Lektion zu erteilen ... Nein, mit den Fremden hat es eine seltsame Bewandnis: Längst nicht jeder findet den Weg nach Kurkum. Es sind zu allen Zeiten nur wenige gewesen, denen das gelungen ist, und die Überlieferung sagt, nur Freunde Kurkums wären imstande, den eigentümlichen und auch uns unerklärlichen Schutz zu überwinden, der die Burg umgibt. Und darum will es ein altes Gesetz, daß wir jeden als Freund betrachten, der sich der Burg nähert. Das gilt so lange, wie er sich nicht eindeutig feindselig verhält.« Nach einer kurzen Unterbrechung fährt sie fort: »Das mag dir nun seltsam vorkommen, daß wir uns von einer alten Überlieferung scheinbar selbst die Hände binden lassen, aber ich sage dir, nicht jedes Gesetz, das alt ist und das nicht jede gleich auf Anhieb versteht, muß deswegen als überholt gelten ... Einige von uns halten es für möglich, daß jener seltsame Schutz sich von der Burg zurückzieht, wenn wir alle Fremden stellen und verhören und

damit zu erkennen geben, daß wir dem Schutz nicht mehr vertrauen ... Du siehst, manche Dinge stellen sich bei näherem Hinsehen komplizierter dar als auf den ersten Blick. Wie dem auch sei - um einen Fremden der Spionage bezichtigen zu können, müssen wir ihn auf frischer Tat - und innerhalb der Kurkumer Mauern - erwischen. Aber wir werden, nicht zuletzt wegen deiner Warnung, die Augen offenhalten. So, aber nun haben wir genug geschwätzt! Die Arbeit wartet.«

Lanes Stimme hat den gewohnt gebieterischen Klang angenommen, als sie sich nun an die drei Stallmägde wendet. Weiter bei 174.

230

Bevor Sie sich einem neuen Pferd nähern, sprechen Sie es jeweils mit ein paar kurzen Worten an und machen es auf sich aufmerksam, damit es nicht vor Schreck feindselig reagiert, dann erst gehen Sie an die Arbeit.

Nachdem endlich alle Boxen gereinigt sind, lesen Sie weiter bei Abschnitt 189, in dem es um eine Schubkarre voller Pferdemit geht.

231

Gemeinsam mit der blonden Amazone Zelda, in der Sie die Wächterin vom Burgtor wiedererkennen, und einigen weiteren Frauen spannen Sie bunte Bindfäden von einem zum anderen der am Rande des Festplatzes stehenden Bäume. An den Bindfäden befestigen Sie bunte Stoffstreifen, die sogleich im leichten Abendwind lustig zu flattern beginnen. Aus einem großen geflochtenen Deckelkorb holt Zelda einige aus Stoff und bemalten Schweinsblasen gefertigte bunte, seltsam bullige Fischwesen hervor, die gleichfalls an den Bindfäden aufgehängt werden. »Das sind Swafnirs«, erklärt die Amazone, als sie Ihren verwunderten Blick bemerkt. »So heißt Rondras und Efferds thorwalscher Sohn.«

»Das weiß ich wohl«, erwidern Sie. »Ich habe mich nur gefragt, was ihr Amazonen, weitab von See und Meer, ausgerechnet mit Swafnir im Sinn habt. Ich meine, wie kann er euch helfen, hier, mitten in den Bergen ...?«

Nun ist es an Zelda, verwundert zu schauen. »Warum sollte er uns wohl helfen?«

»Ja, warum hängen wir dann diese Swafnirs auf, wenn ihr ihn gar nicht um Beistand bitten wollt?«

Zelda gibt einem der luftig leichten Gottwale einen Stups, so daß er an seinem Faden zu kreiseln beginnt. »Hm, genau weiß ich das auch nicht. Wir hängen sie hin, weil das nun einmal von alters her zum Fest gehört, weil sie hüsch aussehen, denke ich, und weil Rondra Swafnir mag. So wird es wohl sein.«

»Und warum feiert ihr überhaupt ein Fest zu Efferds Ehren?«

»Du bist aber wirklich wißbegierig. Also, ich feiere mit, weil es Spaß macht ... Ursprünglich haben die Amazonen wohl mit dem Brauch begonnen, um für ihre Lehnshauern um Regen zu bitten, als es einmal eine große Dürrezeit gegeben hatte. Es regnet normalerweise kräftig hier in den Bergen ... In jedem Herbst und jedem Frühjahr, seit ich auf Kurkum bin, aber wir hatten auch in jedem Jahr ein schönes Efferdfest. Manchmal denke ich, daß wir zu viele und zu große Feuer machen und daß

die Efferd eigentlich kaum gefallen können, aber es scheint ihm nichts auszumachen, und das Fest ist einfach viel schöner, wenn sich all die Flammen im Wasser spiegeln. Es wird schon richtig sein: Die Flammen brennen Rondra zu Ehren, und Efferd ist im Wasser ... Ach, weißt du, ich habe noch nie so viel über das Fest nachgedacht wie heute abend. Eigentlich nämlich ist es vor allem ein großer Spaß - auch Rahja bekommt ihren Teil, aber das wirst du ja bald alles selber sehen. So, und nun stellen wir, Efferd hin, Feuer her, noch all diese Fackeln am Ufer auf.« Wenn Sie die Pechfackeln an langen Stäben befestigt und die Stecken in das weiche Gras am Grabenufer gestoßen haben, können Sie Abschnitt 55 aufschlagen.

232

Sie stehen in einer Grube in einem kleinen Wäldchen nahe der Amazonenburg Kurkum. Von hier aus können Sie durch ein enges Loch in der Grubenwand krabbeln (160) oder zur Burg schleichen, um im Schutze der Dunkelheit über die Burgmauer zu klettern (54).

233

Es war ein Wahnsinn, aus dem Fenster zu steigen. Jedes Eichhörnchen hätte Schwierigkeiten, sich auf den Schieferplatten zu halten. Legen Sie eine Kletterprobe+20 ab. (*Jaja, schon richtig gelesen, kein Druckfehler!*) Wenn die Probe gelingt, lesen Sie weiter bei 324. Falls sie mißlingt, sausen Sie über die spiegelglatten Schindeln bis zur Dachtraufe und dann im freien Fall weiter zu 120.

234

Sie schnellen hoch und hetzen nach vorn. Drei Schritte, vier, fünf und mehr. Endlich stoßen Ihre vorgestreckten Hände gegen die Leiter. Weiter bei 66.

235

»Ein Spion, ein Spion!« schallt es durch die Nacht. Fackeln flammen auf. Überall tauchen plötzlich äußerst zornige Amazonen auf und hetzen Sie wie ein Rotpüschel über den Hof. Ein paar eindrucksvolle Haken schlagen Sie noch, doch dann ist es vorbei: Viele kräftige Fäuste packen Sie und schleifen Sie zu 21.

236

Die Kriegerinnen haben gerade noch rechtzeitig gemerkt, daß Sie keine Feindin sind, sondern ihnen etwas zu sagen haben. Sie lassen von Ihnen ab und versorgen auf die Schnelle Ihre schlimmsten Blessuren. (Ihre LE steigt um 2 Punkte.) Bei 198 sind die Amazonen bereit, Ihnen zuzuhören.

237

Sie werden selbst am besten wissen, was zwischen dem letzten Abschnitt und diesem hier geschah, und wir wollen Ihre Erlebnisse nicht dadurch entzaubern, daß wie sie in schnöde Worte fassen.

So viel nur sei gesagt: Turike lächelt sehr zufrieden, und auch Sie sind ausgemacht guter Dinge, als Sie wieder in die Kleider steigen, um sich nun Abschnitt 137 zuzuwenden.

238

Wie die Furien fallen die entfesselten Mägde über Sie her und zerren Ihnen alle Kleider vom Leib. Weiter bei 244.

239

Sie lassen Ihren Blick durch das kleine Zimmer schweifen. Viel gibt es nicht zu sehen: einen zweitürigen Spind an der Wand neben der Tür, zwei schmale Betten an den Längswänden mit zwei einfachen Truhen an den Kopfenden, an den Fußenden je ein Stuhl, der wohl auch zum Ablegen der Kleider dienen soll, ein dritter Stuhl vor einem Tischchen, das, der Tür gegenüber, unter dem schmalen Mansardenfenster steht, rotweiß gewürfelte Vorhänge, die das Fenster umrahmen, auf dem Tisch eine große irdene Schüssel und eine Tonvase mit einem Strauß getrockneter, von einer dünnen Staubschicht überzogener Wiesenblumen, eine dickbauchige Wasserkanne auf dem Fensterbrett, an der linken Wand ein kleine hölzerne Konsole mit einer Rondrastatue aus Gips und zwei großen Kerzen, daneben ein kleiner Spiegel. An der anderen Wand ein paar Scherenschnitte in schlichten Rahmen aus Fichtenholz.

Sie gehen zum Fenster, das auf den Burghof hinausweist, betrachten den Rondratempel mit seiner Säulenfront und schauen über die teils offenen, teils schiefergedeckten Wehrgänge auf den Mauern hinweg, in das Kurkumer Land. Ihr Blick wird auf allen Seiten von baumbewachsenen Bergrücken begrenzt, den die Amazonenburg liegt inmitten eines fast kreisrunden, etwa eine Meile durchmessenden Tals. Fast alle Wälder im Tal wurden vor langer Zeit gerodet, nur hier und da sind, längs eines Baches, der das Land von West nach Ost durchzieht, kleine Gehölze zu sehen, und in der Nähe der Burg gibt es ein Wäldchen, jenes, in dem die schmackhaften Erdbeeren wachsen. Ringe von hohen Bäumen umstehen die Gehöfte, wohl zehn an der Zahl, die Sie überall im Tal verstreut entdecken. Sie vermissen die, sonst im Beilunker Bergland üblichen, hölzernen Palisaden, mit denen sich abseits der Dörfer liegende Bauernhöfe zu schützen pflegen, und sagen sich, daß die Lehnsbauern wohl ganz auf den Schutz »ihrer« Amazonen vertrauen.

Turike hat sich zu Ihnen gesellt und deutet auf das Ackerland, das den nächstgelegenen Hof umgibt. »Im frühen Frühjahr, im Phexmond, hättest du kommen sollen, wenn die Krokusse blühen, dann leuchtet das ganze Land so blau wie der Himmel. Das ist wunderschön. Und die Bauern krabbeln zwischen den Blüten umher, um den Safran zu ernten, von hier aus sehen sie wie Ameisen aus. Manchmal kann man sie bis hierher singen hören.«

Sie wenden sich vom Fenster ab, und Turike tritt vor den kleinen Silberspiegel, der, kaum größer als eine Handfläche, in Augenhöhe an einer Wand hängt, um sich die kurzen Haare zu bürsten. Dann streift sie Bluse und Rock ab, gießt Wasser aus einer großen Kanne in eine Schüssel und beginnt sich zu waschen. »Heute habe ich das Wasser geholt«, sagt sie über die Schulter. »Morgen bist du an der Reihe. Es muß immer genug Wasser da sein, finde ich. Auf Sauberkeit halte ich sehr. Am Brunnen spüle ich mir nur den gröbsten Dreck von den Händen. Richtig waschen tue ich mich hier oben auf dem Zimmer.«

Sie stellt die Schüssel auf den Boden, steigt hinein, bürstet sich die hübschen, rosigen Zehen, steigt wieder hinaus, entleert schwungvoll den Inhalt der Schüssel aufs Dach hinaus und hält Ihnen die Wasserkanne hin. »Hier, ist noch genug drin für dich!«

Sie gießen das frische Wasser in die Schüssel, streifen gleichfalls die Kleider ab und waschen sich bei 33. Sie sagen: »Ach, laß nur, ich finde, ich bin sauber genug (226).«

240

Sie stehen an einem Tunnelknick und können südlich nach 200 oder westlich nach 296 weitergehen. Früher gab es offenbar noch einen Weg nach Norden, aber der ist zugemauert.

241

So mußte es ja kommen. Kurz bevor Sie die Ladefläche des Wagens erreicht haben, stürzt Ihnen die Karre seitlich von der Planke, und ihr gesamter Inhalt kippt auf den Hof (falls beide Proben danebengegangen sind, haben Sie es überdies irgendwie geschafft, unter die Karre zu geraten). Während Sie sich aufrappeln und mit rotem Kopf die überall verstreuten Strohbüschel und Pferdeäpfel zusammenklauben, fragen Sie sich, was wohl an einer umgekippten Schubkarre so ungeheuer unterhaltsam sein mag, daß die ernstesten Kurkumer Kriegerinnen sich vor Lachen schier ausschütten. Aber irgendwann hat auch diese peinliche Szene ein Ende, und Sie wenden sich Abschnitt 331 zu.

