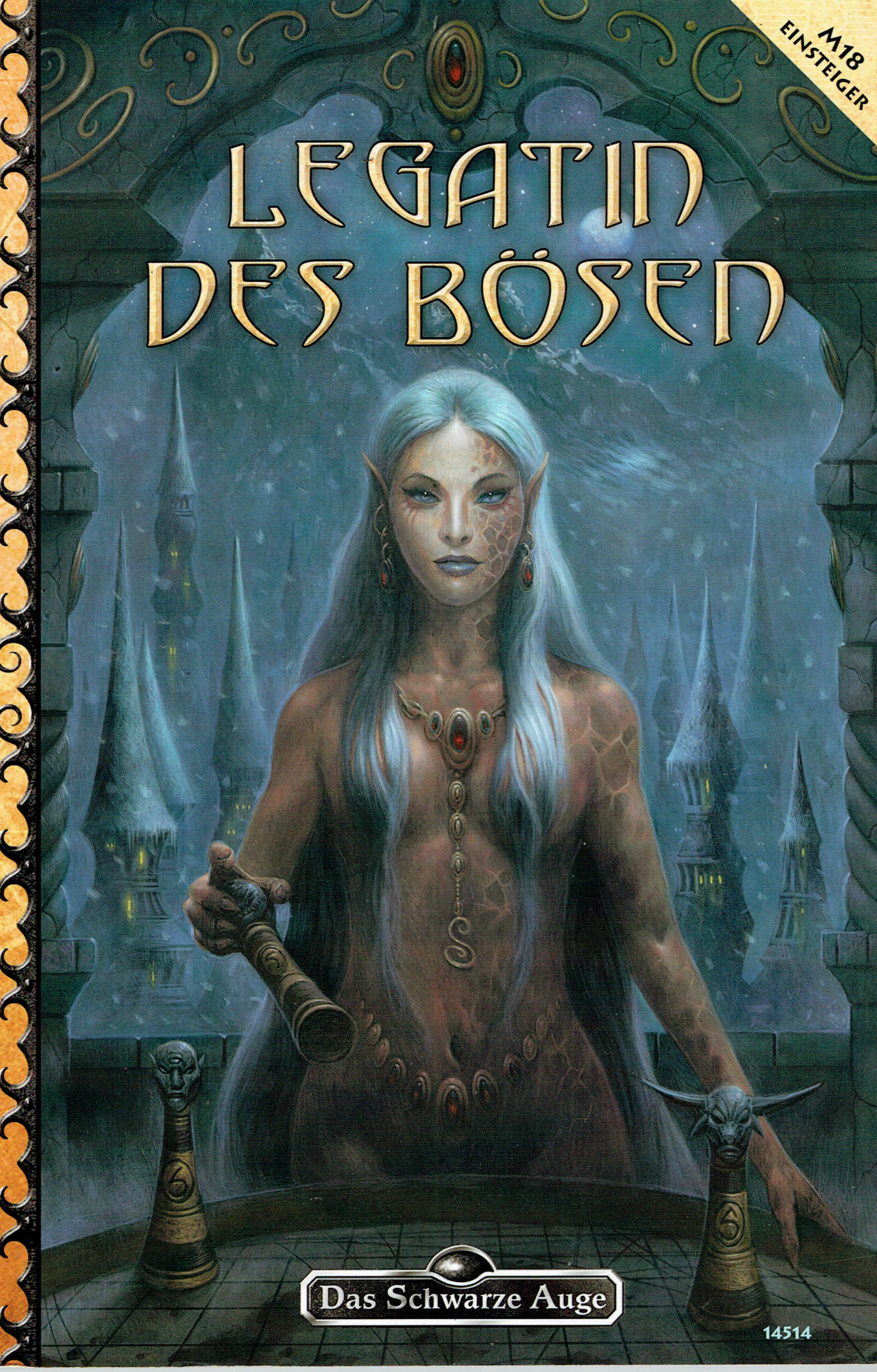
MYRANOR

M18
EINSTEIGER

LEGATIN DES BÖSEN

N. MENDREK &
M. STRITTER

EIN MYRANOR-SOLOABENTEUER FÜR EINE
HOCHELFISCHE HELDIN DER STUFE 21+



Das Schwarze Auge

14514

MYRANOR:
Legatin des Bösen

Umschlagillustration:
Wayne England

Umschlaggestaltung:
Ralf Berszuck

Satz:
Oliver Graute

Innenillustrationen:
Melanie Philippi, Janina Robben, Verena Schneider, Tomek Schukalla

Karten und Pläne:
Daniel Rupp

Lektorat:
Lars Schiele

Korrektorat:
Jan Gravert

Gesamtredaktion:
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright (c) 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Reste von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Printed in EU 2015

ISBN 978-3-95867-012-9

Das Schwarze Auge

Legatin des Bösen

Ein Soloabenteuer für eine legendäre Meisterperson

von
Nicolas Mendrek und Mháire Stritter

Mit Ideen von
Hauke Bardenhagen

Mit Dank an
Stefan Tannert und den Myranor-Solo-Workshop
auf der HeinzCon 2014 sowie Bernhard Hennen.

UHRWERK VERLAG

Inhalt

Vorwort 4
Kapitel 1 6
Einleitung 6
Kapitel 2 12
Kapitel 3 46
Kapitel 4 62
Epilog 72
Anhänge 73
Karneos der Minotauren-Krieger 73
Irdoran aus dem Hause Eupherban, Optimat 74
NaRauMo der Amaunir-Einbrecher 74
Inventar 75
Ziele 75
Zustände 75
Stroßtrupp im Kampf um Khalireth 76
Pardonas Armee 76
Notizen 76
„Legatin des Bösen" als Gruppenabenteuer 77

Vorwort

„Ein Soloabenteuer aus der Sicht von Pardona ist eine vollkommen bescheuerte Idee!"

Diesen Satz haben wir in den letzten Monaten des Öfteren gehört und vielleicht stimmt das auch. Das hat uns aber nicht davon abgehalten, es zu versuchen, denn gäbe es im Rollenspiel keine Experimente, würden wir alle immer noch durch den *Wald ohne Wiederkehr* (oder Ähnliches) tappen.

Eine Meisterperson zum Protagonisten eines Soloabenteuers zu machen ist dabei keine völlig neue Idee. Ausgerechnet Myranor-Chefredakteur Jörg Raddatz hat genau das gleich zwei Mal getan (in *Des Elfenkönigs Zaubermacht* bzw. *Stunden der Entscheidung*). Die Idee für das Pardona-Solo kam erstmals auf einem Workshop auf der Heinzcon 2014 auf, und an dieser Stelle jedenfalls ein herzliches Dankeschön an die damaligen Teilnehmer – auch wenn **Legatin des Bösen** am Ende sicher ganz anders geworden ist, als sie es sich damals vorgestellt haben.

Natürlich geht es hier nicht darum, mit der Zunge des Namenlosen durch einen Dungeon zu pirschen. Schließlich rangiert Pardona fast unter „Halbgöttin" und jeder ausgewürfelte Kampf mit ihr wäre völlig witzlos. Wir haben uns daher dafür entschieden, dieses Abenteuer völlig regelfrei zu halten. Das Vorankommen hängt allein von Ihren Entscheidungen und Ihrer Rätsellust ab. Das hat den praktischen Nebeneffekt, dass das Abenteuer mit allen Regeleditionen benutzt werden kann und auch für völlige Regelneulinge spielbar ist. Wer die Regeln kennt, aber mit Myranor überhaupt noch nicht in Berührung gekommen ist, dem empfehlen wir das Soloabenteuer *Die verbotene Kammer*, das viel Wissen über das Güldenland vermittelt.

Da hier so viel von Ihren Entscheidungen abhält, bleibt spätestens in Kapitel 3 je nach eingeschlagenem Weg sehr viel vor Ihrem Auge verborgen. Es lohnt sich also, dieses Abenteuer mehrfach durchzuspielen. Außerdem raten wir Ihnen dazu, die Seiten 75 und 76 aus dem Anhang des Abenteuers zu kopieren. Sie werden sehr oft benötigt, und Buchführung ist ein essentieller Bestandteil der Spielmechanik. Auch wenn wir auf Würfelorgien der Spieler gegen sich selbst verzichtet haben, bauen wir darauf, dass Sie diese Mechanismen ernst nehmen. Es sind immerhin die einzigen, die verbleiben, ansonsten betrügen Sie sich tatsächlich um Ihren Spaß.

Schließlich bestand noch die Sorge, einen ikonischen Charakter wie Pardona durch solch ein Buch zu entmystifizieren. Denn natürlich ist es generell anmaßend, sich in so ein Wesen hineindenken zu wollen. Daher begegnen wir ihr in diesem Solo an einem Punkt in ihrem Leben, wo sie ganz unten ist und einiges überdenken sollte. Und wir haben – so hoffen wir – auch einige andere Kniffe gefunden, aus der Ausgangssituation und Pardonas geschwächtem Zustand nach dem Ende der *Drachenchronik* besondere Wendungen in ihr Abenteuer zu bringen, ohne dem Spieler den Spaß am Spielen einer immens wichtigen Meisterperson zu nehmen. Daher erstreckt sich das Solo auch über einen Zeitraum von vielen Monaten und ist – etwas untypisch – in vier Kapitel unterteilt.

Jetzt aber genug des Vorgeplänkels. Das Abenteuer beginnt auf der nächsten Seite.

Nico Mendrek, Viernheim im Mai 2015

Falls Sie überhaupt nicht wissen, wer die Frau auf dem Cover sein könnte, oder aber relativer Neuling in der Welt des Schwarzen Auges sind, macht das absolut nichts. In diesem Fall: Willkommen, dieses Abenteuer ist durch seinen Verzicht auf Regeln auch für Sie geeignet. Aber ein paar Hintergrundinformationen über die Frau, die Sie verkörpern werden, brauchen Sie dennoch:

Pardona war über gut 20 Jahre eine der großen Gegenspielerin von DSA, vor allem in Aventurien. Aber ihre Ränke reichten stets auch bis in das exotische Myranor. Sie ist mehrere Tausend Jahre alt und wurde vom Gottdrachen Pyrdacor als Werkzeug und Hohepriesterin unter dem Namen Pyrdona erschaffen, um die Elfenvölker Aventuriens unter seine Kontrolle zu bringen. Sie wurde als perfektes Wesen geboren: wunderschön, mit silbernen Haaren und goldenen Augen, von einer messerscharfen Intelligenz, aber auch mit einer eisigen Kälte in ihrem Herzen.

Jedoch verriet sie ihren Erschaffer Pyrdacor und wandte sich dem Urbösen zu: Dem namenlosen Gott, dem Feind des für DSA prägenden Pantheons der Zwölfgötter und generell allem, was in der Schöpfung als gut gelten mag.

Als sie für Pyrdacor die Hochelfen im hohen Norden Aventuriens unterwanderte, gründete sie den „Kult des leuchtenden Geistes" und säte den Größenwahn unter ihren Artgenossen - den Wahn, die Elfen hätten das Potential zur Göttlichkeit und könnten sich tatsächlich zu Göttern erheben, wenn sie nur mächtig genug würden. Als Dienerin des Namenlosen ist Pardona selbst von dieser Hybris erfüllt. Ihre Lehren brachten den Hochelfen schließlich den Untergang in blutigen Bürgerkriegen.

Pardona betätige sich ansonsten auch als Chimärologin und erschuf Monstrositäten wie Gletscherwürmer, Elfenvampire oder ihre eigene Dienerrasse, die dämonisch pervertierten Dunkelelfen von DSA: die Nachtalben. Bei der Beschwörung einer legendären Kreatur, des Basiliskenkönigs, fand sie scheinbar den Tod und wurde in die Niederhöllen geworfen, wo sie von Dämonen gefoltert wurde. Der Namenlose rettete sie jedoch und machte sie zu seiner größten Gefolgsfrau, seiner Legatin, der „Zunge des Namenlosen". In den folgenden 3000 Jahren zog sie durch die Welt, um Ränke zu schmieden, die sterblichen Wesen zu studieren und im Sinne ihres Gottes kleine Manipulationen vorzunehmen, die hin und wieder auch ganze Reiche dem Untergang anheimfallen ließen. In letzter Zeit machte sie durch die Wiederbelebung des Magiers Borbarad von sich reden – Sie haben vielleicht von ihm gehört. Vor einigen Jahren beging sie jedoch erneut einen schweren Fehler und wurde scheinbar besiegt. Hier setzt das Soloabenteuer an.

Kapitel 1

Einleitung

Ihr öffnet Euer drittes Auge.

„Glaubt Ihr mir jetzt?“, fragt Ihr den Honoraten Hiranius Euch gegenüber.

Der reich gekleidete, muskulöse Mann zuckt erschrocken zurück, starrt auf das Auge in Eurer Stirn und murmelt: „Bei der Herrin Mada … es ist also wahr. So etwas habe ich noch nie gesehen. Aber es könnte auch eine Illusion sein!“

„Ja, natürlich. Das könnte es.“ Ihr lasst diese Worte sacken. Hiranius scheint irritiert über die Aussage nachzudenken. Ihr sitzt gemeinsam am reich gedeckten Tisch Eures Herrschaftszelts, mitten in Eurem Heerlager und speist. Doch das Treffen ist natürlich politischer Natur. Ihr fahrt also fort: „Aber das werdet Ihr nie durchschauen können, wenn Ihr Madas Macht nicht selbst nutzt. Und Ihr seid noch nie Zeuge eines solchen Anblicks geworden, weil die Optimaten in ihrer Furcht ihre Stirne bedecken. Der Furcht, das Volk könnte erkennen, dass sie Madas Geschenk lange verwirkt haben. Dass der Kult der Ahmadena der einzige ist, der astrale Macht garantiert. Wäre es so leicht, ein drittes Auge durch Magie vorzutäuschen, würde dann nicht der gesamte Adel offen damit herumstolzieren?“

Eure Wort haben ihr Ziel gefunden. Wie immer. Als Hiranius Euer Lager verlässt, habt Ihr seine Zusicherung, dass seine Truppen mit Euren gemeinsam am kommenden Tag den Tempel von Khalireth angreifen werden. Im Gegenzug werdet Ihr ihm zeigen, wie auch ein gemeiner Sterblicher Madas Gaben nutzen kann. Es wird ein paar Opfer kosten, doch der Mensch wird zufrieden sein. Lebenskraft gegen magische Kraft, so ist das nun einmal.

Als Ihr sicher seid, dass niemand mehr bei Euch ist, lasst Ihr den Körper Ahmadenas fahren und nehmt wieder Eure wahre Gestalt an. Die Aufrechterhaltung kostet Euch viel mehr Kraft als in der alten Zeit und Ihr spürt Euren Astralleib förmlich flackern.

Mit der Illusion des fremden Körpers streift Ihr auch Eure Roben ab und tretet hinaus ins Mondlicht. In diesem sind die Makel an Eurem wahren Leib kaum zu erkennen. Es hat Euch viel Kraft gekostet, Euren Körper so weit zu stabilisieren. Weitere Verwandlungsmagie war nicht von Bestand und Ihr wärt daher gezwungen gewesen, absurde Mengen Astralkraft durch diesen Leib fließen zu lassen, um dauerhaft Eure alte Form zu wahren. Es ist ein Wettkampf Eurer Eitelkeit gegen Eure Vernunft. Der Tag wird kommen, an dem Ihr genug Ressourcen dafür zur Verfügung haben werdet. Er rückt beständig näher.

Die letzten Monate habt Ihr Euer wachsendes Heer stets nach Norden geführt – immer außerhalb des Einflussgebiets des Imperiums. Nach Eurem Marsch durch Gathiadda seid Ihr entlang der großen Steppe gezogen, und nun lagern mehrere Hundert Zelte auf einer Waldlichtung in den südlichen Ausläufern der Berge von Skiresis. Viel weiter reicht der Arm der Zivilisation nicht. Und doch liegt in in diesen Bergen das, was Ihr begehrt.

Dorthin lenkt Ihr Eure Schritte und genießt den einsamen Spaziergang. Schließlich thront Ihr im Nachtwind auf der Bergkuppe über der Siedlung Khalireth, ohne dass jemand Eurer Makel ansichtig werden könnte. Nackt und seltsam frei genießt ihr dieses urtümliche Gefühl. Ihr tragt keine Verkleidung. Ihr seid nichts anderes als die Göttin der Magie, eine Naturgewalt zwischen den Bergen, dem Wind und den Sternen. Ihr seid die Magie. Und am kommenden Tag werdet Ihr wie eine Flutwelle über diese Stadt kommen.

Weiter bei (A1).

A1

Ihr kehrt in Euer Zelt zurück. In den letzten Monaten ist Euer Heerzug beständig gewachsen. Ihr habt neue Söldner rekrutiert und sie mit dem Plündergut bezahlt, das sie für Euch erobert haben. Und mit Versprechen. Mächtigen Männern habt ihr mehr Macht versprochen, und einfachen Sklaven ein besseres Leben in Eurem Königreich im Norden. Weit im Norden.

Normalerweise wäre das nicht Euer Stil. Doch in Eurem Zustand ist es Euch nicht möglich, durch den Limbus zu reisen oder Berge mit Magie zu versetzen. Auch alle Versuche, auf magischem Wege mit Euren Nachtalben zu kommunizieren, sind fehlgeschlagen. Einer Eurer Trupps ist sogar auf zwei Späher dieses Volks gestoßen und wurde angegriffen.

Das Güldenland ist ein gefährlicher Ort; Ihr habt aus den letzten Monden gelernt: Auch Götter können an Leichtsinn zugrunde gehen. Und: Für Euer Vorhaben braucht Ihr Schlagkraft.

Eure Leute halten Euch für Ahmadena, eine Botin der Göttin Mada – oder selbst eine Göttin der Magie. Sie verehren Euch, weil Ihr Stärke und Freiheit verheißt und jeden Tag beweist, dass Ihr diese Werte in Euch vereint. Freiheit für alle und Stärke gegen das falsche Imperium. Beides durch Madas Verheißungen. Oder Freiheit für die Starken – je nach Auslegung.

Während Ihr Eure Waffen auf ihren Zustand überprüft, richtet Ihr Eure Gedanken an die Wesenheit, der Ihr Eure Existenz verdankt. Die eine Kreatur, die noch übrig ist, der Ihr Treue geschworen habt. Den All-Einen, den Widersacher, den Gott ohne Namen.

Seit Eurer Wiedergeburt ist die Präsenz des Namenlosen, die Euch Euer gesamtes Leben hindurch wie ein Schatten begleitet hat, in die Ferne gerückt. Ihr habt Seine Gunst durch Euer Scheitern verloren, das wisst Ihr. Er und seine Geschöpfe stehen Euch nicht mehr zur Seite. Doch wer Ihm ein treuer Diener ist, kann diese Gunst auch wiedergewinnen. Ob er sich dazu herablassen kann, Euer Tun zu würdigen? Oder wird er die dreiste Tat verdammen, die Ihr plant? Wie wollt Ihr den Namenlosen anrufen?

- Ihr wendet Euch vorwurfsvoll und fordernd an Ihn, wie es Euch zusteht. (A30)
- Ihr gebt Euch unterwürfig. (A15)
- Ihr bringt Ihm zunächst ein Opfer dar. (A19)

A2

Später am Tag, als Ihr gerade die Karte des Tals von Khalireth studiert, tritt Karneos erneut an Eure Zelttür: „Es gibt wieder etwas, dessen Ihr euch annehmen solltet, Herrin."

Beim Güldenen! Was für ein Betrieb. So langsam seid Ihr mit Eurer Geduld am Ende.

„Was gibt es jetzt, Karneos? Bete, dass es wirklich wichtig ist!"

„Unsere Rekrutierer haben neue Männer aufgetrieben, die sich uns anschließen wollen. Wir könnten sie für den Angriff gut gebrauchen."

Ihr schaut misstrauisch von Eurer Karte auf. Jetzt? Stunden vor dem Angriff? Ist dies eine vom Namenlosen geschickte Hilfe oder eine Intrige der Priester von Khalireth? Ahnen sie etwas?

„Das Problem dabei ist", fährt der Minotaurus fort, „dass es sich um zwei Söldnerbanden handelt, die sich gegenseitig hassen. Sie trafen etwa zur gleichen Zeit hier ein und wir hatten Mühe, sie von einem Kampf abzuhalten."

Kindisches Gerangel! Das hat Euch gerade noch gefehlt.

- Wollt Ihr mehr über die Söldner erfahren (A22)
- Oder habt Ihr bereits eine Entscheidung getroffen, wie zu verfahren ist? (A32)

A3

Der Minotaurus richtet das Wort an Euch: „Herrin, ich weiß, Ihr seid mit den Vorbereitungen für den Angriff beschäftigt, doch es gibt eine Angelegenheit, die Eurer Aufmerksamkeit bedarf."

Er streckt seinen Arm nach draußen und macht eine Geste, woraufhin zwei Wächter einen übel zugerichteten Sklaven hereinschleifen. Der kräftige, kahle Mann wurde offenbar von ihnen verprügelt.

„Der Sklave Cassius hier", fährt Karneos der Minotaurus fort, „hat drei andere Sklaven mit der bloßen Hand getötet, um sich ihre Rationen einzuverleiben. Normalerweise hätten wir ihn hingerichtet, aber vielleicht habt Ihr ja Verwendung für ihn? Wie entscheidet Ihr?"

- Wollt Ihr den Mann am Leben lassen, um seine Stärke zu würdigen? (A9)
- Oder soll er für seine Taten sterben? (A16)
- Vielleicht wollt Ihr ihn aber auch anderweitig bestrafen und ihn belohnen, falls er diese Strafe überlebt. (A29)

A4

„Ich bin Celios", stammelt der Satyar. „Und ich bin … ein Waldläufer und Bergführer. Ich lebe hier in der Wildnis. Allein, da meine Sippe mich verstoßen hat."

Offenbar macht es dem Wesen schwer zu schaffen, darüber zu reden.

„Ich kam hierher, um Essen zu stehlen. Aber ich kann Euch meine Dienste anbieten. Wenn ich das richtig verstanden habe, Wollt Ihr den Tempel angreifen. Der Ort ist gut zu verteidigen, aber ich kenne einige Schleichwege, die Euch viel Ärger ersparen würden."

- Wollt Ihr den Satyar verschonen und später auf seine Dienste zurückgreifen? (A8)
- Ihr könnt Ihn auch fragen, ob er etwas über den Tempel weiß. Vielleicht braucht Ihr ihn selbst nicht mehr, wenn Ihr sein Wissen besitzt. (A17)

A5

Ihr lasst nach Asocytos schicken, dem Anführers seines „Schwarms" Es handelt sich um einen eher schmächtigen Mann, der auf Euch noch mehr als andere Menschen wie ein kleines Nagetier wirkt.

„Du siehst nicht aus wie ein Kämpfer. Was kannst du mir bieten und warum wollt Ihr euch mir anschließen?".

„Unsere Waffen sind die der Heimlichkeit, Herrin." Asocytos wirkt erst verdutzt und verneigt sich dann tief. Nicht tief genug, aber immerhin. „Und ich habe viel von Euch gehört Ahmadena. Ihr sollt in der Lage sein, die Gabe der Magie zu verleihen. Ihr habt recht, ich bin eher ein Stratege als ein Kämpfer. Und zaubern das klingt einfach zu verlockend für einen kleinen Mann wie mich."

Das wirkt ehrlich. Ihr schickt den Mann fürs Erste weg.

- Entscheidet bei (A32)
- Oder sprecht bei (A18) mit der anderen Partei.

A6

Die beiden Söldnerführer sind mit Eurer Entscheidung äußerst unzufrieden, fügen sich aber. Ob solche internen Rivalitäten zum Problem werden?

Kreuzt „Axt" und „Schwarm" auf der Armeeliste auf Seite 76 an und lest weiter bei (A23).

A7

„Ich verspreche dir, NaRauMo – wir werden bald viel Zeit für uns selbst haben. Doch das, was uns bevorsteht, ist wichtiger als wir beide. Wir befreien die Stadt von den Dienern des Bösen und ich werde in der Gunst Madas steigen. Sobald wir in meiner Heimat angekommen sind, wirst du mein Gemahl werden, wenn du das wünschst."

Diese Verlockung scheint den Amaun ehrlich und aufrichtig zu freuen. Ihr versteht nicht warum, aber es bereitet Euch Eurerseits Freude, ihn so glücklich zu sehen. Er ist eben ein besonders possierliches Haustier und ein guter Zeitvertreib, sagt Ihr Euch. Weiter bei (A36).

A8

„Gut. Du wirst einem Stoßtrupp als Führer dienen, sollte ich mich dazu entscheiden, deinen Weg zu wählen – schafft es weg!" Die Wachen schleifen den Satyar weg, der Euch dabei mit seinen fremdartigen Augen fixiert, bis er außer Sicht ist.

Markiert den Satyar auf Seite 76 und lest weiter bei (A2).

A9

„Dieser Mann ist besser als die anderen Sklaven und hat sein Recht des Stärkeren bewiesen. Ich sehe keinen Handlungsbedarf. Bringt ihn zurück in die Sklavenpferche!

Weiter bei (A21).

A10

Ihr bedeutet einem der Leibwächter vor Eurem Zelt, einen der Sklaven holen zu lassen, und bereitet dessen rituelle Opferung vor. Während dem Sklaven immer deutlicher bewusst wird, was ihm bevorsteht, und er sich im Griff Eures Schergen windet, breitet Ihr einige Paraphenalia auf einem goldenen Vlies aus, das aus dem Fell von Greifkatzen hergestellt wurde. Unter einigen Gesängen in einer Sprache, die außer Euch vielleicht noch fünf anderen Wesenheiten bekannt ist, schneidet Ihr dem zappelnden Sklaven die Kehle durch und verschüttet sein Blut, während Ihr selbst auch davon kostet. Dann wartet Ihr auf ein Zeichen, ob der Herr der Welt Euer Vorhaben billigt oder nicht.

Und tatsächlich: Die Blutlache, die zwischen der Struktur des Vlieses versickert, scheint eine Art Muster zu bilden. Im flackernden Kerzenschein wirkt es fast, als würde dieses sich bewegen: Ihr vermeint in den versickernden Blutlachen viele kleine menschliche Gestalten zu erkennen. In einem Kreis sind sie um eine zentrale, größere Lache angeordnet und scheinen wütende Hände in diese Richtung zu recken. Die große Lache erinnert Euch an einen Schädel, aus dem Sensen herausragen – oder doch an eine Fledermaus? Bevor das gesamte Blut versickert, fließen die kleinen Lachen über dem Zentrum zusammen und verschlucken das unklare Bild dort. Ist dies ein Zeichen, dass Euer Gott Euch wohlgesonnen ist? Oder dass er Euch in den Untergang gehen lässt?

Streicht euch auf jeden Fall einen -Punkt auf Seite 75 an. Lest weiter bei (A20).

A11

Beide Söldnerführer sind maßlos enttäuscht und werfen Euch beim Verlassen des Zeltes böse Blicke zu. Habt Ihr Euch einen neuen Feind geschaffen? Auf jeden Fall habt Ihr keine neuen Verbündeten gewonnen. Weiter bei (A23).

A12

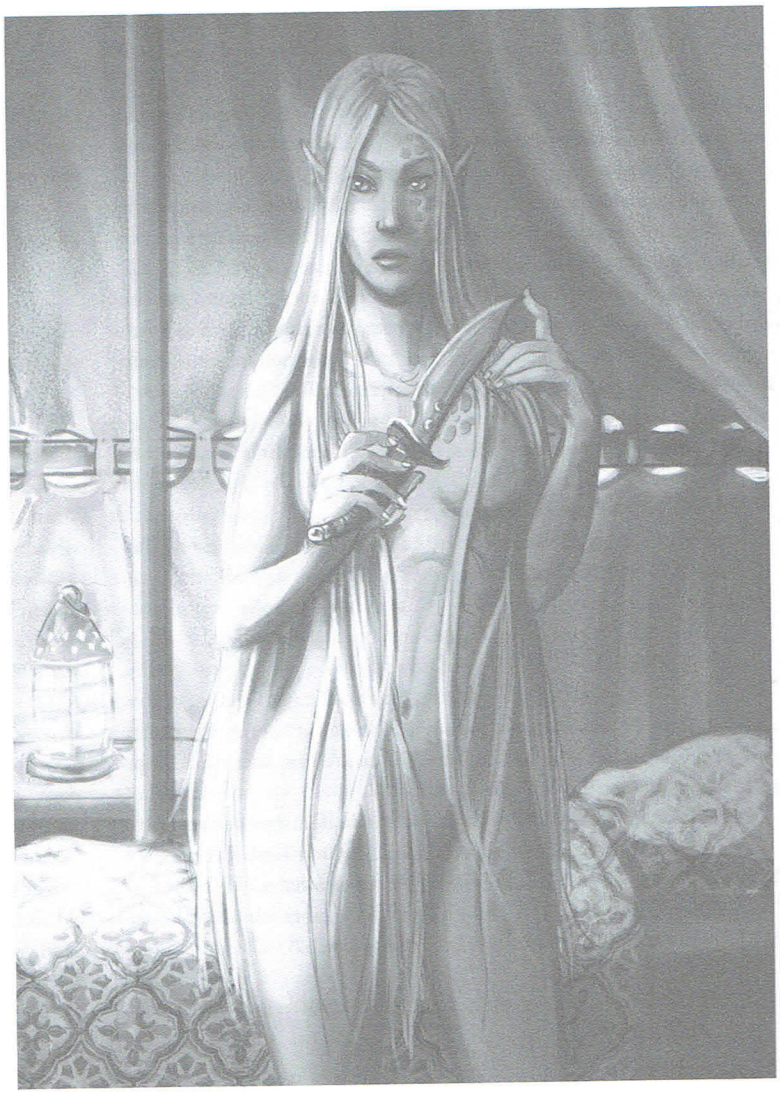
Ihr verstärkt den subtilen Freundschafts-Zauber, den Ihr früher auf so gut wie jedes Gegenüber gelegt habt, und bittet NaRauMo zu gehen. Er gehorcht sofort, wie es zu erwarten war. Ihr habt jetzt keine Zeit für so etwas. Dennoch konntet Ihr Enttäuschung in den Augen des Amauns erkennen und aus einem nicht nachvollziehbaren Grund macht Euch das irgendwie … traurig. Weiter bei (A36).

Streicht euch einen -Punkt auf Seite 75 an.

A13

Ihr lasst die Liebkosungen von NaRauMo zu, beginnt sie schließlich auch zu erwidern. Euer „Ritual", wie er es nennt, kommt ohne Worte aus. Der Amaun reagiert auf die kleinste Eurer Gesten, auf jeden leisen Laut und jeden Blick mit Sorgfalt und Hingabe. Es erstaunt Euch, mit welcher Leichtigkeit und auch Verspieltheit er nach nichts weiter strebt, als Euch Freude zu bereiten – und sich selbst sicherlich auch –, scheinbar ganz ohne Hintergedanken, ohne auch nur eine Andeutung von Angst vor Eurer Macht oder einer erzwungenen Hörigkeit. Er ist sicher nicht der beste Liebhaber, den Ihr jemals hattet, aber seine Freimütigkeit und Gelassenheit ist frisch und unerwartet. Ob es an der Kurzlebigkeit seiner Spezies liegt? Oder an einer angeborenen Sorglosigkeit?

Ein wenig scheint seine schmetterlingshafte Art abzufärben. Es dauert eine Weile, während er zusammengerollt neben euch döst, bis sich Eure Gedanken wieder auf die kommende Schlacht richten. Weiter bei (A36).



A14

Ihr versucht es etwas subtiler. Wollt Ihr fragen:

- „Schau, tot bist du für mich nutzlos. Und ich glaube nicht, dass du zu unseren Feinden gehörst. Vielleicht können wir uns gegenseitig helfen. Wer bist du und was wolltest du hier?“ Weiter bei (A4).
- Oder: „Du musst nicht sterben, wenn du dich als nützlich erweist. Vielleicht werden wir noch Freunde. Kannst du mir irgendetwas über Khalireth erzählen?“ Weiter bei (A17).

A15

Eure Gedanken richten sich an die Entität, die in der Sternenleere angekettet ist: „Güldener! Herr der Welt! Ich weiß, ich habe Euch enttäuscht. Doch wenn Ihr mir eine letzte Gelegenheit gewährt, werde ich Euren Glauben in die ganze Welt hinaustragen. Laudate Aurelium!“

Ihr fahrt noch eine ganze Stunde so fort, doch eine Antwort erhaltet Ihr nicht. Keine Vision, kein Zeichen, gar nichts. Wie die letzten Male auch. Weiter bei A20.

A16

„So etwas kann ich nicht dulden. Verbrennt ihn bei lebendigem Leib und stellt seine Überreste als Mahnmal auf.“

Eure Männer tun, wie geheißen. Lest weiter bei (A 21).

A17

Das Geschöpf vor Euch gibt sich weiter trotzig, aber nachdem Ihr weitere Minuten Eure Silberzunge habt spielen lassen, gibt es nach.

„Die Menschen von Khalireth sind nicht so verdorben, wie alle behaupten. Sie leben nur in Angst vor einem guten Dutzend mystischer Priester in Ihrem uneinnehmbaren Tempel und deren Söldnern. Wer sich auflehnt, wird Ihrem Totengott geopfert.“

- Viel Neues war ja das ja nun nicht. Vielleicht solltet Ihr den Satyar noch fragen, ob er irgendwelche besonderen Fähigkeiten hat? (A4)
- Oder ihr opfert ihn jetzt doch. (A31)

A18

Ihr lasst den Anführer der „Axt“ hereinbitten. Es handelt sich um einen stattlichen Minotaurus, auch wenn er Eurem Karneos bei Weitem nicht das Wasser reichen kann. Ohne Vorgeplänkel fragt Ihr ihn: „Warum wollt Ihr euch mir anschließen?“

„Eure Direktheit gefällt mir, Albin. Ich war auf einer Mission in der Steppe, als ich von Euren Taten hörte. Ihr habt das Potential, zu einer neuen Macht in dieser Gegend zu werden. Und Ihr habt Euch offenbar der Mission verschrieben, die Anhänger des Widersachers zu vernichten. Denn nichts anderes sollen die Priester von Khalireth sein. Es wäre mir eine Ehre, Euch unsere Äxte zu leihen. Zu den üblichen Konditionen, versteht sich.“

- Ihr stutzt. Das ist der Ruf, der Euch vorauseilt? Ihr schickt den Stiermenschen wortlos wieder nach draußen. Entscheidet bei (A32)
- Oder sprecht bei (A5) mit der anderen Partei.

A19

Was für ein Opfer wollt Ihr Eurem Herren bringen?

- Ihr könntet einen der Sklaven hereinschaffen und ihm die Kehle aufschlitzen lassen, auf die Gefahr hin, den Teppich zu ruinieren. (A10)
- Oder Ihr opfert etwas von euch selbst und schneidet Euch einen Finger ab. Es wäre kein allzu großer Aufwand, ihn erneut wachsen zu lassen. (A25)

A20

Da Ihr keinen Schlaf benötigt, verbringt Ihr die restliche Nacht damit, Euch auf die Schlacht vorzubereiten. Die Stadt Khalireth schmiegt sich in ein Tal, an dessen Ende der Tempel des Ordens liegt, nach dem sie benannt ist – einem weiteren von vielen verschleierten Kulten des Namenlosen und einem mystischen Ort, von dem Ihr Euch Antworten auf Eure Fragen erhofft.