242

Turike schüttelt den Kopf. »Ihh, so ein Dreckspatz bist du ...? Bedenke doch, wir gehen gleich alle in den Tempel zur Schwertfeier, da kannst du doch nicht stinken wie ein Goblin!« Sie sagen: »Du hast meine Meinung gehört. Wie wär's, wenn du dich jetzt um deine Dinge kümmern würdest (262)?« - »Also gut, dann wasche ich mich halt, obwohl mir einmal ein Angroschim ganz genau beschrieben hat, wie schädlich so etwas sein kann.« Sie streifen Ihre Kleider ab und beginnen sich zu waschen (33).

243

Nachdem die LE der Harpyie auf 5 oder weniger gesunken ist (oder nachdem Sie zum sechsten Mal nach der Harpyie geschlagen haben), löst die wahnsinnige Vogelfrau sich plötzlich vor Ihren Augen in Luft auf. Genauer gesagt: Die Konturen des Ungeheuers verschwimmen, sein Körper wird durchsichtig, aber bevor er völlig verschwunden ist, beginnt er sich von neuem zu verdichten und wieder festere Formen anzunehmen. Voller Entsetzen beobachten Sie diesen bestürzenden Vorgang, und Ihr Schrecken steigert sich noch, als Sie bemerken, daß das Wesen, das da vor Ihnen aus der flimmernden Luft entsteht, keineswegs wieder eine Harpyie ist, sondern ein dicht beharfter Mensch mit dem Kopf eines Wolfes: ein Werwolf! Kaum, daß das Monster eine feste Gestalt angenommen hat, stürzt es auf Sie zu. Falls Ihnen eine Mutprobe gelingt, haben Sie die erste Attacke, sonst fällt diese an die Werkreatur.

Die Werte des Werwolfs: **AT** 11; **PA** 5; **SP** 1W+2; **LE** 25

Kämpfen Sie 6 Kampfunden lang gegen das grollende, knurrende Ungeheuer. Ist Ihre Lebensenergie dann immer noch höher als 10, geht es für Sie weiter bei 98. Falls Ihre LE auf 10 oder darunter sinkt, lesen Sie 163. Fällt Ihre LE auf unter 0, schlagen Sie 120 auf.



244

Sie ahnen die Frage womöglich schon: Ist Ihr Zeichen ein Kreis mit einem Pfeil (255) oder ein Kreis über einem Kreuz (287)?

245

Gemeinsam mit den anderen Mägden gehen Sie die Treppe hinab, über den Burghof und durch das von Säulen flankierte Portal des Rondratempels. Der Boden und die marmornen Wände des 14 mal 10 Schritt messenden Raumes sind kahl und ungeschmückt. An den Wänden flackern etliche Fackeln in eisernen Haltern, ihr unstetes, rötliches Licht wird vom matt schimmernden Marmor und den blinkenden Helmen und Brünnen der in Reihen stehenden Kriegerinnen reflektiert, so daß das Bild, das sich dem Eintretenden bietet, auf eine seltsame Weise zu vibrieren scheint. Über die Köpfe der Amazonen hinweg ist eine marmorweiße Rondrastatue zu sehen, die selbst etwa 2 Schritt hoch, auf einem ein Schritt hohen Stufenpodest vor der östlichen Stirnwand steht.

Die Mägde haben als letzte den Tempelraum betreten, hinter Ihnen fällt das hohe, zweiflügelige Tor mit schwerem Klang ins Schloß. Weiter bei 47.

246

Sie stehen an einem Tunnelknick und können südlich nach 296 oder westlich nach 327 weitergehen.

247

Endlich ist es dunkel genug, daß Sie ein Überklettern der Burgmauer wagen können. In Abschnitt 54 geht es los.

248

Das grausame Ungeheuer in Meschengestalt scheint seinen Spott mit Ihnen treiben zu wollen, denn es verzichtet zunächst auf den Mörderschlag, sondern tätschelt Ihnen höhnisch die linke Wange. Dabei stößt es einen seltsamen Laut aus, der wie »Uuhrrg Aahrm!« klingt.

In diesem Augenblick sehen Sie Ihre letzte Chance für einen befreienden Schwinger gekommen, und Sie legen alle Wucht in einem Boxhieb, der bei 292 sein Ziel findet (oder danebengeht). Nein, Sie haben einmal entschieden, alles Kommende wehrlos zu ertragen, und bei dieser Taktik werden Sie auch bleiben (311).

249

Die Magd Permine erweist sich als ein geradezu unerschöpfliches Thema: Seit ihres letzten Ausfluges nach Beilunk habe sich diese - ohnehin äußerst hochnäsige Person - noch einmal zu ihrem Nachteil verändert. Jeden zweiten Tag sei sie aus der Burg geschlichen - es soll da nämlich irgendwo einen geheimen Gang geben -, um sich im Wald mit ihrem Galan zu treffen. Am Morgen sei sie dann natürlich müde gewesen, und Stine und Rahjane hätten für sie die halbe Arbeit machen müssen. Natürlich gehe es nicht an, daß man eine Kameradin bei der Stallmeisterin anschwärze - auch nicht eine solche Kuh wie die Permine -, aber manchmal hätten sie kurz davor gestanden. Aber nun sei sie ja heute davongejagt worden, endlich!

Auf Ihre Nachfrage berichtet Ihnen Rahjane, der feine Bursche, Kuron, Permines Verehrer, habe wohl eine Gefährtin gehabt, »eine Schwester, nehme ich an. So eine kleine, klapperdürre Schwarzhaarige mit einem richtigen Diebesgesicht. Keine Ahnung, was die hierher getrieben hat. Viala, so heißt sie wohl, nicht wahr, Stine?« Die Angesprochene nickt bestätigend: »Stimmt, Viala, so heißt die Kröte! Aber nun werden ja wohl alle drei verschwunden sein!«

Sie fragen die beiden, ob sie nicht ihre Beobachtungen der Stallmeisterin gemeldet haben, und erhalten die Antwort in 180.

250

Um die Wartezeit zu überbrücken, wandern Sie ein wenig vor dem Burgtor auf und ab, entdecken in einem angrenzenden Wäldchen eine Wiese mit reifen Walderdbeeren, pflücken ein paar Früchte und verspeisen sie. Die Beeren schmecken ganz ausgezeichnet. Sie merken sich die Stelle, wo sie wachsen, um bei Gelegenheit hierher zurückzukehren. Dann wollen Sie wieder zum Tor gehen, doch da fällt Ihnen eine Gruppe von drei Leuten auf, zwei Frauen, eine mollig und rothaarig, die andere schwarzhaarig und schlank, und ein Mann in recht

nobler, grauer Tracht. Die drei verlassen kurz vor der Burg die Straße und verschwinden in einem dichten Gehölz. Schließlich kehren die Rothaarige und der Mann wieder auf die Straße zurück, aber die Schwarzhaarige bleibt verschwunden. Soeben verabschiedet sich der Mann von der Molligen und geht eilig davon.

Ehe Sie noch recht entschieden haben, was Sie tun sollen, sprengt aus der Ferne eine Gruppe von zwölf Amazonen heran. Die Zugbrücke wird herabgelassen, und die Reiterinnen lenken ihre Pferde in die Burg. Ihnen auf dem Fuße folgt die rothaarige Frau. Was unternehmen Sie nun? Laufen Sie rasch zum Burgtor, solange die Brücke noch unten ist (319), oder eilen Sie hinüber zu dem Gehölz, in dem die schwarzhaarige Frau verschwand. Vielleicht kommen Sie dort einem Verbrechen auf die Spur (344).

251

Sie bewegen sich durch einen Gang, der im Westen zu Abschnitt 102 und im Osten zu 160 führt. Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers schon einmal Walderdbeeren gegessen haben, sollten Sie zwischendurch rasch einmal Abschnitt 80 aufschlagen.

252

Harter Stahl klirrt gegen Ihre Säbelklinge. Im Dunkel sehen Sie etwas blinken. Offenbar hat die Agentin einen langen Dolch in der Rechten getragen, jetzt schlägt sie damit Ihren Säbel zur Seite. Dann weicht sie einen Schritt zurück, versucht, in die Finsternis zu entkommen ...

Mit der Ferse stoßen Sie die Scheunentür weiter auf, so daß das Mondlicht tiefer in den Raum fällt. In Abschnitt 201 sehen Sie Ihre Gegnerin genauer.

253

Die Gestalt bei der Tür zuckt zusammen, bleibt aber stehen, weicht gar einen halben Schritt von der Türöffnung zurück. Sie beugt sich ein wenig nach vorn, während sie ins Dunkel der Scheune starrt.

»Warte doch, Viala, ich muß dich warnen ...«, flüstern Sie und denken gleichzeitig, »wie gut, daß geflüsterte Stimmen fast alle gleich klingen.«

»Wer ist da?« raunt die Agentin. »Bist du's, Bruderherz? Wie bist du in die Burg gekommen?«

Sie haben die Gelegenheit genutzt, näher heranzuschleichen. In Abschnitt 322 sind Sie schon sehr nahe dran!

254

Turike runzelt mißbilligend die Brauen. »Ja, bist du denn ein Heide?« fragt sie mit hörbarer Erschütterung in der Stimme. »Wenn Du nicht an die Zwölfe glaubst, dann mag ich nicht das Zimmer mit dir teilen, dann müssen wir jetzt gemeinsam zur Stallmeisterin gehen und ...«

»Schon gut, schon gut«, unterbrechen Sie sie. »Ich komme ja mit. Nein, ein orkischer Heide bin ich nicht, da kannst du beruhigt sein (245)«. Sie sagen: »Jeder kann glauben oder nicht glauben, woran er mag. Die Götter sind sowieso nur eine

Erfindung der Menschen. Darum bleibe ich hier, und wenn du dich auf den Kopf stellst (291).« Vielleicht antworten Sie aber auch: »Um der Zwölfe Willen, ich bin doch kein Heide! Aber ich glaube nun einmal an die Göttin Peraine, die fruchtspendende Hüterin des Ackerbaus. Wozu also sollte ich in einen Tempel der Rondra gehen (295)?« Sie benennen einen anderen Gott als den einzigen, an den Sie glauben: Praios: 306 - Efferd: 310 - Travia: 323 - Boron: 329 - Hesinde: 194 - Firun: 336 - Tsa: 45 - Phex: 179 - Ingerimm: 259 - Rahja: 197.

255

»Ein Mann, ein Mann!« schrillt es in Ihren Ohren. »Na, dir werden wir helfen, Freundchen. Du wirst nicht noch einmal auf die Idee kommen, dich bei den Kurkumer Mägen einzuschleichen!« Da haut Ihnen auch schon jemand die irdene Wasserkanne auf den Kopf, und dann beginnt eine etwas einseitige Prügelei, von der Sie jedoch nicht allzu viel mitbekommen, da Sie recht bald das Bewußtsein verlieren. Sie erwachen bei 67.

256

Auf ein unsichtbares Zeichen stimmen die Kriegerinnen und die anderen Burgbewohner - in einer Ecke entdecken Sie zu Ihrer Überraschung gar eine Gruppe von Männern - den Choral »Trutzig' Leuin, steh' mir bei!« an. Es ist ein kräftiger, stolzer Gesang, der Ihnen ein seltsames Kribbeln in der Magengrube bereitet.

Sie spüren ein wärmendes Brennen in Ihrem Innern, das Sie während der gesamten Feier nicht verlassen wird. Aus Räucherschalen, die vorn neben der Rondrastatue stehen, weht ein würziger Duft heran, eine leichte Benommenheit ergreift Besitz von Ihnen, und Ihr Blick wird gleichzeitig geschärft und doch auf eine denkwürdige Weise verunklärt, denn über den im rötlichen Fackellicht blinkenden Amazonenhelmen scheint sich der Raum allmählich zu öffnen, und Sie nehmen einen mit roten Wolkentupfen übersäten Abendhimmel wahr.