Doch die Priester dort sind misstrauisch und hassen alles Nichtmenschliche, was wohl eine Vorsichtsmaßnahme angesichts der aggressiven Wolfsalben der Gegend ist. Diese Menschen verschleiern Ihren Glauben an den Widersacher, indem sie einer goldenen Fledermaus, einem Totengott, Menschenopfer bringen. Vor allem Kranke und Schwache, die „den Göttern im Totenreich auf diese Weise besser dienen“. Die Priester sind mächtig genug, um Eure Scharaden zu durchschauen. Sie haben sich nicht auf Eure Gesandten eingelassen – und so habt Ihr erwogen, den gesamten Ort zu erobern und alle Priester zu töten. Wenn Ihr erst über diesen Ort herrscht, wird Er Seine wahre Pracht entfalten können, und Ihr seid Eurem Herrn, der Euch verstoßen hat, wieder einen Schritt näher gekommen.

Als die Sonne schon einige Stunden am Himmel steht, tritt Karneos in Euer Zelt – Euer treuer Minotaurus, Befehlshaber Eurer persönlichen Garde. Seine Hörner streifen die Zeltdecke, drohen, sie zu durchstechen, und er sinkt schnell auf die Knie. Das Muskelpaket dient Euch, seit Ihr wieder im Güldenland angekommen seid, und würde Eure Befehle nie infrage stellen. Weiter bei (A3).

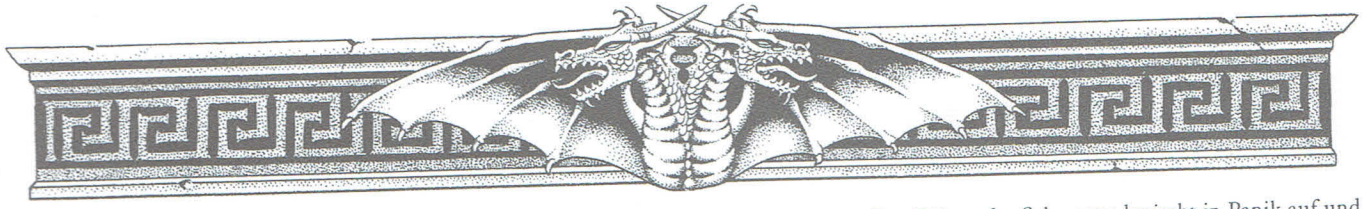
A21

„War das alles, Karneos?“ fragt Ihr den Minotauren.

„Noch nicht, Herrin. Wir haben einen jungen Satyar geschnappt, der im Lager herumschnüffelte. Vielleicht ist er ein Späher der Priester aus der Stadt.“ Auch diese Gestalt wird von einigen Wachen hereingeschleift. Ihr haltet es aber für unwahrscheinlich, dass er ein Spion der Stadt sein könnte. Die Bewohner von Khalireth sind keine Freunde dieser bocksbeinigen, gehörten Wesen und ihrer wilden Magie.

„Was wolltest du hier?“ herrscht Ihr das Geschöpf an, das Euch zornig entgegenblickt. Es antwortet nicht.

- Sei's drum. Ein weiteres Opfer an den Namenlosen oder für Eure eigenen Kräfte! (A31)



- Oder wollt Ihr weiter versuchen, den Gefangenen zu befragen? (A14)

A22

„Was kannst du mir über die beiden Söldnergruppen noch sagen, Karneos?"

„Sie sind beide etwa gleich kampfstark. ‚Die Axt Brazcoros'' wird von einem Minotauren angeführt, ihm untersteht ein gutes Dutzend Kämpfer verschiedener Rassen. Sie gelten als wild und unberechenbar, sind aber treu. ‚Asocytos' Schwarm' besteht aus circa 20 Menschen, die jedoch weniger gut ausgebildet wirken. Sie haben keinen besonders zuverlässigen Ruf in der Gegend, wären aber für heimliche Aktionen vermutlich besser geeignet." Er spuckt verächtlich aus. Eine Angewohnheit, die Ihr ihm noch austreiben werdet. „Wenn Ihr mich fragt, würde ich Euch zu ..."

- „Ich frage dich aber nicht!", herrscht Ihr Karneos an. Wollt Ihr nun entscheiden? (A32)
- Oder mit der „Axt Brazcoros'" sprechen? (A18)
- Ihr könnt natürlich auch den Führer von „Asocytos' Schwarm" hereinbitten. (A5)

A23

Nachdem das geklärt ist, erwartet Ihr begierig eure Späher zurück. Besonders einen: den Amaunir NaRauMo. Der Angriff soll im Mondlicht erfolgen. Als symbolischer Akt und um den Vorteil der mangelnden Nachtsicht der Menschen von Khalireth auszunutzen. Ein paar Stunden bleiben Euch also noch. So entspannt Ihr Euch, trinkt etwas von dem billigen demelischen Wein, an den Ihr Euch inzwischen gewöhnt habt, und lest ein wenig.

NaRauMo schiebt sich wenig später unter der Zeltwand hindurch. Er benutzt niemals die Tür und er kündigt sich auch niemals an. Er ist der Einzige, dem Ihr dies durchgehen lasst.

„Ihrr speist ohne mich, Herrrrin?" Der junge Amaun zeigt Trotz in seinen großen, blauen Augen.

„Ich kehrre gerrade vom Tempel von Khalirrreth zurrück – mit dem neuesten Lageberricht", fährt er fort.

„Nun denn ... sprich!"

Der Katzenmann setzt sich zu Euch auf Eure Liege. Ihr seid Euch immer noch nicht sicher, ob Ihr so viel Nähe dulden solltet. Doch die Zeiten haben sich geändert, und Ihr verdankt NaRauMo viel.

- „Wollt Ihrr etwas überr die Verrteidigung des Tempels selbst hörren, Herrrrin?" (A35)
- „Oderr überr den meinerr Meinung nach sicherrsten Weg dorrthin?" (A34)
- Vielleicht wollt Ihr Euch das militärische Gefasel aber auch ersparen und direkt zur Sache kommen? (A27)

A24

Ihr habt natürlich eine Überraschung vorbereitet, bevor Ihr dieses Urteil verkündet habt. Karneos schneidet seinem Bruder von hinten die Kehle durch. Draußen geschieht das gleiche mit dessen Männern. Der Führer des Schwarms kreischt in Panik auf und macht einen Satz zurück.

„Meinen Glückwunsch, Alrikos ... oder wie du dich nennst. Der Posten gehört dir. Und sieh gut zu, was mit Verrätern passiert."

Kreuzt „Schwarm" bei der Armee auf Seite 76 an, ebenso einen ☉ *-Punkt auf Seite 75. Weiter geht es bei (A23).*

A25

Ihr breitet einige Paraphenalia auf einem goldenen Vlies aus, das aus dem Fell von Greifkatzen hergestellt wurde. Unter einigen Gesängen in einer Sprache, die außer Euch vielleicht noch fünf anderen Wesenheiten bekannt ist, zückt Ihr einen Dolch und schneidet Euch den kleinen Finger ab. Ihr vergießt das Blut auf dem Vlies, während Ihr selbst auch davon kostet. Dann wartet Ihr auf ein Zeichen, ob der Herr der Welt Euer Vorhaben billigt oder nicht. Den Finger werdet Ihr später wieder nachwachsen lassen, auch wenn das dem Akt seine Schwere nimmt.

Und tatsächlich: Die Blutlache, die zwischen der Struktur des Vlieses versickert, scheint eine Art Muster zu bilden. Im flackernden Kerzenschein wirkt es fast, als würde dieses sich bewegen: Ihr vermeint in den versickernden Blutlachen viele kleine menschliche Gestalten zu erkennen. In einem Kreis sind sie um eine zentrale, größere Lache angeordnet und scheinen wütende Hände in diese Richtung zu recken. Die große Lache erinnert Euch an einen Schädel, aus dem Sensen herausragen – oder doch an eine Fledermaus? Bevor das gesamte Blut versickert, fließen die kleinen Lachen über dem Zentrum zusammen und verschlucken das unklare Bild dort. Ist dies ein Zeichen, dass Euer Gott Euch wohlgesonnen ist? Oder dass er Euch in den Untergang gehen lässt?

Lest weiter bei (A20).

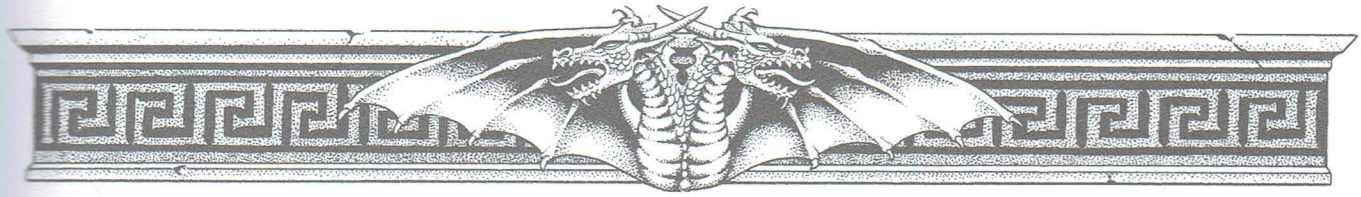
A26

Beide Söldnergruppen treten auf dem zentralen Platz Eures Heerlagers gegeneinander an, während Eure Truppen den Kampfplatz begrenzen und die Männer anfeuern. Keiner der Söldnerführer zweifelte Euer Urteil an. Vielleicht waren sie auch einfach nur zu schockiert, um Widerworte zu geben. Nun entbrennt ein verzweifelter Kampf zwischen den beiden Banden, der langer währt, als Ihr gedacht hättet. Schließlich ist von der zahlenmäßig überlegenen Gruppe des ‚Schwarms' niemand mehr auf den Beinen. Der Minotaurus der ‚Axt' stürzte sich direkt im ersten Augenblick auf Asocytos – oder wie auch immer sein Name war – und zwei seiner Gefolgsleute und wischte sie mit seiner gewaltigen Axt davon. Danach war es nur eine Frage der Zeit – doch auch von der „Axt" sind am Ende nur noch vier Krieger kampftauglich. Der Minotaurus ist nicht unter ihnen, er hält sich eine stark blutende Bauchwunde.

„Tötet die Verwundeten des Schwarms. Mada akzeptiert keine Schwäche!", ruft Ihr in die Menge.

„MADA AKZEPTIERT KEINE SCHWÄCHE!", brüllen Eure Männer zurück. Daran könntet Ihr Euch gewöhnen. Die drei Verwundeten der „Axt" werden versorgt, dennoch habt Ihr nur vier weitere Krieger gewonnen. Einen Unterschied wird das in der Schlacht kaum machen.

Notiert Euch zwei ☉ *-Punkte auf Seite 75 und lest weiter bei (A23).*



A27

„Danke, NaRauMo. Ich werde jetzt die letzten Vorbereitungen treffen. Du kannst gehen."

Der Amaun zögert. „Aber Herrrrin … es ist doch noch Zeit." Er schmiegt sich mit seinem unglaublich weichen Fell an Euch. „Zeit für unserr eigenes kleines Rritual. Ihr dürrft die Frreuden des Lebens nicht verrnachlässigen, sonst endet Ihr noch als Tyrrannin. Als wunderrschöne Tyrrannin."

Ihr habt es in der Vergangenheit meistens geschafft, die schlimmsten Blutopfer und Massaker in Abwesenheit von NaRauMo durchzuführen, der davon überzeugt zu sein scheint, dass Ihr einen redlichen Kern besitzt. Wieder seid Ihr fasziniert von seinem Geruch, seinen Augen, den Muskeln, die sich unter seiner Haut spannen, und dem eleganten Raubtiergebiss. Dennoch hat er Euren Befehl infrage gestellt. Jeder andere wäre bereits tot, nur dieser hier ist die große Ausnahme.

- Wollt Ihr den Amaun wie schon des Öfteren einfach verzaubern, damit er von euch ablässt? (A12)
- Oder Euch auf sein Spiel einlassen und zulassen, dass NaRauMo Euer Gewand abstreift? Immerhin ist noch Zeit ... (A13)
- Ihr könnt Ihn auch auf später vertrösten. (A7)

A28

Ihr habt natürlich eine Überraschung vorbereitet, bevor Ihr dieses Urteil verkündet habt. Karneos schneidet dem menschlichen Söldnerführer von hinten die Kehle durch. Draußen geschieht das gleiche mit dessen Männern. Der Führer der ‚Axt' bleibt erstaunlich ruhig und beobachtet, wie Alrikos, oder wie auch immer er hieß, langsam ausblutet.

„Eine gute Entscheidung, Herrin", sagt er.

„Meinen Glückwunsch. Der Posten gehört dir. Und sieh gut zu, was mit Verrätern passiert", entgegnet Ihr. Er nickt und Ihr habt keinen Zweifel mehr an seiner Treue.

Kreuzt „Axt" bei der Armee auf Seite 76 an, ebenso einen ☉-Punkt. auf Seite 75. Weiter geht es bei (A23).

A29

„Seine eigene Stärke soll entscheiden. Kettet ihn draußen an und verpasst ihm 169 Peitschenhiebe. Sollte er überleben, heilt seine Wunden und würdigt ihn, indem ihr ihn in die Ränge der Söldner aufnehmt."

Kreuzt das Feld „Cassius" bei der Armee auf Seite 76 an und notiert euch einen ☉-Punkt auf Seite 75.

Lest weiter bei (A21).

A30

Eure Gedanken richten sich an die Entität, die in der Sternenleere angekettet ist: „Güldener! Herr der Welt! Warum strafst Du mich durch Deine Verachtung? Ich habe Dir Jahrtausende treu gedient. Du weißt, ich bin dazu bestimmt, an Deiner Seite zu herrschen. Dein Wort zu verbreiten und in Deinem Sinne zu handeln war mir immer das Wichtigste. Doch ich werde persönlich alles niederreißen, was ich erschaffen habe – was Deine anderen Diener erschaffen haben, um den mir versprochenen Platz wieder einzunehmen. Sprich mit mir! Gib mir ein Zeichen! Schicke mir Deine Diener! Was bist du schon ohne mich, als ein gefesselter Krüppel!"

Ihr fahrt noch eine ganze Stunde so fort, doch Ihr spürt nicht, dass der Namenlose Euch jetzt näher wäre als zuvor. Er lässt Euch noch immer allein. Frustriert wendet Ihr Euch dem Spiegel zu, um Eure Haare zu richten – und erstarrt: Eine hassverzerrte Trollfratze blickt Euch entgegen. Doch mit einem Blinzeln ist sie auch schon wieder verschwunden. Spielt Euch Eure Phantasie Streiche, hat Euer Geist doch Schäden davongetragen, ist dies ein Zeichen des Namenlosen oder beobachtet Euch wirklich ein zotteliger Troll durch einen magischen Spiegel? Ihr überprüft Euren eigenen Spiegel, der sich jedoch als so unmagisch wie ein Stück Bernstein herausstellt, und wendet Euch anderen Dingen zu.

Lest weiter bei (A20).

A31

Ihr lasst den wild strampelnden Satyar abführen, um ihn später „Mada" zu opfern, und lest weiter bei (A2).

Vorher könnt Ihr Euch noch einen ☉-Punkt auf Seite 75 ankreuzen.

A32

Ihr fühlt Euch bereit, zu entscheiden, und lasst die beiden verfeindeten Söldnerführer in Euer Zelt kommen. „Ich habe entschieden, dass …

- ich euch beide in meine Dienste nehmen werde. Ich dulde keinen Widerspruch. Ihr müsst schließlich nicht Seite an Seite kämpfen." (A6)
- ihr beide keine Bereicherung für uns darstellt. Verschwindet sofort." (A11)
- einer von Euch in Wirklichkeit für unsere Feinde arbeitet. Ich weiß nicht wer, also lasse ich euch alle umbringen." (A33)
- die ‚Axt' heimlich für unsere Feinde arbeitet, also sind sie des Todes." (A24)
- der ‚Schwarm' heimlich für unsere Feinde arbeitet, also ist er des Todes." (A28)
- nur die stärkere Gruppe mir dienen soll. Daher werdet Ihr jetzt beide bis auf den Tod gegeneinander kämpfen, mitsamt euren Truppen. Wer überlebt, schließt sich mir an." (A26)

A33

Ihr habt natürlich eine Überraschung vorbereitet, bevor Ihr dieses Urteil verkündet habt. Karneos und ein anderer Wächter schneiden beiden Söldnerführern von hinten die Kehlen durch. Draußen geschieht das Gleiche mit ihren Männern.

Notiert Euch einen ☉-Punkt auf Seite 75 und lest weiter bei (A23).

A34

„Im Grrunde gibt es nurr einen gangbarren Weg zum Tempel. Und err führrt mitten durrch die Stadt, also auch durrch das enge Tal, in dem sie liegt. Ein Pfad windet sich das Tal entlang und endet auf der nörrdlichen Seite an der Brrücke zum Tempel. Diesen Weg müsste Eurre Armee auf jeden Fall nehmen, und auch fürr einen kleinen Elite-Trrupp wärre er rratsam. Denn der Weg durchs Gebirrge ist mühsam und gefährrlich. Auf der südlichen Seite bin ich gescheiterrt, dorrt gibt es kaum ein Vorrankommen. Im Norrden ist es etwas leichterr, aber auch hierr lauerrn Todesfallen und es gibt so gut wie keine Deckung."

- Wollt Ihr NaRauMo über den Tempel selbst ausfragen? (A35)
- Oder seid Ihr bereit, die letzten Entscheidungen für den Angriff zu treffen? (A27)

A35

„Der Tempel ist nurr über das Hauptporrtal zu betrreten und hat nurr wenige kleine Fenster. Er schmiegt sich an zwei Seiten an die Felswand, in die err gebaut wurde, und ich kann nicht errahnen, wie tief seine Kellerr sein mögen. Das Hauptporrtal ist nurr über eine schmale Brrücke zugänglich, die aberr auch nurr von wenigen Tempelgarrdisten bewacht wird. Käme man ungesehen an sie herrran, könnte man eine grroße Schlacht verrmeiden und den Tempel und somit die Stadt im Handstrreich nehmen."

- Wollt Ihr NaRauMo über den Weg zum Tempel ausfragen? (A34)
- Oder seid Ihr bereit, die letzten Entscheidungen für den Angriff zu treffen? (A27)

A36

Nun wird es Zeit. Die Schlacht steht vor der Tür. Ihr seid bereit, die letzten Entscheidungen zu treffen. Und dennoch hat NaRauMo Euch erneut von Eurem Ziel abgelenkt. Kein Wunder: Er war für Euch da, als niemand anderes es war. Nicht einmal Euer Gott.

Erneut denkt Ihr an diesen furchtbaren Tag zurück, der Euch so vieles so schmerzhaft gelehrt hat. Lektionen, die Ihr auch heute anwenden müsst, um zu bestehen. Ihr versucht, Euch auf diese zu konzentrieren, doch quälende Erinnerungen lassen Euch nicht los …

Lest weiter bei Kapitel 2.

Kapitel 2

Das Reich von Zze Tha - Monate zuvor

Euer Körper zerfällt.

Er zerbröckelt in Myriaden kleiner Einzelteile, bis er sich mit der Substanz vermischt, die Euch umgibt, und zu einer purpurnen Masse zerfließt. Ihr seid in den Urkessel des Pyradcor gestürzt, der Euch unbegrenzte magische Macht verhieß – und Euch gleichzeitig in gnadenloser Geschwindigkeit die Lebenskraft ausgesaugt hat. Es gibt keinen Leib mehr, der ihm Halt bietet, doch Euer Geist ist nach wie vor in diesem Malstrom aus Energien und urtümlichen Flüssigkeiten gefangen, um jeden Sekundenbruchteil die Auslöschung Eurer Existenz zu bezeugen.

Vielleicht … nur vielleicht … habt Ihr Euch geirrt. Möglicherweise hättet Ihr im Güldenland bleiben sollen und dort die Saat Eurer Arbeit ernten, anstatt diesen Plan zu verfolgen und Eurem alten Meister Pyrdacor zu dienen.

Dort könntet ihr jetzt durch die Schwarzen Hallen von Serrakhaszmazar schreiten. Euer Berater Ka'zarin würde Euch süße Komplimente ins Ohr flüstern, und Euer Statthalter, der Troll Kaschmallarun, über vier Schritt groß, würde euch folgen wie ein aufgeregtes Hündchen. Ihr wärt in Sicherheit. Ihr wärt machtvoll.

Ihr wärt nicht tot.

Ihr seid besser als das. Ihr seid eine Göttin! Ihr könnt nicht durch plumpe Gewalt vernichtet werden. Es ist Eure bloße Willenskraft, die von Euch übrig ist, ein Spuk, der zwischen den Wänden des Kessels widerhallt und langsam zu verblassen droht. Aber Euer göttlicher Wille ist immer noch mächtiger als jeder Schwertarm, jeder Zauberspruch und jedes Gebet. Ihr werdet es nicht auf diese Weise enden lassen.

Euer purer, körperloser Wille reicht aus, um Magie zu weben. Um den Astralfluss umzukehren: Lebenskraft gegen Zauberkraft. Die beinahe vergangenen Bestandteile eures Körpers finden wieder zusammen, erst langsam, dann immer schneller. Die Urgewalten toben einmal mehr in diesem mystischen Kessel, und wieder wird aus ihm eine Legende emporsteigen.

Es formen sich eine Zunge, Augen, ein Nervensystem, ein Gehirn, Knochen, Finger, Hände, Arme, Beine und ein schlanker Torso. Von unsteter Gestalt, aber klar vorhanden. Ihr konzentriert Euch; noch immer kämpfen die kosmischen Kräfte um Euer Schicksal. Ihr müsst diesen Ort verlassen, solange Ihr eure Form wahren könnt. In das unbekannte Reich, das Euch dennoch so vertraut ist wie eine Heimat: in die Tiefen des Limbus.

Mit Mühe gelingt euch der Wechsel in die geisterhafte Zwischenwelt. Euer Körper ist aufgeladen mit astraler und Lebenskraft – und dennoch ertragt ihr die graue Unendlichkeit nun nicht mehr. Ihr konzentriert euch auf eine sichere Zufluchtsstätte: Serrakhaszmazar, eine eurer Festungen im Norden Myranors. Dort wird man sich um eure Wunden kümmern, und Ihr könnt den Gegenschlag durchführen. Ihr spürt, wie Ihr Euch durch den Limbus diesem Ort nähert, noch mehr Astralkraft durchströmt Euch – doch etwas stimmt nicht. Die Reise zehrt an Euch, der Limbus scheint Euch regelrecht auszustoßen. Die magischen Energien werden von Eurem Körper schneller aufgezehrt, als Ihr sie über die Umgebung wieder aufnehmen könnt. Mit einem Mal spürt Ihr die Dritte Sphäre vor Euch, sie zerrt euch gnadenlos unvorbereitet zurück in die feste Welt. Ihr seid nicht einmal mehr imstande zu einer simplen Limbusreise über 10.000 Meilen! Und Eure Schwäche könnte Euer Todesurteil sein.

Das Grau des Limbus verfinstert sich zu schwarz …

„Geht es Euch gut, frrrremde Dame? Ihrrr seht ... leiderrr nicht danach aus. So sagt doch etwas!“

Die Stimme dringt jetzt deutlicher an Euer Ohr. Sie klingt angenehm und sanft. Es kostet Euch wesentlich mehr Mühe, als Ihr es erwartet hattet, Eure Augen zu öffnen. Nein – Euer Auge. Denn nur das rechte gehorcht Eurem Befehl. Unscharf erkennt ihr ein Katzenwesen, das sich über Euch gebeugt hat, einen jungen Amaun. Und hinter ihm eine Wand ... nein, eine Decke aus kargem Lehm.

Euer ganzer Körper fühlt sich taub und kribbelig an, als würde er sich immer noch verformen und Blasen werfen. Ihr blickt an Euch herab: Eine schmutzige Decke bedeckt Euren ansonsten nackten Leib, was fast eine Erleichterung ist, so könnt Ihr euch den Anblick zunächst noch ersparen, denn Ihr befürchtet das Schlimmste. Ihr versucht, euch aufzurichten, doch eure Muskeln versagen. Langsam bekommt ihr wieder Gefühl im Mund und es gelingt Euch, einige Worte zu formulieren. Die Frage „Wo bin ich?“ könnt Ihr Euch dank Eures überragenden Intellekts sparen: Offenbar habt Ihr es nach Myranor geschafft, doch die relativ leichte Kleidung des Amauns verrät, dass Ihr nicht weit genug im Norden gelandet seid. Die Lehmdecke macht einen eher erbärmlichen Eindruck, und die in ihrer Schlichtheit fast kindisch anmutende umlaufende Malerei an den Wänden, die neben imperialen Mäandern Pferde und Zentauren zeigt, weist darauf hin, dass Ihr in einer kleinen Siedlung in Demelion oder Gathiadda aus dem Limbus gestürzt seid.

Was wollt Ihr zu dem Katzenmenschen sagen?

- „Was ... geschieht hier?“ (3)
- „Was hast du mit mir vor?“ (4)



- Vielleicht wollt Ihr Euch auch nicht mit Geplänkel mit dem Sterblichen aufhalten und greift ihn direkt an (5),
- beschwört euren Leibwächter Grakvaloth (6), um ihn zu zerreißen und euch zu eurer Nachtalbenfeste Serrakhaszmazar zu bringen.
- Oder Ihr geht einfach (7).

1

In entscheidet Euch, erst einmal in der Rolle des Optimaten zu bleiben und es auf der bürokratischen Ebene zu versuchen – indem Ihr Euch lautstark bei den Gardisten beschwert. Was soll Euer Wirtskörper zu den beiden sagen:

- „Das ist eine Ungeheuerlichkeit! Ich verlange, sofort Wuschnub zu sprechen! Oder den Magokraten.“ (88)
- Vielleicht wollt Ihr die beiden Wächter auch reizen, indem Ihr sie beleidigt? (78)
- Oder Ihr macht sie gefügig, indem Ihr sie mit irgendetwas bestecht. (90)

2

„Also nun doch?“ Der Gardist scheint erleichtert. „Wisst Ihr, es ist keine besonders angenehme Arbeit, auf einen unberechenbaren Drachen aufzupassen – vor allem, zumal wir so ausgedünnt sind und ich das alleine machen muss. Wollt Ihr ihn jetzt gleich ... töten?“

„Nein, nein. Ich werde ihn zunächst nach Schwachstellen untersuchen, dann halte ich Rücksprache mit meinen Kollegen und komme in einigen Stunden wieder.“

Ihr schiebt Euch an dem nervösen Wächter vorbei, der Euch nacheilt und einen schweren Metallriegel zurückschiebt, um so eine kleine Käfigtür in der großen Gitterfront für Euch öffnen zu können. Ihr tretet hindurch und es dauert ein paar Sekunden, bis sich Irdorans unterentwickelte Augen an das Zwielicht im Gebäude gewöhnt haben. Hinter der ersten Käfigwand wurde noch eine zweite aufgezogen, und dahinter liegt ein langsam pulsierender, dunkler Haufen von gewaltigen Ausmaßen, der fast die komplette Halle einnimmt. Er blutet aus zahlreichen Wunden, und schwere Eisenketten sowie ein großer Kragen wurden um Leib und Hals des Drachen gelegt, der in diesem Moment das Euch zugewandte Auge aufschlägt und Euch feurig mustert. Ein Purpurwurm von gewiss über 15 Schritt Länge. Diese Wesen sollen uralt werden können und über immense magische Macht sowie einen gerissenen Verstand verfügen. Wenn dieser Drache die Stadt angegriffen hat, können sich ihre Einwohner tatsächlich glücklich schätzen, noch am Leben zu sein.

- Wollt Ihr den Drachen ansprechen? (47)
- Oder doch lieber gehen und zum Stadtzentrum zurückkehren? (24)

3

Herrisch, aber dennoch sirenengleich wie immer wendet Ihr Euch an den Amaun.

„Waaaaa gnnnnnnih?“, fragt Ihr. Auch euer Mund scheint Euch nicht zu gehorchen. Die Zunge der Zunge des Namenlosen ist ein unsteter, wimmelnder Brei, und es fällt Euch

sehr schwer, etwas zu artikulieren. Dies ist ein Tiefpunkt. Dennoch scheint Euch der Katzenmensch verstanden zu haben. Er blickt Euch mitleidig an:

„Ich habe euch zufällig drrrraußen vor den Stadttorrrren gefunden, ihr warrrrt bewusstlos. Zuerrrrst dachte ich, derrr Drrrrache hätte euch errrwischt. Wegen der ...", er gerät ins Stocken, „der Male auf eurrrer Haut. Die Menschen hier hassen euerrr Volk, doch ich konnte euch doch nicht da drrraußen zum Sterrrrben zurücklassen. Hier in Ankonion könnt ihr keine Hilfe errrrwarten, also habe ich euch heimlich in diesen verrrrlassenen Schuppen gebracht. Und um den Drrrrachen haben wir uns gekümmerrrrt. Also macht euch keine Sorrrrgen! Sefau!"

- Drachen? Elfenhasser? Das klingt nicht optimal. Beschließt Ihr, den Amaun weiter auszufragen? Zum Beispiel könntet Ihr fragen, was er nun vorhat. (4)
- Oder Ihr tötet ihn einfach (5), ruft Grakvaloth an (6) oder versucht aufzustehen. (7)
- Solltet Ihr beschließen, dass nun nicht die Zeit für physische Aktivitäten sondern für innere Ruhe ist, dann geht es weiter bei (8).

4

„Was ... nun ...?", stoßt ihr schwach und äußerst mühsam zwischen den Zähnen hervor. Euer Mund fühlt sich an, als wäre er zugleich so groß wie ein Scheunentor und mikroskopisch klein. Was hat man Euch nur angetan? Ob ihr noch einmal eine solch eloquente Frage werdet formulieren können?

Der Amaun blickt Euch weiter ernst an.

„Das ist eine gute Frrrrage, edle Dame. Ich wollte euch errrst einmal hierrr in diesem Schuppen verrrrstecken. Ich bin mirrr zumindest sicherrr, dass niemand gesehen hat, wie ich euch hierrr herrrreingetragen habe, und Eure Wunden scheinen zumindest nicht zu bluten. Ich werrrrde meine Gefährrrten um Rrrat bitten. Einer von ihnen ist ein rrrreisender Optimat, müsst ihrrr wissen. Errr wirrrd sicherrr wissen, was zu tun ist. Irdoran ist sehrrr bewanderrrt in solchen Dingen. Dank ihm haben wir auch den Drrrrachen besiegt. Sefau!"

- Wollt Ihr nun noch einmal nachhaken, was hier eigentlich los ist? (3)
- Oder den impertinenten Wurm angreifen? (5)
- Ihr könnt auch versuchen, den Namenlosen anzurufen, um Grakvaloth zu beschwören (6), einfach gehen (7) oder euch erst einmal zurücklehnen und in Euch gehen (8).

5

Dieser befellte, kleine Wurm hat Euch angefasst und wagt es, Euch direkt in die Augen zu sehen, statt ehrfürchtig den Blick zu senken. Er muss sterben! Ihr überlegt noch, ob Ihr ihn magisch in eine stinkende schwarze Masse verwandeln sollt, ob Ihr ihm einfach einen Dolch ins Herz stoßen oder ihm mittels IMPERAVI befehlen sollt, sich selbst von einem Hausdach zu stürzen. Dann wird Euch bewusst, dass Euch nichts davon gelingen wird. Ihr versucht, Eure Hand zu bewegen, doch sie gehorcht Euch nicht. Ihr versucht, im Geiste einen Zauber zu weben, doch Eure gesamte astrale Kraft hat Euch verlassen. Ihr wisst nicht, ob sie der Reise durch den Limbus zum Opfer fiel oder ob dies ein Nebeneffekt eures Zustands ist. Davon abgesehen führt Ihr gar keinen Dolch mit Euch: Ihr seid splitterfasernackt, und der einzige Gegenstand, den Ihr auf Eurer unangenehm kribbelnden Haut spürt, ist ein alter Zauberring.

Unter diesem Umständen haltet ihr es auch für keine Option, ein Gebet zum Namenlosen zu schicken oder einfach aufzustehen und zu gehen: Eure Beine würden euch nicht tragen. Wollt Ihr es also doch auf diplomatischem Wege versuchen und den jungen Amaun ansprechen? Was wollt Ihr ihn fragen?

- „Was geschieht hier, Bursche?" (3)
- „Was hast du mit mir vor?" (4)
- Natürlich könnt Ihr Euch auch einfach wieder zurücklehnen, meditieren und so eure Kräfte neu bündeln (8).

6

Genug Zeit vergeudet! Ihr beschließt, die Reise auf dem Rücken eines höheren Wesens fortzusetzen und Grakvaloth zu beschwören, der nebenbei auch dieses Katzenwesen erledigen könnte. Gedanklich ruft Ihr Euren Meister, den Herrn der Welt an, Euch diese Kreatur zu schicken, doch Ihr merkt sofort, dass etwas nicht stimmt. Die letzten Jahrtausende habt Ihr seine Präsenz beständig in Eurer Nähe gespürt. Er war immer bei Euch, hat Euch beschützt, geführt und über Euch gewacht. Nun ist diese Präsenz verschwunden. Die Verbindung gekappt. Ihr spürt, dass Ihr gar nicht erst versuchen müsst, den Schwarzen Löwen zu rufen. Er wird nicht kommen. Ihr müsst einen anderen Weg finden. Einen subtileren. Vielleicht wendet Ihr euch an den Amaun?

- „Was geschieht hier, Bursche?" (3)
- „Was hast du mit mir vor?" (4)
- Natürlich könnt Ihr Euch auch einfach wieder zurücklehnen, meditieren und so eure Kräfte neu bündeln (8). Oder Ihr versucht, Euch aufzurichten und den Schuppen zu verlassen (7).

7

Ihr versucht, Euch aufzurichten, um diesen erbärmlichen Schuppen zu verlassen und Euch selbst ein Bild der Lage zu machen. Doch Ihr schafft es nicht einmal, Eure Arme zu bewegen, um Euch darauf abzustützen. Beständig fährt ein pulsierendes Kribbeln durch Eure linke Körperhälfte, die sich immer wieder zu verformen, zu verflüssigen und zu verfestigen scheint – und allein zu verhindern, dass euer Leib auseinanderfällt, zehrt Eure gesamte Kraft auf. Ihr könnt euch nicht bewegen. Panik macht sich bei diesem Gedanken in Eurem Geist breit, ein Gefühl, das Ihr seit Ewigkeiten nicht mehr erfahren habt. Nicht seit den Niederhöllen.

- Doch noch seid Ihr nicht hilflos. Wollt Ihr versuchen, Euren Gott um Hilfe zu bitten, auf dass er einen seiner Diener sendet? (6)
- Oder sprecht Ihr mit dem Amaun?
- „Was geschieht hier, Bursche?" (3)
- „Was hast du mit mir vor?" (4)
- Natürlich könnt Ihr Euch auch einfach wieder zurücklehnen, meditieren und so eure Kräfte neu bündeln (8).

8

Es ist zwecklos: Euer seltsamer Zustand erlaubt Euch nicht, Euch mehr als ein paar Millimeter zu bewegen. Eure astrale Kraft ist verbraucht und die Präsenz des Namenlosen, die Euch seit Ewigkeiten begleitet hat, ist nicht mehr zu spüren. Hat er Euch verstoßen? Habt Ihr ihn enttäuscht? Ist dies eine weitere Prüfung, die er Euch auferlegt?

Ihr wärt nicht die mächtigste Dienerin des Einen geworden, würdet Ihr Euch in solchen Situationen in Selbstmitleid winden. Ihr solltet Euch darauf konzentrieren, welche Mittel Euch noch zur Verfügung stehen und was Ihr benötigt, um von hier wegzukommen.

Letzteres ist einfach: Vor allem eine Quelle astraler Macht, um wieder zu Kräften zu gelangen. Weiterhin ein adäquates Reittier, idealerweise mit einigem Luxus … eine Sänfte und einige Sklaven wären schon ausreichend. Eine Sänfte auf dem Rücken eines Gletscherwurms wäre natürlich ideal. Und Bedeckung. Ihr solltet Eure Schwäche nicht unterschätzen, eine Gruppe Soldaten oder Söldner ist also essentiell.

Und was habt Ihr zur Verfügung?

Da wäre dieser junge Amaun, ein außerordentlich drahtiger kleiner Bursche. Er hat Euch offenbar hierher gebracht und so vor dem Schlimmsten bewahrt.

Wichtiger aber noch ist das einzige magische Schmuckstück, das Ihr habt retten können: euren Ring der Geistreise. Er schwamm mit euch im Urkessel, und nur durch Glück landete er wieder an Eurem Finger. Er erleichtert es Euch, euren Körper zu verlassen und Euren Geist durch das Land schweben zu lassen. Da Euer Körper gerade nutzlos ist, stellt dies sicherlich die beste Option dar. Ihr konzentriert Euch auf den Ring, und nach kurzer Anstrengung spürt ihr, wie Euer Bewusstsein seine physische Hülle hinter sich lässt. Euer Geist schwebt zur Lehmdecke empor und durchdringt sie, während es für den Amaun, der besorgt neben Euch sitzt, so wirken muss, als würdet Ihr erneut das Bewusstsein verlieren.

Ihr nehmt einen grauen Himmel wahr, gespenstische Wolken rasen über eine karge Ebene hinweg und werfen ihre Schatten auf eine für myranische Verhältnisse kleine Siedlung, die von einem Palastgebäude auf einem Hügel dominiert wird. Hier residiert sicherlich der Magokrat dieser Gegend. Wie immer benötigt Ihr ein paar Augenblicke, um Euch auf diese Perspektive der Welt zu konzentrieren, die sich so stark sowohl von der normalen Visualisierung als auch von der arkanen unterscheidet. Es fällt Euch schwer, Details wahrzunehmen, dafür erkennt Ihr sterbliche Wesen umso deutlicher. Doch besonders viele scheint es in diesem Ort nicht zu geben. Ihr seid bereit, Euch einen Überblick zu verschaffen. Weiter bei (9).

9

Euer körperloses Selbst schwebt über der myranischen Stadt. Es sollte möglich sein, hier einige Wesen zu finden, deren Geist Ihr beherrschen könnt, um Eure Situation zu verbessern. Die Kräfte Eures Ringes, der Euch dies ermöglicht, sind jedoch nicht unbegrenzt. Mehr als drei Personen könnt Ihr so nicht unter Eure Kontrolle zwingen. Wer schon einmal von Euch besessen war, ist jedoch ein leichtes Opfer für einen zweiten oder sogar dritten Versuch.

Ihr könnt Euch aber erst einmal unauffällig in dieser unsichtbaren Form in der Siedlung umschauen. Sie wirkt teilweise verlassen, diverse Gebäude sind zerstört, einige Grünflächen wirken wie niedergebrannt. Dennoch gibt es einige interessante Orte:

Zum einen wäre da der Palast, der etwas abseits errichtet wurde und alle anderen Gebäude überragt. Eine wehrhafte Festung mit einigen Rußflecken, die gerade von emsigen Arbeitern mit Farbe übertüncht werden. Vielleicht lebt hier ein mächtiger Optimat, der Euch irgendwie dienlich sein kann.

Nicht weit davon liegen einige karge Gebäude, die von einer Mauer umgeben sind. Sie wirken wie Kasernen, scheinen aber wie ausgestorben. Direkt daneben erhebt sich ein großes Lagerhaus, dessen Tore eingerissen und erweitert wurden, nur um sie offenbar durch ein Stahlgitter zu ersetzen. In diesem Gebäude nehmt Ihr eine mächtige Präsenz wahr, die selbst Euch ein wenig Ehrfurcht einflößt, so ungern Ihr das zugeben würdet.

Auf der anderen Seite der Stadt macht ihr eine Taberna aus, ein Wirtshaus, in dem gerade rege Betriebsamkeit herrscht, obwohl die Sonne noch hoch am Himmel steht – so glaubt Ihr jedenfalls, denn hinter der dahinhuschenden Wolkendecke ist sie kaum auszumachen und sowohl Lichtverhältnisse als auch Zeitgefühl sind in der Geisterwelt trügerisch.

Unter den anderen Gebäuden sticht noch eine recht aufwendig dekorierte Stellmacherei hervor, ebenso wie zwei Tempel: Einer liegt zentral in der Stadt und ist völlig zerstört und menschenleer. Ein kleinerer liegt etwas abseits im Norden. Beide stoßen Euch aber naturgemäß eher ab. Und natürlich wäre da noch der kleine Schuppen, in dem Eure sterbliche Hülle ruht.

Was wollt Ihr Euch näher ansehen?

- Den Palast? (76)
- Das Lagerhaus? (95)
- Die Kasernen? (118)
- Die Taberna? (11)
- Die Stellmacherei? (163)
- Den kleinen Tempel? (16)
- Oder kehrt Ihr in den Schuppen zurück? (15)

10

Als ihr euch nähert, setzen die beiden Wachen eine nervöse Mine auf und kreuzen ihre Waffen vor dem Portal, wie sie es wohl bereits am ersten Tag in der Gardistenschule gelernt haben. Sie wollen Euch den Zugang verwehren. Die beiden Menschen – ein Weibchen und ein Männchen – scheinen noch recht jung und unerfahren zu sein. Der Arm der Frau steckt in Bandagen, der Mann hat eine mittelschwere Brandblase im Gesicht. Er wendet sich stammelnd an Euch: „Verzeiht, Exzellenz, aber der neue Herrscher hat uns befohlen, Euch nicht in den Palast zu lassen. Der große ... Wuschnub fürchtet, dass Ihr ihm seinen Thron streitig machen wollt. Vielleicht kommt Ihr einfach später wieder?“

Offenbar hat sich diese Gruppe Abenteurer über die Belohnung für die Drachenhatz tatsächlich zerstritten, und nun hat dieser Wuschnub die Herrschaft über die Stadt an sich gerissen. Und sitzt wahrscheinlich auf einem Hort aus magischen Artefakten, mit denen er rein gar nichts anfangen kann. Was wollt Ihr nun tun?

- Euch lautstark bei den Wachen über diese Frechheit beschweren? (1)
- Die beiden nichtsnutzigen Nagetiere einfach mit Eurer Magie hinwegfegen? (31)

11

Ihr beschließt, die Taberna näher in geistigen Augenschein zu nehmen. Es handelt sich um ein großes, mehrstöckiges Gebäude, vor dem eine primitive Holzkonstruktion wohl zum Anbinden von Tieren gedacht ist. Der Großteil des Erdgeschosses wird vom Schankraum dominiert. Dieser sieht aus, als wären die Horden von Kerbhold dem Ketzer hindurchmarschiert: Dutzende leere Becher auf dem Boden, umgeworfene Bänke und verschiedene Kleidungsstücke zeugen gemeinsam mit einigen Schnapsleichen von einer durchzechten Nacht. Diese erbärmlichen Sterblichen – selbst wenn Ihr nicht als unsichtbarer Geist durch den Raum schweben würdet, sie würden Euch in diesem Zustand nicht bemerken. Hinter einer Theke sitzt zusammengesunken ein älterer Mensch, offenbar der Betreiber dieses Etablissements, der von der ganzen Situation überfordert wirkt. Uninteressant. Relativ unberührt von all dem Chaos ragt jedoch ein stattlicher Minotaurus aus dem Trümmerfeld empor. Er sitzt an der Theke und schenkt sich einen Wein nach dem anderen ein. Wollt Ihr versuchen, von diesem Körper Besitz zu ergreifen (140)?

Falls das  *-Symbol auf Seite 75 nicht angekreuzt ist, habt ihr noch folgende Option:*

- Im Schatten des Minotauren kaum auszumachen sitzt eine dürre Gestalt mit einem viel zu großen Schädel, der von einem unbequem aussehenden Holzgestell gestützt wird: Ein Mensch, dessen Triopta-Maske ihn als Optimaten ausweist. In dessen Haut könntet Ihr Euch sicher ungehindert bewegen. Wobei der unnatürlich große Kopf auf eine Krankheit, eine Behinderung oder einen Fluch hinweist. Wenn Ihr beschließt, von diesem Körper Besitz zu ergreifen, lest weiter bei (17)!
- Wollt Ihr hingegen wieder zur Übersicht über die Stadt zurückkehren, geht es bei (9) weiter.

12

Diese beiden angeschlagenen Wächter sollten keine Problem für die Zauberkräfte von Idiotikas – oder wie er sich nennt – sein. Und Euer Geist dürfte ihn weiter beflügeln. Ihr setzt an, ihn einen Zauber wirken zu lassen – und spürt eine deutliche Gegenwehr des Bewusstseins des Optimaten. Offenbar zweifelt dieser an einem Erfolg. Aber was soll's? Sollte Euer Wirtskörper hier zu Tode kommen, seid Ihr vorbereitet und könnt auch daraus einen Vorteil ziehen. Ihr wendet also weitere Kraft auf und setzt Euch durch.

Ihr ruft die Essenz der Domäne Thesephai und schleudert damit die eine Wache gegen die Wand, wo diese stöhnend zu Boden geht. Die andere jedoch zögert nach einem kurzen Moment des Erstaunens nicht lange und schlägt mit ihrer Schwertlanze auf Euren Arm ein, der durch diesen überraschend kraftvollen Hieb fast abgetrennt wird. Der Schmerz, der den Körper des Optimaten durchdringt, droht auch Euch zu übermannen. Eure Konzentration lässt nach – der Geist des Irdoran bahnt sich seinen Weg zurück an die Oberfläche und droht, wieder die Kontrolle zu übernehmen. Das müsst Ihr um jeden Preis verhindern! Während der Körper des Irdoran in der realen Welt auf die Knie gesunken ist und sich den verwundeten Arm hält, tobt der Kampf in seinem Schädel umso verbitterter. Ihr ringt den widerspenstigen Geist nieder, doch – Ihr hattet es befürchtet, ja beinahe gehofft – all diese Anstrengung ist einfach zu groß für den zerbrechlichen, kranken Menschen in diesem Zustand. Euer eigener Geist scheint zerrissen zu werden, als Irdorans Kopf einfach platzt wie eine überreife Melone unter der Wucht eines Rabenschnabels und sich Gehirnmasse, Knochensplitter und Blut über ein weites Feld verteilen.

Kreuzt bei Irdoran auf Seite 74 das  *-Kästchen an.*

Weiter bei (164).

13

Ihr wimmelt den Händler erst einmal ab und schaut Euch etwas um. Der Verkaufsraum hat außer einer Wartebank und einer Theke mit kleinen Modellen der Kutschen nicht viel zu bieten. Die Tür, durch die der Verkäufer gekommen ist, führt allerdings in einen Hinterhof, in dem sich ein halbes Dutzend Kutschen befinden. Auf den ersten Blick erkennt Ihr, dass die meisten nichts weiter als eben das sind: ganz gewöhnliche Kutschen, wenn auch teilweise aufwendig verziert. Lediglich zwei Ausnahmen gibt es: Eins der Gefährte ist von magischer Kraft durchdrungen; eine oben offene Kutsche, die anstelle des Kutschbocks vorne in eine Art Galionsfigur eines Ashariels im Angriffsflug übergeht. Ihr legt Irdorans Hand auf das Holz des Wagens, doch es gelingt Euch nicht, die astrale Kraft auf euch übergehen zu lassen. Wie sollte das auch weiterhelfen? Dann läge sie in dem Optimaten und nicht in Euch. Als Gefährt taugt die Kutsche ebenfalls nicht: Sie ist zu beengt und schützt nicht vor Angriffen.

Der Verkäufer ist Euch inzwischen nachgeeilt und meint: „Ah ja, ich habe mir schon gedacht, dass Ihr Interesse an dieser Kutsche habt … nachdem alle Reittiere der Stadt gefressen wurden. Es ist ein wahrer Glücksfall, dass wir dieses besondere Stück hier haben. Tatsächlich habe ich es von meinem Vater geerbt und damit als Vorzeigestück den Laden eröffnet. Natürlich konnte es sich in dieser Gegend niemand leisten, weshalb es Euch jetzt noch zur Verfügung steht."

Ihr ignoriert den Menschen zunächst. Das zweite interessante Gerät ist eine luxuriöse Sänfte von gewaltigen Dimensionen. Sie ist außen mit Goldornamenten verziert und scheint Vorrichtungen zu besitzen, um sie auch auf größere Reittiere, wie vermutlich Riesentausendfüßler oder -echsen zu spannen. Innen befindet sich nicht nur die übliche Liegefläche, sondern ein ganzer Wohnraum inklusive Bett, Sitzecke und Schminkspiegel. Der ganze Innenbereich ist mit einer dicken Art rötlich-brauner Wolle verkleidet – selbst die Decke. Vermutlich soll das im Falle eines Unfalls den Stoß dämpfen. Ihr müsst diese Sänfte haben, denn in Eurem Zustand könnt ihr Euch nicht einfach auf ein Reittier setzen – und natürlich müsst Ihr auch das passende Reittier finden.

- Wollt Ihr jetzt mit dem Verkäufer reden? (42)
- Oder wieder ins Stadtzentrum gehen? (24)

14

„Helft meiner Erinnerung auf die Sprünge, Drache! Was ist zwischen uns vorgefallen?"

Das monströse Wesen vor Euch wirkt amüsiert oder irritiert, so genau könnt Ihr das nicht sagen.

„Ihr habt vergessen, wie wir beide gestern unsere Kräfte gemessen haben? Nun gut: Ich forderte meinen Tribut von den Menschen dieser

Stadt und sie wandten sich an Euch, um sich meinen bescheidenen Forderungen zu widersetzen. Ich war gezwungen, ein paar ihrer Soldaten zu verbrennen oder zu fressen, sowie einige eurer Reittiere. Möglicherweise auch alle. Aber Ihr habt mich mit erstaunlichen astralen Fähigkeiten überrumpelt und besiegt. Ich kam nicht umhin, Euren besonderen Zustand zu bemerken, und war fasziniert. Diese Ablenkung mag Euch den Sieg geschenkt haben. Doch ich finde Genugtuung in der Tatsache, dass ich Euch, Irdoran, lange überleben werde."

Bei (137) könnt Ihr euch weiter mit dem Drachen unterhalten.

15

Ihr schwebt wieder zurück zu dem ärmlichen Lehmschuppen, in dem Ihr von dem Amaun untergebracht wurdet. Dort liegt Euer geschundener Körper unter Wolldecken und auf einem Haufen Gerümpel. Ihr müsst Euch zwingen hinzusehen, so abscheulich ist der Anblick. Während Eure rechte Körperhälfte so makellos perfekt wie immer scheint, bewegen sich Wellen von Verformungen über die andere Seite. Eure Haut bildet Blasen, die wieder in sich zusammenfallen, es entstehen Schuppen, die aufbrechen und aus denen eine eitrig-zähe Flüssigkeit austritt, die sich aber sofort wieder verfestigt. Der junge Amaun sitzt weiter neben Eurem improvisierten Bett und hält besorgt Eure Hand. Irgendwie possierlich. Lange könnt Ihr diesen Anblick jedoch nicht ertragen. So solltet Ihr also entweder wieder in die Stadt zurückkehren (9). Oder Ihr wählt den Amaunir als Gefäß für Euren Geist aus – falls Ihr glaubt, es vertreten zu können, dass sich dann niemand um Euren Körper kümmert (26).

16

Obwohl Ihr kein großer Freund von Weihestätten minderer Götter seid, schwebt Ihr etwas näher an den kleinen Tempel heran, der sich in der Mitte der Stadt erhebt. Welcher Gottheit er geweiht ist, vermögt ihr jedoch nicht zu erkennen. Es handelt sich eher um einen besseren Schrein. Ihr vermeidet es, über den geweihten Boden zu schweben – nicht, dass Euch das etwas anhaben könnte, aber sicher ist sicher.

Ihr kehrt zurück zu (9).



17

Euer Geist nähert sich dem des Optimaten an. Das könnte schwierig werden, immerhin sind Wesen wie dieses spirituellen Angriffen gegenüber meist gewappnet. Doch Ihr zögert nicht lange und stoßt zu wie eine lautlose Spinne, überwindet das in diesem Körper lebende Bewusstsein und unterdrückt jede Gegenwehr des schwächeren Geistes. Dies ist nun euer Gefäß. In Sekundenschnelle habt Ihr seine Stärken und Schwächen erfasst und den Umgang mit den neuen Gliedmaßen und fremden Sinnen gemeistert. Genauso schnell habt Ihr Euch durch die Erinnerungen dieses Menschen gewühlt und seid nun auf dem neuesten Stand.

Für einige Augenblicke muss der Wechsel der Außenwelt aber dennoch aufgefallen sein. Der Minotaurus neben Euch mustert Euch besorgt und spricht mit seiner kehligen Stimme: „Alles in Ordnung, Irdoran? Habt Ihr wieder einen Anfall?"

„Nein, kein Anfall", denkt Ihr Euch, ignoriert den Stiermenschen aber. Ihr bemerkt, dass der Geist des angesprochenen Irdoran mitnichten besiegt ist. Er hämmert wie wild gegen die Mauer aus hochelfischer Zaubermacht, unter der Ihr ihn begraben habt. Völlig werdet Ihr diesen Körper nicht beherrschen können. Jedenfalls nicht für lange.

- Lest euch alles Wissenswerte über Irdoran di Eupherban auf Seite 74 durch. Dieses Wissen besitzt Ihr nun tatsächlich. Ihr könnt seinen Körper jederzeit wieder verlassen – außer der aktuelle Abschnitt ist durch ein „N" markiert. Solltet Ihr den Körper wieder verlassen, lest bei (20) weiter und notiert euch die (20) bei den Notizen auf Seite 76.
- Ansonsten lest weiter bei (81).

18

Ihr nähert euch der Gestalt auf dem Thron. Doch auf dem Sessel sitzt kein menschlicher Magokrat, wie man es erwarten sollte, sondern ein eher mickriges Repitilienwesen, ein Shingwa. Er ist damit beschäftigt, von einem Diener oder Sklaven dargebrachtes Obst zu verschlingen, und lässt sich von einem anderen, sichtlich angewiderten Menschen den Schmutz aus den Schuppenzwischenräumen puhlen.

Manchmal muss man nehmen, was man kriegen kann, denkt Ihr Euch, und macht Euch daran, mit Eurem Geist in den Schädel des Shingwa einzutauchen, doch eine machtvolle Barriere hält Euch zurück: Das Echsenwesen auf dem Thron ist über und über mit Amuletten behangen, die es vermutlich vor einem solchen Angriff schützen. Ärgerlich! Habt ihr genug gesehen, geht es zurück zu (9).

Falls ihr noch keinen anderen Wirtskörper hattet, lest aber noch weiter:

Dann fragt Ihr Euch, warum hier überhaupt ein solches Wesen auf dem Thron sitzt. Die Echse scheint hier völlig deplatziert, und ihre Untergebenen wirken mit der Situation überfordert. Die Gemälde an den Wänden und Statuen im Saal zeigen eindeutig einen menschlichen Herrscher. Hat dieser wirklich gerade das Zeitliche gesegnet? Das würde aber noch keinen Shingwa auf dem Thron rechtfertigen.

Nach wie vor verwirrt macht Ihr Euch auf den Weg zurück zu (9).

19

Ihr bestellt beim Wirt einen weiteren Krug Wein. Als der Kerl nicht reagiert, bemerkt Ihr, dass er in seiner Ecke zusammengesunken ist und leise schnarchend schläft. Das Gelage in der vergangenen Nacht muss denkwürdig gewesen sein. Ihr zuckt also mit Euren Schultern und schenkt Euch selbst einen Becher ein, den Ihr eilig hinunterkippt. Der Wein schmeckt ekelhaft, aber der Alkohol betäubt das rebellische Bewusstsein des Optimaten, das beständig versucht, sich gegen das Eure durchzusetzen. Immerhin. „Übertreibt es nicht, Irdoran!", mahnt der Stiermensch neben Euch. Weiter bei (73).

20

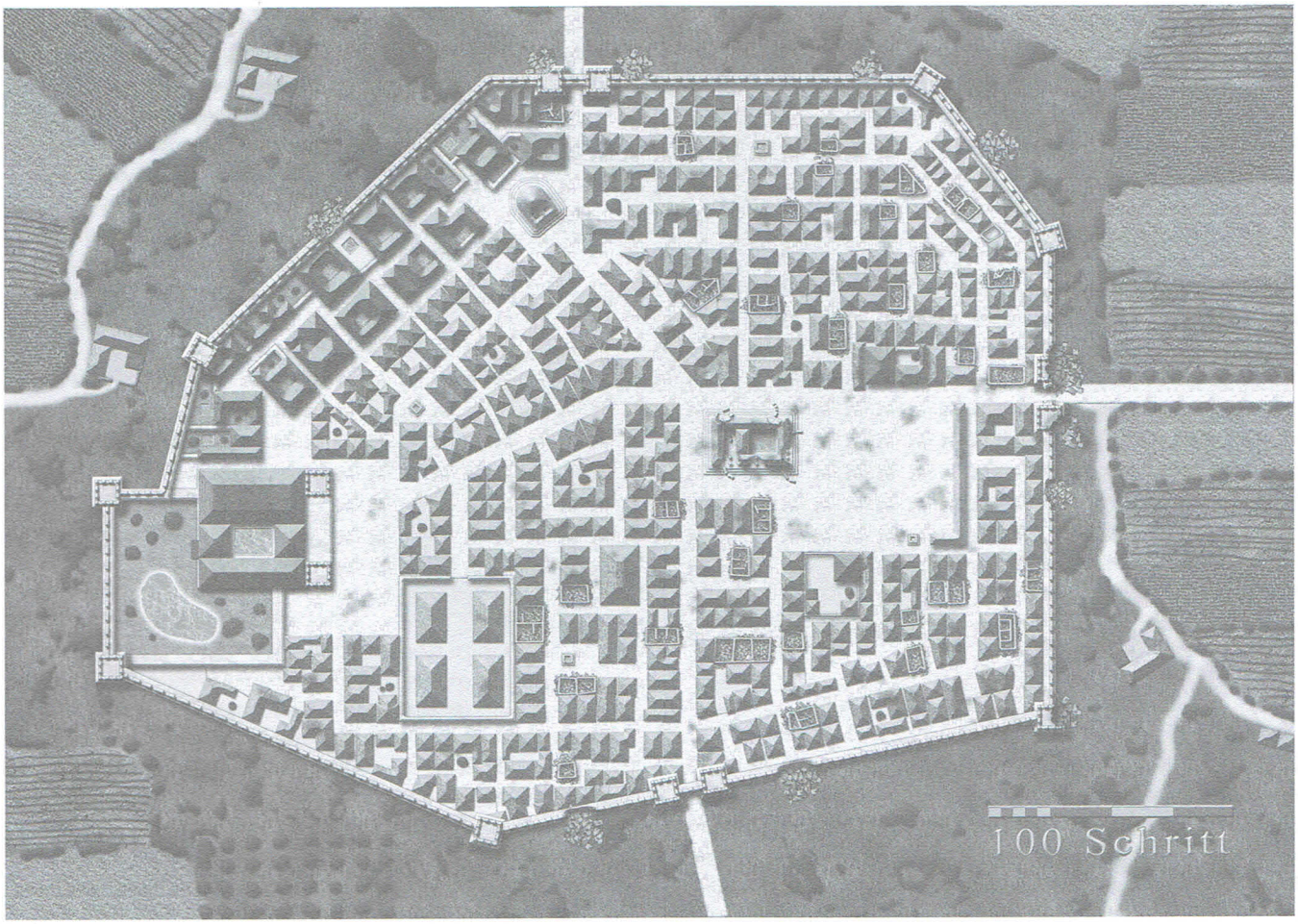
Ihr verlasst Euren aktuellen Körper und lasst ihn einigermaßen verwirrt zurück. Vorher löscht Ihr noch alle Erinnerungen, die derjenige an die Zeit mit Euch haben könnte, und schickt die Person zu ihrem Ausgangspunkt zurück. Kreuzt dennoch bei dessen Charakterbescheibung das Feld „Verstört" an.
Ihr seid nun wieder ein körperloser Geist, der über der Stadt schwebt. Weiter geht es bei (9).

21

Ihr öffnet die knarrende Tür des Schuppens, und Licht fällt in den staubigen Raum. Auf einem Stapel Decken liegt Euer zerschundener Körper, der noch seltsam pulsiert, als wären lauter Schnecken unter Eure Haut gekrochen. Daneben sitzt der junge Amaun und hält treu Eure Hand. Er blickt kurz auf, scheint Irdoran zu erkennen und schaut dann verschämt zur Seite, als würde er eine Standpauke erwarten. Offenbar kennen die beiden sich gut. Es fällt Euch schwer, den Körper von Irdoran zu einer Aktion zu bewegen: Er scheint in einer Art Starre gefangen. Vielleicht weil sein Geist, den Ihr nicht komplett unterdrücken könnt, gerade schockiert Verbindungen herstellt und sich das auf die Verfassung seines Leibes auswirkt? Ihr entscheidet Euch, den Amaun in dieser Form nicht anzusprechen, um die Sache nicht noch komplizierter zu machen, und schließt die Tür behutsam wieder. Dann kehrt ihr zurück zum Stadtzentrum (24).

22

Nun gut, diese beiden Wachen werden gleich mal die Zauberkräfte des Irdoran zu spüren bekommen. Euch kann ja egal sein, was das für Kon-



sequenzen für den Menschen hat, Hauptsache, Ihr kommt in den Palast. Ihr zwingt den Körper dazu, seine astrale Kraft zu bündeln – doch dann spürt Ihr Widerstand. Der Geist Irdorans ist immer noch irgendwo bei Euch in diesem Körper, und er setzt alle Hebel im Bewegung, um sich diesem Befehl zu verweigern. Es gelingt Euch nicht, die astralen Energien zu formen. Vielleicht ahnt Irdoran auch, dass die Sache langfristig gesehen nicht gut für ihn ausgehen wird, und vielleicht wäre es tatsächlich von Vorteil, diesen Körper bis auf Weiteres nicht zu vergeuden. Nun gut, es gibt ja auch noch andere Möglichkeiten.

- Wollt Ihr Euch einfach bei den beiden Wachen beschweren (1)?
- Oder in die Stadt zurückkehren (24)?

23

Ihr erhebt Euch leicht schwankend in diesem ungewohnten und gebrechlichen Körper und verlasst die Taberna, um Euch in der Stadt umzusehen. Zahlreiche Möglichkeiten bieten sich Euch (24).

24

Wenn Ihr zum ersten Mal an diesem Abschnitt seid, dann lest bitte (25) und kommt dann hierher zurück.

Nun habt ihr die Wahl: Wollt Ihr …

- … den Palast des Magokraten aufsuchen? (27)
- … der Kaserne einen Besuch abstatten? (37)
- … das große, auffällige Lagerhaus betreten? (43)
- … in die Taberna einkehren? (73)
- … den Schuppen aufsuchen, in dem Euer wahrer Körper liegt? (35)
- … die Stellmacherei besuchen? (40) Ist markiert, lasst ihr von dieser Idee aber ab.
- … oder doch den Tempel besuchen? (91) Wart Ihr mit Irdoran schon einmal dort, steht diese Option nicht mehr zur Verfügung.
- Ihr könnt diesen Körper auch jederzeit wieder verlassen und Euren Geist auf die Suche schicken. Irdoran wird dann in die Taberna zurückkehren. (20)

25

Ihr befindet Euch auf dem zentralen Platz der Stadt. Eine dichte Wolkendecke hängt über dem Land, die Sonne kriecht nur mühsam hinter dem Horizont hervor und auch ohne das beständige Nieseln würde die Siedlung einen eher bedrückenden Eindruck machen: Nur wenige Lebewesen huschen durch die Straßen oder schauen aus den Fenstern. Es scheint, als hätten die meisten Menschen die Stadt verlassen.

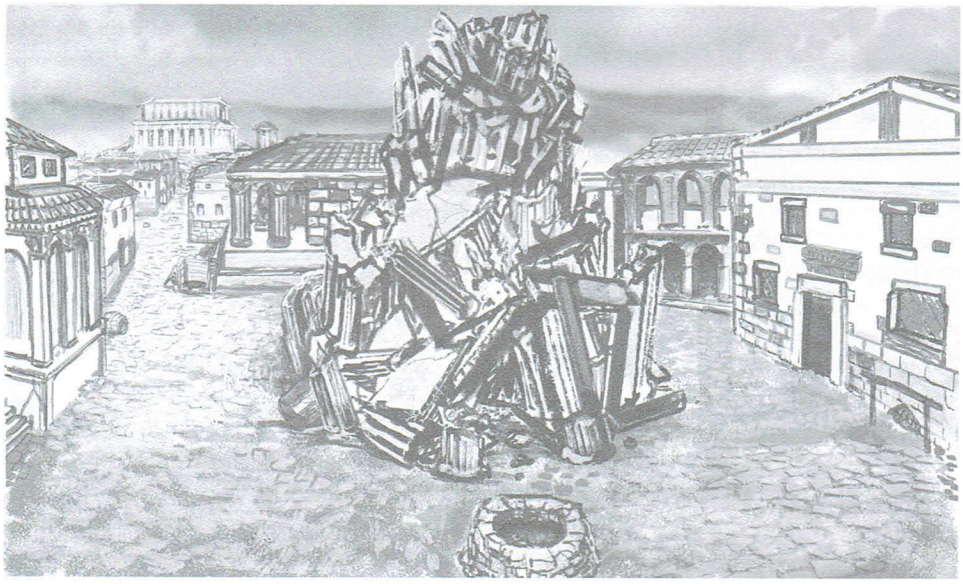
Eine schlammige Straße führt im Osten aus der Siedlung heraus, ist aber momentan keine Option. Im Westen, etwas abseits gelegen, thront über allem ein mehrstöckiger Palast, der sich in einigen Gehminuten erreichen ließe. Zu seinen Füßen liegt ein von einer Mauer umgebenes Gelände, das mehrere flache Gebäude beherbergt, wohl eine Art Kasernenanlage.

Direkt daneben erhebt sich ein großes Lagerhaus, dessen Tore eingerissen und erweitert wurden, nur um sie offenbar durch ein Stahlgitter zu ersetzen.

Der zentrale Platz, auf dem Ihr Euch momentan befindet, wurde einst um einen großen Tempel angelegt, doch dieser liegt nun in Trümmern. Offenbar war er einer Luftgottheit geweiht und ist erst vor Kurzem niedergebrannt worden. Der Platz bietet Zugang zu mehreren Gebäuden. Darunter ist eine große Taberna mit dem Schild „Zum ausreichend bestückten Gyldara-Priester" besonders interessant. Vor dem Gebäude stehen einige Holzpflöcke traurig herum. Traurig vor allem deswegen, weil an ihnen Seile festgemacht sind, die im Nichts auf dem Boden enden. Dort sind noch kleine braune Flecken eingetrockneten Blutes im Sand und Schlamm zu erkennen. Offenbar hat irgendetwas die hier festgemachten Reittiere verspeist.

Dem Etablissement gegenüber liegt eine reich dekorierte Stellmacherei, die wohl arkanomechanische Kutschen verkauft – zumindest bewegt sich eine kleine Kutsche ohne Zugtiere auf einem Podest vor dem Laden von selbst hin und her.

Begebt Ihr Euch in eine nördliche Seitenstraße, könntet Ihr nahe der Stadtmauer den heruntergekommenen Schuppen erreichen, in dem Euer echter Körper liegt. Oder Ihr bewegt Euch in eine weitere Straße im Norden, die zu einem kleineren Platz führt, der wiederum von einem kleinen Tempel oder Schrein dominiert wird.



- Wenn ihr euch genug umgeschaut habt, könnt Ihr eine Entscheidung treffen. Seid Ihr im Körper des Optimaten Irdoran hier, lest weiter bei (24).
- Handelt es sich um den des Amauns NaRauMo, geht es zu (48).
- Beherrscht Ihr gerade den Körper des Minotauren Karneos, springt zu (65).

26

Ihr dringt in den Geist des jungen Katzenmenschen ein, der so sorgsam versucht, Euch gesund zu pflegen. In Sekundenschnelle habt Ihr seine Stärken und Schwächen erfasst und den Umgang mit den neuen Gliedmaßen gemeistert. Genauso schnell habt Ihr Euch durch die Erinnerungen des Amauns gewühlt und seid nun auf dem neuesten Stand. NaRauMo hat ein simples und auf seine eigene Art und Weise ehrliches Gemüt, so dass Euch die Tat besonders leicht fällt. Weniger leicht ist der Blick aus seinen – sehr guten – Augen auf Euren zerschlagenen Körper vor Euch. Die Sinne des Amauns drohen Euch kurz zu überwältigen. Ihr riecht, wie Euer wahrer Leib langsam verfault. Ihr erblickt im schummrigen Halbdunkel des Schuppens jede kleine Blase, die sich über Eure Haut zieht. Schnell wendet Ihr Euch ab, um den Schuppen zu verlassen. Ihr hofft inständig, dass Euer Körper einige Stunden ohne die Zuwendung der Katze auskommt, und tretet in die Gassen der Stadt.

Lest Euch alles Wissenswerte über den Amaun NaRauMo auf Seite 74 durch. Dieses Wissen besitzt Ihr nun tatsächlich. Ihr könnt seinen Körper jederzeit wieder verlassen – außer der aktuelle Abschnitt ist durch ein „N" markiert. Solltet Ihr den Körper wieder verlassen, lest bei (20) weiter. Am besten, Ihr notiert euch die (20) auf Seite 76.Weiter bei (48).

27

Ihr macht euch auf den Weg und lenkt die Schritte des Optimaten zum Palast des Herrschers über diese Stadt. Ein einflussreicher Mann wie Irdoran sollte doch die Möglichkeit haben, dort einiges zu bewirken, um Eure Situation zu verbessern. Schnell habt Ihr den Stadtkern durchquert und steht vor dem eindrucksvollen Bau, in dem der Herrscher residiert. Einige Arbeiter sind noch damit beschäftigt, Rußflächen an der Gebäudefront mit weißer Farbe zu übertünchen. Zwei etwas mitgenommen wirkende Gardisten flankieren das Tor, das in den Palast führt.

- Ist ◇ auf Seite 75 nicht markiert, lest weiter bei (176).
- Ansonsten weiter bei (10).

28

Als Ihr Euch den Soldaten nähert, werden sie blass, beziehungsweise noch blasser. Denn gesund sahen sie schon vorher nicht aus. Einer der beiden trägt einen Verband um den Brustkorb, der andere scheint weniger angeschlagen, aber beide wirken erschöpft. Sie schauen Euch erwartungsvoll an und und stehen dann respektvoll auf, um sich kurz zu verbeugen. „Was können wir für Euch tun, Herr?"

Ihr antwortet: „Ich suche einige fähige Kämpfer, die mich … und eine junge, verletzte Maid ... auf einer Mission in den Norden begleiten." Ihr überlegt kurz, ob es irgendeine abgeschmackte Floskel gibt, mit der man solche Aufträge abschließt, und entscheidet Euch für: „Es soll euer Schaden nicht sein", was vermutlich eine Lüge ist.

Die beiden Krieger wirken nun noch verwirrter: „Aber Herr, wie Ihr wisst, wurde die gesamte Garnison im Kampf gegen den Drachen fast ausgelöscht. Und Ihr habt bewiesen, dass Ihr in der Lage seid, es allein mit solch einem Monstrum aufzunehmen. Welchen Nutzen sollen da einige verwundete Soldaten noch für euch haben? Davon abgesehen sind wir dem Magokraten … oder, na ja, dem Herren Wuschnub verpflichtet. Wir können leider nicht mit Euch reisen."

- Was für eine Enttäuschung. Ohne weiter Zeit zu verschwenden, macht Ihr Euch auf den Rückweg zum zentralen Platz der Stadt (24).
- Oder Ihr schaut euch doch noch in der Kaserne um (38).