Eine Geweihte in Rüstung und Helm ist vorn neben das Standbild getreten und spricht Satz für Satz das Gebet vom Blute*, das Sie Ihre Großtante gelegentlich haben murmeln hören. Hier aber haben die Worte einen anderen Klang, wenn die vielen festen Stimmen mit dunkler Entschlossenheit die Sätze der Priesterin wiederholen:

*»Herrin Rondra, durchdringe uns und fülle uns mit Deinem Geist,
dring ein in unsere Glieder und gebe ihnen Kraft,
dring ein in unsere Herzen und gebe ihnen Mut,
dring ein in unsere Seelen und gebe ihnen Zorn!*

*Mein Leib sei Dein, und den Leib des Feindes will ich Dir opfern.
Rotes Blut, heiliges Blut - Blut, wasche rein - so sei es.«*

Nach dem Gebet folgt ein weiterer Choral, ebenso bewegend wie der erste, und dann spricht die Geweihte mit klarer Stimme über die Lauterkeit als Teil von Rondras Wesen und den ewigen Gegensatz zwischen Gut und Böse, Lüge und Wahrheit. Sie

*Gebet mit freundlicher Genehmigung der Autorin entnommen dem Roman »Die Löwin von Neetha«, Heyne Verlag, München. Der zweibändige Roman Ina Kramers schildert das Leben der Thalionmel, einer legendären Heiligen des Rondra-Kultes.

können den Worten kaum folgen, denn immer wieder erscheinen, wie Schatten an einem Lagerfeuer, Bilder vor Ihren Augen, Bilder von Krieg und Frieden, von Tanz und Schwertduellen. Es ist, als ob der Raum selbst für Sie diese Bilder in raschen, flüchtigen Skizzen entwürfe, als ob er von den vielen Heldinnen künden wollte, die schon unter seinem Dach standen, gekommen und gegangen sind. Erst als Turike Sie vorsichtig an der Schulter zupft, wird Ihnen klar, daß die Schwertfeier vorüber ist. In Gedanken versunken gehen Sie hinaus auf den Burghof, aber bald vertreibt helles Lachen die kämpferischen Bilder aus ihrem Gemüt: Die Mäde haben sich versammelt, um gemeinsam hinaus an den Burggraben zu ziehen, wo sie das große Badefest vorbereiten wollen. Sie schließen sich der Schar an, unterwegs aber fragen Sie Turike noch nach den Männern, die Sie im Tempel entdeckt haben, denn Sie hatten immer gedacht, ausschließlich Frauen hätten Zugang zur Burg. Turike gibt Ihnen ihre Antwort in 81.

257

Sie wissen hoffentlich noch, wieviele Schadenspunkte Sie bei Ihrem Hieb erzielt haben. Wenn Sie gleich bei 43 den Kampf fortsetzen, ziehen zunächst einmal diese Schadenspunkte von der LE Ihres Gegners ab, bevor Sie Ihre nächste Attacke durchführen.

258

Neben dem kranken Braunen kauert eine dunkle Gestalt. Als das Wesen Ihre Stimme hört, blickt es auf, und Sie schauen in das breite, grobknochige und dreckverschmierte Gesicht eines fremden Mannes. Eines Riesen, wie Sie feststellen, denn soben erhebt sich der Unbekannte, und es zeigt sich, daß er weit mehr als zwei Schritt mißt. Kleine, blaue Augen funkeln Sie unter buschigen Brauen an, Wulstlippen öffnen sich zu einem merkwürdig schiefen Grinsen. Das schulterlange schwarze Haar, das dem Fremden strähnig und fettig um den Kopf hängt, ist mit Strohhalmen gespickt - offenbar hatte er sich im Stroh versteckt. Jetzt hebt er die tellergroßen Pranken und kommt auf Sie zu. Noch immer ist sein häßliches Gesicht von einem breiten Grinsen verzerrt.

Sie schauen sich nach einer Waffe um - Ihr Säbelgehänge liegt noch immer beim Stalltor - und finden in Reichweite nur einen »Bengel« - das ist das schwere Querholz, an dem das Zuggeschirr eines Pferdes befestigt wird. Sie wiegen das eisenbeschlagene und an beiden Enden mit eisernen Haken bestückte Holz in den Händen: Es wiegt mindestens 5 Stein. Soll das Ungeheuer nur kommen!

Es kommt tatsächlich und tut einen großen Schritt auf Sie zu, streckt die Hände greifend vor ...

Wenn Sie jetzt zuschlagen, haben Sie die reelle Chance, den Unhold mit einem Hieb zu Boden zu schicken. Bei 205 würfeln Sie Ihre Attacke.

Nein, Sie sehen Ihr Heil in der Flucht. Wenn Sie das Holz fort- und sich blitzartig herumwerfen, schaffen Sie es in 206 vielleicht bis zum Stallausgang.

Ihre Taktik ist das Gespräch. Wäre doch gelacht, wenn dieser freundlich lächelnde Herr nicht mit sich reden ließe! Sie lassen

die mörderische Waffe sinken und sagen höflich: »Guten Abend, Fremder - was führt Euch hierher (207)?«

259

Weiter bei 45.

260

Sie zerschlagen dem tumben Riesen mit einem mächtigen Streich die Schädeldecke. Der Bursche war übrigens geisteschwach, aber von Peraine mit der wundersamen Gabe gesegnet, Tiere durch Handauflegen von vielen Wunden und Krankheiten heilen zu können. Nicht, daß Sie so etwas sonderlich interessieren mußte. Sie sehen soeben eine Schar Amazonen heranstürmen, die, von Zorn und Schmerz erfüllt, auf Sie einzuschlagen beginnen. Aber - wer hätte das gedacht: Sie hauen auch diese Amazonen tot, und dann die übrigen Burgbewohner einschließlich der Königin. Anschließend gehen Sie nach Gareth und prügeln den König und seine Armee zu Blutsuppe. Dann machen Sie Rondra und ihre 11 lästigen Kumpane nieder und sind endlich zum obersten Gott Aventuriens geworden. Mehr aber können Sie in unserem Spiel nicht werden, leider! Wie wäre es, wenn Sie nun DSA ein für allemal den Rücken kehrten und in Zukunft irgendwas anderes treiben, was Ihnen Spaß macht, Frösche zertreten, zum Beispiel. Die Frösche mögen darüber anderer Meinung sein, aber wir wären Ihnen sehr dankbar, ehrlich!

261

Als Sie Ihre Waschung beendet haben, hält Turike Ihnen ein Trockentuch hin. Ein seltsames Lächeln umspielt ihre Lippen, während sie fortwährend unverhohlen auf einen Punkt etwas unterhalb Ihrer Körpermitte starrt. Sie pfeifen leise das Lied von den Walsachschiffen und geben vor, Turikes Blick nicht zu bemerken. Schließlich bricht die Magd das Schweigen. »Du bist ein Mann«, stellt sie fest.

»Wie kommst du darauf?« fragen Sie ungerührt zurück. »Ich habe gute Augen«, kontert Turike ebenso gelassen, »und sehe auch Dinge, die andere nur mit einer starken Brille erkennen würden.«

Sie beschließen, dieses Wortgefecht einstweilen nicht fortzusetzen, und bücken sich nach Ihrem Frauenrock, aber Turike sagt: »Halt, warte noch! Ich könnte jetzt einen orkischen Lärm machen und dich verraten - das ist dir doch wohl klar?« Sie nicken. »Aber ich werde es vielleicht nicht tun ... Schwöre mir bei allem, was dir heilig ist, daß du kein dreckiger Spion bist!« Sie schwören nur allzu bereitwillig, fragen sich aber, worauf die Magd eigentlich hinauswill. Turike läßt Sie nicht länger im unklaren: »Wenn ich dich nicht verrate, könntest du mir dann einen kleinen Gefallen tun?«

»Das kommt darauf an«, antworten Sie mißtrauisch.

Die Magd, die, seit sie sich wusch, noch immer unbekleidet ist, geht tänzelnd zu ihrem Bett hinüber, sinkt in die Kissen und räkelt sich neckisch. Sie lassen Ihren Blick über die glatten, wohlgerundeten Formen und die niedlichen Sommersprossen wandern und sagen endlich: »Doch, doch, ich denke schon, einen kleinen Gefallen könnte ich dir tun.« Weiter bei 237.

262

Turike starrt Sie einen Moment lang finster an. Plötzlich beginnt sie zu kichern und rennt auf den Gang hinaus. »Mädels!« hören Sie sie rufen. »Die Neue ist ein ekliger Dreckfink! Kommt, helft mir, sie zu waschen!« Türen klappen, Füße trappeln über den Flur, jeden Augenblick können die Waschwütigen zu Ihnen ins Zimmer stürzen. Sie werfen einen raschen Blick aus dem Fenster. Es wäre ein Wahnsinn, auf das glatte, überaus steile Schieferdach hinauszuklettern, aber Sie tun es bei 233 trotzdem. Sie warten ratlos auf den Ansturm der Mäde: 238.

263

Fast im gleichen Augenblick kommen durch die Stallgasse Lane und ein paar Mäde herbeigelaufen. »Oh nein, oh nein!« ruft die Stallmeisterin laut, »das ist ja eine schlimme Sache!« Verblüfft stellen Sie fest, daß ihr Mitleid keineswegs Ihnen und Ihrer schreckensbleichen Miene gilt, sondern dem riesigen Unhold, der inzwischen kindisch zu schluchzen begonnen hat. »Was hast du nur angerichtet?« sagt Lane vorwurfsvoll, während die Mäde den Riesen behutsam nach draußen führen. »Aber, nun gut, du konntest ja nicht wissen, was es mit dem 'Medicus' auf sich hat. Er ist völlig harmlos, wenn man ihn nicht reizt.« Weiter bei 218.

264

Legen Sie eine Gewandtheitsprobe+3 ab. Probe gelungen: Weiter bei 146. Probe mißlungen: 304

265

Nachdem Sie den Unhold bezwungen haben, spazieren Sie zum Stalltor, um den Amazonen von Ihrer Tat zu berichten, aber Sie ernten keinen Dank. Es stellt sich vielmehr heraus, daß Sie den »Medicus«, einen tumben Bauernburschen mit der wundersamen Gabe, Tiere heilen zu können, erschlagen haben. Die Stallmeisterin mag Ihnen kaum glauben, daß der Medicus Sie tatsächlich angegriffen hat: »Er war so ein freundlicher Bursche, hat immer nur gelächelt und keiner Fliege je etwas zuleide getan. Wenn du sagst, du mußt dich deiner Haut wehren«, fährt sie fort, »so muß ich das wohl akzeptieren - es gibt keine Zeugen, die etwas anderes berichten könnten. Nun gut, so sollst du ohne Strafe davonkommen. Aber du wirst die Burg auf der Stelle verlassen. Niemand von uns könnte je deinen Anblick ertragen. Wir müßten immer an den guten Medicus denken.«

Sie haben gehört, was Lane befahl! Da wird Ihnen wohl nichts anderes übrigbleiben, als mit einem neuen Helden bei Abschnitt 1 von vorn zu beginnen.

266

Die Offizierin reagiert auf Ihre Bitte keineswegs unwillig, sondern mit einem freundlichen Lächeln. »So folgt mir in die Wachstube!« fordert sie Sie auf. Angelangt in der geräumigen, mit ein paar Schemeln, Tischen und Spinden sparsam möblierten Kammer, läßt sie sich auf einem Hocker nieder und sagt: »Mag sein, daß wir Euch eines Tages in unsere Reihen aufneh-

men werden, aber bis dahin liegt ein langer Weg vor Euch. Ihr werdet Euch auf vielfache Weise bewähren müssen - charakterlich und körperlich. Nun legt einmal Eure Kleider ab und führt mir ein paar Waffenübungen vor, damit ich sehen kann, ob Ihr überhaupt gesund und kräftig genug seid, um mit der Ausbildung beginnen zu können.«

Was tun Sie? Sie fügen sich dem Wunsch der Offizierin (278)? Sie sagen, ich will ja gern tun, was Ihr verlangt, aber kann ich nicht meine Kleider anbehalten - hier drinnen ist es so kühl: 142.

267

Nun, wie fühlen Sie sich in Ihrer Verkleidung als heimlicher Beobachter einer Rondrafeier? Etwas merkwürdig kommt Ihnen das Ganze schon vor (5), aber da müssen Sie wohl durch. Nein, nun, da die Feier unmittelbar vor ihrem Beginn steht, kommen Ihnen Bedenken. Vielleicht sollten Sie sich lieber fortschleichen (270), obwohl es wahrscheinlich jeder bemerken wird, wenn Sie jetzt das große Tor noch einmal öffnen.

268

Kaum haben Sie sich niedergesetzt, da steht auch schon die Stallmeisterin Lane vor Ihnen. Sie springen auf. »Nein, nein, ruh' dich ruhig einen Moment aus«, sagt die Stallmeisterin freundlich. »Bist ja recht schnell fertig geworden. Stell dir vor, wir hatten hier 'mal eine Neue, die konnte gar kein Ende machen mit dem Füttern. Immer noch einen und noch einen Eimer Hafer hat sie in die Tröge gekippt. Zwei Rösser sind uns an Koliken krepirt, die anderen waren tagelang unbrauchbar ... Wer mag sich schon auf ein Pferd setzen, das 'der Hafer sticht'? Die Magd haben wir natürlich sofort gefeuert - sie konnte von Glück sagen, daß die Amazonen sie nicht totgeprügelt haben!« Die Stallmeisterin geht fort, und Sie lesen weiter bei 176.