29

„Warum interessiert dich der Optimat so dermaßen?", fragt Ihr den Drachen.

„Habt Ihr das nicht erraten? In seinem Schädel wächst etwas heran. Etwas Wertvolles, das ich begehre. Er leidet unter einer seltenen Krankheit, die ihn täglich mächtiger werden lässt, aber bald mit seinem Tod enden wird. Dann wird sein Schädel bersten und den Karfunkelstein darin freigeben. Solch ein Gegenstand ist äußerst selten und machtvoll. Durch diesen Umstand wurde ich unaufmerksam und habe mich von Irdoran übertölpeln lassen."

Du kannst den Kasten ◇ auf Seite 75 ankreuzen und zu (137) zurückkehren.

30

Ihr kehrt zurück in den Schuppen. Licht fällt in den staubigen Raum. Auf einem Stapel Decken liegt Euer zerschundener Körper, der noch seltsam pulsiert, als wären lauter Schnecken unter Eure Haut gekrochen. Bei diesem Anblick wird euch seltsam mulmig. Jemand wird hierfür bezahlen müssen! Allzu lange solltet Ihr den Amaun nicht von seinen Pflichten als Pfleger fernhalten. Also macht Ihr Euch wieder auf den Weg in die Stadt. (48)

Außer jedoch, du hast im Inventar das Feld ◇ auf Seite 75 angekreuzt. Dann kannst du auch zu (155).

31

Ist der Kasten ◇ auf Seite 75 angekreuzt?

- Ja. (12)
- Nein. (22)

32

„Als meine Ablösung?" Der Wächter wirkt höchst irritiert. „Mit Verlaub, angesichts Eures Standes halte ich das für extrem unwahrscheinlich. Ich muss Euch bitten, weiterzugehen und mich nicht zu stören. Ich muss mich jetzt aus das Wachehalten konzentrieren."

Der Gardist weist auf den Weg, der direkt zum Stadtzentrum führt, und Ihr haltet es für besser, dieser Weisung erst einmal zu folgen. (24)

33

Die Debatte um euren Bestechungsversuch setzt sich fort. Langsam finden sich auch einige Schaulustige aus der Stadt ein, die diese Ungeheuerlichkeit lautstark kommentieren. Irdoran stünde es zu, glaubt Ihr, sie alle in einem Feuerball vergehen zu lassen. Doch das ist vermutlich alles andere als zielführend. Eine gute halbe Stunde zieht vorüber, während der man den Wirtskörper des Irdoran nicht aus den Augen lässt, und der Tumult hat sich immer noch nicht beruhigt. Ihr beginnt, euch in diesem Körper zu langweilen. Weiter bei (34)

34

Schließlich haben sich alle Beteiligten genug aufgeregt. Die Schaulustigen sind weitergezogen, die zusätzlichen Wachen haben sich wieder in den Palast begeben, und man hat es angesichts des hohen Standes Irdorans – und seiner heldenhaften Tat beim Sieg über den Drachen – bei einer Verwarnung belassen. Die Wachen bedeuten euch, jetzt aber dennoch zu verschwinden.

Radiere bitte den Kasten auf Seite 75 aus und kehre zu (24) zurück.

35

Ihr begebt euch zum Schuppen an der nördlichen Stadtmauer, von dem Ihr sicher seid, dass er Euren echten Körper und den jungen Amaun beherbergt. Aber was genau wollt Ihr dort? Während Ihr noch darüber nachdenkt, haben Euch Irdorans Beine auch schon dorthin getragen. Vielleicht ertragt Ihr den Anblick Eures eigenen Körpers durch diese fremden Augen ja nicht und das gibt dem Geist des Optimaten die Kraft, euch abzustoßen.

- Wollt Ihr den Schuppen wirklich betreten (21)
- Oder zu dem großen Platz zurückkehren und Euch neu entscheiden? (24)

36

„Wenn du solch ein Interesse an Irdoran hast, dann kannst du ihn sofort haben. Ich suche mir einen anderen Körper." Ihr schickt Euch an, den Leib des Optimaten durch die Gitterstäbe zu quetschen. Soll der Drache ihn doch verschlingen, Ihr werdet einen anderen Wirtskörper finden – vielleicht sogar den des Drachen selbst, sobald dieser abgelenkt ist.

Doch Irdoran begehrt gegen Euch auf. Er bewegt sich nicht weiter auf das Monstrum zu. Ihr ringt mit seinem Bewusstsein, das Ihr zwar weitgehend kontrolliert, doch nicht zu einem Selbstmord wie diesem treiben könnt. Der Drache beobachtet Euren inneren Zweikampf stumm.

„Mir scheint, auch Ihr seid Irdoran momentan nicht gewachsen", wendet er sich dann an Euch. „Genauso wenig, wie ich es war. Der Karfunkel in seinem Kopf macht ihn stark. Wie wäre folgender Vorschlag: Bringt mir diesen Karfunkelstein! Holt ihn irgendwie aus seinem arroganten Kopf heraus. Dann werde ich euch dienen."

Kreuzt den Kasten auf Seite 75 an.

Der Vorschlag klingt für Euch annehmbar. Ihr macht einen Schritt zurück und gewinnt so erneut die Kontrolle über Irdorans Körper.

„Wir werden sehen, was sich arrangieren lässt, Drache" - mit diesen Worten wendet Ihr Euch zum Gehen. Ihr verlasst das Lagerhaus und kehrt zum Stadtzentrum zurück (24).

37

Ihr begebt Euch zu dem Kasernengebiet, das von einer Mauer umgeben wird. Vielleicht lässt sich hier ja eine Gruppe Kämpfer zu Eurem Geleitschutz anwerben. Schnell habt Ihr in der Mauer ein Eingangsportal ausgemacht, doch wider Erwarten steht dort niemand Wache. Also betretet Ihr das Gelände einfach, immerhin scheint sich niemand daran zu stören. Innen bietet sich Euch folgendes Bild: Die vier niedrigen Gebäude scheinen Schlafräume für Soldaten zu beherbergen. Dazwischen findet sich eine mit Sand gefüllte Arena mit mehreren Übungsgeräten. Jedoch scheint die Anlage wie ausgestorben, lediglich zwei einsame Krieger sitzen auf einer Bank nahe der Arena und blicken stumm und etwas eingeschüchtert zu Euch herüber.

- Hast du das in deinem Inventar? Dann lies jetzt bei (175) weiter.
- Habt Ihr auf Seite 75 angekreuzt, aber nicht ? Falls ja, geht es bei (162) voran. Wenn nicht, hast du folgende Möglichkeiten:
- Wollt Ihr euch hier weiter umsehen? (38)
- Oder direkt die beiden Soldaten ansprechen – vielleicht lassen sie sich ja anheuern? (28)
- Natürlich kannst du auch einfach wieder gehen. (24)

38

Ihr schlendert über das Gelände – niemand hält Euch auf. Die meisten der Betten in den Kasernen sind leer. In einigen wenigen liegen schlafende oder offenbar schwer verwundete Krieger, um die sich teils weniger schwer verwundete Kollegen kümmern. Die meisten von ihnen haben Verbrennungen erlitten, anderen fehlen Gliedmaßen. Scheinbar sind sie allesamt Opfer des Drachenangriffs geworden. Nur die allerwenigsten der Krieger wirken kampftauglich.

- Wollt Ihr die Kasernen verlassen und zum Platz zurückkehren? (24)
- Oder die beiden Krieger nahe der Arena aufsuchen und versuchen, diese anzuheuern? (28)

39

Ihr lasst den jungen Amaun auf den Shingwa auf dem Thronsessel zugehen. Dieser blickt von seinem Gelage auf und winkt Euch freudig näher.

„NaRauMo! Ich habe mich schon gefragt, wann du Vernunft annehmen und mich besuchen würdest. Möchtest du mein Kammerdiener werden? Oder mein Vorkoster? Ich weiß nicht genau, was das ist, aber man sagte mir, die Stelle wäre noch frei ..."

- Der fette Shingwa brabbelt weiter sinnloses Zeug vor sich hin. Ihr hört ihm schon nicht mehr zu und überlegt, was Ihr eigentlich wollt. Ihr sagt ...
- „Ich habe gespürt, dass sich hier eine Quelle großer arka-



ner Kraft verbirgt. Wo befindet sie sich?“ (121)
- „Warum fürchtet Ihr Euch so vor meinen Gefährten?“ (101)
- „Was ist hier eigentlich los?“ (92)
- „Schluss mit dem Gewäsch! Überantwortet mir eure Position oder sterbt!“ (124)
- Ihr könnt Euch auch einfach wieder nach draußen geleiten lassen und zum Stadtzentrum zurückkehren (48).

40

Die Stellmacherei ist ein Glücksfall. Auch wenn nach der Drachenattacke keine Reit- oder Zugtiere mehr in der Stadt verblieben sind, verspricht das arkanomechanische Ladenschild doch, dass hier automatische Kutschen und magische Sänften zu erwerben sind. Vielleicht findet sich hier auch ein (weiterer) Astralspeicher, den Ihr anzapfen könnt? Ihr beschließt, Euch das näher anzusehen, und öffnet die Türe zum Verkaufsraum der Stellmacherei. Das bringt eine kleine Glocke zum Läuten, und schnell eilt ein älteres, abgemagertes, aber gut gekleidetes Männchen in den Raum und schaut Euch erwartungsvoll an. „Was kann ich für Euch tun, Exzellenz? Wollt Ihr eine unserer Kutschen erwerben?“

- Genau das wollt Ihr, also auf zum Verkaufsgespräch! (42)
- Ihr wollt euch lieber erst noch in Ruhe hier umsehen. (13)
- Oder Ihr verlasst den Laden einfach wieder. (24)

41

Als Ihr Euch nähert, dringt der Lärm einer Menschenmenge zu Euch herüber – wie ihr es Euch gedacht habt. Mehrere Wachen und inzwischen auch einige Schaulustige stehen vor dem Tor des Palastes und unterhalten sich wild gestikulierend und ganz offensichtlich erhitzt. Gegenstand ihrer Debatte scheint der Optimat Irdoran zu sein. Geschieht dem Amateur ganz recht, denkt Ihr Euch. Das Tor ist damit blockiert, doch niemand achtet auf einen unscheinbaren Amaun, der nun unbehelligt um den Palast herumschleichen kann. Doch vorher ist noch zu klären:

Ist bei Irdoran auf Seite 74 das angekreuzt?

- Falls ja, dann zu (49).
- Wenn nicht, lies bei (63) weiter.

42

„Hört mir zu, Ihr … Mann. Ich benötige eine Sänfte. Was muss ich dafür tun?“

Der Verkäufer ist über diese Neuigkeit offenbar sehr erfreut und klatscht kurz in die Hände. „Natürlich! Eine Sänfte ist genau das Richtige für einen Mann Eures Standes, und wir haben die luxuriöseste Sänfte im Angebot, die Ihr Euch vorstellen könnt. Ihr könnt sie sogar auf einen Reitsaurier schnallen, wenn Ihr wollt. Für nur 700 Aureal gehört sie Euch!“

Ihr stockt kurz. Ah! Geld. Edelmetalle. Schätze. Der Tand, mit dem sich die Sterblichen täglich herumschlagen. Es ist weit unter Eurer Würde, über solcherlei nachzudenken. Sind 700 Aureal viel? Oder sogar völlig unangemessen und ein Grund, dem dreisten Händler direkt und ungestraft den Schädel einzuschlagen? Ihr wühlt in den Robentaschen Irdorans herum, ob sich darin zufälligerweise 700 Aureal befinden. Leider ist dem nicht so. Ihr überlegt, ob Ihr einen Zauber weben sollt, um den Mann zu töten und die Sänfte mit einem weiteren Zauber auf den Marktplatz zu hieven (179). Oder hört Ihm weiter zu?

„Ich weiß, dass das viel erscheint und ein Optimat wie Ihr die Sänfte einfach nehmen könnte. Doch ich habe magische Sicherungen einbauen lassen, die nur ich entschärfen kann. Sehr schlau, oder?“ meint der Alte hämisch.

Vorher die Frage: Hast du auf Seite 75 den Kasten angekreuzt?

- Falls ja, geht es weiter bei (94).
- Falls nein, verlässt du den Laden unter einem Vorwand wieder, bevor Ihr noch die Geduld verliert und den gierigen Händler in seine Bestandteile auflöst (24).

43

Ihr lenkt Eure Schritte zu dem großen, mit einem Metallgitter verstärkten Lagerhaus. Die Kreatur, die sich darin verbirgt, sollte Euch nützlich sein. Als Ihr näher kommt, erkennt Ihr jedoch, dass das Haus nicht frei zugänglich ist. Vor dem Tor steht eine entschlossene aussehende, gerüstete Person und hält Wache.

- Wollt Ihr diese Wache ansprechen (44)?
- Oder doch lieber ins Stadtzentrum zurückkehren (24)?

44

Der Wächter nimmt Haltung an, als ihr euch nähert. Er trägt die Uniform der Palastgarde und ist mit frischen Kampfwunden übersät. „Exzellenz, wollt Ihr den Drachen besichtigen? Wie Ihr wisst, darf ich Euch nicht zu ihm vorlassen. Er ist nach wie vor stark geschwächt, aber Eure Gegenwart könnte ihn aggressiv machen. Bitte haltet Abstand, bis der ... neue Magokrat entschieden hat, was mit dem Wurm passieren soll."

Wie fällt deine Antwort aus?

- „Das ist es ja gerade. Der Herrscher schickt mich. Ich soll den Drachen endgültig ins Totenreich schicken." (2)
- „Ich möchte den Drachen nicht sehen, nein. Ich bin als eure Wachablösung hier." (32)

45

„Du bist zurück, Dienerin des Einen. Doch in einem anderen Körper. Bemerkenswert!", dröhnt es aus der Dunkelheit des improvisierten Käfigs und in Eurem Geist. Der Drache scheint Eure Fortschritte genau zu beobachten.

„Ja, und ich habe, wonach Ihr begehrt." Ihr zieht den immer noch etwas blutverkrusteten Karfunkelstein des Irdoran aus Eurer Tasche und präsentiert ihn vor der geschuppten Monstrosität.

„Faszinierend. Der Karfunkel eines Menschen. Besser: Der Karfunkel meines Feindes, des Menschen, der mich bezwungen hat. Er wird auf ewig ein Teil von mir sein." Der Kopf des Drachen ruckt nach vorne, beschnuppert den Stein auf dem Boden und dann fährt eine lange, weiße Zunge aus dem Maul hervor, die den Karfunkel umschlingt und in den Rachen zerrt. Zufrieden fährt Farangur fort: „Ich bin nun Euer Diener. Sorgt dafür, dass ich freikomme, und ich werde hier auf Euer Zeichen warten."

Es ist im Körper des Minotauren keine große Herausforderung für Euch, die Verankerungen der Ketten zu zerschlagen und anschließend den Wächter vor der Türe in die Dunkelheit zu locken und ihm dort das Genick zu brechen. Nun müssen nur noch die anderen Voraussetzungen erfüllt sein.

Markiert den Kasten auf Seite 75. Sind auch die 3 anderen Ziele erfüllt, lest weiter bei (178).

Ansonsten weiter bei (65).

46

Ihr seht Euch weiter um und entdeckt einige der wenigen Menschen hier, die körperlich einigermaßen unversehrt wirken und halbwegs so aussehen, als könnten sie diejenigen Affenkreaturen sein, die Euren Freund – Ihr korrigiert Euch: den jungen Amaun – verdroschen haben. Also starrt Ihr jeden Kandidaten eine Weile und aus nächster Nähe aus euren Kuhaugen an, was für sich genommen schon bedrohlich genug sein muss. Schließlich seid Ihr Euch sicher, die Übeltäter gefunden zu haben, und sprecht sie an:

„Habt ihr vor Kurzem den jungen Amaunir NaRauMo ausgeraubt?"

Die Männer wirken äußerst unsicher, als Ihr so auf sie herabblickt und Eure Muskeln spielen lasst. Dennoch geben sie nicht sofort klein bei: „Und wenn schon? Was hast du mit dem Schleicher zu schaffen? Der steckt doch mit dem Betrüger zusammen, der auf dem Thron sitzt. Geht im Palast ein und aus."

Die nächsten Worte brennen sich Euch für eine Weile ins Gedächtnis.

„Dieses dreckige, spitzohrige Raubtier ist ja nicht einmal ein Mensch!"

Offenbar hat der Soldat vor Euch nicht genug Verstand, um zu begreifen, mit wem er da spricht. Eure Faust bohrt sich ihm mit voller Wucht in den Bauch. Er klappt zusammen und Ihr rammt ihm sofort Euer gewaltiges Knie gegen die Stirn, so dass es lautstark knackt. Ihr seid schon immer eine ganz gute Nahkämpferin gewesen, doch in der Haut dieses Muskelberges ist es noch einmal etwas anderes. Der Soldat bricht vor Euch zusammen. Offensichtlich tot. Seine beiden Kumpanen werden totenbleich, doch niemand kommt auf die Idee, den Alarm auszulösen. Stattdessen packen die beiden ihre Stöcke und stürmen auf Euch zu. Der Kampf dauert nicht lange, aber sowohl Ihr selbst als auch der Körper des Stiermenschen sind jetzt von Hass und Zorn auf die Rundohren erfüllt, die sich für die Krone der Schöpfung halten. Ihr lasst erst davon ab, auf die beiden einzudreschen, als sie nichts weiter sind als ein rosafarbener Teppich und ihr Blut fast komplett vom Schlamm aufgezehrt wurde. Ihr bleibt eine Weile benommen in ihren in Regenpfützen schwimmenden Überresten knien, dann erhebt Ihr Euch widerwillig. Niemand hat Euch gesehen, alle anderen Soldaten liegen wohl in ihren Betten.

Es geht Euch nicht besser, aber Ihr habt die Welt zu einem besseren Ort gemacht. Einmal mehr. In den Taschen der Toten findet Ihr das gestohlene Geld. Markiert bei Karneos ein „Wut"-Feld auf Seite 73 und ebenfalls das Feld im Inventar. Verlasst diesen Ort und kehrt zu Abschnitt (65) zurück.

47

Ihr kommt gar nicht dazu, darüber nachzudenken, wie Irdoran genau das Wort an den Drachen richten soll, da vernehmt Ihr schon dessen Stimme in Eurem Geist: „Ihr seid nicht hier, um Euch an Eurem Sieg zu weiden, das spüre ich. Was wünscht Ihr dann?"

Kurz spürt Ihr, wie sich die Präsenz des Drachen wieder aus Eurem Geist – aus Irdorans Geist – zurückzieht, dann vernehmt Ihr die Stimme erneut, dieses Mal mit einem vorsichtigeren Unterton. „Etwas ist anders. Ihr seid nicht Irdoran aus dem Haus Eupherban. Ihr seid etwas viel Älteres und Mächtigeres. Was wollt Ihr, Diener des Verfluchten? Oder seid Ihr wie ich an dem interessiert, was sich im Schädel des Optimaten befindet?" Weiter bei (137).

48

Ihr befindet euch im Körper des jungen Amaun auf dem zentralen Platz der Stadt. Schnell wird euch bewusst, wie anders diese Wesen die Welt wahrnehmen. Der Wind streicht durch Eure Schnurrhaare und je nachdem, wie Ihr Eure großen Ohren dreht, vernehmt Ihr das Gezwitscher von Vögeln oder das Schnarchen der Menschen aus dem nahen Gasthaus.

- Wollt Ihr mehr über diese Stadt wissen, lies unter (25) nach, was für Möglichkeiten sich dir bieten, und komm dann wieder hierher.
- Wollt Ihr den kleinen Tempel aufsuchen? (97) Falls der Amaun schon einmal dort war, fällt diese Option weg.
- Oder doch lieber zurück in den Schuppen? (30)
- Soll es in die Kaserne neben dem Palast gehen? (56) Ist im Inventar  markiert, entfällt diese Option.
- Suchst du das große Lagerhaus auf? (100) Ist  markiert, entfällt dies.
- Du kannst auch die Stellmacherei betreten. (96)
- Oder Euch auf den Weg zum Palast des örtlichen Herrschers machen. (59) Sind die beiden Symbole  und  markiert, lässt du aber davon ab und diese Option entfällt.
- Natürlich kannst du auch die hiesige Taberna besuchen. (103)
- Vergesst nicht, du kannst diesen Körper auch jederzeit wieder verlassen und deinen Geist auf die Suche schicken. NaRauMo wird dann in den Schuppen zurückkehren (20).

Siehe Ankonion-Karte auf S. 18.

49

Ihr wagt euch noch näher heran und könnt nun sehen, weswegen die Menschen so aufgebracht sind. Etwas abseits der Menge liegt der Leichnam von Irdoran, dem der Kontakt mit dem Metall der Wachen nicht gut bekommen ist. Im Tode sieht er wesentlich sympathischer aus als zu Lebzeiten, denkt Ihr bei Euch. Momentan nimmt niemand aus der Menge Notiz von dem Toten. Den Gesprächsfetzen nach, die ihr vernehmt, sind die Wachen höchst unschlüssig, wie sie nun weiter verfahren sollen: Einige weisen darauf hin, dass es ein großer Fehler war, einen Optimaten einfach niederzustrecken, seltsames Verhalten hin oder her. Ihnen wird entgegnet, dass der Magier ja von selbst „explodiert" sei und man ihn nur ein wenig geritzt habe. Es kann ja keiner wissen, dass die hohen Herren offenbar so empfindlich sind. Einige Menschen haben die Leiche offenbar schon nach Wertsachen durchwühlt, andere befehlen ihnen, die Gegenstände wieder zurückzulegen. Ihr hingegen wisst genau, dass es nur eine Sache gibt, die sich mitzunehmen lohnt.

Außer natürlich, ihr habt  auf Seite 75 schon angekreuzt, dann geht es direkt bei (63) weiter.

Ansonsten lasst Ihr den Körper des Amauns neben der Leiche seines Freundes in die Knie gehen. Die Roben des Optimaten sind mit Blut und Gehirnmasse besudelt, um ihn herum liegen noch die Knochensplitter seiner geborstenen Schädeldecke. In den Überresten von Irdorans Kopf steckt irgendwo der Karfunkelstein, den Ihr sucht. Beherzt steckt Ihr die haarige Hand des Amauns in den Klumpen aus Gewebe und wühlt darin herum, bis Ihr etwas Hartes und Glattes spürt. Triumphierend zieht Ihr den Karfunkel aus den Schädelresten, kurz bevor ein Wächter Euch von der Leiche wegscheucht.

Kreuzt das  -Kästchen im Anhang auf Seite 75 an und lest weiter bei (63).

50

Die Männer, die den Amaun verprügelt haben, waren offenbar Soldaten aus der Kaserne hier in der Stadt. Dort solltet Ihr ihnen ihre Beute wieder abnehmen können. Und Euch für die Misshandlung rächen. Doch kaum habt ihr Eure Pfoten über die Schwelle der Pforte in der Mauer der Garnison gesetzt, ruft Euch jemand wütend zu: „Heda! Verschwinde von hier, Streuner! Solche wie dich können wir hier nicht gebrauchen, Diebespack." Zwei Männer – eventuell jene, die euch zuvor überfallen haben, vielleicht aber auch ganz andere (sie sehen für Euch alle gleich aus), kommen wütend auf Euch zu gehumpelt. Wenn ihr es recht bedenkt, wird der Katzenmensch auch in einer zweiten Runde nicht gegen diese Kallecken bestehen können. Ihr macht Euch auf den Rückweg (48).

51

Ihr habt genug von der Scharade.

„Ich mag den Körper des Optimaten Irdoran tragen, doch dein Gespür trügt dich nicht, Wurm! Ich bin nicht irgendein Diener des namenlosen Gottes. Vor dir steht Pyrdona, die Legatin des Namenlosen, die Zunge des Goldenen, der Untergang der Hochelfen und die Vergifterin Simyalas. Unterwirf dich mir oder gehe unter mit allem anderen, was in dieser Stadt noch am Leben ist."

Der Drache scheint verblüfft, Ihr spürt, wie sein Bewusstsein weiter in das Eure eindringt, als wolle er prüfen, wie viel Wahrheit in Euren Worten steckt. Dann spricht er langsam:

„Ihr seid Pyrdona, ja. Doch Ihr seid nicht mehr die Legatin des Namenlosen. Ich werde mich Euch nicht unterwerfen. Aber ich bin bereit, mich auf einen Handel einzulassen. Was bietet Ihr mir?"

Eine Dreistigkeit und zudem voller Lügen. Dennoch seid Ihr einigermaßen verzweifelt, und die Hilfe des Drachen wäre extrem wertvoll. Überlegt bei (67), was Ihr ihm anbieten wollt.

52

Schließlich führt der Wächter Euch in einen geräumigen Saal mit mehreren Säulen, weiteren Statuen auf dem künstlerischen Niveau von Heranwachsenden und vor allem einem recht schmucklosen Thron an der Stirnseite. Dort sitzt – und das überrascht Euch immer noch, auch wenn Ihr nicht zuletzt durch die Erinnerungen des Amauns darauf vorbereitet seid – ein kleines, dickliches Echsenwesen und stopft sich mit Obst und Süßigkeiten voll. Ein Shingwa ist der Magokrat dieser Stadt. Der Wächter wendet sich nun an Euch: „Wollt Ihr denn nicht mit seiner Buntheit sprechen? Ansonsten kann ich Euch wieder nach draußen geleiten."

- Wollt Ihr Euer Wort an den Shingwa richten (39)?
- Oder seht Ihr darin keinen Sinn und verlasst den Palast wieder gen Stadtzentrum (48)?

53

Ihr zerrt an den Kontrollen des Ätherfliegers, doch es gelingt Euch nicht, der seltsam wabernden Wolke auszuweichen, so dass sie das komplette Schiff verschluckt. Durch das Bullauge nehmt Ihr verzerrte Fratzen war: leuchtend gelbe Augen, strähnige Haare, krumme Schnäbel, schwarz-rote Roben, mit Müll verkrustete Gestalten mit seltsamen Lederkappen. All das ergibt keinen Sinn. Warum habt Ihr euch nur in diese Gefilde begeben? Sie haben euch nur durchwachte Nächte und Verzweiflung gebracht. Wie sollt Ihr diesem Alptraum nur entkommen? Weiter bei (53).

54

„Ich biete dir an, dein erbärmliches Leben zu verschonen. Ich könnte dich hier und jetzt töten – oder die Schergen der Menschen werden es in den nächsten Tagen tun. Oder aber ich schenke dir die Freiheit, und deine Existenz dauert an."

Der Drache mustert Euch eindringlich. „Mein Leben besitzt keinen Wert mehr. Wenn Ihr glaubt, es beenden zu können, dann tut es. Dann bleibt mir immerhin Euer überhebliches Gewäsch erspart."

Kurz überlegt Ihr, wie viel von der verbleibenden Zauberkraft Irdomus es kosten würde, dem verletzten Drachen wirklich den Garaus zu machen. Vermutlich wäre es die Mühe nicht wert. Weiter bei (67).

55

Ihr habt genug mit dem Drachen geplaudert. Fürs Erste. Ihr wendet der Kreatur den Rücken zu und hofft instinktiv, dass sie diese Gelegenheit nicht nutzt, um euch mit einer Flammenlanze zu rösten. Weiter im Stadtzentrum und bei (24).

56

Habt Ihr im Anhang ◈ angekreuzt? Falls ja dann auf zu (50).

Ansonsten lest weiter bei (111).

57

Eure Katzenaugen gewöhnen sich schnell an die relative Dunkelheit im Palast. Auch von innen empfindet Ihr diesen als recht schlicht: langweilige Marmorfliesen, armselige Statuen und ein allgemeiner Mangel an arkanomechanischen Annehmlichkeiten. Ihr hattet von einem Magokraten – sei es auch einem sterblichen – deutlich mehr erwartet. Der Wächter führt Euch eine Freitreppe hoch und durch ein Netzwerk von Korridoren. Aus einem Seitengang nehmt Ihr vage eine starke astrale Strahlung wahr, jedoch wäre es zu riskant, dem Wächter jetzt einfach davonzulaufen,

- Ihr trottet also weiter. (52)
- Oder wollt Ihr es dennoch versuchen, indem Ihr die Wache von hinten niederschlagt? (158)

58

„Karrrneos ..." wendet sich der Amaun an Euch, und erst jetzt seht Ihr, wie die Wunden, die die Soldaten ihm zugefügt haben, von außen aussehen. Ziemlich hässlich und sehr schmerzhaft. Dennoch kümmert er sich weiter um Euren schlaffen Körper. Ihr hört ihm kurz weiter zu.

„Ich wurrrde eben überrrfallen. Von einigen Soldaten des Magokrrraten. Ich nehme an, dass sie nicht in Wuschnubs Auftrrrag gehandelt haben sonderrrn aus persönlicherrr Gierrr. Könntest du sie bitten, mirrr mein Geld wiederrrzugeben?"

Ein guter Punkt. In der Gestalt des Minotaurus solltet Ihr dazu problemlos in der Lage sein. Ihr nickt dem Katzenmann zu und verlasst den Schuppen wieder. Weiter bei (65).

59

Ihr macht Euch auf den Weg und lenkt die Schritte des jungen Amaunir zum Palast des Herrschers über diese Stadt. Vielleicht könnt Ihr Euch in dieser Gestalt einschleichen und etwas Nützliches erbeuten? Auf dem Weg durch die Straßen von Ankonion fängt Eure neue Nase Dutzende fremder Gerüche auf, die Ihr nicht zuordnen könnt und die Euch dennoch faszinieren. Doch schnell habt Ihr die Stadt durchquert und steht vor dem eindrucksvollen Gebäude, in dem der Herrscher residiert.

Habt Ihr ◈ auf Seite 75 nicht markiert? Dann zu (157).

Ansonsten: Ist der Kasten bei ✊ auf Seite 75 angekreuzt?

- Ja. (41)
- Nein. (61)

60

Ihr trabt über das Gelände – niemand hält Euch auf. Die meisten der Betten in den Kasernen sind leer. In einigen wenigen liegen schlafende oder offenbar schwer verwundete Krieger, um die sich teils weniger schwer verwundete Kollegen kümmern. Die meisten von ihnen haben Verbrennungen erlitten, anderen fehlen Gliedmaßen. Scheinbar sind sie allesamt Opfer des Drachenangriffs geworden. Nur die allerwenigsten der Krieger wirken kampftauglich.

- Wollt Ihr die Kasernen verlassen und zum Platz zurückkehren (65)?
- Oder die beiden Krieger nahe der Arena aufsuchen und versuchen, diese anzuheuern (75)?
- Habt Ihr ◈ auf Seite 75 angekreuzt und 🧍 nicht? Falls ja, könnt Ihr bei (46) etwas ganz anderes tun, um für eine Art Gerechtigkeit zu sorgen.

61

Einige Arbeiter sind noch damit beschäftigt, Rußflächen an der Gebäudefront mit weißer Farbe zu übertünchen. Zwei etwas mitgenommen wirkende Gardisten flankieren das Tor, das in den Palast führt. Als Ihr Euch auf 50 Schritt nähert, nehmen sie mit schmerz-

verzerrten Mienen Haltung an und lassen Euch nicht aus den Augen. Es dürfte so gut wie unmöglich sein, sich an ihnen vorbeizuschleichen - zumindest ohne eine geeignete Ablenkung. Als Ihr versuchsweise Anstalten macht, um das Gebäude herumzuschlendern und einen Weg Richtung Palastgarten einschlagt, gestikulieren sie wild und wütend und zitieren Euch wieder auf den Weg. Ihr hebt also die Hand zum Gruß und steuert auf die Wächter zu. Die beiden Menschen sprechen Euch an: „NaRauMo, ihr wollt sicher Euren Gefährten, den neuen Monarchen von Ankonion sprechen. Wir haben zwar Weisung, Euren Begleiter Irdoran nicht hineinzulassen, von Euch war jedoch keine Rede. Ohne Eskorte dürft Ihr jedoch keinesfalls in den Palast. Daher folgt mir bitte!" Einer der beiden Wächter öffnet das schwere Eingangsportal und weist Euch an, es zu durchschreiten. Dann folgt er Euch in die Dunkelheit des Palastes. Weiter bei (57).

62

Einige Arbeiter sind noch damit beschäftigt, Rußflächen an der Gebäudefront mit weißer Farbe zu übertünchen. Zwei etwas mitgenommen wirkende Gardisten flankieren das Tor, das in den Palast führt.

Als ihr euch nähert, setzen die beiden Wachen eine nervöse Miene auf und kreuzen ihre Waffen vor dem Portal, um Euch den Zugang zu verwehren. Die beiden Menschen – ein Weibchen und ein Männchen – scheinen noch recht jung und unerfahren zu sein. Der Arm der Frau steckt in Bandagen, der Mann hat eine mittelschwere Brandblase im Gesicht. Er wendet sich stammelnd an Euch: „Verzeiht, aber der neue Herrscher hat uns befohlen, Euch nicht in den Palast zu lassen. Der große ... Wuschnub fürchtet, dass Ihr ihm im Namen Irdorans seinen Thron streitig machen wollt." Offenbar haben die beiden Angst vor Euch, nicht ganz zu Unrecht, und versuchen, die Enttäuschung irgendwie wieder aufzuwiegen.

„Aber wenn ihr wollt ... teilen wir unsere Rationen mit Euch. Es gibt lecker Pulpellen und Pulpellensuppe ..."

Sie reden mit Euch, als wärt Ihr ein dummes Tier. Aber sie einfach zu töten und zum Magokraten zu stürmen ist sicher die schlechteste Alternative, wenn auch eine verlockende. Ihr macht daher kehrt und lauft zum Stadtzentrum zurück. (65)

63

Euer Weg ist frei: Niemand nimmt von euch Notiz. Wollt Ihr versuchen, in den Palast einzudringen, (166) oder habt Ihr dazu keinen Grund mehr, (falls das Symbol auf Seite 75 angekreuzt ist) so dass Ihr in die Stadt zurückkehrt? (48)

64N

Ihr schlagt der Länge nach hin. Aus einer Seitengasse ist plötzlich ein Gegenstand gekommen und gegen Euer Schienbein gekracht. Jemand hat Euch ein Bein gestellt – oder besser gesagt: dem Amaun. Ihr beide habt es in Eurem Siegestaumel nicht kommen sehen. Der Gegenstand erweist sich als langer, stabiler Stock in der Hand eines grobschlächtig aussehenden Affenwesens. Oder eines besonders hässlichen Menschen. Hinter ihm bauen sich zwei weitere Exemplare auf, die aus Eurer Sicht identisch aussehen. Sie alle tragen die Rüstungen der örtlichen Soldaten und blicken finster auf Euch herab. „Du glaubst wohl, du kannst den ganzen Ruhm für den Sieg über den Drachen einheimsen und hier herumstolzieren, als würde dir Ankonion gehören, Katze. Während unsereins geblutet hat und nicht einmal ein „Habt Dank" vom Magokraten gehört hat. Denn der schmort im Bauch des Drachen, und dein geschuppter Freund sitzt auf dem Thron. Er kümmert sich einen Dämonendreck um uns Soldaten. Alle scheinen vergessen zu haben, dass ohne unser Opfer, ohne unsere Ablenkung, der Sieg unmöglich gewesen wäre."

Diese Gestalten scheinen unzufrieden mit ihrer Situation zu sein und in Eurem amaunischen Wirt einen passenden Sündenbock gefunden zu haben. Eine sehr menschliche Neigung, wie Ihr inzwischen gelernt habt.

„Oder steckt dein geschuppter Kumpan am Ende gar mit dem Drachen unter einer Decke? Habt ihr einen gemieteten Drachen zum Schein eingefangen, um eine andere Echse auf unserem Thron zu platzieren?"

Das klingt schon vernünftiger. Nach einer Intrige, auf die Euer einstiger Herr Pyrdacor tatsächlich gekommen wäre. Ihr wollt etwas in dieser Art erwidern, doch dann wird Euch schlagartig klar, dass der Sprecher gar keine Antwort erwartet. Buchstäblich, denn ihre Stöcke prasseln nun auf Euch nieder. Ihr hebt die Arme des Amauns, um dessen Kopf zu schützen, und nach einigen Minuten lassen die drei Soldaten erschöpft ab von Euch. Bevor sie sich wieder in die Gasse zurückziehen, durchwühlen sie Eure Taschen und nehmen all Eure Goldmünzen an sich. Den Astralspeicher übersehen sie oder halten ihn für wertlos.

„Sei froh, dass wir nur Übungsstöcke benutzt haben, räudige Katze! Falls wir dich nochmal erwischen, wirst du nicht so viel Glück haben." Sie verziehen sich, und nach einiger Zeit hat auch der Amaun wieder genug Kraft gesammelt, um zum Stadtzentrum zurückzuhumpeln. Leider ohne sein Geld. Doch Ihr seid entschlossen, es nicht darauf beruhen zu lassen. Immerhin habt auch Ihr Verbündete, die es mit Gestalten wie diesen aufnehmen können. Weiter bei (48).

65

Ihr befindet Euch im Körper des Minotaurus auf dem zentralen Platz der Stadt. Ihr ragt hoch über dem gepflasterten Oval auf und könnt es gut überblicken, ohne euren Kopf stark bewegen zu müssen. Ihr fühlt Euch körperlich überlegen und mächtig.

- Wollt Ihr mehr über diese Stadt wissen, lies bei (25) nach, was für Möglichkeiten sich dir bieten, und kommt dann wieder hierher.
- Was nun? Du könntest in die Taberna zurückkehren. (139)
- Oder Ihr sucht den kleinen Tempel im Norden auf. (68)
- Vielleicht wollt Ihr auch einen Blick in den Schuppen werfen, in dem Euer echter Körper liegt? (66)
- Dann wäre da noch das auffällige umgerüstete Lagerhaus. (69) Ist auf Seite 75 markiert, entfällt dies.
- Oder Ihr macht Euch auf den Weg zur Kaserne. (72) Ist auf Seite 75 der Inventarplatz markiert, ist dies nicht mehr möglich.
- Abseits der Stadt liegt ein weiterer interessanter Ort: der Palast. (77)
- Und direkt vor eurer Nase befindet sich eine Stellmacherei. (151). Ist auf Seite 75 markiert, habt Ihr dort aber nichts mehr verloren.
- Ihr könnt diesen Körper auch jederzeit wieder verlassen und Euren Geist auf die Suche schicken. Karneos wird dann in die Taberna zurückkehren (20).

Siehe Ankonion-Karte auf S. 18.

66

Ihr begebt euch zum dem Schuppen an der nördlichen Stadtmauer, von dem Ihr wisst, dass er Euren echten Körper und den jungen Amaun beherbergt. Aber was genau wollt Ihr dort? Während Ihr noch darüber nachdenkt, haben Euch die Hufe des Minotaurus auch schon dorthin getragen und er hat instinktiv die Türe aufgerissen.

Licht fällt in den staubigen Raum. Auf einem Stapel Decken liegt Euer zerschundener Körper, der noch seltsam pulsiert, als wären lauter Schnecken unter eure Haut gekrochen. Daneben sitzt der junge Amaun und hält treu Eure Hand. Er blickt kurz auf, scheint Karneos zu erkennen und schaut Euch dann trotzig an. „Niemand sonst hätte ihrrr geholfen. Sie ist ein Alb und die Menschen hierrr hassen dieses Volk. Das musst du doch verrrstehen!"

- Der Körper des Stiermenschen scheint von dieser Enthüllung unbeeindruckt, und auch Ihr selbst könnt eure mentale Stabilität bewahren. Dennoch: Ihr entscheidet euch, den Amaun in dieser Form nicht anzusprechen, um die Sache nicht noch komplizierter zu machen. Am besten, Ihr kehrt zum Stadtzentrum zurück (65).
- Oder habt ihr vielleicht auf Seite 75 den Marker aber nicht den Marker bei angekreuzt, dann könnt Ihr auch bei (58) weiterlesen und dem Amaun weiter zuhören.

67

- Wollt Ihr dem Drachen den Optimaten zum Fraß vorwerfen? (36)
- Oder ihn auf einen späteren Machtgewinn vertrösten? (138)
- Vielleicht wollt Ihr ihm auch anbieten, sein Leben zu verschonen. (54)
- Oder Ihr habt genug von dem Gespräch und wendet dem Drachen den Rücken zu. (55)

68

Nach einem kurzen Fußmarsch (Ihr seid immer noch beeindruckt davon, wie schnell sich der Stiermensch bewegen kann) steht ihr vor einem kleinen, einstöckigen Tempel mit – für menschliche Verhältnisse – recht detaillierten Ornamenten an der Fassade, die irgendwelche Vogelschwärme darstellen mögen ... oder herabstürzende Luftgleiter ... oder einen Schwarm Fische – so gut sind die Darstellungen dann doch nicht. Welcher Gottheit hier gehuldigt wird, könnt Ihr nicht sagen, immerhin haben die Güldenländer zu Hunderte unwürdige Götzen. Ihr spürt, dass der Minotaurus selbst keine große Lust verspürt, sich in das kleine Gebäude zu quetschen. Und tatsächlich: Als Ihr die Maße der Eingangstür mit denen Eures jetzigen Körpers vergleicht, wird Euch klar, dass es ein Ding der Unmöglichkeit werden dürfte, den kleinen Tempel zu betreten.

- Oder wollt Ihr es dennoch versuchen? (134)
- Ansonsten macht Ihr Euch verärgert auf den Rückweg ins Stadtzentrum. (65)

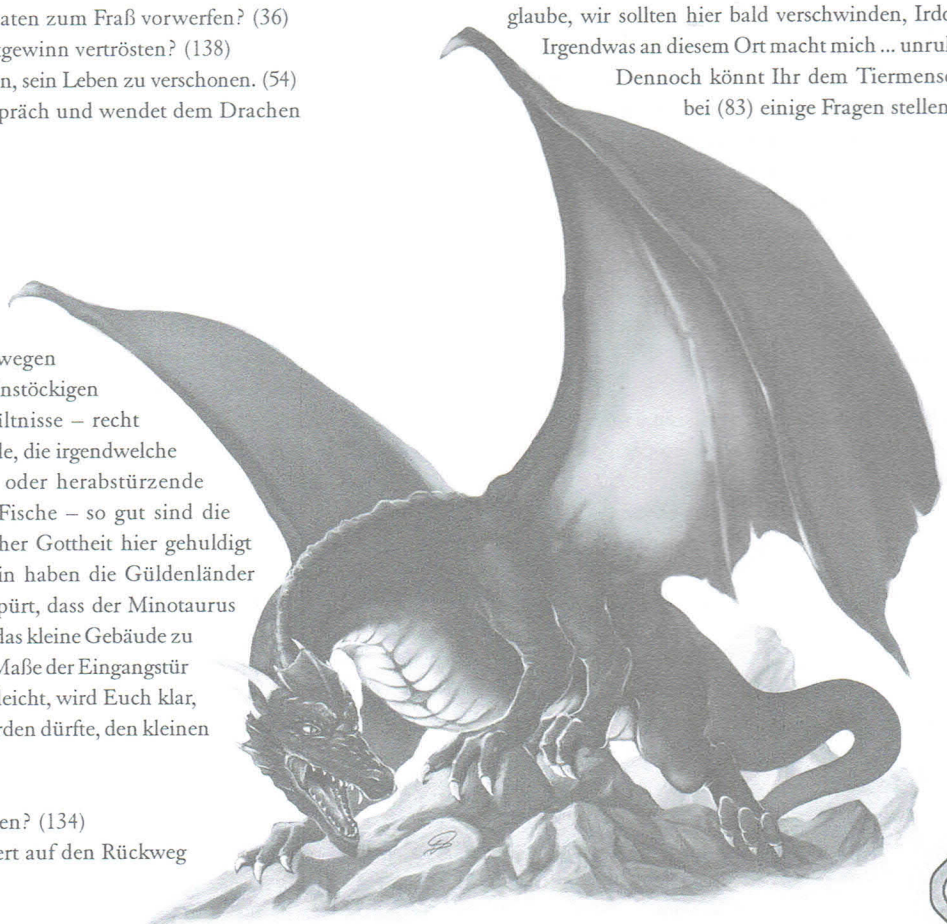
69

Ihr manövriert den Minotauren zu dem großen, mit einem Metallgitter verstärkten Lagerhaus. Die wenigen Menschen, die euch begegnen, gehen Euch ehrfürchtig aus dem Weg, doch generell ist die Stadt nach dem Kampf und bei diesem Wetter wie ausgestorben. Die Kreatur, die sich im Lagerhaus verbergen dürfte, sollte Euch aber nützlich sein. Vor dem Tor steht eine entschlossen aussehende, gerüstete Person und hält Wache. Als der Wächter bemerkt, dass Ihr zielstrebig auf ihn zugeht, wird er nervös. Er stammelt: „Ähm, ich mache jetzt meine Latrinenpause. Geht einfach rein, wenn Ihr wollt!", und verschwindet um eine Ecke. Karneos scheint Eindruck auf die örtlichen Soldaten gemacht zu haben. Ihr könnt die Gittertür in der improvisierten Käfigfront des Gebäudes einfach öffnen und das Gebäude betreten. Habt Ihr auf Seite 75 angekreuzt?

- Ja. (45)
- Nein. (167)

70

Ihr überlegt, den Minotaurus Karneos anzusprechen, doch er wirkt seltsam abwesend und verstört. Offenbar hat Eure Zeit in seinem Geist Spuren hinterlassen, auch wenn er sich nicht daran erinnern kann. Wer einmal Eure Präsenz in seinem Kopf gespürt hat, ist danach nicht mehr derselbe. Langsam formen sich doch Worte in diesem Kuh-Maul über Euch: „Ich glaube, wir sollten hier bald verschwinden, Irdoran. Irgendwas an diesem Ort macht mich ... unruhig." Dennoch könnt Ihr dem Tiermenschen bei (83) einige Fragen stellen.



71

„Du bist zurück, Dienerin des Einen. Doch in einem anderen Körper. Bemerkenswert!“ dröhnt es aus der Dunkelheit des improvisierten Käfigs und in Eurem Geist. Der Drache scheint Eure Fortschritte genau zu beobachten.

„Ja, und ich habe, wonach Ihr begehrt“. Ihr zieht den immer noch blutverkrusteten Karfunkelstein des Irdoran aus Eurer Westentasche und platziert ihr vor der geschuppten Monstrosität.

„Faszinierend. Der Karfunkel eines Menschen. Besser: Der Karfunkel meines Feindes, des Menschen, der mich bezwungen hat. Er wird auf ewig ein Teil von mir sein.“ Der Kopf des Drachen ruckt nach vorne, beschnuppert den Stein auf dem Boden und dann fährt eine lange, weiße Zunge aus dem Maul hervor, die den Karfunkel umschlingt und in den Rachen zerrt. Zufrieden fährt Farangur fort: „Ich bin nun Euer Diener. Sorgt dafür, dass ich freikomme, und ich werde hier auf Euer Zeichen warten.“

Es ist keine große Herausforderung für Euch, im Körper des Amauns die Schlösser der Ketten zu knacken, den Wächter vor der Türe in die Dunkelheit zu locken und ihm dort die Kehle durchzuschneiden. Nun müssen nur noch die anderen Voraussetzungen erfüllt sein.

Markiert auf Seite 75. Sind auch die anderen Ziele erfüllt, lest weiter bei (178).

Ansonsten: Weiter bei (48).

72

Ihr begebt Euch zu dem Kasernengebiet, das von einer Mauer umgeben ist. Vielleicht lässt sich hier ja eine Gruppe Kämpfer als Geleitschutz anwerben. Da am Eingangsportal niemand Wache steht, betretet Ihr das Gelände einfach. Es scheint sich niemand daran zu stören. Es handelt sich um eine typische Kasernenanlage: Die vier niedrigen Gebäude beherbergen offenbar Schlafräume für Soldaten. Dazwischen findet sich eine mit Sand gefüllte Arena mit mehreren Übungsgeräten. Jedoch scheint die Anlage wie ausgestorben, lediglich zwei einsame Krieger sitzen auf einer Bank nahe der Arena und blicken stumm und etwas eingeschüchtert zu Euch herüber.

- Habt Ihr auf Seite 75 angekreuzt und nicht? Falls ja, kannst du bei (46) drastische Schritte einleiten. Wenn nicht, hast du folgende Möglichkeiten:
- Wollt Ihr Euch hier weiter umsehen? (60)
- Oder direkt die beiden Soldaten ansprechen – vielleicht lassen sie sich ja doch anheuern? (75)
- Natürlich kannst du auch einfach wieder gehen. (65)

73

Ihr befindet euch im Körper Irdorans im Schankraum der Taberna von Ankonion.

- Wollt Ihr etwas zu dir nehmen und etwas zu trinken bestellen? (19)
- Oder ein Gespräch mit dem Minotaurus beginnen? (82)
- Vielleicht solltet Ihr auch einfach die Taberna verlassen und Euch um die Dinge kümmern, die es zu erledigen gilt. (24)

74

„Sag, wo bekomme ich hier ein Reittier her? Oder einige schlagkräftige Krieger? Einen magischen Kraftspeicher vielleicht?“

Die Verwirrung in den Augen des Minotauren könnte kaum deutlicher sein, und fast meint Ihr, durch die seltsam geformten Pupillen kleine Zahnräder zu erahnen, die sich in dem gewaltigen Schädel viel zu langsam drehen. Dann öffnet Euer Gegenüber seinen nach Alkohol stinkenden Mund:

„Ist das eine Prüfung? Sind das wichtige Eckpunkte unseres nächsten Auftrags, die ich mir hätte merken sollen? Ach, Irdoran, doch bitte nicht jetzt. Und von diesen magischen Dingen habe ich doch keine Ahnung. Das wisst Ihr doch. Wobei … ein Reittier, das ist eine gute Frage. Der Drache hat unsere gefressen und auch sonst scheint es in der ganzen Stadt keine passenden Viecher zu geben. Das gleiche gilt für Krieger. Aber Ihr, ich, NaRauMo und Wuschnub sind doch eine schlagkräftige Truppe, oder? Naja … natürlich sollten wir Wuschnub auch erst wieder vom Magokratenthron zerren.“

- Wollt Ihr vielleicht noch etwas genauer nachhaken, was hier eigentlich geschehen ist? (86)
- Oder etwas ganz anderes unternehmen? (73)

75

Als Ihr Euch den Soldaten näherst, werden sie blass, beziehungsweise noch blasser. Denn gesund sahen sie schon vorher nicht aus. Einer der beiden trägt einen Verband um den Brustkorb, der andere scheint weniger angeschlagen, aber beide wirken erschöpft. Sie schauen Euch erwartungsvoll an.

Du brummst: „Ich suche einige fähige Kämpfer, die mich … und eine junge, verletzte Maid … auf einer Mission in den Norden begleiten. Ich bezahle auch!“

Die beiden Krieger wirken nun noch verwirrter: „Ihr wisst doch, dass die gesamte Garnison im Kampf gegen den Drachen fast ausgelöscht wurde. Welchen Nutzen sollen einige verwundete Soldaten für Euch haben? Davon abgesehen sind wir dem Magokraten … oder, na ja, dem Herren Wuschnub verpflichtet. Wir können leider nicht mit nach Norden.“

- Ohne weiter Zeit zu verschwenden, macht Ihr Euch auf den Rückweg zum zentralen Platz der Stadt. (65)
- Oder Ihr schaut Euch doch noch in der Kaserne um. (60)
- Habt Ihr auf Seite 75 angekreuzt und nicht ? Falls ja, könnt ihr bei (46) drastische Schritte einleiten.

76

Ihr nehmt den Palast näher in Augenschein. Das trutzige Gebäude befindet sich etwas abseits der Häuser des Pöbels und besitzt ein großes, von Säulen flankiertes Tor auf der Ostseite. Auf der anderen Seite liegt ein eher armseliger Garten voller unspektakulärer Gewächse. Ansonsten

führen nur eine große Öffnung an einem Balkon in mehreren Schritt Höhe und sehr kleine schießschartenartige Fenster hinein. Zwei heruntergekommen aussehende Gardisten stehen etwas verloren vor dem Eingang herum. Sie können Euch nicht aufhalten: Ihr schwebt einfach durch die Wände hindurch und landet so in einer Art Thronraum. Auf einem herrschaftlichen Sessel am Ende des Saals sollte ein Magokrat oder ähnlich machtvoller Herrscher sitzen, der über die Geschicke dieses Ortchens bestimmt. Ihr könntet einfach in seinen Geist eindringen, um in seinem Körper die nötigen Befehle erteilen, um Eure Situation zu verbessern.

- Wollt Ihr das versuchen? (18)
- Oder zurückkehren und Euch eine andere Lokalität der Stadt näher ansehen? (9)
- Ist auf Seite 75 der Kasten angekreuzt, habt Ihr noch eine weitere Option. (145)

77

Ihr macht euch auf den Weg und lenkt die Hufe des Stiermenschen zum Palast des Herrschers über Ankonion. Schnell habt Ihr den Stadtkern durchquert und steht vor dem aus menschlicher Sicht sicher eindrucksvollen Bau, in dem der Herrscher residiert.

Habt Ihr auf Seite 75 nicht markiert, lest weiter bei (177).

Ansonsten: Ist auf Seite 75 der Kasten angekreuzt?

- Ja. (79)
- Nein. (62)

78

Ihr sorgt dafür, dass sich Irdoran in seiner nicht besonders beeindruckenden Pracht vor den beiden Wachen aufbaut und sie mit voller Lautstärke anbrüllt: „Was nehmt ihr nichtswürdigen Gemeinen euch eigentlich heraus, einem Optimaten des Hauses Eupherban den Zutritt zu verwehren? Lasst uns auf der Stelle eintreten, oder ihr werdet in den Minen von Xarxaron landen, wo ihr den Rest eurer Tage Optrilithen aus dem Stein klopfen dürft, bis euch die Finger abfallen und ihr den Tod als Erlösung willkommen heißt. Und jetzt aus dem Weg, ihr Dreckslamucken!“

Die beiden Gardisten bleiben jedoch professionell: „Ihr habt völlig recht, Exzellenz. Leider dürfen wir Euch dennoch nicht einlassen. Es tut uns leid.“

- Wollt Ihr jetzt gehen (24) oder auf Euer Recht pochen (88)? Oder Wollt Ihr versuchen, die Wachen mit irgendetwas zu bestechen (90)?

79

Als Ihr Euch nähert, dringt der Lärm einer Menschenmenge zu euch herüber – wie ihr es euch gedacht habt. Mehrere Wachen und inzwischen auch einige Schaulustige stehen vor dem Tor des Palastes und unterhalten sich wild gestikulierend und ganz offensichtlich erhitzt. Gegenstand ihrer Debatte scheint der Optimat Irdoran zu sein. Geschieht dem Amateur ganz recht, denkt Ihr Euch. Das Tor ist damit blockiert. Nun ist aber zu klären: Ist bei Irdoran im Anhang das Symbol angekreuzt?

- Falls ja, dann zu (152).
- Wenn nicht, lest bei (136) weiter.

80

Als Euer Geist sich dem Drachen nähert, wird dieser auf Euch aufmerksam. Er ist sich dieser Daseinsebene zu bewusst, als dass Ihr Euch in sein Bewusstsein schleichen oder ihn gar übernehmen könntet. Trotz seiner Verwundungen ist der Drache immer noch das mächtigste Wesen, das Ihr in einem Umkreis von hundert Meilen spüren könnt. Er könnte ein wichtiger Verbündeter sein – oder ein gefährlicher Feind. Wie Ihr ist er hier gestrandet, doch momentan sucht sein Geist den Kontakt mit dem Euren, denn Eure gleichfalls kraftvolle Präsenz ist ihm nicht verborgen geblieben. Es entwickelt sich nicht das, was man echte Kommunikation nennen könnte, doch Ihr tauscht mit dem Drachen Gedankenbilder aus. Farangur nennen ihn die Menschen, und er wollte besitzen, was ihnen gehört. Sie riefen eine Gruppe Abenteurer zu Hilfe, und er wurde geschlagen. Farangur war bereit, sich in sein Schicksal zu fügen, doch Euer Erscheinen macht ihn neugierig. Ihr solltet Euch für ein richtiges Gespräch mit ihm treffen. In einer körperlichen Form. Zurück zu (9).

81

Ihr gewöhnt Euch nun an den neuen Körper und schaut Euch mit seinen Augen zum ersten Mal in der Taberna um. In dieser Gestalt solltet Ihr Eure Lage wieder deutlich verbessern können.

Der Minotaurus starrt Euch nach wie vor tumb an, scheinbar erwartet er, dass Ihr irgendetwas Weises von Euch gebt. Doch zu lange solltet ihr weder in diesem Körper noch an diesem Ort verweilen. (73)

82

Ist bei Karneos auf Seite 73 der Kasten „Verstört“ angekreuzt?

- Ja. (70)
- Nein. (83)

83

Ihr wendet euch an den Minotaurus, der offenbar Irdorans Leibwächter oder Begleiter ist. Was sagt Ihr?

- „Sklave! Ich habe einige Aufgaben für dich. Sie mögen gefährlich sein, aber sie sollten deinen tierhaften Verstand nicht überfordern!“ (168)
- „Was ist hier eigentlich genau passiert, Kreatur?“ (86)
- Etwas diplomatischer könntet Ihr den Minotaurus fragen, ob er eine Ahnung hat, wo man hier ein Reittier, Schergen und einen Astralspeicher herbekommen könnte. (74)
- Wenn Ihr genug mit dem Stiermenschen gesprochen habt, könnt Ihr die Lokalität verlassen. (23)

84

Ihr öffnet die Tür zu dem kleinen Tempel, der tatsächlich nicht viel mehr als ein Schrein ist, doch als Ihr ihn betreten wollt, stoßt ihr beinahe mit einem jungen Mann mit feinen Gesichtszügen in Priestergewändern zusammen, offenbar der Kultvorsteher hier – oder wie auch immer die Menschen das nennen mögen. Er herrscht Euch unfreundlich an: „Eure Exzellenz, was wollt Ihr hier? Ich habe Euch doch gesagt, dass Ihr hier nach der vergangenen Nacht nicht mehr willkommen seid!"
Der Mann macht Anstalten, die Türe zuzuknallen.

- Wollt Ihr das zulassen und gehen (24),
- Oder wollt Ihr ihn davon abhalten und ihn fragen, was er genau meint? (93)

85

Ja! Ihr gewinnt wieder die Kontrolle über den Amaun. Die Kraft des Götzen hat keine Macht über euch. So wie Simia von Maruk-Methai erschlagen wurde, habt Ihr ihn oder sie wieder aus diesem Körper gedrängt. Dennoch wollt Ihr nicht länger an diesem Ort verweilen als nötig. Ihr schaut Euch noch kurz um und entdeckt auf dem Altar ein kunstvolles Medaillon mit den Symbolen der Oktade. Es scheint förmlich in der Dunkelheit zu leuchten. Einem seltsamen Impuls folgend steckt Ihr es ein – vielleicht lässt es sich in einer Opferzeremonie gebrauchen. Markiert im Inventar. Dann kehrt Ihr zum Stadtzentrum zurück. (48)

86

„Was ist hier eigentlich genau passiert, Kreatur?" fragt Ihr. Der Minotaurus scheint die Beleidigung nicht zu verstehen oder sie zu ignorieren und schaut Euch fragend an. „Meint Ihr hier im Schankraum? Hier in der Stadt Ankonion? Hier im Lande Demelion … oder sind wir in Gathiadda? Oder … hier an der Theke? Im ersteren Fall ist hier ein gewaltiges Gelage passiert – um unseren Sieg über den Drachen Farangur zu feiern. Ein Gelage, das bis vor einigen Stunden anhielt und, wenn Ihr mich fragt, immer noch stattfindet. Ich bin mir ja bewusst, dass Ihr es mit solchen Feierlichkeiten nicht so habt … und wenn Ihr so nachfragen müsst, solltet Ihr in Zukunft vielleicht auch die Finger vom Wein lassen. Bezogen auf die Situation in der Stadt und falls Euch der Alkohol wirklich so übel mitgespielt hat: Wir wurden angeheuert, den Drachen Farangur zu fangen. Und haben es wundersamerweise tatsächlich geschafft, nachdem ein Großteil der örtlichen Garnison und schließlich auch der Magokrat im Magen des Viehs gelandet sind. Das macht aber gar nichts, denn vor seinem Ableben hat uns Euer Kollege vertraglich zugesichert, dass alles, was er besitzt, uns gehören soll, sofern wir nur die Drachenplage beenden. Leider hat unser windiger Freund Wuschnub diesen Vertrag für uns unterzeichnet, sodass er jetzt seit einigen Stunden auf dem Magokratenthron sitzt. Mal sehen, wie lange das gut geht, aber momentan will er uns Pöbel nicht sehen … wenn ich den in die Finger bekomme. Oh und falls Ihr die Theke meint: Ihr habt gerade vor einigen Augenblicken den Kampf mit Eurem achten Becher Wein gewonnen, und ich bin sehr stolz auf Euch."

- Das ist doch immerhin aufschlussreich. Vielleicht weiß diese überraschend eloquente Kreatur auch, wo man ein Reittier, Schergen oder einen Kraftspeicher herbekommen kann. Oder wenigstens eine Sänfte? (74)
- Vielleicht ist es aber auch Zeit, das Gespräch zu beenden und sich anderen Dingen zuzuwenden. (73)

87

Ihr sprecht den Minotaurus an, und er mustert Euch missmutig und mit einem drögen Blick aus seinen Kuhaugen.

- „Wirst du jemals fertig sein mit deiner Feier?" (170)
- „Ich habe einen neuen Auftrag für uns gefunden, der uns weg von diesem Ort führt. Wir müssen nur erst einige Kleinigkeiten erledigen. Ich habe das Gefühl, dass … gewisse andere Personen uns ausbremsen wollen …. aber hast du Interesse?" (89)
- Ist im Anhang auf Seite 75 das Feld angekreuzt? Dann könnt Ihr auch zu (171).
- Falls im Anhang auf Seite 75 angekreuzt ist, jedoch im Inventar nicht, könnt Ihr außerdem bei (116) noch etwas anderes fragen.
- Oder Ihr verlasst die Taberna. (48)

88

„Ihr wollt den Magokraten sprechen?", gibt der männliche Wächter ungläubig zurück. „Aber … wart Ihr denn nicht anwesend, als er vom Drachen gefressen wurde? Das dürfte schwierig werden. Und was Wuschnub, den legitimen Thronfolger, angeht, so hat er eindeutige Befehle gegeben, Euch oder Euren gehörnten Gefährten nicht in den Palast vorzulassen. Das tut mir wirklich aufrichtig leid und wir sind auch etwas verwirrt, nun einem Shingwa von zweifelhaftem Ruf zu dienen, aber wir alle hoffen, dass es ihm schon bald langweilig im Palast wird und diese seltsame Phase damit endet."

- Eine ungewöhnliche Situation … Wollt Ihr Euch hier geschlagen geben und in die Stadt zurückkehren (24)
- Oder versuchen, die Wachen zu bestechen (90),
- Oder ihnen einfach offen die Meinung sagen? (78)

89

„Treuer Gefährte! Ihr seht bereits so aus, als würde Euch der Müßiggang nicht wohl bekommen. Doch verzagt nicht: Ich habe bereits eine neue Aufgabe gefunden, an der Ihr Euren Heldenmut beweisen …"

Karneos fällt Euch schnell ins Wort. „Hör mal, Kleiner!", schnaubt der Minotaurus. „Es ist noch keinen vollen Tag her, da haben wir über einen waschechten Drachen triumphiert – und viel dafür geopfert! Ich treibe keinen Müßiggang. Ich erhole mich! Deine Holde kann sicher noch ein paar Tage warten und zuerst müssen wir uns sowieso überlegen, wie wir Wuschnub die Flausen wieder austreiben. Und jetzt zieh Leine, mein Schädel brummt!"

Das war eindeutig. Und nun?

- „Wirst du jemals fertig sein mit deiner Feier?“ fragst du. (170)
- Ist im Anhang auf Seite 75 das Feld ◇ angekreuzt? Dann könnt Ihr auch zu (171).
- Falls ♙ im Anhang auf Seite 75 angekreuzt ist, jedoch 🧍 nicht, könnt Ihr außerdem bei (116) noch etwas anderes fragen.
- Natürlich könnt Ihr auch einfach wieder gehen. (48)

90

Ihr wisst, dass Menschen gierig sind und eine Schwäche für billigen Tand haben. Vielleicht lassen sich diese beiden durch irgendetwas überzeugen, das Irdoran in den Taschen seiner Roben versteckt. Ihr durchwühlt diese, findet aber nur einige Lederfläschchen mit wertlosen Zauberkomponenten und ein kleines Buch. Na ja. Besser als nichts. Ihr zerrt den Kram hervor und haltet ihn den Wachen hin. „Wenn Ihr mich einlasst, belohne ich euer Entgegenkommen mit diesem mächtigen Zauberbuch, das euch das Beschwören von Dämonen erlaubt, und zwei Tränken, die immerwährende Schönheit versprechen.“

Ihr hattet natürlich keine Zeit, die Gegenstände auf diese Eigenschaften zu prüfen und letztlich ist das ja auch egal. Dennoch verfinstern sich die Mienen der beiden Wächter schlagartig.

„Mein Herr, Exzellenz, wie Ihr wisst, ist die Palastgarde von Ankonion absolut unbestechlich“, spricht das Weibchen. „Ich kann ein solches Verhalten nicht dulden! Es tut mir leid, aber ich muss Euch nun festnehmen lassen.“

Sie ruft etwas Unverständliches in Richtung des Palastes, und nach einigen Augenblicken stürmen neben einigen Bediensteten auch zwei weitere leicht verletzte junge Wachleute heran und fuchteln mit ihren Schwertlanzen unsicher in Eure Richtung. Das Weibchen erstattet den Neuankömmlingen Bericht und es bricht sofort eine angeheizte Diskussion aus.

Kreuzt auf Seite 75 das Kästchen ✊ an.

Weiter bei (33).

91

Nach einigen Augenblicken habt ihr die Schritte Irdorans zu einem kleinen, einstöckigen Tempel gelenkt. Er besitzt – für menschliche Verhältnisse – recht kunstfertige Schwalben-Ornamente an seiner Frontseite. Welcher Gottheit hier gehuldigt wird, ist auf den ersten Blick gar nicht zu erkennen. Aber immerhin haben die Güldenländer ja auch Hunderte verschiedener Götzen. Ihr verspürt keinen besonders großen Drang, Euch das Gebäude näher anzusehen oder es gar zu betreten und spürt, dass es Irdoran genauso geht. Offenbar ist der Optimat kein besonders frommer Mensch. Er wird Euch direkt ein wenig sympathischer, vielleicht habt Ihr hier jemanden gefunden, der sich zu Eurem Glauben bekehren ließe.

- Wollt Ihr ins Stadtzentrum zurückkehren? (24)
- Oder den Tempel dennoch betreten? (84)

92

„Warum ich auf diesem Thron sitze, wollt Ihr wissen? Nun, das geziemt sich nun mal so für einen Magokraten! Und der …“, er macht mit seinen Saugnapffingern eine vage Geste, die sich selbst und den Raum einschließt, wobei er beinahe einen Weinkelch von der Armlehne seines Sessels stößt, „… bin nun einmal ich. Ich sitze hier, um besser regieren zu können. Und auch wenn mir bewusst ist, dass ich vielleicht nicht magisch genug für dieses Amt bin, werde ich es so lange genießen, wie ich kann. Oh, und ich bin der Magokrat, weil mein Amtsvorgänger vom Drachen Farangur gefressen wurde, keine Erben hinterließ und in seiner Verzweiflung demjenigen, der über das Mistvieh triumphieren würde, alles versprochen hatte, was er besaß. Und das, mein Freund, war nun einmal ich. Zumindest steht es so in unserem Vertrag.“

Eine absurde Geschichte. Der Shingwa wird sich keine Woche auf dem Thron halten können. Entweder das Volk wird sich gegen einen solch inkompetenten Herrscher auflehnen, oder die anderen Fürsten der Region werden sich gegen ihn verbünden und ihn zerschmettern. Es wäre Euch normalerweise ein Leichtes, ihn selbst zu beseitigen und Euch als Herrscherin zu etablieren, um von dieser Stadt aus ein neues Imperium aufzubauen. Doch das ist angesichts Eures körperlichen Zustands nicht Euer Plan. Vielleicht könnt Ihr der Echse aber noch einige Informationen entlocken. Ihr fragt:

- „Warum habt ihr Angst vor meinen Gefährten?“ (101)
- „Hier im Palast liegt eine Quelle großer Macht. Wo könnte sie sein?“ (121)
- „Verschwindet auf der Stelle und überantwortet mir die Herrschaft, und ich verschone vielleicht Euer Leben!“ (124)
- Oder Ihr verlasst den Saal und lasst euch vom Wächter wieder zum Stadtzentrum eskortieren. (48)

93

„Nun, falls Ihr Euch wegen überzogenen Weingenusses nicht mehr daran erinnert: Ihr habt vor wenigen Stunden im Siegestaumel über den Drachen vorgeschlagen, diesen Tempel zu schänden. Ihr habt, genauer gesagt, vorgeschlagen, dass wir beide das tun. Auf dem Altar. Das Blut des Drachen trinkend. Ihr wolltet meine Weigerung nicht hinnehmen, also musste ich handgreiflich werden, was mir leid tut. Aber meine Entscheidung bleibt bestehen: Ihr habt hier Tempelverbot, Irdoran. Es tut mir wirklich sehr leid“.

Damit wäre auch das geklärt. Ihr wendet Euch zum Gehen und macht Euch auf den Weg zurück zum Stadtzentrum, wobei Ihr ein wenig bedauert, dass Ihr die beschrieben Szene nicht miterleben konntet. Weiter bei (24).

94

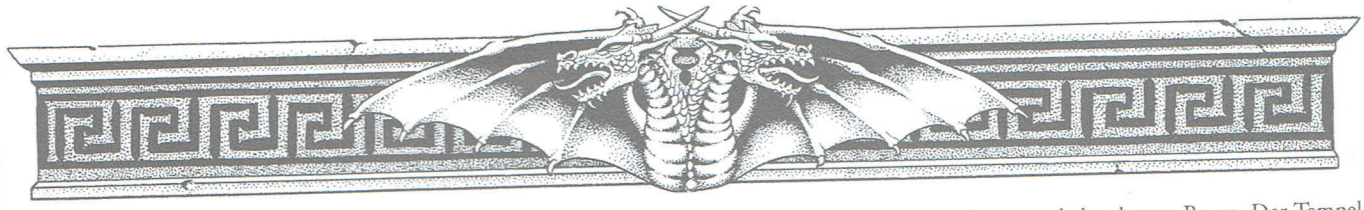
Ihr überreicht dem Verkäufer triumphierend die Münzen, die der Amaun aus der Palast geborgen hat. „Das sollte als Gegenwert ausreichen, oder?“

Etwas verwirrt nimmt der alte Mann das Geld an sich und kratzt sich am Hinterkopf. „Ich denke schon … wohin soll ich die Sänfte liefern lassen?“

„Stellt sie einfach auf den Platz vor Eurem Geschäft. Ich werde sie dann abholen lassen!“

Kreuzt Euch den Kasten 🧍 auf Seite 75 an und betretet bei (24) abermals den zentralen Platz, um Eure Queste fortzusetzen.