269

Der Gang endet im Norden vor einer Mauer. Sie könnten zurückgehen zu 190, wenn Sie nicht soeben von einer Horde hungriger Ratten angegriffen würden. Es sind W20+3 Ratten, jede beißt zu, wenn sie eine 1-5 würfelt und verursacht 1 SP. Sie erschlagen mit jeder gelungenen Attacke ein Tier. Sobald Sie die Hälfte der Angreifer getötet haben, ergreifen die übrigen die Flucht, und Sie setzen sich am besten in Richtung Abschnitt 190 in Bewegung. Übrigens, falls Sie ein zweites Mal zu diesem Abschnitt kommen, werden Sie von 3W20 Ratten angegriffen.

270

Als Sie gerade an Ihre zu erwartenden Schwierigkeiten mit dem Tor denken, schwingt einer der Flügel noch einmal auf. Bis auf Sie schaut sich niemand um. Eine Ihnen unbekannte Magd erscheint im Türspalt. Sie nutzen die Gelegenheit und schlüpfen an der Magd vorbei ins Freie.

Tatsächlich scheint niemand auf Sie geachtet zu haben. Unbehelligt erreichen Sie Ihre Stube im Dachgeschoß des Palas bei 220.

271

Ihre Ohnmacht dauert nur einen Wimpernschlag lang, dann spüren Sie, daß kräftige Hände Sie ergreifen und ins Freie

tragen. Die Hände lassen von Ihnen ab. Sie liegen allein auf dem Burghof. »Merkwürdig!« denken Sie. »Man kann doch eine Ohnmächtige nicht einfach sich selbst überlassen!« Naja, immerhin hat niemand etwas von Ihrer Verkleidung bemerkt. Sie stehen vorsichtig auf und wenden sich dem Palas zu, um sich auf Ihre Stube zurückzuziehen und dort das Ende der Schwertfeier abzuwarten.

Bevor sie das Gebäude erreichen, fällt wie ein Stein ein riesiger Vogel aus dem Himmel herab, spreizt dicht vor dem Boden seine gewaltigen Schwingen aus und fängt unmittelbar vor Ihnen seinen Sturz flatternd ab. Sie haben gerade noch Zeit zu bemerken, daß der Riesenvogel nicht wirklich ein Vogel ist, sondern den Leib und das wutverzerrte Gesicht einer Frau besitzt, da fällt die Kreatur auch schon über Sie her.

Die Harpyie hat die erste Attacke und die Werte:

AT 10; PA 8; SP 1W+4; LE 30.

Kämpfen Sie 6 Kampfrunden lang gegen das unentwegt dämonisch kreischende Ungeheuer. Ist Ihre Lebensenergie dann immer noch höher als 10, geht es für Sie weiter bei 243. Falls Ihre LE auf 10 oder darunter sinkt, lesen Sie 163. Fällt Ihre LE auf unter 0, schlagen Sie 120 auf.

272

Sie sagen sich: »Ich werde erst einmal mit den anderen zum Festplatz gehen. Meinen Teil von all den Speisen, den Weinen und dem Bier möchte ich schon abbekommen. Wenn es dann an das große Planschen geht, werde ich mich schon irgendwie davonstehlen (214).« - »Sicherheitshalber lasse ich mich erst gar nicht auf dem Festplatz blicken. Wer weiß, ob ich ungeschoren davonkomme (216).«

273

Nachdem Sie zweimal dicht am Kopf des Hünen vorbeigeschlagen haben, hat dieser endlich begriffen, daß Sie ihm feindselig gesonnen sind, und stellt sich auf die ihm eigene, plumpe Weise zum Kampf in Abschnitt 43.

274

Zähneknirschend schwimmen Sie zurück und klettern ans Ufer.

Legen Sie nun doch die vorhin entdeckte Planke über den Graben, um ihn auf diese Weise zu überqueren - im Stehen kann man viel besser pochen - dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 172. Warten Sie einfach ab, bis es dunkel wird (99), oder geben Sie das ganze Unternehmen auf (16)?

275

Unbemerkt erreichen Sie die dunkle Nische. Hier kann Sie niemand mehr sehen. Sie kauern sich in einen Winkel und hören wenig später aufgeregte Frauenstimmen: »Sieh dir das an, Zeld! Nasse Abdrücke auf dem Pflaster!« - »Die Spur führt in dieses dunkle Loch!« - »Hui, den Schleicher schnappen wir uns!«

Augenblicke später stürmen drei Kriegerinnen in Ihr Versteck. Sie packen Sie beim Wams und bei den Haaren und zerren Sie nach 21.

Durch die Öffnung können Sie in einen Brunnenschacht hineinsteigen und am Brunnenseil nach oben zu Abschnitt 316 klettern. Sie können aber auch Schacht Schacht sein lassen und wieder zu 190 zurückkehren.

277

Sie zwinkern heftig und erkennen erst ganz allmählich, daß Sie noch immer im Kurkumer Rondratempel stehen. Eben wird das große Tor geöffnet, die Gläubigen gehen gemessenen Schrittes ins Freie. »Was ist mit dir?« fragt Turike leise. »Man könnte ja glauben, du seiest im Stehen eingeschlafen.«

Sie schütteln heftig den Kopf, aber noch immer will die Benommenheit nicht völlig von Ihnen weichen. »Ob es wohl Träume gibt, in denen man tatsächlich sterben kann?« fragen sie Turike beim Hinausgehen, aber die Magd blickt Sie nur verständnislos an und fragt statt dessen zurück. »Na, wie hat dir die Schwertfeier gefallen? War sie nicht sehr eindrucksvoll?«

»Doch, sehr eindrucksvoll«, pflichten Sie bei.

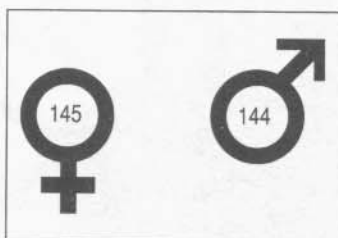
»Besonders an der Stelle, wo die Geweihte von der Lauterkeit und der Wahrhaftigkeit gesprochen hat, nicht wahr?«

Sie stimmen wiederum zu: »Ich glaube, ich habe viel über Rondra gelernt und über mich selbst.«

»Wie meinst du das?« fragt Turike überrascht, aber bevor Sie etwas erwidern können, kommen ein paar andere Mägde gelaufen. »Los, kommt mit!« rufen sie fröhlich. »Wir gehen hinaus zum Burggraben, um das Fest vorzubereiten.« Sie schließen sich der heiteren Schar an. Unterwegs aber fragen Sie Turike noch nach den Männern, die Sie im Tempel entdeckt haben, denn Sie hatten immer gedacht, ausschließlich Frauen hätten Zugang zur Burg. Turike gibt Ihnen ihre Antwort in 81.

278

Nachdem sich Ihre Heldenperson ihrer Kleider entledigt hat, kommt, wie Sie sich gewiß erinnern werden, auf ihrem Bauch ein Zeichen zum Vorschein. Ist es ein Kreis mit einem Pfeil (144) oder mit einem Kreuzchen (145)?



279

Der »Festplatz« ist eine kleine, unmittelbar an den Burggraben grenzende Wiese auf der Westseite der Burganlage. Als Sie mit den anderen Stallmägden dort eintreffen, finden Sie bereits zwei mit kopfgroßen Steinbrocken ausgelegte Kreise vor: die Plätze für die Lagerfeuer. Ein weiteres, sehr großes Feuer brennt schon. Auf zwei Spießen, die über ihm aufgestellt sind, stecken knusprig braune Hammel, die von einer korpolenten Frau mit einer Lederschürze gedreht und begossen werden. Auch Stallmeisterin Lane ist schon am Ort, um die Vorbereitungen zu beaufsichtigen. Sie teilt die Mägde und einige junge

Amazonen in Gruppen ein und weist ihnen unterschiedliche Aufgaben zu. Lassen Sie den W6 darüber entscheiden, welche Arbeit Ihnen zufällt. 1: Sie zersägen und zerhacken das Feuerholz, das die anderen herantragen in handliche Scheite: Weiter bei 121. 2: Sie streifen durch den Wald, um weiteres Feuerholz herbeizuschaffen: Weiter bei 92. 3-4: Sie präparieren die Bratspieße, die später zum Fische- und Hühnerbraten über den anderen Feuern aufgestellt werden: Weiter bei 59. 5: Sie fertigen die Dekorationen für die Feststätte an: Weiter bei 231. 6: Sie schaffen aus den Kellern der Burg die Getränke herbei: Weiter bei 166.

280

Natürlich blieben das Auskeilen und Ihr *salto mortale* nicht unbemerkt. In Abschnitt 337 redet Ihnen die Stallmeisterin Lane ins Gewissen.

281

Die nächsten Laute können Sie auf Anhieb erkennen: Die Gesuchte steigt eine Leiter hinauf. Die Geräusche kommen aus der Richtung, in die Sie kriechen, aber aus welcher Entfernung läßt sich nicht schätzen: Es können ebensogut drei wie zehn Schritt sein. Wenn Sie jetzt aufspringen und losrennen, können Sie die Agentin vielleicht greifen, bevor sie weiter nach oben gestiegen ist. Also los: 234! Die erste Tugend des Jägers ist die Geduld: Sie schleichen weiter zu 188.

282

Sie brauchen dringend Augengläser! Weiter bei 95.

283

Sie sitzen beflissen über Ihre Arbeit gebeugt, als plötzlich in Ihrem Rücken die Stimme der Köchin erschallt: »Bei allen Zwölfen! Was tust du da? Willst du uns allen das Fest verderben? Das erinnert mich an einen tulamidischen Küchenjungen, der einmal zu seinem Sultan sagte, 'Wozu sollte ich den Khom-puter wohl füllen - der war doch gar nicht hohl?' Weißt du, was aus dem Burschen geworden ist? Ach, ich will dir eine genaue Beschreibung ersparen - die Tulamiden sind Meister der Körperstrafen! Ich bin schierer Anfänger.« Zur Unterstreichung ihrer Worte versetzt Ihnen die empörte Frau einen Nackenschlag im Werte von 1 SP (womit sie die Behauptung, sie sei Anfängerin, schlechterdings Lügen straft). Fortan schauen Sie Ihren Nachbarinnen auf die Finger und machen alles richtig. So gelangen Sie ohne weitere Hiebe zu Abschnitt 55.

284

Tja, schade, da ist Ihnen ein wirklich gutes Tröpfchen entgangen, aber Sie müssen ja wissen, was Sie tun. Weiter bei Abschnitt 55.

285

Der Wein - ein leichter Roter - schmeckt ganz vorzüglich, so gut, daß Sie, Stine und Rahjane die Probe auf seine Verträglichkeit noch ein paarmal wiederholen. Dann aber marschieren Sie beschwingt weiter zu Abschnitt 55.

Auf dem Hof hat sich bereits eine stattliche Anzahl von Kriegerinnen versammelt, und etliche kommen noch von allen Seiten herbeigelaufen. Ein paar halblaute Kommandos der Offizierinnen richten die Front der Amazonen zur Tür des Palas aus. Gemeinsam mit Turike gesellen Sie sich zu der Schar der Stall- und Palasmägde, die sich ein wenig abseits versammelt haben. Eine Fanfare schmettert, und aus dem Palas tritt eine große schlanke Frau mit silbergrauem Haar, angetan mit einem langen Mantel in der blauen Farbe der Könige. Auf dem Kopf trägt sie einen blinkenden Reif, nicht aus Gold, sondern aus Silber, der Farbe der Blitze, die die Herrin Rondra im Zorne und aus göttlichem Übermut verschleudert.

Die Königin, die in der Linken einen zierlichen Dreizack hält, hebt grüßend die Rechte. »Guten Abend, Amazonen!«

»Guten Abend!« hallt es aus wohl hundert Kehlen über den Hof.

Die Reitmeisterin ist von ihrem Platz neben der Front der Kriegerinnen auf die rechte Seite der Königin getreten.

»Wofür reiten wir?« ruft sie nun laut in die Runde.

»Für die Königin, für Rondra!« schallt es zurück.

»Wofür kämpfen wir?«

»Für die Königin, für Rondra!«

»Wofür leben wir?«

»Für die Königin, für Rondra!«

»Achmad'sunni, ich danke euch!« sagt die Königin, »und nun

folgt mir zum Efferdfest. Wollen wir es so feiern, als wäre es das letzte, das Kurkum erlebt.«

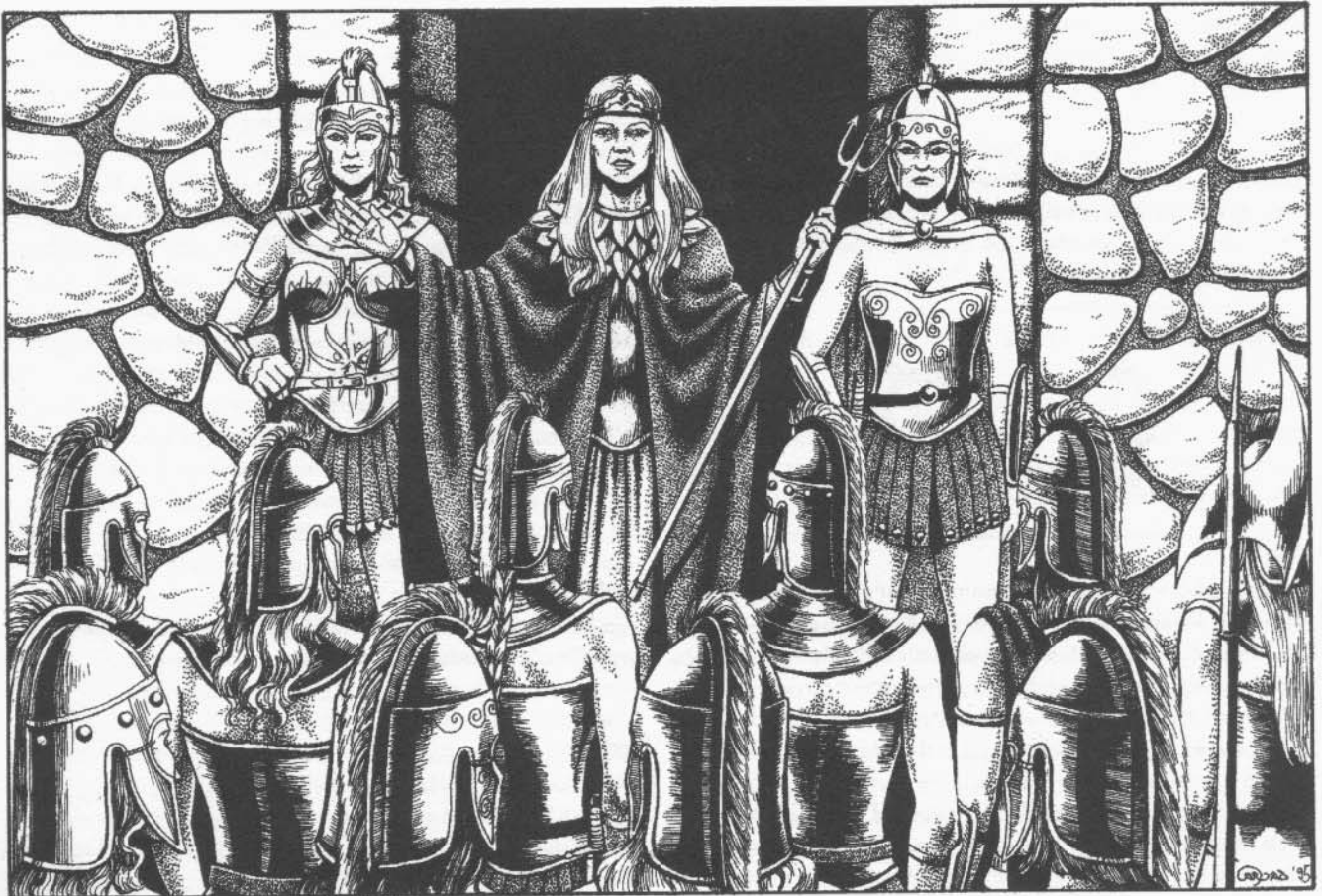
Wie es scheint, gehörten die letzten Worte nicht zu der alljährlich wiederkehrenden Formel der Festeröffnung, denn hier und da ist leises Gemurmel zu hören, aber die Schwertmeisterin Dedlana, die auf die linke Seite der Königin getreten ist, läßt keine Unruhe aufkommen, sondern gebietet mit einer Handbewegung allgemeine Stille. Dann spricht sie ein altes Gebet zum Gott der Meere und des Wassers. Nachdem die Kurkumer ein lautes »So sei es!« gerufen haben, gibt die Königin das Zeichen zum Aufbruch, und die Kriegerinnen formieren sich zu einer Zweierreihe. Sie warten ab, bis die Königin, die Schwert- und die Reitmeisterin sich an die Spitze des Zuges gesetzt haben, dann marschieren die ersten zum Tor hinaus. Weiter bei 4.

287

»So, nun wollen wir das Schmuttelkind gehörig einseifen!« kichern die Mägde und leeren den Inhalt der Wasserkanne über Ihnen aus. Grobe Hände und Tücher rubbeln so lange über Ihre Haut, bis diese eine krebsrote Farbe angenommen hat. Endlich lassen Ihre Peinigerinnen von Ihnen ab. Sie kleiden sich wieder an und schlagen Abschnitt 137 auf.

288

Sie verlieren das Bewußtsein. Als Sie wieder zu sich kommen, liegen Sie in einem schmalen Bett, das in einem kleinen, hellen



Zimmer steht. Weiter bei 125, sofern Ihre Heldenperson ein Kreislein, das über einem Kreuzlein steht, auf ihrem Bauche trägt. Befindet sich dort anderes Zeichen, schlagen Sie nun Abschnitt 154 auf.

289

Wie Sie von den anderen Mägden gehört haben, wird auf dem Effderfest gut gegessen, viel getrunken, gesungen und getanzt - von weit her sind sogar einige Gaukler und Spielleute gekommen -, aber vor allem freut sich jederfrau auf das große Badevergnügen: Der Abend ist mild, und das Wasser im Graben, der auf der Westseite der Burg fast so breit wie ein kleiner See ist, wurde tagelang von der kräftigen Sommersonne beschienen. Also werden sich wohl alle Festteilnehmerinnen irgendwann bei Bad und Spiel im Wasser vergnügen. Ihnen ist das nur recht, Sie baden ausgesprochen gern, und in lustiger Gesellschaft um so lieber (347). Aus einem gewissen Grund halten Sie es für geboten - so schwer es Ihnen auch fallen mag -, auf das Badevergnügen zu verzichten (272)

290

Danebengetippt! Weiter bei 95.

291

»Es tut mir leid, aber das muß ich der Stallmeisterin melden«, sagt Turike mit fester Stimme. »Wer nicht an die Zwölf glaubt, hat auf Kurkum nichts verloren!« Damit stapft sie aus dem Zimmer und läßt Sie allein zurück.

Sie beginnen nachzudenken, eine Tätigkeit, die Ihnen viel Mühe bereitet und die Sie darum normalerweise meiden. Nach einer Weile wird Ihnen klar, daß Ihr Bekenntnis zum Heidentum tatsächlich dicht am schieren Blödsinn entlangschrammt. Sie sind nach Kurkum gereist, zum Sitz eines Bundes von Kriegerinnen, die ausschließlich dem Rondra-Dienst leben. Sie leben in einer Welt, in der fast täglich ein belegbares Götterwunder geschieht, ja, Sie haben sogar den Götterbonus für Ihren Geburtsmonat in Ihre persönlichen Werte eingearbeitet, und nun reden Sie so ein wirres Zeug daher!

Als Ihnen eben aufgegangen ist, daß Sie womöglich - und leider nicht zum ersten Mal - einen häßlichen Fehler gemacht haben, sind auch schon die schweren Tritte zahlreicher Füße auf der Treppe zu hören. Wenig später stehen Sie jenseits des Burggrabens vor Kurkums hochgezogener Brücke. Auf dem Wehrgang haben sich ein paar Kriegerinnen versammelt, um Ihrem Abgang nötigenfalls mit Hilfe von ein paar Pfeilschüssen das gewünschte hohe Tempo zu verleihen. Sie eilen davon, kehren aber mit einer neuen, hoffentlich klügeren Heldenperson als bald über Abschnitt 1 wieder ins Spiel zurück.

292

Weiter bei 211.

293

Durch das geöffnete Fenster Ihrer Stube wehen aus der Ferne Musik und fröhliches Gelächter heran. »Ganz Kurkum feiert!« denken Sie mürrisch, »nur ich muß Trübsal blasen!«

Nicht zum ersten Mal fragen Sie sich, ob Sie an diesem ereignisreichen Tag immer die richtige Wahl getroffen haben, aber nun ist es einmal so entschieden, und Sie können wenig mehr tun, als darauf zu warten, daß das Fest endlich zuende geht. Sie gehen im Zimmer auf und ab, schlagen erfolglos nach einer Fliege und lesen schließlich vor lauter Langerweile Abschnitt 302.

294

Ist Ihre Heldenperson männlich (110) oder weiblich (111)?

295

Lesen Sie weiter bei 45.

296

Sie bewegen sich durch einen Tunnel, der im Westen zu 155 und im Osten zu 240 führt. Nach Norden zweigt ein weiterer Gang ab und führt zu 246.

297

Es gelingt Ihnen nicht, Ihre Verfolgerinnen abzuschütteln. Allzu bald werden Sie von kräftigen Fäusten gepackt und zum Rand des Burggrabens gezerrt. Ehe Sie es sich versehen, liegen Ihre Kleider im Gras verstreut. Nicht einmal ein Lendentuch ist Ihnen geblieben, Ihre Blöße zu bedecken.

Weiter bei 210.

298

In Ihrem Versteck warten Sie ab, bis Ihre Verfolgerinnen endgültig Ihre Spur verloren und sich wieder zur Festwiese begeben haben. Dann schleichen Sie vorsichtig davon und durch das offene, anscheinend unbewachte Tor zurück in die Burg. Sie eilen hinauf in Ihre Stube, wo Sie vor weiteren Nachstellungen in Sicherheit sind. Weiter bei 293.

299

Bei Ihrem Sturz in den Graben schrammen Sie an der Mauer entlang und ziehen sich W+2 Schadenspunkte zu. Nun können Sie Ihr Glück in Abschnitt 74 noch einmal versuchen. Zuvor aber ziehen Sie 3 Punkte von Ihrer Körperkraft ab: Der Sturz hat Sie geschwächt.

Falls Sie die Mauer auch beim nächsten Anlauf nicht bezwingen, sind Sie zu stark verunsichert, um es noch einmal zu versuchen. Ihnen bleibt dann tatsächlich nur noch eins: Gehen Sie heim. Der eine Tag, den Phex diesem Helden gewährte, um einen Blick hinter die geheimnisvollen Mauern von Kurkum zu werfen, ist nun vorüber, und einen zweiten Tag wie diesen wird es nicht geben. So ist eben das Wesen der Götter.

Sie aber, lieber Leser, sollten sich mit einem neuen Helden bei Abschnitt 1 einen neuen Einstieg suchen.

300

Wenn Sie zum ersten Mal auf diesen Abschnitt stoßen, dann lesen Sie weiter bei 99, kommen Sie zum zweiten Mal hierher, sollten Sie 15 aufschlagen. Sind Sie bereits zum dritten oder vierten Mal an dieser Stelle angelangt, dann sind Sie von den

Geschehnissen dieses Abenteuers intellektuell überfordert. Streichen Sie 1 Punkt von Ihrer Klugheit ab und lesen Sie 16.

301

Noch lange tollten Sie mit den anderen Frauen im Wasser umher. Mägde und Amazonen sind nun nicht mehr voneinander zu unterscheiden, alle sind gleichermaßen übermütig und ausgelassen, und alle bieten in ihrer vom Licht der Flammen beschienenen Nacktheit ein rahjagefälliges Bild. Bald lassen Sie sich von der heiteren Stimmung ganz und gar gefangen nehmen. Sie planschen und schwimmen durch den Graben, spielen Haschen und vergnügen sich bei wilden, lustvollen Raufereien. Sie steigen wieder ans Ufer, trocknen den nassen Leib an einem der wärmenden Feuer, essen von den dargebotenen Köstlichkeiten, trinken aus den herumgereichten Krügen, schließen sich dem Reigen der Tanzenden an, bis Ihre Haut so hitzig brennt, daß Sie sich wiederum ins kühle Naß stürzen. So geht das fort und fort, bis eine rosige Blässe am östlichen Horizont vom kommenden Morgen kündet.