Sind auch die 3 anderen Ziele erfüllt, lest weiter bei (178).



95

Neugierig nähert Ihr Euch dem Lagerhaus, in dem Ihr eine machtvolle Präsenz spürt. Irgendetwas Großes verbirgt sich darin. Offenbar wurde eine Wand des Gebäudes fast komplett entfernt, um sie durch ein gewaltiges Gittertor zu ersetzen. Die anderen Wände wurden mit Basalt- und Eisenplatten verstärkt. Euer Geist durchdringt das Dach des Gebäudes – und Ihr erstarrt kurz: Hinter dem Gittertor und unter schweren Eisenketten liegt ein gewaltiger Purpurwurm. Seine Augen sind geschlossen, er blutet aus zahlreichen Wunden, doch sein Atem geht ruhig und regelmäßig. Schwere Eisenketten und ein großer Kragen halten ihn an Ort und Stelle und seine Zaubermacht im Zaum. Offenbar ist der Wurm in einem kürzlich erfolgten Kampf unterlegen.
Wollt Ihr Euch einem anderen Gebäude der Stadt zuwenden (9) oder Euch näher mit dem Drachen befassen? (80) Vielleicht gäbe er einen guten Wirtskörper ab oder hält wichtige Informationen bereit.

96

Ihr lenkt eure Pfoten zur Stellmacherei. Auch wenn nach der Drachenattacke keine Reit- oder Zugtiere mehr in der Stadt verblieben sind, verspricht das arkanomechanische Ladenschild doch, dass hier automatische Kutschen und magische Sänften zu erwerben sind. Ihr beschließt, Euch das näher anzusehen, und öffnet die Türe zum Verkaufsraum der Stellmacherei. Das bringt eine kleine Glocke zum Läuten, und schnell eilt ein älteres, abgemagertes, aber gut gekleidetes Männchen in den Raum. Als es Eurer ansichtig wird, legt sich seine Stirn in Zornesfalten: „Ihr? Raus mit euch! Glaubt Ihr, ich habe vergessen, dass ich Eure haarigen Pfoten in meiner Ladenkasse erwischt habe, nur weil Ihr geholfen habt, den Drachen zur Strecke zu bringen? Macht, dass Ihr davonkommt, oder ich rufe die Wachen!“

Das solltet Ihr besser vermeiden, Ihr lasst den Katzenmann also auf dem Absatz kehrt machen und begebt Euch wieder auf den Platz. Weiter bei (48).

97

Nach einigen Augenblicken steht Ihr vor einem kleinen, einstöckigen Tempel mit – für menschliche Verhältnisse – recht kunstfertigen Ornamenten an der Fassade, die irgendwelche Vogelschwärme darstellen mögen ... oder herabstürzende Luftgleiter ... oder einen Schwarm Fische. So gut sind die Darstellungen aus Eurer Sicht dann doch nicht. Welcher Gottheit hier gehuldigt wird, könnt Ihr auf den ersten Blick nicht sagen – immerhin haben die Güldenländer ja auch Hunderte unwürdige Götzen. Ihr spürt den Drang des Amauns, das Gebäude zu betreten.

- Wollt Ihr ihm nachgeben (98)
- Oder dem Tempel den Rücken zuwenden und euch wieder zum Stadtzentrum begeben? (48)

98

Ihr öffnet die kleine Tempeltür, die sich überraschend geräuschlos und leichtgängig bewegt. Schwaches Tageslicht fällt in einen ansonsten mit Laternen beleuchteten Raum. Der Tempel ist kaum mehr als ein Schrein und scheint momentan verlassen zu sein. Der Altar erinnert vage an einen Amboss, der aufwendig verziert wurde. Mechanische Spielereien und Schmuckstücke liegen als Opfergaben darauf, dahinter ragt die Statue einer feingliedrigen Frau auf, die auch in einem Elfenheim nur als ganz knapp misslungen angesehen werden würde. Es dämmert Euch: Ihr seid in einen Schrein der Siminia gestolpert. Siminia ... Simia ... Simyala – diese verhassten Hochelfen, Ihr hattet vergessen oder verdrängt, dass ihr Andenken in dieser Form unter den Menschen überdauert hat. Hättet Ihr euren eigenen Körper, Euch würde speiübel werden.

Während Ihr euch in hasserfüllten Erinnerungen ergeht, ist Euch die Kontrolle über den Amaun ein wenig entglitten. Gedämpft nehmt Ihr wahr, dass er vor dem Altar auf die Knie gesunken ist. Ihr hört die Worte aus Eurem – seinem – Mund kommen: „Herrrrin Siminia ... grrroße MyrrrFao! Ein Schatten hat Besitz von mirrr errgriffen, ich bin nicht mehrrr Herrrr meiner Taten ... bitte hilf mirrr und befrrreie mich von diesem Dämon ...“

Ihr spürt tatsächlich, wie Ihr aus diesem Körper gedrängt werdet. Schlimmer noch, wie Euer Geist dieser Sphäre entgleitet. Es war ein Fehler, hierherzukommen. Ihr müsst die Kontrolle über diesen Körper wieder an Euch reißen! Ihr wendet Eure gesamte mentale Kraft an und konzentriert Euch auf das Bild ...

- ... einer gewaltigen schwarz-purpurnen Hand, die Siminia zerquetscht (85)
- ... von Tausenden Ratten, die über Siminia herfallen (133)

99

Ihr geht zu dem Optimaten und dem Minotaurus hinüber und sprecht die beiden an. Noch stand Irdoran nicht unter Euren Einfluss, vielleicht könnt Ihr ihn in der Gestalt des Amauns für Eure Sache gewinnen. Ihr sagt Folgendes:

- „Zum Gruße, Gefährten! Was bei den Niederhöllen ist hier eigentlich passiert? (119)
- „Ich habe einen neuen Auftrag für uns gefunden, der uns weg von diesem Ort führt. Wir müssen nur erst einige Kleinigkeiten erledigen. Habt ihr Interesse?“ (120)
- Oder Ihr beendet das Gespräch und verlasst den Schankraum bei (48).

100

Das mit einem Metallgitter verstärkte Lagerhaus ist Euer nächstes Ziel in Gestalt des Amauns. Hier wird ganz offenbar ein Wesen gefangen gehalten, das Euch dienlich sein könnte. Vor dem Gebäude steht eine entschlossen wirkende, gerüstete Person und hält Wache, doch das kümmert Euch in dieser Gestalt nicht weiter: Ihr klettert auf das Dach eines Nebengebäudes, springt von dort auf einen Vorsprung an der Dachkante des Lagerhauses und windet Euch kopfüber durch die Gitterstäbe, ohne dass der Wächter Euch bemerken könnte.

Ist auf Seite 75 der Kasten ◇ angekreuzt?

- Ja. (71)
- Nein. (102)

101

Ihr seid neugierig und wollt vom Shingwa hören, warum er Irdoran und den Minotaurus nicht sehen will: „Warum fürchtest du dich vor dem Menschen und dem Stierkrieger?“

Der Echsenmann auf dem Thron verfärbt sich rot und verschluckt sich an einigen Trauben.

„Du warst doch dabei!“, faucht die Echse zurück. „Irdoran will mir mein wohlverdientes Amt streitig machen und den Thron von Ankonion für sich beanspruchen. Dabei war ich es, der den Vertrag mit dem Magoten aufgesetzt hat, und somit steht auch mir die Belohnung zu. Irdoran ist im Palast nicht erwünscht, bis er mir die Treue schwört. Das Gleiche gilt für den hirnlosen Ochsen, der ihm stumpf alles nachplappert.“

So etwas habt Ihr Euch bereits gedacht. Der Shingwa scheint nun äußerst aufgebracht, dennoch könnt Ihr noch etwas anderes fragen:

- „Hier im Palast liegt eine Quelle großer Macht. Wo könnte sie sein?“ (121)
- „Was ist hier eigentlich los? Warum sitzt Ihr auf dem Thron?“ (92)
- „Verschwindet auf der Stelle und überantwortet mir die Herrschaft, und ich verschone vielleicht euer Leben!!“ (124)
- Oder Ihr verlasst den Saal und lasst euch vom Wächter wieder zum Stadtzentrum eskortieren. (48)

102

Ihr gleitet von der Gitterfront herunter und die Augen des Amauns nehmen auch im Halbdunkel sofort alles wahr: Hinter der ersten Käfigwand wurde noch eine zweite aufgebaut, und dahinter liegt der Drache Farangur, ein geflügelter Wurm von gewaltigen Ausmaßen, der fast die komplette Halle einnimmt.

Er blutet aus zahlreichen Wunden und schwere Eisenketten sowie ein großer Kragen wurden um Leib und Hals des Drachen gelegt, der in diesem Moment das Euch zugewandte Auge aufschlägt und Euch feurig mustert. Ein Purpurwurm von gewiss über 15 Schritt Länge. Diese Wesen sollen uralt werden können und über immense magische Macht sowie einen gerissenen Verstand verfügen. Wenn dieses Wesen die Stadt angegriffen hat, können sich ihre Einwohner glücklich schätzen, noch am Leben zu sein.

In Eurem Kopf erklingt seine machtvolle Stimme: „Verschwinde, kriechendes Gesocks! Ich gebe mich nicht mit deinesgleichen ab. Dies ist meine einzige Warnung.“

Ihr überlegt kurz, ob Ihr Euch dem Drachen zu erkennen geben sollt, doch Ihr seid Euch sicher, dass er erkannt hat, mit wem er es hier wirklich zu tun hat. Farangur könnte ein mächtiger Verbündeter werden. Und so wenig wie es sich geziemt, in schlecht sitzenden Kleidern vor einen Herrscher zu treten, so wenig ist es angemessen, dass Ihr ihm in Gestalt einer räudigen Katze entgegentretet, ohne ihm etwas bieten zu können. Ihr verlasst das Gebäude wieder und kehrt ungesehen zum Stadtzentrum zurück. Weiter bei (48).

103

Die Taberna der Stadt ist ein umfangreiches, mehrstöckiges Gebäude, vor dem einst mehrere Reittiere festgebunden waren, die allesamt dem Drachen zum Opfer gefallen sind. Die Pfoten des Amauns öffnen die Tür zum Schankraum, der den Großteil des Erdgeschosses ausmacht – und in einem furchtbaren Zustand ist. Dutzende leere Becher auf dem Boden, umgeworfene Bänke und das eine oder andere Kleidungsstück zeugen gemeinsam mit einigen Schnapsleichen noch immer von einer durchzechten Nacht. Der Wirt scheint euch nicht zu bemerken und starrt lethargisch müde vor sich hin. Ihm gegenüber sitzt ein Minotaurus und schenkt sich einen Wein nach dem anderen ein.

Ist das Feld  auf Seite 75 angekreuzt?

- Ja. (104)
- Nein. (105)

104

Ist außerdem das Feld  auf Seite 75 angekreuzt?

- Ja (109)
- Nein (87)

105

Neben dem Minotaurus erkennt ihr noch eine weitere Gestalt: die des Optimaten Irdoran, erkennbar an einem unnatürlich vergrößerten Kopf, an dem sein Hals schwer zu tragen hat.

Ist bei seiner Beschreibung auf Seite 73 „Verstört“ angekreuzt?

- Ja. (169)
- Nein. (99)

107

Ihr verlasst den Körper des Amauns – jedoch nur für sehr kurze Zeit. Der Optimat Irdoran ist in Sichtweite und noch immer in den Streit mit den Wachen vertieft, in den sich inzwischen andere

Menschen eingemischt haben. Er wird erneut Euer Gefäß, und in seiner Haut sagt Ihr: „Schaut mich an, Menschen von Ankonion, denn so etwas werdet ihr niemals wieder zu Gesicht bekommen!" Wie erlangt man die Aufmerksamkeit von Menschen ohne großen Aufwand und ohne magische Ressourcen zu verschwenden? Ah, Ihr erinnert Euch. Ihr befehlt dem Körper des Optimaten, sich seiner Kleidung und seiner Triopta zu entledigen, und während all die kleingeistigen Menschen gebannt von dieser Darbietung sind, schlüpft Euer Geist wieder in den Leib des Amauns und Ihr schleicht eilig die Treppe hinauf. Weiter bei (122).

108 N

Der Weg durch den Aufzug ist nicht gerade bequem, aber immerhin behelligt Euch niemand. Nach einigen Augenblicken zwängt Ihr den Körper des Amauns in einem Seitengang des ersten Stockwerks aus dem Schacht. Ihr steht in einem Gewirr von Korridoren, das sich zwischen dem Thronsaal und dem Eingangsbereich erstreckt. Nun nehmt Ihr die astrale Kraft viel stärker wahr, die irgendwo hier pulsiert, und folgt diesem Gefühl. Dabei macht Ihr einen Bogen um den Thronsaal, in dem sich mit Sicherheit weitere Wachen befinden. Weiter bei (115).

109

Die ganze Unordnung wird aber noch überschattet von der Tatsache, dass kein einziges Möbelstück im Schankraum noch intakt ist. Der Minotaurus hat hier so ordentlich gewütet, dass es auch aus dieser Perspektive verwundert, dass das Gebäude noch nicht in sich zusammengebrochen ist. Der Wirt und einige Gäste sind in den Schankraum zurückgekehrt, nachdem Karneos sich beruhigt hatte, doch nun starrt der Wirt den Minotaurus nur noch panisch an. Und das obwohl dieser aussieht, als wäre er auf seiner eigenen Beerdigung.

- Ihr wisst nicht so recht, was Ihr mit dem trübsinnigen Minotaurus anfangen sollt – oder vielleicht doch? Habt Ihr  auf Seite 75 angekreuzt,  jedoch nicht, habt Ihr auch einen Grund und könnt bei (116) um etwas bitten.
- Oder Ihr geht und landet bei (48).

110 N

Das Kellerfenster ist eher eine Schießscharte und sieht enorm schmal aus. Um sich hindurchzuquetschen, muss der Amaun all seine Habseligkeiten zurücklassen. Selbst dann spürt Ihr die Abschürfungen, die er sich beim Einstieg in das Kellergewölbe zuzieht, aber nach einigen Verrenkungen steht Euer momentaner Körper in dem Raum, der durch das Licht, das durch Eure Einstiegsluke fällt, sehr spärlich beleuchtet wird. Offenbar werden hier im Keller vor allem Lebensmittel und andere Verbrauchsgegenstände gelagert, die Euch nicht weniger interessieren könnten. Ihr spürt, dass die astrale Kraft von weiter oben im Gelände ausgeht. Eine Holztreppe führt nach oben und wahrscheinlich in die Korridore des Palastes. Ihr schleicht Euch hinauf und steht bald in einem Gang, der offenbar für Dienstboten gedacht ist (vielleicht ist das aber auch die menschliche Vorstellung einer Prunkhalle, Ihr wisst es nicht genau). Nach rechts müsste es zum Haupteingang gehen, linkerhand führt der Gang zu einer schmucklosen Holztür. Welcher Weg wird Euch weiter nach oben führen, wo Ihr die Kraftquelle vermutet?

- Rechts (129)
- Oder links (112)?

111

Ihr schlendert zu dem nahen Kasernengelände und habt schnell das Eingangsportal in der umlaufenden Mauer ausgemacht. Vielleicht solltet Ihr mal schauen, was Ihr in der Gestalt des Amaun in diesen Kasernen anstellen könnt. Besonders belebt scheinen sie zwar nicht zu sein, aber es ist ja denkbar, dass Ihr dort etwas Wertvolles oder Nützliches findet. Jedoch: Kaum habt Ihr Eure Pfoten über die Schwelle des Portals gesetzt, ruft Euch jemand wütend etwas zu: „Heda! Verschwinde von hier, Streuner! Solche wie dich können wir hier nicht gebrauchen, Diebespack!" Zwei offenbar verwundete Soldaten kommen wütend auf Euch zugehumpelt, sie sehen aus, als hätten sie nicht viel für Amaunir übrig und würden diese Abneigung auch durch Handgreiflichkeiten untermauern. Offenbar seid Ihr hier nicht erwünscht. Ihr macht Euch lieber auf den Rückweg – totgeschlagen nützt euch der Amaun wenig. (48)

112 N

Ihr folgt dem Gang und öffnet die schlichte Holztür an dessen Ende. Ihr steht nun in einem Raum, der nach Euren Standards als Abort oder Abfallhalde dienen würde, den Menschen aber offenbar als Küche genügt. Auch hier ist niemand anzutreffen. Eine Leiter führt nach oben, die aber eine Sackgasse in die Sklavenquartiere darstellt. Ihr schaut euch genauer um. (113)

113 N

Ihr inspiziert die Küche genauer und wäre dies Euer Körper, würde Euch ein Schauer über den Rücken laufen, bei den Gedanken, wie die Menschen ihre Nahrung zubereiten – unhygienisch und komplett ohne den Einsatz von Magie. Selbst im Haus eines Magokraten! Dann fällt Euch ein kleiner Schacht in der Wand auf: Es scheint sich um eine Art Lastenaufzug zu handeln, der senkrecht nach oben führt, vermutlich in die Gemächer des Hausherren oder einen Speisesaal.

- Wollt Ihr diesen Aufzug nach oben klettern, auch wenn die Gefahr besteht, stecken zu bleiben (108)?
- Oder Euch doch in den Gang begeben, der wohl zur Eingangshalle führt? (114)

114 N

Ihr folgt dem Gang einige Schritt, rechterhand geht bald eine kleine Tür ab, die in einen Keller führt. Dort gibt es nichts für Euch.

- Ihr schleicht also weiter den Gang entlang in die Richtung, in der Ihr die Eingangshalle vermutet. Weiter bei (129).

* Oder wollt Ihr doch zurück zur Küche und diese genauer untersuchen (113)?

115 N

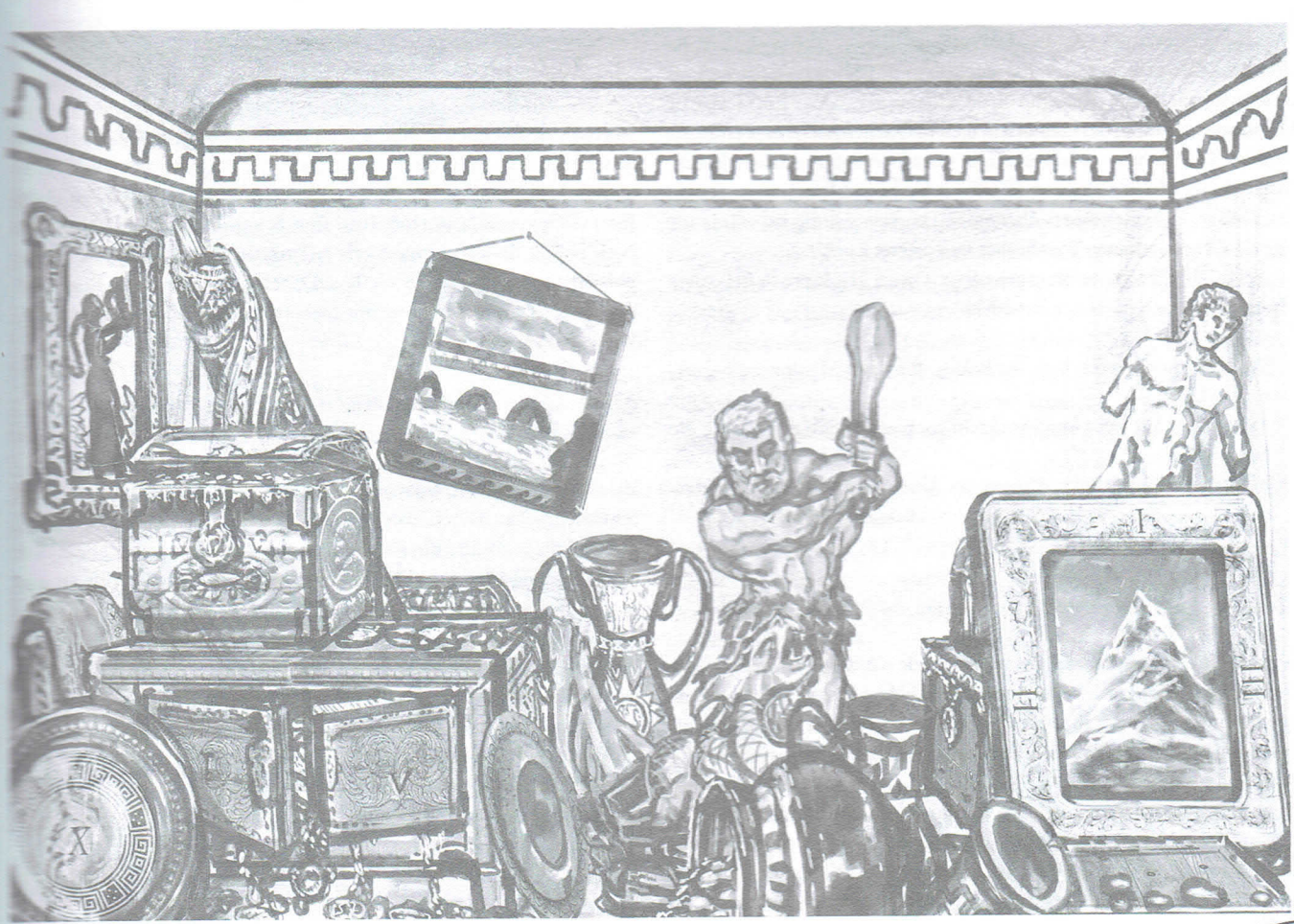
Ihr schleicht weiter auf das Epizentrum der magischen Strahlung zu und steht schließlich vor einer Kammer mit einer mit Edelmetallen verzierten Tür. Ihr vermutet, dass sie für Menschen als „prunkvoll" gelten mag, findet sie aber geschmacklos. Ihr habt die Schatzkammer des Magokraten gefunden. Umso erstaunter seid Ihr, dass diese Tür weit offen steht und Goldmünzen, Edelsteine und Geschmeide unordentlich im Raum verteilt sind. Offenbar hat der neue Magokrat seinen neuen Reichtum genossen, indem er ihn erst einmal durchwühlt hat wie ein schlecht erzogenes Kind. An dem Gegenstand, den Ihr sucht, hatte er aber glücklicherweise kein Interesse: Ihr spürt nach wie vor eine starke astrale Macht in diesem Raum. Ein potenter magischer Gegenstand, der Euren derzeitigen Zustand beenden könnte, muss sich irgendwo hier befinden. Nur wo? Der Amaun ist nicht in der Lage, magische Strahlung wirklich wahrzunehmen, ein aber unterbewusstes Gefühl hat Euch hierhergeführt, doch genauer wird es nicht. Bevor Ihr Euch an die Suche macht, nehmt Ihr Euch so viele Juwelen, wie Ihr an Euch raffen könnt, und stopft sie in die Westentaschen des Katzenmenschen. Doch nun wird es ernst. Betrachtet den Raum genau: Wo könnte sich eine astrale Kraftquelle befinden? Mit Sorgfalt könnt Ihr einen Hinweis finden, wo Ihr weiterlesen müsst. Tipp: Falls der Abschnitt, den Ihr ansteuert, nicht die Formulierung „weitere exotisch wirkende Artefakte" im ersten Satz enthält, seid Ihr falsch.

116

Vielleicht kann Euch der mächtige Krieger gegen die Soldaten helfen, die Euch überfallen haben – und vielleicht müsst Ihr dafür nicht einmal Besitz von ihm ergreifen. Ihr sprecht ihn an: „Karneos, die Soldaten aus der Garnison haben mir aufgelauert und mir mein ganzes Geld gestohlen. Wir sind doch Gefährten, könntest du es mir zurückholen und diesen Grobianen eine Lektion erteilen?" Ihr versucht, die katzenhafte Mimik des Amauns einzusetzen, um das Herz des Minotauren zu erweichen, doch offenbar ist er bereits immun dagegen. Er schnaubt Euch nur verächtlich an und meint: „Darauf falle ich nicht noch einmal herein, Kleiner!" Nun gut. Es muss also anders gehen. Wütend verlasst Ihr die Taberna fürs Erste. (48)

117

Ihr bestellt ein Glas Wasser, das Euch der übermüdete Wirt nach einigem Gekrame unter der Theke hinstellt. Offenbar ist er selbst davon



überfordert. So gewährleistet Ihr aber immerhin, dass Euer Amaunir-Wirtskörper nicht vor Erschöpfung zusammenbricht, da Ihr ihm einiges zumutet. Ihr überlegt, ob Katzenmenschen außerdem feste Nahrung benötigen, entscheidet Euch im Moment aber dagegen und verlasst die Taberna wieder. (48)

118

Ihr schwebt näher auf die Kasernen zu: Eine etwa zwei Schritt hohe Mauer umgibt hier vier einfache, einstöckige Gebäude, einige Schuppen und eine Art mit Sand befüllte Arena. Man würde von solch einem Ort militärische Geschäftigkeit erwarten, doch das Gegenteil ist der Fall – er wirkt tot. Ihr schwebt durch die Dächer der einzelnen Gebäude und erblickt zahlreiche leere Pritschen. Auf anderen winden sich drei oder vier verstümmelte oder verbrannte Soldaten in Schmerzen. In einer Ecke eines der Gebäude haben sich einige Krieger versammelt, die scheinbar nur leicht verletzt wurden, und sind in ein ernstes Gespräch vertieft. Sie haben etwas Abstoßendes an sich. Ob es ihre Shinxir-Amulette sind, die sie um die Hälse tragen, oder ihre rohe Tumbheit: Ihr wollt euch nicht näher mit diesen Kreaturen befassen und verlasst die Kaserne wieder. (9)

119

„Was hier passiert ist?", erwidert der Optimat Irdoran. „Ach ja, du hast die Feierlichkeiten ja recht früh verlassen, um vor den Stadttoren frische Luft zu schnappen. Bist du daraufhin direkt schlafen gegangen? Ein Gelage ist hier passiert, eines, an das man sich in diesem Örtchen noch lange erinnern wird und bei dem wir – so leid es mir tut – den Wirt kaputt gemacht haben. Jedenfalls spricht er nicht mehr. So etwas hat er wohl noch nie gesehen. Ein Gelage, das eines Sieges über einen Drachen würdig ist, würde ich sagen!" Er erhebt seinen Weinbecher und prostet Euch zu.

„Sefau! Wie Ihr immer zu sagen pflegt. Dieser Trinkspruch fiel einige Hundert Mal in den letzten Stunden."

- Wollt Ihr noch versuchen, die beiden für Eure Mission zu begeistern? (120)
- Oder reicht euch das und Ihr macht euch wieder auf den Weg in die Stadt? (48)
- Natürlich könnt ihr den Körper des Amauns auch jederzeit verlassen, worauf dieser in den Schuppen zurückkehren wird. (9)

120

„Gefährten! Ihr seht bereits so aus, als würde ich der Müßiggang nicht wohl bekommen. Doch verzagt nicht: Ich habe bereits eine neue Aufgabe gefunden, an der ihr euren Heldenmut beweisen könnt. Es gilt, eine junge Frau in Nöten zu retten, und dafür benötigen wir folgende Gegenstände ..."

Eure Gegenüber fallen Euch schnell ins Wort: „Hör mal, Kleiner!", schnaubt der Minotaurus. „Es ist noch keinen Tag her, da haben wir über einen waschechten Drachen triumphiert. Wir treiben keinen Müßiggang. Wir erholen uns. Deine Holde kann sicher noch ein paar Tage warten, und zuerst müssen wir uns sowieso überlegen, wie wir Wuschnub die Flausen wieder austreiben. Und jetzt zieh Leine, mein Schädel brummt!"

- Das war eindeutig. wollt Ihr dennoch weiter mit den beiden reden, zum Beispiel über den Grund, warum es hier so aussieht, als sei ein Meteor eingeschlagen? (119)
- Natürlich könnt Ihr auch einfach wieder gehen. (48)

121

Der Shingwa auf dem Thron blickt Euch irritiert an – sofern Ihr das richtig in seine tierhafte Mimik hineininterpretiert. „Was für eine Quelle? Hat Irdoran dich geschickt?" Er wirkt misstrauisch, fährt aber fort: „Die Schatzkammer habe ich bereits durchsucht, da ist mir nichts Besonderes aufgefallen. Ansonsten: Natürlich! Ich bin eine Quelle großer Macht!"

Die Echse scheint wirklich keine Ahnung zu haben, was Ihr meint, und ist mindestens so nutzlos, wie sie aussieht. Wollt Ihr es gut sein lassen und zum Stadtzentrum zurückkehren? Dann geleitet Euch die Wache wieder hinaus und Ihr könnt zu (48) zurückkehren. Oder Ihr fragt etwas anderes:

- „Warum habt ihr Angst vor meinen Gefährten?" (101)
- „Was ist hier eigentlich los? Warum sitzt Ihr auf dem Thron?" (92)
- „Verschwindet auf der Stelle und überantwortet mir die Herrschaft und ich verschone vielleicht euer Leben!" (124)

122 N

Ihr erreicht den oberen Absatz der Freitreppe, ohne dass euch jemand erwischt. Hier im zweiten Stockwerk haben jedoch noch Wachen Stellung gehalten, und auch einige Sklaven streunen durch den Gang. Ihr verschwindet also schnell in den Schatten den Seitenkorridore. Nun nehmt ihr die astrale Kraft viel stärker wahr, die irgendwo hier pulsiert, und folgt diesem Gefühl. Dabei macht ihr einen Bogen um den Thronsaal, in dem sich mit Sicherheit weitere Wachen befinden. Weiter bei (115).

123

Ihr ruft dem Wirt zu, euch einen weiteren Krug Wein zu bringen, und schüttet ihn dem Minotaurus ohne abzusetzen in die Kehle. Erstaunlich, wie viel dieser Brühe die Kreatur verträgt. Der Wirt selbst blickt euch die ganze Zeit über ängstlich an und scheint keine große Hilfe zu sein. Ihr werft den leeren Krug gegen die Wand und empfindet mit einem Mal seit langer Zeit wieder so etwas wie Lebensfreude. Nun habt Ihr Euch aber lange genug hier aufgehalten und macht Euch auf den Weg nach draußen. (65)

- Falls die drei Wut-Marker auf Seite 73 angekreuzt sind, könnt Ihr auch noch eine andere Option wählen. (144)
- Habt Ihr nur einen oder zwei angekreuzt, lest bei (130) weiter.

124

Ihr baut Euch vor dem Shingwa auf, um ihn zunächst etwas einzuschüchtern. Bedrohlich lasst Ihr den Amaun auf den Thronsessel zugehen, was

für die beiden Wachen Grund genug ist, ihre Stangenwaffen fester zu greifen und einen Schritt nach vorne zu machen. Ist es wirklich eine gute Idee, dem Shingwa zu drohen? Euer momentaner Körper verfügt über keine astralen Kräfte, Euer eigener Geist ist noch stark geschwächt, und eigentlich könnt Ihr mit der Herrschaft über dieses Kaff ohnehin nicht viel anfangen. Wollt Ihr es dennoch tun? (159)
Oder überlegt Ihr es Euch anders und stellt eine Frage?

- „Was ist hier eigentlich los?" (92)
- „Hier im Palast liegt eine Quelle großer Macht. Wo könnte sie sein?" (121)
- „Warum habt ihr Angst vor meinen Gefährten?" (101)
- Oder Ihr verlasst den Saal und lasst Euch vom Wächter wieder zum Stadtzentrum eskortieren. (48)

125 N

Ihr seid selbst überrascht, wie mühelos der Körper des jungen Amauns die Höhendistanz überwindet: Er springt, bekommt das Geländer des Balkons zu fassen und zieht sich in einer fließenden Bewegung hinauf. Oben wartet allerdings eine schwere Eichenholztür auf Euch. Immerhin sind keine Wachen hier postiert – oder sie sind alle in den Thronsaal geeilt, um den Magokraten vor Irdoran zu beschützen beziehungsweise befassen sich mit ebendiesem vor dem Palast. Heimlichkeit ist Euch nicht fremd und ähnlich wird es dem Katzenmann gehen, in dem Ihr gerade das Kribbeln von Abenteuerlust und Erregung spürt. Ihr lasst die Instinkte des Amauns übernehmen, der sofort in seine Umhängetasche greift und einige Dietriche zutage fördert, um sich an dem Schloss der Tür zu schaffen zu machen. Besonders kompliziert kann es nicht sein – doch würde ein Magokrat eine solche Schwachstelle nicht magisch sichern? Soll der Amaun also das Schloss knacken (172) oder lieber von der Türe Abstand nehmen und einen anderen Weg finden? (128)

126

Ihr seid momentan der einzige Gast im Schankraum – zumindest der einzige, der auf den Beinen ist. Alle anderen liegen auf den Bänken und sind gemeinsam mit Hunderten verstreuter Becher Zeuge der durchzechten Nacht nach dem Sieg über den Drachen.

- Wollt Ihr etwas zu Euch nehmen und etwas zu trinken bestellen? (123)
- Vielleicht solltet Ihr auch einfach die Taberna verlassen und euch um die Dinge kümmern, die es zu erledigen gilt. (65)
- Falls die drei Wut-Marker auf Seite 73 angekreuzt sind, könnt ihr auch noch eine andere Option wählen. (144)
- Habt ihr nur einen oder zwei angekreuzt, lest bei (130) weiter.

127

Was wollt Ihr den Optimaten fragen?

- „Was genau ist hier geschehen?" (149)
- „Wisst ihr, wo ich hier eine Transportmöglichkeit, ein paar Männer und vielleicht astrale Energie herbekomme?" (150)
- Ihr könnt auch einfach in Abschnitt (65) die Taberna verlassen. Oder, wenn ihr mehr als ein Wut-Feld auf Seite 73 markiert habt, Abschnitt (148) aufsuchen.

128 N

Ihr lasst vorsichtshalber erst einmal von der Balkontür ab und schaut euch gründlicher um. Euer Blick schweift nach oben, wo ihr die Dachziegel in für den Amaun greifbarer Nähe erkennen könnt. Ihr macht erneut einen Satz und steht auf dem Dach. Gebeugt lauft Ihr darauf umher, bis Ihr einige lose Schindeln über einer undichten Stelle erkennt. Schnell habt Ihr ein Loch freigelegt und den Leib des Amaun hindurchgezwängt. Nun steht Ihr also auf dem Dachboden, auf dem offenbar die Gemächer der Sklaven untergebracht sind. Hier gibt es nichts, was Eure Aufmerksamkeit erregt, und so begebt Ihr Euch über eine lange Leiter abwärts. Sie endet in einem Raum, der nach Euren Standards als Abort oder Abfallhalde dienen würde, den Menschen aber scheinbar als Küche genügt. Auch hier ist niemand anzutreffen – sind alle Sklaven ebenfalls nach draußen geeilt, um sich den Vorfall um den Optimaten anzusehen? Oder bedienen sie gerade allesamt den Magokraten? Sei's drum: Ihr spürt, dass die gesuchte Astralquelle sich über Euch befindet. Es muss also einen anderen Weg nach oben in eine Zwischenetage geben. Diese profane Art, sich fortzubewegen, ist absurd und zehrt an Eurer Geduld. Von der Küche aus gelangt Ihr in einen etwas breiteren, eher schmucklosen Gang. Ihr könnt ihm entweder folgen (114) oder euch genauer in der Küche umsehen. (113)

129 N

Ihr schleicht auf den Eingangssaal zu und vernehmt schon bald die Diskussion der Wächter, der Bediensteten und des übrigen Packs, die draußen immer noch in Sachen Irdoran abläuft. Hinter einer Topfpflanze geht Ihr in Deckung und verschafft Euch einen Überblick: Das Hauptportal steht weit offen und direkt davor hat sich die Menschenmenge versammelt. Eine Freitreppe dominiert den Raum und führt in das Stockwerk darüber, doch würdet Ihr sie benutzen, bestünde eine reelle Chance, dass die Menschen Eurer ansichtig würden.Ihr könnt also:

- In den Gang zurückkehren, aus dem ihr kamt, und es mit der Gegenrichtung versuchen. (112)
- Euer Glück versuchen und so schnell es geht die Treppe hinaufhechten. (174)
- Oder habt Ihr eine andere Idee, um die Menschenmenge von euch abzulenken? (173)

130

Einige eurer Ziele habt ihr schon erreicht, aber fähige Schergen, bewaffnete, disziplinierte Männer, die ihr nach Eurem Willen formen könnt, die habt Ihr noch nicht gefunden. Die Soldaten der Garnison sind allesamt unzuverlässig und verletzt. Es muss doch einen Weg geben, solche Männer nach Ankonion zu locken. Zum Beispiel, indem ein wütendes Monster die Taberna des Ortes in Schutt und Asche legt. Dies ist jedoch eine Tat, die absolut gegen die Motivation von Karneos geht, und es fiele Euch enorm schwer, ihn dazu

zu zwingen. Ein solches Wüten muss aus dem Bauch kommen, nicht aus dem Geist. Ihr müsst dafür sorgen, dass Karneos so richtig zornig wird. Kehrt erst einmal zu (126) zurück.