Erschöpft, aber auf eine seltsame Weise beglückt, lassen Sie sich gemeinsam mit den anderen Frauen noch einmal bei den niedergebrannten Feuern nieder, um den herannahenden Tag mit einem letzten Lied zu grüßen. Dann endlich steigt jederfrau wieder in ihre Kleider und schlendert zur Burg zurück. Auch Sie gehen hinauf in Ihre Stube. Obwohl Sie sehr müde sind, dauert es lange, bis Sie der Schlaf empfängt: Wie ein bunter Bilderbogen steigen immer wieder Szenen aus dem Fest auf der Wiese vor Ihren Augen auf: die Fackeln vor dem schwarzen Nachthimmel, die schweißglänzenden Körper der um die Feuer tanzenden Frauen, die Königin mit dem Silberreif auf dem Haupt, die mit einem melancholischen Lächeln dem bunten Treiben auf der Wiese folgt, die zuckenden Schatten der Feiernenden auf Kurkums hohen Mauern, erregend und unheimlich zugleich ... Ja, das Efferdfest auf Kurkum war eines, das Sie nie vergessen werden. Ja ...

Endlich schlafen Sie ein und wachen bei Abschnitt 9 wieder auf.

302

Nun haben Sie zwar hoffnungsfroh einen neuen Abschnitt aufgeblättert, aber die Langeweile und eine gewisse Verdrießlichkeit wollen sich nicht vertreiben lassen, ganz gleich, was Sie auch probieren: Sie treten vor den Spiegel, stellen fest, daß es im Zimmer zu dunkel geworden ist, um Ihr Spiegelbild zu erkennen, zünden eine Kerze an, schneiden im Silberspiegelchen ein paar Grimassen, ärgern sich darüber, daß Sie sich nicht selber beim Schielen beobachten können, weil Sie dann immer alles doppelt sehen, ärgern sich überhaupt, pusten wütend die Kerze wieder aus und lauschen grimmig den Festgeräuschen, die offenbar nur Ihnen zum Hohn vom milden Abendwind herangetragen werden. Nun, wenigstens diesen albernsten Lärm brauchen Sie sich nicht gefallen zu lassen. Sie stapfen entschlossen zum Fenster, um es zuzuwerfen. Auch recht, wenn dabei eines der kleinen Butzengläser zerspringt! Den Fensterflügel in der Hand stützen Sie, als Ihr Blick zufällig den Hof streift: Dort unten schleicht jemand herum! Eine schlanke, dunkle Gestalt, offensichtlich bemüht, sich aus der Sicht der Torwachen zu

halten - nur dort sind in dieser Nacht zwei Wächterinnen zurückgeblieben. Wenn Ihre Augen Sie nicht trügen handelt es sich bei dem nächtlichen Schleicher um die schwarzhaarige Frau, die Sie um die Praiosstunde vor der Burg beobachteten. Was sollen Sie nur tun? Bis Sie zum Hof hinuntergerannt sind, ist die Spionin womöglich längst verschwunden. Also verschwinden Sie keinen kostbaren Augenblick und rufen laut: »Alarm (3)!«, obwohl dann wahrscheinlich andere den Ruhm ernten, eine Spionin gefaßt zu haben. Nein, Sie bleiben gelassen, beobachten in aller Seelenruhe weiter, merken sich die Stelle, wo die Person verschwindet, und setzen ihr dann nach (307). Aber wer sagt Ihnen, daß die Spionin lange genug an dieser Stelle bleibt und nicht, während Sie zu ihr unterwegs sind, den Standort wechselt? Ach was, wenn Sie keine Zeit verlieren und selbst handeln wollen, gibt es nur eines: Sie nehmen den blanken Säbel in die Faust und stürmen die Treppe hinab (308).

303

Sie haben den Hünen offenbar schwer beeindruckt. Sie nutzen Ihre Chance und rücken nach, um ihm in Abschnitt 43 einen harten Kampf zu liefern. Sie verzichten unter diesen Umständen auf den nächsten Hieb und sprechen den Riesen erst einmal fragend an (207).

304

Sie werfen sich herum, um zu fliehen, sind aber nicht behende genug. Ein letzter mörderischer Hieb Ihres Gegners erwischt Sie von hinten und versetzt Ihnen W+9 Schadenspunkte. Sinkt Ihre Lebensenergie dadurch auf unter 0, so lesen Sie 120. Beträgt sie nur noch 0 bis 12 Punkte, so geht es weiter bei 75. Ist Ihre Rest-LE immer noch höher als 12, lesen Sie 146.

305

Das dauert Ihnen nun doch entschieden zu lange. Sie entschließen sich, offen und mannhaft den Weg durch das Tor zu wählen und an die Brücke zu pochten (71). Nein, nein, so zappelig sind sie nicht. Sie warten weiter (335).

306

Weiter bei 45.

307

Als Sie die Person entdeckten, hatte sie sich hinter der Brunnenmauer niedergekauert. Nun huscht sie von dort zum großen Scheunentor hinüber, das einen Spaltbreit offensteht. Sie wirft noch einen raschen Blick zum Burgtor hinüber, dann schlüpft sie durch den Spalt. Sie haben genug gesehen. Sie ziehen den Säbel aus der Scheide, nehmen ihn in die Faust und laufen hastig, aber leise die Treppe hinab. Weiter bei 346.

308

Bevor Sie hinaus auf den Hof stürzen, verhalten Sie Ihren Schritt und spähen, um sich nicht zu verraten, erst einmal hinaus ins Dunkle. Die Unbekannte hat ihren Platz beim Brunnen inzwischen verlassen und ist nirgendwo zu sehen. Sie

könnte in den Brunnen gestiegen sein (11), in die Scheune gelaufen, deren Tür einen Spaltbreit offensteht (37), in den Stall - soeben stößt eines der Pferde ein verdächtiges Wiehern aus (103) -, in den Tempel, dessen Tor niemals verschlossen ist (88), in den Kräutergarten der Burg, der eine Fülle von Verstecken bietet (313), in die Kemenate (317) oder ins Knechtehaus (7).

309

So sehr sie sich auch bemühen, und obwohl zur Unterstützung der Suche noch einige Kriegerinnen von der Festwiese herbeigeholt werden: Die Unbekannte bleibt verschwunden. Nach einigen Stunden, als schon der Morgen graut, löst der Suchtrupp sich auf, und auch Sie kehren auf Ihre Stube zurück. Hundemüde fallen Sie auf Ihr Bett und schlafen ein. Bei 9 wachen Sie wieder auf.

310

Weiter bei 45.

311

Plötzlich läßt der Riese von Ihnen ab. Er dreht sich um, hockt sich wiederum neben den kranken Braunen ins Stroh und winkt Sie heran. Allem Anschein nach will er Ihnen etwas zeigen. Na, jetzt ist endlich die Gelegenheit zur Flucht nach 146 gekommen. Ach nein, Ihre Neugier hat wieder einmal die Oberhand gewonnen: Sie wollen sich in 219 einmal zeigen lassen, was der tumbe Hüne zeigen will. Fliehen können Sie - hoffentlich! - später immer noch.

312

Ihr Hieb, der einen Ochsen hätte fällen können, saust haarscharf am Schädel Ihres Gegners vorüber. Dieser stutzt, sieht Sie überrascht an und kommt dann weiter auf Sie zu. Falls Sie diesen Abschnitt (312) zum ersten Mal lesen, kehren Sie zurück zu Abschnitt 205 und beginnen den Kampf von vorn. Sind Sie zum zweiten Mal hier (weil Ihnen wieder die erste Attacke mißlungen ist), dann lesen Sie weiter bei 273.

313

Es dauert eine geraume Weile, bis Sie den Garten so gründlich durchsucht haben, daß Sie ausschließen können, daß die Gesuchte sich hier versteckt hält. Sie müssen sich eingestehen, daß die Spionin inzwischen einen so großen Vorsprung gewonnen hat, daß Sie sie allein unmöglich finden können. Also melden Sie Ihre Beobachtung der Wache, und beginnen erst dann mit einer gründlichen Suche. Weiter bei 309.

314

Tropfnaß stemmen Sie sich aus dem Wasser und schleichen durch das Tor. Sie werfen einen raschen Blick in den Burghof. An mehreren Stellen führen gerade Gruppen von Amazonen ihre Waffenübungen durch. Ein Wunder, daß die Frauen Sie noch nicht entdeckt haben! Jetzt gilt es, in Gedankenschnelle eine Entscheidung zu treffen: Wenden Sie sich nach links und huschen quer über eine freie Fläche zu einer schmalen Tür in der Seitenwand einer hohen Fachwerkscheune (20)? Auf die-

sem Weg liegt viel Stroh - es könnte verräterisch rascheln! Schleichen Sie nach rechts über einen gepflasterten Weg an der Mauer des runden Torturms entlang - und sich ständig im Schatten des mächtigen Bauwerks haltend - zu einer dunklen Nische zwischen Burgmauer und einem kleinen Wohngebäude (275)?

315

Sie rufen leise: »Ssst, Viala, ich bin's!« Weiter bei 253.

316

Am Seile hangelnd legen Sie eine Kletterprobe ab. Wenn diese gelingt, erreichen Sie Abschnitt 330. Falls Sie sich verwürfeln, plumpsen Sie hinunter zu 63.

Falls Sie im Verlaufe dieses Abenteuers schon einmal Wald-erdbeeren gegessen haben, erreichen Sie nach gelungener Probe übrigens *nicht* Abschnitt 330, sondern 97. Bei gescheiterter Probe geht es so oder so hinab zu 63.

317

Die Kemenate ist verschlossen. In der knappen Zeit, die der Spionin blieb, konnte sie unmöglich das Schloß knacken. Also muß sie sich anderswo versteckt haben: Treffen Sie bei 308 eine neue Wahl.

318

Sie warten auf 305.

319

Als Sie am Burgtor ankommen, kehrt soeben auch die blonde Wächterin wieder zurück. Sie winkt Sie heran. »Tretet nur ein! Unsere Reitmeisterin will mit Euch sprechen. Mir scheint, es sieht gar nicht schlecht für Euch aus. Würde mich freuen, wenn es mit der Anstellung klappt! Ich heiße übrigens Zelda. Sag nur ruhig 'du' zu mir - wir sind hier auf Kurkum fast alle per Du.« Weiter bei 162.

320

Es dauert eine geraume Weile, bis Sie den Stall so gründlich durchsucht haben, daß Sie ausschließen können, daß die Gesuchte sich hier versteckt hält. Sie müssen sich eingestehen, daß die Spionin inzwischen einen so großen Vorsprung gewonnen hat, daß Sie sie allein unmöglich finden können. Also melden Sie Ihre Beobachtung der Wache und beginnen erst dann mit einer gründlichen Suche. Weiter bei 309.

321

Lautlos kriechen Sie durch den Scheunengang tiefer ins Innere des riesigen Gebäudes. Sie sind umgeben von undurchdringlicher Finsternis. Nachdem Sie ein paar Schritt zurückgelegt haben, halten Sie inne und lauschen angestrengt ins Dunkel. Rings umher herrscht keineswegs Lautlosigkeit. Ständig ist von fern das Gelärme des Festes zu vernehmen, und in Ihrer Nähe ist von vielen Stellen Geraschel zu hören. In der Kurkumer Scheune wohnen gewiß mehr Nager als Soldaten in Wehrheim. Ratlos zucken Sie die Achseln: Wie sollen Sie in dieser Finster-

nis irgend jemanden aufspüren? Da ist von irgendwo aus der Schwärze ein leises Knarren zu hören, ein typisches Geräusch, wie es nur Schuh- oder Stiefelleder verursacht! Sie sind auf dem richtigen Weg! Wenn Sie jetzt laut »Alarm!« rufen, wird der Eindringling bei 227 ganz sicher gefaßt! Nein, nun wollen Sie Ihre Beute mit niemandem mehr teilen. Sie schleichen mucksmäuschenstill nach 228.

322

Ohne auf die Frage der Spionin zu antworten, ja, ohne zu atmen, schieben Sie sich Schritt um Schritt nach vorn. »Du bist nicht ...« murmelt die Frau. »Wer, beim Namenlo ...?« Da sind Sie heran. Sie springen vor und verstellen der Schwarzhaarigen den Weg ins Freie. Die Spitze Ihres Säbel weist auf die Brust der Schurkin. »Ergib' dich!« fordern Sie sie mit lauter Stimme auf, »sonst stoße ich zu!« Weiter bei 252.

323

Weiter bei 45.

324

Na ja, den Abschnitt 120, den Sie eigentlich hätten aufschlagen sollen, kennen Sie schon zur Genüge, und da haben Sie sich gedacht: »Ach, ich tu einfach mal so, als ob die Kletterprobe gelungen wäre. Merkt ja eh keiner!« Falsch gedacht, mein Lieber - wie haben's gemerkt! Pfui, schämen Sie sich - falls Sie überhaupt wissen, wie das geht -, und beginnen Sie das Abenteuer bei 1 noch einmal von vorn.

Was denn, Sie haben tatsächlich ehrlich gewürfelt und die Probe geschafft? Tja, das ist nun wirklich bitter, denn wie Sie in Abschnitt 18 erfahren werden, bringt Ihnen das auch nicht viel. Wissen Sie was? Sie hätten überhaupt nicht aufs Dach klettern sollen!

325

Weiter bei 198.

326

Jeder eisenbeschlagene Huf verursacht 1W+5 Schadenspunkte. Hunderttausend rote Leuchtkäferchen tanzen vor Ihren Augen, während Sie die Schadenspunkte ermitteln und zusammenzählen. Sind es mehr als Ihre derzeitige Lebensenergie beträgt, lassen Sie sich vom freundlichen Golgari nach 120 tragen. Sind es 15 und mehr, verlieren Sie das Bewußtsein und erwachen in Abschnitt 67. Sind 14 oder weniger, schwinden Ihnen zwar auch für einen Moment die Sinne, aber Sie erwachen bei 191.

327

Sie stehen an einer Stelle, wo drei Gänge zusammentreffen. Von hier aus können Sie nach Westen zu 150, nach Osten zu 246 oder nach Süden zu 155 gehen.

328

Sie haben Ihre Gegnerin - nicht zum ersten Mal! - schwer getroffen. Sie zieht scharf die Luft ein, dann hören Sie sie

murmeln: »Gnade - was für eine Kämpferin ...« Im nächsten Augenblick stürzt die Spionin schwer zu Boden. Sie hat das Bewußtsein verloren. Aus dem Dunkel sind eilige, schwere Schritte zu hören: Zwei Amazonen stürmen mit gezückten Säbeln heran. Weiter bei 185.

329

Weiter bei 45.

330

Sie hangeln sich empor bis zum Rand des Brunnens, schieben vorsichtig den Kopf über die Mauer und spähen in den Burghof. Nirgends ist eine Amazone zu sehen. Wo mögen sie nur alle stecken? Sie krabbeln zögernd aus dem Schacht und huschen hinüber zu einem dunklen, einstöckigen Gebäude, in dem Sie den Pferdestall vermuten. Der Stall ist leider verschlossen, aber neben dem Gebäude entdecken Sie unter einer Treppe, die zur Burgmauer hinaufführt, eine sichere Bleibe. Dort warten Sie ab, bis Sie von jenseits der Burgmauer fröhliches Lachen und das Glucksen und Plätschern von Wasser hören.

Weiter bei 65.

331

Nachdem die Mistkarren gefüllt worden sind, führen ein paar Lehnsbauern kräftige Ochsengespanne heran. Die massigen Tiere, paarweise unter leuchtend rot bemalten Jochbalken zusammengeschirrt, werden vor die Wagen gespannt. Dann rumpeln die klobigen, urtümlichen Scheibenräder über das Pflaster und zum Burgtor hinaus. Für die Stallmägde aber geht es nun ans Strohstreuen. In jeder Box wird eine frische Strohschicht verteilt, eine Handbreit hoch, nicht zu viel und nicht zu wenig - Lane überwacht die Strohuteilung mit scharfem Blick.



Vor der Box eines Rappen, ein stämmiges Tier mit ausladender Kruppe und wahren Säulenbeinen, sagt die Stallmeisterin beiläufig: »Übrigens, auch dieser hier bekommt nicht ein Hälmlchen mehr als alle anderen Pferde.«

Sie hatten gar nicht vorgehabt, den Rappen bevorzugt zu behandeln, und wundern sich über die Anweisung, aber Stine kommt wenig später zu Ihnen und klärt Sie auf: »Das ist der Rabe, Königin Yppolitas Hengst. Kommt von weit her, aus dem Bornland - Ilmensteiner Zucht, wenn dir das etwas sagt.«

Das sagt Ihnen in der Tat wenig, aber das möchten Sie nicht zugeben - wer will in einem neuen Beruf schon als vollständig ahnungslos gelten?

»Tja, die Ilmensteiner Pferde sind berühmt ...«, geben Sie vage zur Antwort. Stine nickt heftig. »Weltberühmt!« bestätigt sie. »Aber mit diesem hier soll es eine ganz besondere Bewandnis haben. Er ist schlau wie ein Mensch.« Sie hebt die Linke an den Mund und flüstert: »Die Königin sagt immer, der Rabe sei in Wahrheit ein verzauberter Räuberhauptmann aus dem Bornwald, aber ich weiß nicht, ob sie das wirklich ernst meint. Sie treibt manchmal ihre Scherze mit uns Mägden. Das heißt, früher gab es viel zu lachen, wenn die Königin einmal in den Stall kam, aber in letzter Zeit ist sie sehr ernst ...« Sie wendet sich dem Rappen zu. »Komm, Rabe, zeig' mal, was du kannst.« Was der Rabe kann, führt er in Abschnitt 192 vor.

332

Es scheint, daß die Göttin den Wunsch der Amazone erhört hat, denn in dieser Nacht regenerieren Sie Lebensenergie im Werte von 2W6. Auf dem Weg zum Frühstück im Speisesaal müssen Sie tausend Fragen von Mägden und Amazonen beantworten. Über Nacht sind Sie wahrhaftig zur Heldin von Kurkum geworden. Sie erfahren aber auch, daß die Spionin Viala sich am frühen Morgen in ihrer Zelle den Tod gegeben hat: Ein Phexamulett, das sie am Halse trug und das man ihr nicht nehmen wollte, enthielt ein tödliches Gift! Sie vernehmen die Nachricht nur mit halber Aufmerksamkeit, denn Ihnen steht ein aufregendes Erlebnis bevor: Die Königin der Amazonen bittet Sie zu einem Gespräch. Sie kehren noch einmal auf Ihre Stube zurück, richten sich das Haar und die Kleider und machen sich dann auf den Weg zum Palas. Weiter bei 8.

333

»Euer Majestät«, sagen Sie mit fester (tiefer) Stimme. »Ich muß Euch ein Geständnis machen.«

Die Königin sieht Sie überrascht und fragend an.

Sie räuspern sich noch einmal. »Ich bin ein Mann.«

Yppolita neigt den Kopf zur Seite, um Sie kritisch zu mustern, und Sie streifen, um Ihre Worte zu unterstreichen, Ihre Perücke vom Kopf. Die Augen der Königin weiten sich vor Staunen. Sie setzt zu sprechen an, hält aber inne. Plötzlich umspielt ein Lächeln ihre Lippen, dann beginnt sie laut und herzlich zu lachen. Es dauert eine geraume Weile, bis sie ihre Fassung wiedergewonnen hat. »Nun, nun« - sie zwinkert eine Lachträne fort - »das ist aber 'mal ein Bubenstück der besonderen Art! Eine gelungen Überraschung, das müssen Wir Euch lassen!«

Sie berichten rasch, wie es dazu kam, daß Sie nun in dieser

Verkleidung vor der Königin sitzen, und schließen mit den Worten: »Ihr mögt es schiere Neugierde nennen, aber ich versichere Euch, mich trieb vor allem die Verehrung für Euer Volk und Euch, Majestät, zu meinem Tun.«

»Habt Dank für Euer Kompliment«, sagt Yppolita lächelnd. »Ihr geht mit Recht davon aus, daß eine Flunkerei dann leichter Glauben finden wird, wenn man sie in Schmeicheleien hüllt. Das gilt fast überall in der Welt, warum soll es dann nicht auf Kurkum und für Uns Geltung haben? Also werden Wir Euch glauben, daß keinerlei Arglist hinter Eurem Treiben steckt ... Ein Mann, soso! Und nicht einmal ein häßlicher - der Meinung sind Wir durchaus ...« Während Sie darauf warten, daß die peinliche Röte vergeht, die plötzlich Ihre Wangen überzogen hat, wandelt sich der Gesichtsausdruck Ihres Gegenübers. Weiter bei 195.

334

Und wir fragen Sie noch einmal (zum vorletzten Mal): Spielen Sie eine weibliche Heldin (41), sind Sie ein Mann in Frauenkleidern, dem es gelungen ist, auch die Königin an der Nase herumzuführen (42), oder haben Sie der Königin Ihr Geheimnis verraten (339)?

335

Sie warten auf Abschnitt 300.

336

Weiter bei 45.

337

Zwischen Lanes Brauen steht eine scharfe Zornesfalte. »Wie kann man nur ...?« Sie sucht sichtlich nach Worten. »Ich rate dem Küken, 'sag nett guten Tag', aber Madame Neunmalklug weiß es natürlich besser! Wenn die Pferde dich nicht kommen hören, erschrecken sie, meine Liebe! Und wenn Pferde erschrecken, keilen sie aus. Das meinen sie nicht einmal persönlich - ich glaube, sie denken sich gar nichts dabei. Sie denken überhaupt nicht sehr viel - ganz im Vertrauen ... Aber auch wenn sie es nicht böse meinen, so kann unsereiner doch daran sterben, wenn er Pech hat! Also sagt man etwas, bevor man die Box betritt, irgend etwas. Meinetwegen deklamiere einen selemitischen Abzählvers, Hauptsache, du gibst einen Ton ab und vergewisserst dich, daß der Gaul dich gesehen hat, klar? Und nun loß, schaff' den Mist nach draußen!« Weiter bei 189.

338

Während Sie, begleitet von einer Wache, auf den Burghof zurückkehren, fühlen Sie sich seltsam benommen, fast so, als hätten Sie für Momente in einer anderen Welt geweilt. Und noch ein anderes Gefühl bewegt Ihr Gemüt: Sie können sich des Eindrucks nicht erwehren, es habe der Königin eine gewisse Mühe bereitet, den heiteren Plauderton der Unterredung stets aufrechtzuerhalten. Es schien, daß Yppolita von einer tiefen Sorge bewegt war, einer Sorge, die sie mit niemandem teilen kann. So denken Sie mit einer leichten Beklommenheit an das Treffen mit der Amazonenkönigin zurück - zugleich aber sind

Sie auch mit sich selbst beschäftigt: Wenn Sie in diesem Augenblick tief in sich hineinhorchen, stellen Sie fest, daß eine Begegnung mit einer der größten Heldinnen Aventuriens einen Menschen gehörig verändern kann: Senken Sie eine Ihrer schlechten Eigenschaften um 1 Punkt. Da die Berühmtheit großer Persönlichkeiten auf andere Personen abstrahlt (und da in unserem Spiel die Abenteurpunkte unter anderem ein Gradmesser für die Berühmtheit einer Spieler-Heldenperson sind, bringt Ihnen die Begegnung mit der Königin 95 Abenteurpunkte ein, die Sie gut verwahren sollten, wenn Sie sich nun zu Abschnitt 334 begeben.

339

Damit sind wir am Ende unserer kleinen Geschichte angelangt. Ihre Heldenperson hat 24 - hoffentlich interessante - Stunden auf Kurkum verbracht. Sie hat eine heimtückische Spionin zur Strecke gebracht und damit dem Volk der Amazonen einen großen Dienst erwiesen, eine Tat, die ihm 105 Abenteurpunkte einbringt, und sie ist einer der größten aventurischen Heldinnen begegnet (wie sich dieser Ruhm in AP umrechnen läßt, wurde bereits erwähnt). Ferner trägt Ihre Heldenperson den geheimen Ehrentitel »Gast der Kurkumer Königin«. Was es mit diesem Titel auf sich hat, können Sie im Anhang nachlesen. Sie haben ein Abenteuer gelöst, von dem wir denken, daß es eines der schwierigeren aus der Serie »Das Schwarze Auge« war, und wir würden uns sehr darüber freuen, wenn Sie uns (auf einem Postkärtchen) kurz Ihre Meinung über dieses Solo kundtun würden. Die Postanschrift finden Sie im Anhang. Im übrigen empfehlen wir, noch ein wenig in dem Solo zu blättern und vielleicht den einen oder anderen Weg zu verfolgen, den sie noch nicht eingeschlagen haben. »Für die Königin, für Rondra« wurde nämlich nicht nur in der Absicht geschrieben, ein unterhaltsames Abenteuer zu bieten, sondern es soll dem »Aventurienforscher« nebenher auch ein paar Einblicke in das Leben auf Kurkum vermitteln. Darum mag in so manchem Abschnitt, der anscheinend wenig Spannung verspricht, doch eine interessante Information über Kurkum verborgen sein, die Sie, lieber Leser, vielleicht einmal nutzen können, wenn Sie als Spielleiter eine Heldengruppe durch die Burg der Amazonen führen.