131

Ihr geht auf den Optimaten zu, um ihn anzusprechen, doch er wirkt abwesend und unnahbar. Wie besessen kritzelt er mit einem Kohlestift unleserliches Zeug auf ein Stück Pergament und murmelt etwas von ruhelosen Geistern und Besessenheit.

- Er nimmt euch nicht wahr und Ihr fürchtet, sein Kopf könnte abfallen, wenn Ihr in Gestalt des Stiermenschen an ihm rüttelt. Das Sinnvollste wird es sein, wieder zu gehen. (65)
- Falls ihr ein oder zwei Wut-Marker auf Seite 73 angekreuzt habt, könnt ihr Euch noch etwas verdeutlichen. (135)

132 N

Ihr werdet schließlich fündig: Vorsichtig nehmt ihr das Gemälde von der Wand und dahinter verbirgt sich ein Nische, in der weitere exotisch wirkende Artefakte auf Euch warten. Hier lagern unter anderem ein Amulett, in das mehrere Augen eingraviert sind, der abgebrochene Kopf einer Statue mit einem langen Schnabel und wütend dreinschauenden Augen, ein kleiner metallener Stern, ein kurzer, irgendwie schmierig wirkender, schwarzer Stab und eine antike, schlichte Triopta. Nichts aus dieser kuriosen Sammlung kann Euch dienlich sein und kurz wundert Ihr Euch, warum jemand diesen nutzlosen Plunder überhaupt aufbewahrt. Dann entdeckt Ihr einen etwa faustgroßen Kristall ganz in der hintersten Ecke der Nische, der in violettem Licht leicht pulsiert. Ihr erkennt sofort: Hier sind immense Mengen an Astralkraft gespeichert. Ihr nehmt den Kristall an Euch und lasst den restlichen Unrat liegen.

Markiert den Kasten beim Symbol ◈ auf Seite 75 und lest weiter bei (147).

133

Ratten! Ratten sollen über eure Feinde herfallen und sie bis auf die Knochen abnagen. So wie einst in Simyala. Auch dort habt ihr triumphiert, und so wird es heute erneut geschehen. Doch Ihr wisst, dass dies eine Lüge ist. Simyala war eine bittere Niederlage für Euch und Eure Diener. Ein weiteres Scheitern, über das Ihr ins Grübeln kommt. Im denkbar schlechtesten Moment allerdings. Ihr merkt kaum, wie die göttliche Macht der Siminia Euren Geist aus dem Bewusstsein des Amauns tilgt, womit auch Euer Körper wenig später stirbt. Die Existenz Pyrdonas endet in einem winzigen Schrein eines vergöttlichten Hochelfen in einem unbedeutenden Nest am Rande der Zivilisation. Unbemerkt von der Geschichtsschreibung und nur eine Fußnote in den Aufzeichnungen von Ymra und Fatas. ENDE

Wenn Ihr glaubt, dass es so nicht enden kann: weiter bei (153).

134

Ihr öffnet die Türe zu dem Tempel – oder besser: Schrein – und versucht, Euren massigen Leib hindurchzuquetschen. Nun, das ist eine neue Erfahrung. Es scheint beinahe zu passen, doch dann bleibt Ihr mit eurem mächtigen Gehörn stecken. Es dauert quälend lange Minuten, bis Ihr Euren ungewohnten Körper wieder aus dieser peinlichen Position befreit habt, und dabei musstet ihr in den Straßenschlamm herabsinken und Euch komplett beschmutzen. Ist dies ein neuer Tiefpunkt? Ist das Leben für normale Sterbliche so schmerzhaft und unangenehm? Schließlich seid Ihr frei und werft wütend die Tür wieder ins Schloss. Auch Euer Wirtskörper ist zornig und aufgewühlt. Ihr könnt auf Seite 73 ein Wut-Feld bei Karneos markieren und zu (65) zurückkehren.

135

Einige eurer Ziele habt Ihr schon erreicht, aber fähige Schergen, bewaffnete, disziplinierte Männer, die ihr nach Eurem Willen formen könnt, die habt Ihr noch nicht gefunden. Die Soldaten der Garnison sind allesamt unzuverlässig und verletzt. Es muss doch einen Weg geben, solche Männer nach Ankonion zu locken. Zum Beispiel, indem ein wütendes Monster die Taberna des Ortes in Schutt und Asche legt. Dies ist jedoch eine Tat, die absolut entgegen der Motivation von Karneos geht, und es fällt euch enorm schwer, ihn dazu zu zwingen. Ein solches Wüten muss aus dem Bauch kommen, nicht aus dem Geist. Ihr müsst dafür sorgen, dass Karneos so richtig zornig wird. Verlasst die Taberna am besten fürs erste wieder (65).

136

Euer Weg ist frei: Niemand nimmt von euch Notiz. Ihr schlendert um den Palast herum, findet aber keinen Ansatzpunkt, der einem massigen Wesen wie euch den Zugang zum Palast ermöglichen würde. Durch die engen Kellerfenster passt Ihr nicht, der Balkon ist unerreichbar. Frustriert kehrt ihr zu (65) zurück.

137

Dem Drachen könnt Ihr so leicht nichts vormachen. Was wollt Ihr ihm antworten?

- Wollt Ihr nachfragen, was genau es ist, was ihn an Irdoran interessiert? (29)
- Wollt Ihr den Drachen rekrutieren und ihm befehlen, Euch als Reittier zu dienen? (165)
- Soll der Drache erst einmal aus seiner Sicht schildern, was eigentlich geschehen ist? (14)
- Oder wollt Ihr Euch dem Drachen als Legatin des Namenlosen offenbaren? (51)
- Ihr könnt den Drachen auch einfach zurücklassen und zum Stadtzentrum zurückkehren. (24)

138

„Diene mir jetzt und ich werde dich reich belohnen, wenn wir in meiner Festung im Ewigen Eis angekommen sind. Solltest du dich bewähren, wirst du Heerführer über meine Streitkräfte im Norden."

Der Drache wirkt gelangweilt, als er antwortet: „Ich lebe im Hier und Jetzt, und vage Versprechungen hat deinesgleichen schon viele gegeben."

Es muss etwas anderes geben. Weiter bei (67).

139

Ist im Anhang auf Seite 75 das Feld angekreuzt?

- Ja. (126)
- Nein. (142)

140

Ihr dringt in den Geist des Stiermenschen ein, der dröge vor sich hin kauend an der Theke sitzt. Das tumbe Wesen ist nicht in der Lage, nennenswerte Gegenwehr zu leisten. Kurz bäumt es sich unter dem mentalen Angriff auf und der Wirt zuckt erschrocken zusammen, dann habt Ihr auch schon die Kontrolle über diesen massigen Körper. In Sekundenschnelle habt Ihr seine Stärken und Schwächen erfasst und den Umgang mit den neuen Gliedmaßen und fremden Sinnen gemeistert. Genauso schnell habt Ihr Euch durch die Erinnerungen dieser Kreatur gewühlt und seid nun auf dem neuesten Stand. Es ist eine interessante Erfahrung: Augen und Ohren sind nicht besonders gut, erlauben aber ein verzerrt weitwinklinges Bild: Ihr könnt fast sehen, was hinter eurem Rücken passiert (nicht viel, denn die Taverne ist voll mit Schnapsleichen), doch um etwas scharf wahrzunehmen, müsst Ihr eine Seite eines Kopfes in diese Richtung bewegen. Ihr probiert das ein wenig aus und ruckt den massiven Schädel hin und her. Die enorme Muskelkraft, die in diesem Leib steckt, fasziniert euch auf eine primitive Weise. Doch sie ist auch nötig, um den schweren Körper überhaupt bewegen zu können.

Lest euch alles Wissenswerte über den Minotaurus Karneos auf Seite 73 durch. Dieses Wissen fischt Ihr aus den Erinnerungen von Karneos und Ihr besitzt es nun tatsächlich. Ihr könnt seinen Körper jederzeit wieder verlassen – außer der aktuelle Abschnitt ist durch ein „N" markiert. Solltet Ihr den Körper wieder verlassen, lest bei (20) weiter. Am besten, Ihr notiert euch die (20) auf Seite 76.

Bevor es weiter geht: Ist der Kasten beim Symbol auf Seite 75 angekreuzt?

- Ja – weiter bei (126).
- Nein – weiter bei (142).

141

Ihr versucht, dem Verkäufer klarzumachen, dass er Euch die Sänfte schenken will und dass er dafür sorgen soll, dass sie so bald wie möglich auf dem Marktplatz bereitgestellt wird. Der Mann zeigt sich eingeschüchtert und redet von magischen Fallen, die nur er deaktivieren kann, und dass euch die Sänfte somit wenig Freude bereiten würde. Dieses Szenario ist durchaus denkbar. Es sollte doch aber kein Problem sein, die paar Aureal aufzutreiben, die sich das Männlein vorstellt. Ihr beschließt, nach Geld zu suchen, und verlasst den Laden bei (65).

142

Ihr steht in der Gestalt des Minotaurus in der Taberna von Ankonion. Außer Euch ist der Optimat Irdoran der einzige Gast, ein myranischer Magier mit einem unnatürlich großen Kopf. Hat dessen Charakterbogen auf Seite 73 das „Verstört"-Feld markiert?

- Ja. (131)
- Nein. (146)

143

700 Aureal will der Mensch für die Luxussänfte haben, die Euren Anforderungen in jeder Hinsicht entspricht.

Ihr stockt kurz. Ah! Geld. Edelmetalle. Schätze. Der Tand, mit dem sich die Sterblichen täglich herumschlagen. Es ist weit unter Eurer Würde, über solcherlei nachzudenken. Sind 700 Aureal viel? Oder sogar völlig unangemessen und ein Grund, dem dreisten Händler direkt und ungestraft den Schädel einzuschlagen?

- Wollt Ihr das direkt tun und die Sänfte einfach mit Eurer unbändigen Muskelkraft nach draußen schleifen? (179)
- Oder hört Ihr dem Mann länger zu?

„Ich weiß, dass das viel erscheint und ein starker Kerl wie Ihr die Sänfte einfach nehmen könnte. Doch ich habe magische Sicherungen einbauen lassen, die nur ich entschärfen kann. Sehr schlau, oder?", meint der Alte hämisch.

Habt Ihr im Inventar auf Seite 75 das ankreuzt?

- Ja. (156)
- Nein. (141)

144

Einige Eurer Ziele habt Ihr schon erreicht, aber fähige Schergen, bewaffnete, disziplinierte Männer, die ihr nach Eurem Willen formen könnt, die habt Ihr noch nicht gefunden. Die Soldaten der Garnison sind allesamt unzuverlässig und verletzt. Es muss doch einen Weg geben, solche Männer nach Ankonion zu locken. Zum Beispiel, indem ein wütendes Monster die Taberna des Ortes in Schutt und Asche legt. Dies ist jedoch eine Tat, die absolut entgegen der Motivation von Karneos geht, und es fällt euch enorm schwer, ihn dazu zu zwingen. Ein solches Wüten muss aus dem Bauch kommen, nicht aus dem Geist. Gut für euch, dass eure bisherigen Aktionen den Minotaurus so richtig wütend gemacht haben.

Mit einem markerschütternden Brüllen packt Ihr einen der Tische und benutzt ihn wie einen großen Knüppel: Ihr drescht auf andere Tische, Bänke, die Theke und die Stützbalken des Gebäudes ein. Schnell werden die anderen Gäste wieder nüchtern und verlassen fluchtartig die Taberna. Nur der Wirt kauert sich still in eine Ecke und betet, dass Euer Tobsuchtsanfall bald zu Ende sein möge. Doch so

leicht macht Ihr es ihm nicht: Ihr hört erst auf, als keines der Möbelstücke mehr als solches zu erkennen ist. Als der Holzstaub sich legt, hört ihr nur noch das leise Wimmern des Tavernenbesitzers. Ihr stapft zu ihm hinüber, packt ihn am Hals und hebt ihn hoch.

„Ich bin eine gefährliche Bestie! Am besten, ihr lasst nach Söldnern schicken, die sich meiner annehmen. Die Wachen im Palast konnten mich nicht aufhalten."

- Ihr werft den Mann beiseite, und nachdem er sich wieder aufgerappelt hat, sprintet er nach draußen, vermutlich um das zu tun, was ihr ihm aufgetragen habt. Kreuzt auf Seite 75 den Kasten bei an. Habt ihr auch die anderen Ziele markiert, dürft Ihr zu Abschnitt (178).
- Wenn nicht, ist es an dir, ob du das Trümmerfeld verlässt(65)
- der vielleicht euren Geist aus dem Körper des Stiermenschen zurückzieht. (20)

145

Ihr schlüpft erneut in die Haut des Irdoran, der nach wie vor von der Palastgarde bedrängt wird. Lest weiter bei (34).

146

Ihr sprecht den Optimaten an. Er macht einen entspannten und leicht weinseligen Eindruck auf Euch und ahnt nicht, was um ihn herum vor sich geht. Weiter bei (127).

147 N

Der erneute Weg über die Treppe scheint Euch zu riskant, also sucht Ihr in den Gemächern dieses Stockwerks nach dem Zugang zum Balkon. Da Euch Eure Orientierung selten trügt, werdet Ihr bald fündig. Von innen erkennt Ihr, dass die Tür magisch gesichert ist, doch ein einfaches Öffnen des Schlosses mit dem dafür vorgesehenen Schlüssel – der praktischerweise steckt – umgeht die Sicherung. Schon steht Ihr auf dem Balkon, und mit einem Satz seid Ihr wieder im Garten des Palastes (wo Ihr eventuell zurückgelassene Ausrüstung wieder aufsammeln könnt). Ihr habt die Taschen voller Geld und genug magische Kraft, um Euren Leib für den Anfang zu heilen. Optimistisch wie lange nicht mehr huscht ihr Richtung Stadtmitte. Weiter bei (64).

148

Ihr verspürt die plötzliche Lust, diesen Laden kurz und klein zu schlagen – ganz ohne Magie und mit eurer eigenen Muskelkraft. Es fällt euch sehr schwer, den Minotaurus zu dieser offenbar unsinnigen Aktion zu zwingen, doch in der Nähe seines arroganten Optimatenfreundes verspürt auch er eine unterschwellige Wut, die Ihr euch zunutze machen könnt. Es gelingt Euch, einen der Hocker in die Luft zu stemmen und damit auszuholen, doch schnell ist Irdoran heran und legt euch beschwichtigend die Hand auf den Arm.

„Karneos, ich glaube, Ihr hattet genug. Geht besser nach draußen und schnappt ein wenig frische Luft. Wir wollen uns doch hier nicht unbeliebt machen, nach allem, was wir für diesen Ort getan haben, oder?"

Das hat tatsächlich eine gewisse Wirkung auf die Emotionen des Stiermenschen, und Ihr müsst die Arme mit dem Hocker wieder senken. Der Wirt starrt Euch fassungslos an, und Ihr tretet lieber nach draußen in die Straßen der Stadt. (65)

149

„Was hier passiert ist?", erwidert der Optimat Irdoran. „Du warst doch die ganze Zeit hier! Hat dir der Wein so dermaßen zu schaffen gemacht? Ein Gelage ist hier passiert, eines, an das man sich in diesem Örtchen noch lange erinnern wird und bei dem wir – so leid es mir tut – den Wirt kaputt gemacht zu haben scheinen. Jedenfalls spricht er nicht mehr. So etwas hat er wohl noch nie gesehen. Ein Gelage, das eines Sieges über einen Drachen würdig ist, würde ich sagen!" Er erhebt seinen Weinbecher und prostet Euch zu.

„Sefau! Wie unser Freund NaRauMo immer zu sagen pflegt."

- Ihr könnt bei (127) eine andere Option wählen
- Oder einfach gehen. (65)

150

In dem Moment, in dem Ihr die Frage äußert und sie mit der völlig unpassenden muhenden Stimme des Minotaurus durch den Raum dringt, wird Euch klar, dass sich das sehr seltsam für den Magier anhören muss. Was habt Ihr Euch dabei gedacht? Ihr seid zu unvorsichtig. Doch der Optimat tut das Gefasel offenbar als Wirkung des Weins ab.

„Äfft ihr mich etwa nach, mein Freund? Ihr wisst selber, dass sämtliche Reittiere vom Drachen gefressen wurden, dass die Männer des Magokraten alle verletzt sind und uns nicht zur Verfügung stehen und … was war das Letzte? Astrale Energie? Sehr witzig!"

- Das war knapp, Alkohol ist also doch zu etwas nütze. Ihr könnt bei (127) eine andere Option wählen
- Oder einfach gehen. (65)

151

Auch wenn nach der Drachenattacke keine Reit- oder Zugtiere mehr in der Stadt verblieben sind, verspricht das arkanomechanische Ladenschild der Stellmacherei doch, dass hier automatische Kutschen und magische Sänften zu erwerben sind. Ihr beschließt, Euch das näher anzusehen, und öffnet die Tür zum Verkaufsraum der Stellmacherei. Schon das fällt Euch in der Gestalt des Tiermenschen extrem schwer. Nur mit Mühe zwängt Ihr Euch durch die viel zu niedrige und schmale Tür.

Das bringt eine kleine Glocke sehr lange und sehr unruhig zum Läuten, und schnell eilt ein älteres, abgemagertes, aber gut gekleidetes Männchen in den Raum, weicht dann wieder zurück und schaut Euch angstvoll an. „Tut mir nichts! Ich habe kein Geld hier. Hier kauft doch nie jemand etwas."

Sicher, Ihr könntet den alten Mann jetzt einfach zu Brei schlagen und Euch eine seiner Sänften nehmen. Vielleicht wird das auch noch passie-

ten, aber momentan glaubt Ihr, dass Diplomatie Euer Weg ist. Und sollten die Waren magisch gesichert sein, würde Eure Chance, sie in Euren Besitz zu bekommen, mit dem Menschengreis sterben. Vielleicht ist der Stiermensch für ein besonnenes Vorgehen aber der falsche Körper …

Was wollt Ihr tun?

- Nach einer geeigneten Sänfte fragen? (143)
- Ihr wollt Euch lieber erst noch in Ruhe hier umsehen. (154)
- Oder Ihr verlasst den Laden einfach wieder. (65)

152

Ihr wagt euch noch näher heran und könnt nun sehen, weswegen die Menschen so aufgebracht sind. Etwas abseits der Menge liegt der Leichnam von Irdoran, dem der Kontakt mit dem Metall der Wachen nicht bekommen ist. Im Tode sieht er wesentlich sympathischer aus als zu Lebzeiten, denkt Ihr bei Euch. Momentan nimmt niemand aus der Menge Notiz von dem Toten. Den Gesprächsfetzen nach, die Ihr vernehmt, sind die Wachen höchst unschlüssig, wie sie nun weiter verfahren sollen: Einige weisen darauf hin, dass der Retter der Stadt nicht einfach so im Staub herumliegen sollte. Ihnen wird entgegnet, dass man erst auf Anweisungen Wuschnubs ähhh, des Magokraten warten sollte. Andere Menschen haben die Leiche offenbar schon nach Wertsachen durchwühlt, wieder andere befehlen ihnen, die Gegenstände zurückzulegen. Ihr hingegen wisst genau, dass es nur eine Sache gibt, die sich mitzunehmen lohnt. Außer natürlich, Ihr habt sie bereits und ◇ auf Seite 75 angekreuzt. Dann nehmt Ihr von der Leiche Abstand und lest weiter bei (136).

Ansonsten lasst den Körper des Stiermenschen neben der Leiche seines Freundes in die Knie gehen. Die Roben des Optimaten sind mit Blut und Gehirnmasse besudelt, um ihn herum liegen noch die Knochensplitter seiner geborstenen Schädeldecke. Und in den Überresten von Irdorans Kopf steckt irgendwo der Karfunkelstein, den Ihr sucht. Beherzt steckt ihr Karneos' Pranke in den Klumpen aus Gewebe und wühlt darin herum, bis ihr etwas Hartes und Glattes spürt. Triumphierend zieht Ihr den Karfunkel aus der Leiche und reißt dabei jede Menge Gewebe mit, kurz bevor einer Wächter sich endlich ein Herz nimmt und euch bittet, von der Leiche wegzugehen.

Kreuzt das ◇-Kästchen im Anhang auf Seite 75 an und lest weiter bei (136).

153

Nein. Unsinn. Dies kann natürlich nicht das Ende sein. So hätte es kommen können, wenn Ihr weniger vorsichtig gehandelt hättet. Wenn Ihr wie in der Vergangenheit arrogant und ungestüm vorgegangen wärt. Aber so war es nicht. Sonst stündet Ihr schließlich nicht hier. Ihr sammelt Eure Gedanken und denkt nach, an welcher Stelle sie Euch in die Irre geführt haben. Springt zurück zum letzten Abschnitt, an den Ihr Euch erinnert, und setzt die Reise von dort an fort.

154

Ihr versucht, Euch Eurer Rolle entsprechend zu verhalten: „Hör mit dem Gewinsel auf! Ich will mich nur umsehen." Das Männlein weicht zurück, und Ihr schaut Euch in Ruhe um. Der Verkaufsraum hat außer einer Wartebank und einer Theke mit kleinen Modellen der Kutschen nicht viel zu bieten. Die Kasse scheint tatsächlich leer zu sein. Die Tür, durch die der Verkäufer gekommen ist, führt allerdings in einen Hinterhof, in dem sich ein halbes Dutzend Kutschen befindet. Auf den ersten Blick erkennt Ihr, dass die meisten nichts weiter als ebendas sind: ganz gewöhnliche Kutschen, wenn auch teilweise aufwendig verziert – jedenfalls nach menschlichen Maßstäben. Lediglich zwei Ausnahmen gibt es: Eins der Gefährte scheint von magischer Kraft durchdrungen. Es ist eine oben offene Kutsche, die anstelle des Kutschbocks vorne in eine Art Gallionsfigur eines im Angriffsflug befindlichen Ashariels übergeht. Doch ganz sicher seid ihr euch nicht; Karneos ist nicht magisch begabt und kann den astralen Fluss nicht spüren. Ihr folgt einem vagen Gefühl.

Das zweite interessante Gerät ist eine luxuriöse Sänfte von gewaltigen Dimensionen. Sie ist außen mit Goldornamenten verziert und scheint Vorrichtungen zu besitzen, um sie auch auf größere Reittiere wie vermutlich Riesentausendfüßler oder -echsen zu spannen. Innen befindet sich nicht nur die übliche Liegefläche, sondern ein ganzer Wohnraum inklusive Bett, Sitzecke und Schminkspiegel. Der ganze Innenbereich ist mit einer dicken rötlich-braunen Wolle verkleidet – selbst die Decke. Vermutlich soll das im Falle eines Unfalls den Stoß dämpfen. Ihr müsst diese Sänfte haben, denn in Eurem Zustand könnt Ihr nicht einfach auf einem Reittier sitzen – und natürlich müsst Ihr das passende Reittier auch erst einmal finden.

- Wollt Ihr jetzt mit dem Verkäufer reden? (143)
- Oder wieder ins Stadtzentrum gehen? (65)

155

Das Wichtigste habt Ihr: NaRauMo trägt ein Artefakt bei sich, dass eurem geschundenen Körper genug astrale Energie zurückgeben kann, um gegen den Verfall anzukämpfen und Euch wieder auf die Beine zu bringen. Doch das wird vermutlich dauern. Vielleicht solltet Ihr erst Eure anderen Aufgaben erfüllen und Euch dann um die Heilung kümmern? Doch habt Ihr noch so viel Zeit? Es kann jedenfalls nicht schaden, den Astralspeicher auf Euren eigenen Leib zu legen, kurz wieder in diesen zu schlüpfen und euch von der magischen Macht durchströmen zu lassen, um zumindest die schlimmsten Auswirkungen Eures Fluchs zu bekämpfen. Eine vollständige Heilung würde mehr Zeit in Anspruch nehmen, also wechselt Ihr zurück zu NaRauMo und lasst diesen den Speicher wieder an sich nehmen. Dann kehrt Ihr zu (48) zurück.

156

Ihr überreicht dem Verkäufer triumphierend die Münzen, die der Amaun aus der Palast geborgen hat. „Das sollte als Gegenwert ausreichen, oder?"

Etwas verwirrt nimmt der alte Mann das Geld an sich und kratzt sich am Hinterkopf. „Ich denke schon … wohin soll ich die Sänfte liefern lassen?"

„Stellt sie einfach auf den Platz vor eurem Geschäft. Ich werde sie dann abholen lassen."

Kreuzt Euch den Kasten ⊕ auf Seite 75 an. Sind auch die anderen Ziele erfüllt, lest bei (178) weiter. Ansonsten betretet bei (65) abermals den zentralen Platz, um Eure Queste fortzusetzen.

157

Auch wenn NaRauMo nicht magisch begabt und erst recht kein Freizauberer ist, habt ihr das Gefühl, dass in diesem Gebäude ein magisches Artefakt von ungeheurer Macht schlummern könnte. Ein Gegenstand, mit dem ihr Eure astralen Ressourcen wieder auffüllen – ja für Wochen nachfüllen könntet. Eine Art hyperpotenter Astraltrank – vermutlich in Kristallform. Ihr müsst diesen Gegenstand an Euch bringen!

Ist auf Seite 75 der Kasten  angekreuzt?

- Ja. (41)
- Nein. (61)

158

Ihr stürzt euch auf die Wache, doch diese scheint über gute Instinkte zu verfügen. Der Mann wirbelt herum und trennt dem Amaun in einer fließenden Bewegung, die vermutlich eher zur Abwehr dienen sollte, sauber den Kopf ab. Ihr seid ein wenig überrascht – so überrascht, dass es Euch nicht gelingt, Euren Wirtskörper rechtzeitig wieder zu verlassen. Jahrtausende später denkt Ihr noch an diesen Moment zurück, an dem Ihr ein von Pardonas Geist beseelter Katzenschädel wurdet, ein Kuriosum, das von großspurigen menschlichen Magiern über die Geheimnisse der Vergangenheit befragt wird. Und natürlich seid Ihr bis zu diesem Zeitpunkt völlig wahnsinnig.

ENDE.

Kann dies wirklich das Ende sein? Falls nicht: weiter bei (153).

159

Ihr lasst euch von einigen jämmerlichen Menschen und ihren Holzstöckchen nicht beeindrucken und geht weiter auf den Shingwa-Magokraten zu, der nun doch etwas eingeschüchtert wirkt und den Anschein erweckt, als würde er mit seinem geliebten Thron verschmelzen wollen. „Ich sage dies nur einmal", herrscht Ihr ihn an: „Du Wurm hast drei Augenblicke, mir das Amt des Magokraten zu überantworten und deine Siebensachen zu packen. Oder ich vernichte dich hier und jetzt!"

Wie genau der Amaunir, dessen Hülle Ihr benutzt, das anstellen soll, darüber habt Ihr leider nicht nachgedacht. „Haltet ihn auf!", quiekt der Shingwa, der nun die Farbe des Throns angenommen hat, und sofort rammen Euch beide Wächter zugleich ihre Kentemas in den Leib. Euch gelingt es noch, Euren Geist aus dem Körper des Katzenmannes zu entfernen, aus dem nun in beeindruckender Geschwindigkeit Blut strömt. Erst später erkennt Ihr, dass es außer dem Amaun niemanden in Ankonion gibt, der Euren eigenen Körper gesund pflegen oder wenigstens am Leben halten könnte. Aus freien Stücken tut es sowieso niemand. Und Ihr könnt Euch nicht dazu überwinden, aus fremden Augen auf Euren geschundenen Leib zu blicken. So dauert es nicht lange, bis dieser seinen Verletzungen erliegt. Ihr seid dazu gezwungen, bis zum Untergang der Schöpfung als gequälter Schatten durch die Straßen von Ankonion zu irren. In der Hoffnung, dass der Namenlose sich Eurer erbarmt, sobald dieser Tag gekommen ist. ENDE

Oder ist das gar zu erbärmlich für ein Wesen wie Euch? Dann weiter bei (153).

160

Ihr sprintet die Treppe hinauf und hofft, dass euch niemand erblickt. Doch schon nachdem Ihr einige Stufen genommen habt, vernehmt Ihr eine verärgerte Stimme: „He, du! Wie kommst du hier hinein? Bleib sofort stehen!"

Es hat keinen Zweck, vor den Wachen zu fliehen oder gegen sie zu kämpfen. Doch da sie Euch kennen, führen sie Euch nur ab, eskortieren Euch zum Stadtzentrum und lassen Euch dort laufen. (48)

162

Jemand tippt euch auf die Schulter. Ihr dreht Euch um und erblickt einen der Soldaten, der sich an Euch herangeschlichen haben muss. Er hält einen dicken Holzstab fest umklammert und schaut euch wütend an. „Ihr seid doch derjenige, der sich vor dem Palast wie ein Wahnsinniger benommen hat. Wir haben strikte Weisung vom Monarchen, euch aus der Stadt zu werfen, solltet Ihr noch einmal auffallen – Optimat hin oder her!"

Falls Ihr vorhattet, das gestohlene Geld des Amauns in Gestalt des Optimaten aus den Soldaten herauszuzwingen oder sie anderweitig zu überzeugen, so müsst Ihr nun erkennen, dass das Pack sich nicht von euch beeindrucken lässt. Und nach eurem Auftritt vor den Toren des Palastes werdet ihr vermutlich auch keine Freunde mehr. Ihr wendet Euch zum Gehen und marschiert zurück zum Stadtzentrum. (24)

163

Das verzierte Gebäude mit diversen Kutschen und Sänften im Hinterhof weckt Euer Interesse, und Ihr schwebt näher. Ein solches Gefährt wäre ideal, um Euch in Eurem zerbrechlichen Zustand den Rest des Weges zur transportieren. Eine der Sänften ist extrem luxuriös, aus edlen Hölzern gefertigt und groß wie eine kleine Zimmerflucht. Sie scheint sich auch auf größere Reittiere schnallen zu lassen. Ihr solltet auf jeden Fall versuchen, diese Sänfte in Euren Besitz zu bekommen. Nur ein einzelner Mensch treibt sich momentan in dieser Stellmacherei herum: Ein Männchen in fortgeschrittenen Jahren, soweit Ihr das beurteilen könnt, das gewissenhaft die Holzverzierungen auf einer der Kutschen reinigt.

Reittiere könnt Ihr in der näheren Umgebung keine erkennen. Ihr fragt Euch, ob diese Kutschen und Sänften auf sie angewiesen sind oder ob es sich um arkanomechanische Werke handelt. In dieser abgelegenen Gegend scheint das unwahrscheinlich. Ihr könntet natürlich einfach in den Körper des Menschen einfahren, damit er die gewünschte Sänfte zu eurem Schuppen liefert – allerdings wirkt das Exemplar ansonsten eher untauglich für Eure Zwecke. Und Ihr solltet Eure Kräfte nicht verschwenden, indem Ihr einfach in jede Kreatur einfahrt, die Euch über den Weg läuft. Hier muss anders vorgegangen werden. Ihr kehrt fürs Erste zurück zu (9).

164

Für einen kurzen Moment habt ihr geglaubt, mit dem Geist des Optimaten zusammen ins Totenreich zu fahren, doch in der nächsten

Sekunde ist euer Bewusstsein frei und schwebt über dem Kampfplatz. Was für eine Sauerei! Der kopflose Irdoran liegt zu Füßen der sichtlich überforderten Wächter. Sofort kommen Schaulustige aus der Stadt und weitere Bedienstete aus dem Palast herangeeilt. Es besteht die Gefahr, dass sie vor Euch finden, was im Kopf des Mannes verborgen war. Kehrt also schnell zu (9) zurück!

Kreuzt aber vorher noch den Kasten ✊ auf Seite 75 an.

165

Ihr geht nicht weiter auf die Fragen des geflügelten Wurms ein. Stattdessen lasst ihr Irdoran sagen: „Schweig, Kreatur! Ich habe dich bezwungen, ich bin nun dein Herr. Bist du bereit, mich oder jene, die ich als Gefährten benenne, an einen anderen Ort zu tragen?"

Der Purpurwurm wirkt verdutzt – sofern gigantische Echsen dazu in der Lage sind. Dann hört Ihr ein mächtiges Lachen in Eurem Geist, gefolgt von: „Nein, Irdoran … oder was immer Ihr wirklich seid. Ich gehe nirgendwo mit Euch hin und es gibt nichts, was Ihr mir als lebendiger Mann anbieten könntet, um das zu ändern."

Ihr könnt bei (137) zu den anderen Optionen zurückkehren.

166

Ihr schleicht ungesehen in den kümmerlichen Garten des Palastes und durchquert ihn schnell auf Eurer Suche nach einem anderen Eingang in das Gebäude. Auf der Rückseite entdeckt Ihr sofort einen Balkon in drei Schritt Höhe. Für den Amaun sollte es kein Problem sein, sich dort hinaufzuschwingen und so ins Innere vorzudringen.

- Wollt Ihr das versuchen? (125)
- Alternativ wäre es dem Katzenmenschen wohl möglich, sich durch ein winziges Kellerfenster zu quetschen. (110)
- Oder Ihr kehrt nun doch zum Stadtzentrum zurück. (48)

167

Ihr betretet das Halbdunkel der Lagerhalle und braucht eine Weile, bis Eure Rinderaugen sich an das Licht gewöhnt haben. Hinter der ersten Käfigwand wurde noch eine zweite aufgezogen, und dahinter liegt der Drache Farangur, ein geflügelter Wurm von gewaltigen Ausmaßen, der fast die komplette Halle einnimmt.

Er blutet aus zahlreichen Wunden. Schwere Eisenketten sowie ein großer Kragen wurden um Leib und Hals des Drachen gelegt, der in diesem Moment das Euch zugewandte Auge aufschlägt und Euch feurig mustert. Ein Purpurwurm von gewiss über 15 Schritt Länge. Diese Wesen sollen uralt werden können und über immense magische Macht sowie einen gerissenen Verstand verfügen. Wenn diese Kreatur die Stadt angegriffen hat, können sich ihre Einwohner glücklich schätzen, noch am Leben zu sein.

In Eurem Kopf erklingt seine machtvolle Stimme: „Ich rieche Büffelfleisch. Ist denn schon Fütterungszeit? Wenn nicht, dann verschwinde, kriechendes Gesocks! Ich gebe mich nicht mit deinesgleichen ab. Dies ist meine einzige Warnung!"

Ihr überlegt kurz, ob Ihr Euch dem Drachen zu erkennen geben sollt, doch Ihr seid Euch sicher, dass er erkannt hat, mit wem er es hier wirklich zu tun hat. Farangur könnte ein mächtiger Verbündeter werden. Und so wenig wie es sich geziemt, in schlecht sitzenden Kleidern vor einen Herrscher zu treten, so wenig ist es angemessen, dass Ihr ihm in Gestalt eines dreckigen Stiers entgegentretet, ohne ihm etwas bieten zu können. Ihr verlasst das Gebäude wieder und kehrt unbehelligt zum Stadtzentrum zurück. Weiter bei (65).