340

Sie können Ihre Heldenperson für ein paar Monde auf Kurkum als Stallmagd arbeiten lassen, bevor sie eines Tages wieder auf Abenteuersuche in die Welt hinauszieht. Sie können für sie aber auch das Leben einer Amazone wählen. Dedlana, die Reitmeisterin, wird sich persönlich Ihrer Heldenperson annehmen, und schon nach einem Jahr harter Ausbildung, wird sie in die Reihen der Amazonen aufgenommen werden. Wandeln Sie in diesem Fall die Werte Ihrer Figur so um, daß Sie dem Heldentyp »Amazone«, vorgestellt in der Box »Mit Mantel, Schwert und Zauberstab«, entsprechen.

Erhöhen Sie den Talentwert »Tierkunde« für Ihre Heldenperson um einen Punkt und lesen Sie dann weiter bei 138.

341

Sie haben sich für ein Leben auf Kurkum entschieden, das von Ihnen permanent verlangt, daß Sie sich als weibliches Wesen darstellen. Anfangs fällt Ihnen die Rolle noch recht schwer, und Sie müssen sorgfältig darauf achten, sich nicht zu verraten, aber nach und nach finden Sie sich besser in das Spiel, und die Täuschung wird Ihnen zur Selbstverständlichkeit. Sie geht Ihnen - wie man so sagt - in Fleisch und Blut über. Und darum sind sie nicht einmal sehr überrascht, als Sie eines Morgens erwachen und feststellen, daß Ihnen über Nacht ein hübscher kleiner Busen gewachsen ist. Gleichzeitig ist etwas anderes verschwunden, aber das vermissen Sie kaum. Außerdem hat Ihr Bartwuchs schlagartig aufgehört, und Ihre Stimme hat einen viel höheren Klang bekommen.

Tja, so kann es einem gehen, in einem Reich, wo Zauberei zum Alltagsleben gehört. Es hat in Aventurien wahrhaftig schon gewaltigere magische Wundertaten gegeben. Da der Ihnen widerfahrene Zauber - soviel wir wissen - nicht umkehrbar ist, sollten Sie Ihrem Helden einen neuen Namen geben (am besten den, dessen er sich zu Täuschungszwecken schon seit längerem bediente) und dann Abschnitt 339 aufschlagen.

342

Weiter bei 204.

343

»Rondra zum Gruße, fremder Schwimmer!« erwidert die Amazone freundlich. »Sagt an, was treibt Ihr da?«

»Um Einlaß zu begehren, pochte ich an Eure Tür«, antworten Sie mit einem verlegenen Lächeln, »dabei geriet ich in den Graben.«

»Stellt Ihr Euch nicht ein wenig umständlich an?« fragte die Amazone, eine hübsche, hellblonde Frau, mit erstaunt gehobenen Brauen. »Warum habt Ihr nicht einfach gerufen?«

Ja, warum eigentlich nicht, fragen Sie sich ärgerlich. Wieso ist Ihnen gerade das Naheliegende nicht in den Sinn gekommen? Für einen Moment haben Sie das Gefühl, daß Sie gelegentlich von fremden Mächten gesteuert werden und daß diese Mächte nicht einmal stets auf Ihrer Seite sind, sondern Sie bisweilen regelrecht piesaken wollen. Einen Augenblick lang erwägen Sie, wenn dies alles vorüber ist, irgend jemandem einen geharnischten Beschwerdebrief zu schreiben, doch dann konzentrieren Sie sich wieder auf die hübsche Amazone. Die junge Frau streckt Ihnen gerade eine Hand entgegen, um Ihnen aus dem Wasser zu helfen.

»Mein Name ist Zelda«, stellt sie sich vor. »Was führt Euch zu uns, wenn ich fragen darf?«

Nun, was eigentlich?

Sie antworten: »Ich würde so gerne einmal die Burg der Amazonen von innen sehen (24)«. - »Eurer verehrten Königin Yppolita möchte ich meine Aufwartung machen (25)«. Sie sagen frech: »Wie ich hörte, feiert Ihr Amazonen nach Anbruch der Dunkelheit ein großes Badefest. Das tät mich, um der Wahrheit die Ehre zu geben, rasend interessieren (27)«. Sie

murmeln resigniert: »Ich bin froh, daß ich diese haarsträubende Geschichte bis hierher überlebt habe und möchte am liebsten nach Hause gehen (29).«

344

Von der Schwarzhaarigen - oder gar ihren sterblichen Überresten - ist nirgends eine Spur zu entdecken. Doch als Sie Ihre Suche schon aufgeben wollen, entdecken Sie mitten in einem dichten Gestrüpp eine zwei Schritt tiefe Grube. Drei Seiten des Erdloches sind mit Gras bewachsen, die westliche Seite aber ist mit Felssteinen ausgemauert. In diese Mauer wurde - offenbar vor nicht allzu langer Zeit - ein Loch gebrochen, eine enge Öffnung, aber groß genug, daß ein schlanker Mensch sich hindurchzwängen könnte. Wollen Sie durch das Loch ins Finstere kriechen (160), oder kehren Sie lieber rasch zum Burgtor zurück (10), damit Ihnen nicht inzwischen jemand die Stelle als Magd wegschnappt?

345

Am Abend dann verrichten Sie Ihren Dienst wie gewohnt und gehen anschließend in den Tempel zur Schwertfeier. Danach halten Sie noch ein Schwätzchen mit einigen Mägden und Amazonen, die sich am Brunnen versammelt haben, bevor Sie sich auf Ihre Stube zurückziehen. Einige Dinge in dem kleinen Raum kommen Ihnen schon angenehm vertraut vor, so, wie Sie überhaupt bereits damit begonnen haben, sich an das Leben auf Kurkum zu gewöhnen ...

Hier endet einstweilen die Geschichte Ihrer Heldin. Wie ihr Lebenslauf weitergeht, müssen Sie entscheiden. Sie können sie für ein paar Monde (aber auch Jahre) auf Kurkum als Stallmagd arbeiten lassen, bevor sie eines Tages wieder auf Abenteuer-suche in die Welt hinauszieht. Sie können für die Heldin aber auch das Leben einer Amazone wählen. Früher oder später wird man auf Kurkum schon auf die außerordentlich begabte Stallmagd aufmerksam werden und ihr die Möglichkeit bieten, nach Jahren harter Ausbildung, in die Reihen der Amazonen aufgenommen zu werden. Wandeln Sie in diesem Fall die Werte Ihrer Figur so um, daß Sie dem Heldentyp »Amazone«, vorgestellt in der Box »Mit Mantel, Schwert und Zauberstab«, entsprechen.

Dieses Abenteuer bringt Ihnen 100 Abenteurpunkte ein sowie einen Talentpunkt auf »Tierkunde« (auch wenn sich Ihr neu erworbenes Wissen ausschließlich auf Pferde bezieht). Wahrscheinlich werden Sie beim Lesen dieser Zeilen, trotz der eben

erwähnten Belohnungen, nicht völlig zufrieden sein, möglicherweise haben Sie das Gefühl, bei Ihrem Weg durch Kurkum hier und da etwas versäumt zu haben, und damit liegen Sie nicht falsch: Sie haben *einen* Weg durch das Abenteuer gefunden, aber Ihnen ist auch manches entgangen. Wenn Sie wissen wollen, was, dann sollten Sie die Geschichte mit einer neuen Heldenperson bei 1 noch einmal von vorn beginnen.

346

Bevor Sie durch den Türspalt in die Scheune schlüpfen, lassen Sie sich auf alle Viere nieder: Falls die Spionin die Türe im Auge behält, könnte sie sonst leicht Ihre Silhouette bemerken. Mit angehaltenem Atem kriechen Sie weiter nach 321.

347

Die Spielleute haben sich unter Bäumen am Rand der Festwiese aufgestellt und das alte Weidener Reiterlied »Es waren ein Rundhelm und sein Lieb'« angestimmt. Unter diesen heiteren Klängen halten die Kriegerinnen Einzug auf den Platz. Inzwischen ist es ringsum völlig dunkel geworden, aber die Lagerfeuer und die Fackeln lodern hell, Funken tanzen durch die Luft und zum silbernen Madamal hinauf. Im warmen Luftzug der Feuer flattern die Stoffbänder und kreiseln die bunten Swafnirs. Würzige Düfte schweben über dem Platz, ab und an mischt sich das laute Knacken der brennenden Scheite in die Musik und das Zischen des in die Flammen tropfenden Fetts.

»So mag das Fest beginnen!« sagt die Königin, bevor sie sich auf ihrem Sessel niederläßt, und ihre letzten Worte gehen in einem urplötzlich aufspringen Getöse unter. Blitzartig haben die Amazonen ihre Brünnen abgestreift, auf der Wiese aufgestellt und die hohen Messinghelme obenauf abgelegt, so daß am Rand der Wiese ein Bild entsteht, als habe man dort einen Haufen von Kriegsleuten bis zur Leibesmitte im Boden eingegraben. Dann fliegen auch die anderen Rüstungsteile und schließlich die ledernen Röckchen und die Lendentücher zur Seite, und unter lautem Lachen und Rufen stürzen sich die kriegerischen Frauen in das nächtlich schwarz schimmernde Wasser. Auch die Haus- und Stallmägde werfen ihre Kleider ab. Wenn Sie sich ihrem Beispiel nicht anschließen, werden Sie bald - außer der Königin und ihren beiden hohen Offizierinnen - die einzige bekleidete Person in weitem Umkreis sein. Dazu wird es nicht kommen: Sie haben sich gemeinsam mit den anderen ausgezogen und sind schon unterwegs zum Wasser (294). Ihnen steht nicht der Sinn danach, sich zu entkleiden (135).

Anhang

»Gast der Kurkumer Königin« - ein geheimer Ehrentitel

Falls es Ihnen in diesem Abenteuer gelingt, von der Königin in Ihrem Privatgemach (ein Empfang im großen Saal zählt nicht) empfangen und mit einem Ring ausgezeichnet zu werden, dürfen Sie sich fürderhin als »Gast der Kurkumer Königin« bezeichnen.

Dies ist nun kein offizieller Titel wie ein militärischer Dienstgrad oder ein Adelsrang, sondern eine geheime Auszeichnung, die dem Helden dann von Nutzen sein wird, wenn er einem anderen »Gast der Kurkumer Königin« begegnet. Nur einem anderen von der Königin Ausgezeichneten wird dieser Titel etwas bedeuten, und er wird ihm sagen, daß er in dem Helden eine Person vor sich hat, die sich des Vertrauens der Königin Yppolita als würdig erwiesen hat. Es ist unter den »Gästen der Kurkumer Königin« üblich, einander in jeder Lage beizustehen, wobei es sich von selbst versteht, daß ein »Gast der Königin« seinen Titel niemals zu unrechtem oder ehrosem Tun mißbrauchen würde.

Weitere Lektüre zum aventurischen Amazonentum:

„Rondras stolze Töchter“ Artikel im „Aventurischen Boten“, Nr.30

Caryad/Blumenkamp: „Fianna, die Amazone“ (Comic in der Zeitschrift „WunderWelten“)

Ulrich Kiesow: „Die Gabe der Amazonen“, Roman,

Heyne Verlag, Erscheinungstermin: 2. Hälfte 1996

Ulrich Kiesow: „Die Göttin der Amazonen“, DSA-Gruppenabenteuer, z. Zt. vergriffen

Lob und Tadel zu »Für die Königin, für Rondra!« bitte an folgende Anschrift:

**Das Schwarze Auge
Postfach 1165
85378 Eching**



Ein Bild aus alten Tagen: Königin Yppolita mit Tochter Gilia

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 Abenteuers »Für die Königin, für Rondra«

Kurkum, ein Name mit einem verheißungsvollen Klang. Es gibt wenige Orte in Aventurien, die so sehr von Legenden umwoben sind wie jene Amazonenburg in den Beilunker Bergen. Wie es heißt, soll man sich dort der göttlichen Rondra nahe fühlen, denn auf Kurkum hat sie ein halbes Hundert ihrer besten und prächtigsten Kriegerinnen versammelt. Kurkum ist auch die Wohnstätte der Königin Yppolita, die noch immer als eine der größten lebenden Heldinnen unserer Tage gilt. Ihr Ruhm strahlt heller denn je, und viele sehen in ihr die Retterin Aventuriens in kommenden dunklen Zeiten. So mancher aventurische Kämpfer, und erst recht so manche Reckin, würde ein Vermögen dafür geben, einmal vor den Kurkumer Thron treten zu dürfen und den Worten der Königin zu lauschen, aber nur wenigen ist es vergönnt, das Tor zur Amazonenburg zu durchschreiten. Vielleicht sind Sie einer dieser wenigen. Wenn Sie die Reise zur Burg nicht wagen, werden Sie es nie erfahren ...

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«.



01882

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018827