168

„Sklave! Ich habe einige Aufgaben für dich. Sie mögen gefährlich sein, aber sie sollten deinen tierhaften Verstand nicht überfordern."

Der Minotaurus glotzt Euch einige Augenblicke lang stumpf an und bricht dann in ein dröhnendes Gelächter aus, bei dem sogar der Wirt in der Ecke kurz zusammenzuckt. Dann fängt er sich wieder und klopft Euch schmerzhaft auf den Rücken. „Ihr seid gut, Irdoran. So habt Ihr schon lange nicht mehr mit mir gesprochen, und wäre ich nicht so betrunken, würde ich es Euch mit einer ordentlichen Tracht Prügel heimzahlen …" – er unterbricht sich, ihm scheint etwas eingefallen zu sein: „Ich meine natürlich … das würde ich nicht. Angesichts Eures Zustands und all dem …" Er macht eine vage Handbewegung in Richtung eures Kopfes. „Außerdem hat das letzte Nacht ja schon jemand anderes erledigt."

So richtig zielführend war das nicht. Vielleicht wollt Ihr ihn etwas anderes fragen?

- „Was ist hier eigentlich genau passiert, Kreatur?" (86)
- Etwas diplomatischer könntet Ihr den Minotaurus fragen, ob er eine Ahnung hat, wo man hier ein Reittier, Schergen und einen Astralspeicher herbekommen könnte. (74)
- Wenn Ihr genug mit dem Stiermenschen gesprochen habt, könnt Ihr die Lokalität auch einfach verlassen. (23)

169

Ihr geht zu dem Optimaten und dem Minotauren hinüber und setzt an, die beiden anzusprechen, doch Irdoran macht energische Gesten, wie um eine Fliege zu verscheuchen, ohne von seinem Pergament aufzusehen, auf das er hektische Notizen kritzelt.

„Jetzt nicht, NaRauMo! Ich bin hier gerade mitten in einer Sache … irgendeine mächtige Präsenz geht hier um, und ich meine nicht den Drachen. Ich versuche, meine Gedanken zu ordnen und herauszufinden, was hier los sein könnte … verdammter Wein …"

Das ist natürlich nicht gut. Ihr hofft, dass Euch der Magier nicht am Ende noch auf die Schliche kommt.

- Wollt Ihr eure Erkundungen in Ankonion fortsetzen? (48)
- Oder noch etwas zu trinken bestellen? (117)

170

Ihr braucht tatkräftigere Schergen als diese sogenannte Heldengruppe und fragt den Minotaurus: „Wirst du jemals fertig sein mit deiner Feier?"

Seine Antwort besteht darin, dass er Euch erst lange aus einem seiner großen Augen anstarrt und Euch dann noch länger ins Gesicht rülpst. Anschließend wendet er sich wieder seinem Wein zu, als hättet Ihr nie etwas gefragt. Das solltet Ihr euch merken …

- Du kannst dennoch versuchen, ihn für einen Auftrag zu motivieren (89).
- Ist im Anhang auf Seite 75 das Feld bei  angekreuzt? Dann kannst du auch zu (115).
- Falls  im Anhang auf Seite 75 angekreuzt ist, jedoch  nicht, kannst du außerdem bei (116) noch etwas anderes fragen.
- Natürlich kannst du auch einfach wieder gehen (48).

171 N

„Karneos, ich habe dir etwas mitzuteilen ..." wendet Ihr Euch ernst an den Minotaurus: „Irdoran ist tot. Sein Kopf ist geplatzt, und nun liegt er zerfetzt vor den Toren des Palastes. Es ist kein schöner Anblick …"

Karneos' Augen weiten sich, er springt sofort auf und stürmt nach draußen. Ihr hört seine wütenden Schreie noch von Weitem und entscheidet, fürs Erste in der Taberna auszuharren und einige Gläser Wasser zu euch zu nehmen, um den Amaun nicht ausdörren zu lassen. Schließlich kehrt der Minotaurus zurück und ist – soweit das für Angehörige seiner Rasse möglich ist – deutlich blasser.

„Du sprichst die Wahrheit, Kleiner. Und sie wollen mich die Leiche noch nicht begraben lassen. Wuschnub will sich das vorher persönlich ansehen. Ich wusste ja, dass es eines Tages so enden würde. Immerhin hat Irdoran vorher noch einen großen Triumph errungen. Ich musste ihm versprechen, nichts Unüberlegtes zu tun. Komm, wir trinken auf sein Andenken!"

Und mit diesen Worten hebt der Minotaurus den gesamten Weinkrug, stößt mit Euch an und brüllt: „SEFAU!"

Er leert den Krug in einem sehr, sehr langen Zug und sinkt dann wieder in sich zusammen. Er wirkt fürs Erste nicht mehr ansprechbar, und Ihr macht euch auf den Weg nach draußen. (48)

Kreuzt einen Wut-Kasten bei Karneos auf Seite 73 an.

172 N

Ihr überlasst den Instinkten des Katzenmenschen gerade genug Kontrolle über seinen Körper, dass er wie unter Hypnose mit seinen Dietrichen das Schloss bearbeitet. Einige Augenblicke scheint es so, als wäre dies kein großes Problem für einen geübten Einbrecher und Gauner wie Euren derzeitigen Wirt, doch dann nehmt Ihr mit Entsetzen wahr, wie sich das metallene Schloss zu verformen beginnt. Schlagartig verwandet es sich in eine geballte Faust, die erst die Dietriche absorbiert und dann mit voller Wucht auf den Oberkörper des Amauns zurast. Er – und Ihr natürlich mit ihm – segelt über das Geländer des Balkons und landet rücklings auf dem Kiesweg des Gartens. Einem Menschen hätte solche ein Sturz zumindest einige Blessuren beigebracht, doch in einer fließenden Bewegung rollt sich der Katzenmensch ab, rappelt sich auf und geht unter dem Balkon in Deckung. Es dauert nicht lange, da öffnen sich die Türen über Euch und zwei Wachen stürmen heraus, poltern herum und diskutieren lautstark über mögliche Eindringlinge. Der Weg durch die Balkontür scheidet damit jetzt wohl endgültig aus. Ihr zwängt euch also durch das Kellerfenster. (110)

173 N

Es wäre ein Leichtes, die Menge abzulenken, falls  bei Irdoran auf Seite 74 nicht angekreuzt ist, lest weiter bei 107.

- Falls es doch angekreuzt ist, entfällt diese Option, und Ihr kehrt in die Küche zurück (113)
- Oder versucht Euer Glück mit der Treppe. (174)

174 N

Mal sehen, ob ihr Glück habt und euch niemand erwischt. Die Chancen stehen 50/50. Also wählt einfach aus:

- Nehmt ihr Abschnitt (122)
- oder Abschnitt (160)?

175

Euch wird bewusst, dass es vermutlich keine gute Idee ist, ein weiteres Mal auf dem Kasernengelände herumzustromern, nachdem ein mit Euch assoziierter Stiermensch dort Amok gelaufen ist. Vorsichtig verlasst Ihr die Anlage wieder und kehrt zu (24) zurück.

176

Da Euer momentaner Wirtskörper einigermaßen magisch begabt ist, nutzt Ihr diesen Umstand, um einen Blick in die Astralwelt zu werfen: Tatsächlich scheint das Gebäude einige magische Gegenstände zu beinhalten, einen besonders machtvollen erkennt Ihr im ersten Stockwerk – vielleicht der rettende Astralspeicher oder wenigstens ein besonders mächtiger Astraltrank? Weiter bei (10).

177

Auch wenn Karneos nicht magisch begabt und erst recht kein Freizauberer ist, habt Ihr das Gefühl, dass in diesem Gebäude ein magisches Artefakt von ungeheurer Macht schlummern könnte. Ein Gegenstand, mit dem Ihr Eure astralen Ressourcen wieder auffüllen, ja, für Wochen nachfüllen könntet. Eine Art hyperpotenter Astraltrank – vermutlich in Kristallform. Ihr müsst diesen Gegenstand an Euch bringen!

Ist auf Seite 75 der Kasten  angekreuzt?

- Ja. (79)
- Nein. (62)

178



Ihr habt fast alles beisammen: Der Purpurwurm Farangur hat Euch Gefolgschaft für die Rache an seinem Feind Irdoman geschworen (zumindest glaubt Ihr, dass dies sein Motiv war – wirklich nachvollziehbar waren seine Forderungen für Euch nicht). Euch wurde eine angemessene Sänfte bereitgestellt, und die Kraft des Artefakts aus dem Hort des Magokraten wird Euch zumindest stabilisieren. Nun fehlt nur noch eine schlagkräftige Truppe, die Ihr für Euch gewinnen müsst, doch auch hier seid Ihr Euch sicher, dass bald geeignete Kandidaten auftauchen werden. Ihr bringt den Astralspeicher in der Gestalt von NaRauMao in den Schuppen, der Euch als Krankenlager dient.

Nun ist alles vorbereitet: Ihr werdet Euch einmal mehr erheben, um dem All-Einen als Werkzeug zu dienen. Ihr lasst den Amaun den Kraftspeicher auf Eure Brust legen und gebt den Katzenmenschen frei. Sogleich seid Ihr wieder in Eure eigene Haut geschlüpft und beginnt, den Kristall leer zu saugen und die neu gewonnene Astralkraft gegen die schreckliche Wirkung des Urkessels einzusetzen. Keinen Moment zu früh. Es ist erschreckend, wie wenig physische Kraft Eurem Leib noch geblieben ist und wie sehr er sich in eine wimmelnde Gewebemasse verwandelt hat. Ihr bündelt die neu gewonnenen Energien und richtet sie gegen das Wirken des Sikaryan in Eurem Leib. Es ist eigentlich ganz einfach, im Grunde müsst Ihr nur einen beständigen Verwandlungzauber aufrechterhalten, um gegen die Mutationen vorzugehen, die Euch in diese Monstrosität zu verwandeln droht. Je mehr Ihr Euch darauf konzentriert, desto mehr lassen die Wucherungen an Eurem Körper nach. Das Fleisch beruhigt sich, als wärt Ihr eine Meeresgottheit, die eine stürmische See glattstreicht. Eure Formen nehmen wieder die gewohnten Proportionen an, während Euer Körper hektisch zuckt. Magische Entladungen gehen von Euch aus und spuken durch den Raum, treffen die Wände, die verrosteten Werkzeuge und auch den jungen Amaun, der davon zu Boden geschleudert wird, sich dann aber wieder aufrappelt. Kisten und Werkzeuge beginnen wild zu tanzen und durch den Raum zu schweben, Teile des Schuppens stürzen in sich zusammen. Schließlich ist die fremde Wirkung in Eurem Körper gebannt, das Fieber sinkt, Eure Umgebung beruhigt sich wieder. Ihr seid wieder Herrin Eures Leibs, dieses vollkommenen Leibs, der so vielen Kulturen Deres ein Symbol für Macht und Zerstörung ist. Ihr seid wieder Pyrdona, B'hardona, Ahmadena, die Legatin des Namenlosen. Ihr streift die Decke ab und erhebt Euch in eurer vollen Pracht, während der verwirrte Amaun von Eurer bloßen Präsenz an die Wand des ärmlichen Schuppens gepresst wird. Ihr fixiert Ihn mit Euren goldenen Augen.

Wie lange Ihr wirklich Euren Körper verlassen hattet und mit den Abenteurern in Ankonion Euer Spiel getrieben habt, wisst Ihr nicht. Doch es fühlt sich an, als wären es Jahre gewesen. Jahre, in denen Ihr drei fremde Leben gelebt habt. Und nun, während Ihr nackt vor dem Amaun steht, fühlt Ihr Euch so lebendig wie schon seit Jahrtausenden nicht mehr. Euer ganzer Körper ist schweißbedeckt und gleichzeitig aufgeladen von der astralen Energie aus dem Kristall. Eure Haare wehen nach wie vor in einem geisterhaften Wind. Schwer atmend herrscht Ihr NaRauMo an:

„Bring mir … einen Spiegel!" Weiter bei (180).

179

Ihr tötet den alten Mann, ohne dabei auch nur in Schweiß auszubrechen und legt Hand an die Sänfte. Magische Fallen? Sind diese Menschen in der Lage, eine solche zu konstruieren, die Euch in Eurer gottgleichen Überlegenheit übertölpeln könnte? Sicher nicht. Ihr macht Euch daran, die Sänfte nach draußen zu transportieren, als sie in einem Feuerball vergeht und Euren derzeitigen Wirtskörper mit sich reißt. Das wäre nicht weiter tragisch, doch euer Pfleger, der Amaun NaRauMo erfährt schnell von diesem Unfall und vernachlässigt Eure Pflege. Ihr erliegt Eurem Zustand nach einigen qualvollen Tagen. ENDE.

(Ist dies einer Zunge des Namenlosen unwürdig? Dann weiter bei 153.)

180

Nun könnt Ihr begutachten, was von dem Fluch nicht zu bändigen war: Eure gesamte linke Körperhälfte ist von Schuppen wie denen eines Drachen überzogen, und eure goldenen Augen sind nicht mehr golden, sondern blau. Nein … grün. Oder wechseln sie etwa beständig ihre Farbe? Ihr könntet das korrigieren. Ihr werdet das korrigieren. Doch es hat Euch bereits genug Mühe gekostet, Euren Zustand bis zu diesem Punkt zu stabilisieren. Tatsächlich spürt Ihr, wie noch immer Kräfte in Euch toben, die bestrebt sind, Euch in etwas Grässliches zu verwandeln, einen Klumpen wuchernden Gewebes, an dem Ihr letztlich ersticken werdet. Ihr müsst beständig astrale Energien opfern, um diese Mächte im Zaum zu halten, und werdet den Astralspeicher in Eurer Hand früher oder später leer saugen. Das ist natürlich ein größeres Problem: Euer Zustand scheint chronisch zu sein und nur unter permanenter Zufuhr fremder Astralkraft könnt Ihr ihn stabil halten, ohne Eure eigene Zaubermacht einzuschränken. Ist der Limbus nun sicher? Könnt Ihr dort neue Energien sammeln? Nach der letzten Erfahrung wagt Ihr es vorerst nicht. Doch es gibt mehr Kristalle wie diesen. Und potentiell magische Sklaven, die Ihr ernten könnt, gerade hier im Güldenland.

Der Amaun NaRauMo hält noch immer den Spiegel fest und beobachtet Euch dabei ängstlich. Irgendwann findet er den Mut zu sprechen: „Ich habe Euch drrraußen vorr der Stadtmauer ..."

„Gefunden. Ja, ich weiß", unterbrecht Ihr ihn. Dann schaut Ihr ihn ernst an: „Dafür werde ich dir ewig dankbar sein. Du weißt nicht, welchen Dienst du der Welt heute erwiesen hast. Wenn wir in meinem Königreich ankommen, mache ich dich zu meinem Leibdiener, wenn du das möchtest. Oder zum Hohepriester. Aber zunächst haben wir noch etwas zu erledigen."

Ihr macht Euch daran, die Ruine des Schuppens zu verlassen.

„Wollt Ihrr Euch nicht wenigstens etwas anziehen?", ruft Euch NaRauMo nach.

Lest weiter bei Kapitel 3.

Kapitel 3

Der Rest war einfach. Mit NaRauMo im Schlepptau begabt Ihr Euch zum Gefängnis des Drachen und fordertet die versprochene Gegenleistung ein. Dort traft ihr auf Karneos, den mittlerweile äußerst verwirrten Minotaurus. Trotz der Tumbheit dieser Spezies war er inzwischen misstrauisch geworden und beschuldigte Euch, NaRauMo und vielleicht auch ihn verhext zu haben und zum Mord an diversen Soldaten und dem Zerlegen der Taberna gezwungen zu haben.

Es war mehr als einfach, das Muskelpaket um den Finger zu wickeln, Ihr erinnert Euch noch genau an Eure Worte:

„Nein, das versteht Ihr falsch, mächtiger Krieger. Seht Ihr, es ist ganz einfach: Euer sogenannter Gefährte Wuschnub steckt dahinter. Es war alles nichts weiter als eine Intrige von ihm, um den Thron von Ankonion zu besteigen. Er brachte die Stadtbewohner gegen den Drachen Farangur auf, einen treuen Freund von mir, der eigentlich niemandem etwas zuleide tun wollte. Er wusste auch, dass euer Freund Irdoran den Kampf – oder zumindest dessen Nachwehen – nicht überleben würde. Nun sitzt der Shingwa wie geplant auf dem Thron des Magokraten und nutzt dessen mächtige Artefakte, um Euch von seiner Festung aus zu verzaubern und Euch dazu zu bringen, Euch gegenseitig umzubringen. Ich bin gerade auf dem Weg, Farangur zu befreien und Wuschnub in seine Schranken zu verweisen."

Tatsächlich verhält es sich mit Kriegern, Adeligen und Abenteurern meist so: Wenn sie die Wahl haben, wem sie eher glauben, einer nackten, schönen Frau oder einem dickbäuchigen Widerling auf ihrem Thron – dann hat der Abschaum auf dem Thron meist schon verloren. Nach kurzer Zeit war Karneos einverstanden, den Drachen zu befreien und Wuschnub zu bestrafen. Farangur sprengte seine gelockerten Fesseln, die meisten der ohnehin schon dezimierten Soldaten flohen aus der Stadt und Karneos und NaRauMo bereiteten die Sänfte vor, deren magische Sicherungen tatsächlich von ihrem Verkäufer entfernt worden waren.

Den Kampf eines Drachen gegen verzweifelte Menschen hattet Ihr schon des Öfteren beobachten können. Ein wütender Minotaurus auf dem Rücken des Drachen gab der Sache aber noch eine besondere Würze. Die letzten Verteidiger des Palastes hielten nicht lange stand. Ihr hättet nicht eingreifen müssen, doch es war Euch ein Vergnügen, die letzten schützenden Wände der Festung selbst beiseiteschweben zu lassen und Wuschnub in einer geisterhaften Umklammerung festzuhalten, damit Karneos und Farangur ihre Rache bekommen konnten. Ihr saht mit Freunden zu, wie der Shingwa sich in Eurem Griff wand, gegen den seine Amulette jetzt wirkungslos waren. Er winselte und bettelte um sein Leben, entschuldigte sich und machte leere Versprechungen, wie es fast alle getan haben, die Ihr in solchen Situationen erlebt habt.

„Karneos! Du musst mir glauben. Ich wollte doch nur ein oder zwei Tage meinen Spaß haben. Ich hätte euch schon noch eingeladen. Aber ihr … es tut mir leid! Es war nicht so gemeint."

Farangur überließ es auf Euer Geheiß hin dem Minotaurus, den Shingwa zu töten. Ihr konntet beobachten, wie etwas in dem Stiermenschen zerbrach, als er seinem Freund den Bauch aufschlitzte und ihn ausbluten ließ. Endgültig zerbrach. Der schlaffe Leib des Shingwa fiel zu Boden und verfärbte sich zu einem traurigen Grau.

Karneos war nun bereit.

NaRauMo hatte sich die ganze Zeit abseits gehalten. Er wollte an diesem Kampf nicht teilhaben. Er war es, daher, der die Söldner zuerst bemerkte, die in das einmarschierten, was zu diesem Zeitpunkt von Ankonion übrig war. Sie waren in der Nähe gewesen und hatten von dem wilden Minotaurus gehört, den es hier zu bändigen galt. Von einem auf einem Drachen reitenden Minotaurus hatte jedoch niemand gesprochen. So gelang es Euch auch in diesem Fall recht leicht, die Handvoll Söldner mit einer Mischung aus Drohungen und Versprechungen auf Eure Seite zu ziehen. Und sie bildeten den Grundstock für Eure jetzige Armee.

Weiter bei (B1).

B1

Doch was hilft es, in Erinnerungen zu schwelgen? Eine große Aufgaben steht Euch bevor: Die Eroberung des Tempels von Khalireth.

Noch immer ist euer Astralleib instabil, ihr müsst mit Euren magischen Ressourcen haushalten wie nie zuvor und seid auf profane Mittel angewiesen. Als Ihr Euren Rachegelüsten freien Lauf gelassen habt, habt Ihr viel magische Energie verbraucht.

Ihr seid größtenteils auf Euch alleine gestellt. Der Namenlose hat sich von Euch abgewandt. Es wird Zeit, zumindest daran etwas zu ändern. Indem Ihr ein Zeichen setzt, dass er nicht übersehen kann. Danach werdet Ihr in den Norden aufbrechen und zu Euren Nachtalben zurückkehren.

Ihr hattet Euch noch nicht entschieden, wie Ihr den Angriff auf Khalireth angehen wollt. Diese Entscheidung wolltet Ihr vom neusten Späherbericht abhängig machen und auch wenn NaRauMo wenig Neues zu berichten hatte, haltet Ihr dieses Vorgehen doch für klug: Solltet Ihr Spione in Eurem Lager haben, können sie dem Feind nicht mehr von Eurer Taktik berichten.

NaRauMo selbst wollt Ihr beim Kampf nicht dabei haben. Mit einer eigenen kleinen Leibgarde soll er sich etwas abseits der Stadt positionieren, um Alarm zu geben, falls der Feind Verstärkung erhalten sollte.

Bedauerlicherweise steht Euch Farangur nicht zur Verfügung. Die Kälte hier im Norden macht ihm stärker zu schaffen, als erwartet – behauptet der Purpurwurm zumindest. Auch dafür müsst Ihr eine Lösung finden.

- Wollt Ihr die komplette Streitmacht in Bewegung setzen und in Kauf nehmen, dass sie sich in Straßenkämpfen verrennt und auch die Bewohner der Stadt Khalireth miteinbezogen werden? (B10)
- Oder wollt Ihr lieber einen kleinen Stoßtrupp anführen, um die Sache möglichst heimlich zu erledigen? (B20)

B2

Ihr gebt Euren Männern fast lautlos den Befehl und sie sprinten zu der nahen Holztüre. Vor Euch geht nur noch Karneos, dessen Hufe viel zu laut über die Pflastersteine klappern und der sich schließlich auch mit dem Durchgang schwer tut, den die Söldner vor ihm unverschlossen vorgefunden haben. Der Minotaurus passt kaum hindurch. Dann ist es auch schon zu spät.

„Halt! Wer seid ihr? ALARM!", hört ihr die Gardisten rufen, und schon könnt ihr weiter oben auf der Straße weitere Wachen auf Euch zu rennen sehen. Ihr müsst kämpfen! Weiter bei (B49)

B3

Ihr stattet Eure Männer schnell mit Fackeln aus und macht Euch auf den Weg. Weiter bei (B4)

B4

Ihr kommt gut und unbehelligt voran, bis Ihr eine Felsspalte erreicht, die Euch den Weg versperrt. Nur ein gespanntes Seil überbrückt die Kluft. Das habt Ihr NaRauMos Umsicht zu verdanken. Sollt Ihr selbst zuerst klettern oder Eure Männer vor…

Eure Gedanken werden jäh von einem Surren und einem kehligen Laut vor Euch unterbrochen. Einer der Männer sinkt in sich zusammen. Mit einem brennenden Schaft in der Brust! „Bogenschützen! Wir wurden entdeckt", brüllt der Söldner vor Euch und macht die Sache damit nicht besser.

Streicht ein Einheiten-Feld auf Seite 76 ab, indem Ihr das „Gefallen" Feld markiert.

Ist auf Seite 76 „Armee Reserve" angekreuzt?

- Falls ja, dann weiter bei (B29).
- Ansonsten geht Ihr zu (B8).

B5

Der Tempel liegt ganz am Ende eines immer enger werdenden Tals, in dem sich die Stadt Khalireth erstreckt.

- Soll der Stoßtrupp diese Stadt durchqueren (B40)
- Oder wollt Ihr Eure Leute über das unwegsame Gebirge zum Tempel führten (B15)?

B6

Ihr schaut Euch im Inneren des Gebäudes um: Eine kleine Familie aus fünf Personen steht Euch gegenüber. Sie alle strahlen Alarmbereitschaft aus und wirken, als wären sie bereit, sich notfalls mit dem ärmlichen Mobiliar zu verteidigen. Ihr lest aber auch Hoffnung aus ihren Blicken. Ein junges Mädchen bricht das angespannte Schweigen:
„Seid Ihr hier, um uns von den Priestern zu befreien? Sie opfern alle Kranken und alle über 50 Jahre ihrem Gott und zwingen alle übrigen, den Tempel für sie zu verteidigen und sie mit Nahrung zu versorgen. Nur die Gardisten sind angeheuerte Schläger. Wer sich weigert oder fliehen will, wird getötet und als wandelnder Leichnam erhoben. Sagt, dass Ihr hier seid, um dem ein Ende zu setzen ..."

Was wollt Ihr antworten?

- „Ja, ihre Herrschaft wird bald beendet sein." (B34)
- „Nein, ihr könnt euch nur selbst befreien oder sterben." (B14)
- „Nein, wir sind hier, um Euch zu töten." (B42)

B7

Ihr beobachtet die Schlacht aus einiger Entfernung. Eure Söldner fegen die erste Verteidigungswelle hinweg und zunächst sieht es so aus, als hätten die Menschen von Khalireth Euch wenig entgegenzusetzen. Doch sie werden von den Peitschen ihrer Herren aus dem Tempel angetrieben. Vor denen haben sie mehr Furcht als vor Euch. So strömen immer mehr Menschen aus Ihren Häusern, teilweise nur mit Stecken bewaffnet, *aber sie drohen, Euch mit Ihrer Überzahl zu erdrücken. Erschwerend* kommt hinzu, dass einige der gefallenen Stadtbewohner von den Priestern, die ihr in dunklen Roben hinter der Vertei-

digungslinie erkennen könnt, als Untote wieder erhoben werden. Die Schlacht wogt hin und her.

- Wollt Ihr doch selber eingreifen? (B50)
- Oder die Ablenkung nutzen, um mit einigen Getreuen ins Gebirge zu ziehen und es von der anderen Seite zu versuchen? (B15)

B8

Der Beschuss lässt kurz darauf nach. Offenbar haben eure Leute in der Stadt die Schützen von weiteren Schüssen abgehalten. Ihr marschiert dennoch sicherheitshalber im Dunkeln weiter. Weiter bei (B23).

B9

Ihr seid mit einer Handvoll Verbündeter von dem Haus der Familie losmarschiert, aber als Ihr endlich vor dem Tempel steht, hat sich eine Schar aus gut 50 Bürgern hinter Euch versammelt, bewaffnet mit improvisierten Waffen und jenen, die sie den Gardisten abnehmen konnten. Im Zentrum der Stadt sind bereits weitere Kämpfe ausgebrochen: rebellische Untertanen gegen Gardisten oder gegen Obrigkeitshörige. Offenbar brodelte es in der Bevölkerung mehr, als Ihr vermutet hattet – oder Ihr hattet den Kampfeswillen der Menschen erneut unterschätzt. Wieder eine nützliche Lektion. Euer Pfad hat Euch die nördliche Seite des Tals entlang geführt, das Gebäude erhebt sich auf der südlichen aus dem Feld. Es wirkt wie ein Auswuchs des Felsens selbst, eine gedrungene Kuppel bildet den Hauptteil, um den sich die geschwungenen Mauern mit ihren Stützstreben und Säulen wie gefaltete Flügel oder ein Brustkorb mit skelettierten Rippen legen. Ein tiefer Graben trennt das Gebäude vom Rest der Stadt und trägt zu seinem abweisenden, trutzigen Eindruck bei.

Eine etwa zwei Schritt schmale Steinbrücke führt hinüber und dort haben sich eine Handvoll verzweifelter Wachen postiert. Ihr gebt den Befehl und die Einwohner von Khalireth drängen sie im ersten Ansturm von der Brücke und in den Tod. Der Weg zum Portal ist frei. Weiter bei (B89)

B10

Wofür habt Ihr all diese Truppen gesammelt, wenn Ihr sie jetzt nicht benutzt? Der Blutzoll unter den Bürgern der Stadt wird hoch sein und Ihr werdet weniger Untertanen haben, aber das ist zweitrangig. Dass viele Eurer eigenen Männer vermutlich in den Straßenkämpfen ihr Leben lassen werden, sorgt Euch aber doch ein wenig.

Falls Ihr Euch noch anders entscheiden wollt, lest bei (B20) weiter. Ihr lasst Eure Armee in voller Größe aufmarschieren und tretet vor sie. Ihre Banner und Schilde tragen Euer Symbol, das der Ahmadena, auch wenn es teils hastig und erst vor Kurzem aufgetragen wurde: Die schwarze Spinne, die vor dem Mond in ihrem Netz lauert.

Ihr hebt die Hände und alle verharren still, um Eure Worte hören zu können.

„Mada opferte sich, um uns allen die Freiheit und die Magie zu schenken. Ein jedes Zeitalter fallen ihre Feinde erneut über sie her, um jedes Mal erneut zu versagen. Wir triumphieren weiterhin und es ist auch weiterhin unsere Pflicht, diese Götzen zu bekämpfen, ihren Verrat zu strafen und das Leid zu sühnen, das sie über Mada und die Welt brachten."

Viele in der Menge nicken oder senken andächtig ihre Köpfe. Jene, die nicht glauben und nur für Geld oder Versprechen kämpfen, schweigen immerhin respektvoll.

„Die Götzen der Oktade mögen euch wie die größte Verhöhnung Madas erscheinen, da sie als Herrscher verehrt werden, anstatt als Mörder und Tyrannen geächtet. Doch es gibt andere, ältere, die Mada als ihre geachteten jüngeren Geschwister an ihre Seite rief und denen sie in ihrer Gnade und Liebe vertraute. Diese Geächteten haben sich gegen sie gewandt und ihr Blut in der Schöpfung vergossen. Einer von ihnen ist es, den die Priester in Khalireth mit ihren finsteren Opfern verehren. Ein Totengott, sagen sie, aber es ist eine Verhöhnung, ein Schänder und Mörder, für den sie Blut vergießen und den sie anbeten, die Welt mit seiner gestohlenen Macht ins Dunkel zu führen. Indem wir sie richten, dienen wir nicht nur Mada – wir dienen der gesamten Schöpfung!"

Ihr breitet die Arme aus, und wie befohlen kommen mehrere junge Soldaten heran und beginnen, Euch Eure Rüstung anzulegen. Das verzauberte Mondsilber glimmt sacht in milchweißem Licht und wird Eure Magie nicht behindern, wie es alle Formen von grobem Eisen oder Stahl tun würden. Zudem seufzen die Gläubigen andächtig angesichts des heiligen Metalls ihrer Göttin, dessen Schein die Gabe der Zauberei verrät, die durch Euch und all Eure Werkzeuge fließt.

Anschließend legen die Soldaten Euch einen schwarzen Mantel um, der das Licht beinahe gänzlich verschluckt. Die Schließe zeigt die Spinne vor dem Mond.

„Mada sandte mich, euch zu führen!", ruft Ihr, immer noch ein wenig amüsiert, wie weniger Worte es bedarf, diese Wesen zu begeistern. „Und heute führe ich euch in die Schlacht!"

„Ahmadena!", brüllen sie nun. „AHMADENA!"

Dies ist nichts im Vergleich zu Heeren und Dienerscharen, die Ihr in vergangenen Zeitaltern geführt habt. Aber es ist ein Anfang.

Markiert einen  *-Punkt auf Seite 75.*

Weiter bei (B30).

B11

Ihr entscheidet Euch, diese Konfrontation zu meiden und von der Straße zu verschwinden. Das nächstbeste Wohnhaus, in dem gerade kein Licht brennt, könntet Ihr noch ungesehen erreichen. Vorher jedoch die Frage: Habt Ihr Karneos als Begleiter dabei (ist das auf Seite 76 angekreuzt)?

- Ja. (B2)
- Nein. (B16)

B12

Nun müsst Ihr nur noch den Weg zum Tempel zurücklegen. Jenseits der eigentlichen Schlacht finden nur kleinere Scharmützel statt, die Ihr größtenteils einfach ignoriert.

Ein Detail fällt Euch aber ins Auge: In einer Seitengasse seht Ihr einige Eurer neueren Söldner. Sie haben zwei Kinder in die Ecke gedrängt, die die dunklen Novizenroben des Tempels von Khalireth tragen, und da sich bereits zahlreiche solcher Leichen in dieser Gasse befinden, werden

diese Kinder offenbar gleich von Euren Männern auf brutalste Weise ins Totenreich geschickt werden. Was wollt Ihr tun?

- Das soll Euch nicht weiter kümmern. Genau deswegen seid Ihr doch hier. (B45)
- Ihr greift ein. Für diese Diener des Einen ist es noch nicht zu spät. (B21)

B13

Einige Eurer besten Kämpfer habt Ihr noch zurückgehalten und nutzt jetzt das Chaos der Schlacht, um euch ungesehen ins Gebirge zu schlagen und so den Tempel direkt zu erreichen. Ihr hättet hier gerne Karneos an Eurer Seite, aber der ist bereits mitten in der Schlacht. Es muss auch ohne ihn gehen. (B27)

B14

Es tut gut, Leute in Hoffnungslosigkeit leben oder sterben zu lassen, und Ihr seht, wie die Verzweiflung diese Menschen überwältigt. Auch wenn das vielleicht nicht die klügste Antwort war. Nun wartet Ihr kurz, bis draußen die Luft rein ist, und setzt Euren Weg zum Tempel fort. Streicht Euch vorher einen -Punkt auf Seite 75 an. Weiter bei (B28).

B15

Ihr entscheidet Euch für den Weg, auf dem ein Feindkontakt deutlich weniger wahrscheinlich ist, auch wenn gerade gegen Ende eine Kletterpartie nötig werden dürfte. Aber dafür habt Ihr natürlich Ausrüstung besorgen lassen. Euer kleiner Trupp macht sich auf den Weg ins Gebirge.Weiter bei (B27)

B16

Ihr gebt Euren Männern fast lautlos den Befehl, und sie sprinten zu der nahen Holztüre, die immerhin unverschlossen ist. Gerade noch rechtzeitig schlüpft auch Ihr hinein und zieht die Tür hinter euch zu. Die Gardisten haben Euch nicht bemerkt. Weiter bei (B6)

B17

Bevor der Priester weitersprechen kann, unterbricht er sich, als er sich Eurer beträchtlichen Schlagkraft bewusst wird. Der wahre Diener des Einen greift nicht an, wenn die Chance der Niederlage so hoch ist. Was folgt, mag eine gezielte Täuschung sein.

„Wollt Ihr uns mit dieser jämmerlichen Bande besiegen? Der Orden ist groß und unsere Brüder und Schwestern sind jeden Augenblick hier. Die Bevölkerung kann nicht anders, als für uns den Tod in der Schlacht zu suchen. Selbst wenn ihr uns tötet: Ihr werde Khalireth nie wieder lebendig ver…"

Ihr schneidet dem Mann das Wort ab: „Maßt Ihr Euch nicht an, die Gedanken von Göttern nachzuvollziehen, Sterblicher. Und was meine wahre Streitmacht angeht: Sie lagert vor den Toren Eurer Stadt. Ich brauchte sie nicht einmal, um Euch zu überrumpeln."

Ihr öffnet eine Schnalle an eurem Armschutz und schließt sie wieder, womit ein arkanomechanisches Signal ausgelöst wird. Augenblicke später ertönt das Dröhnen Dutzender, Hunderter Jagdhörner in einiger Entfernung. Ihr habt jedem dritten Eurer Leute für diesen Fall ein solches Horn zugeteilt.



„Und ich habe nur jedem zehnten meiner Leute ein Horn gegeben."

Der Priester wird noch bleicher und schaut zu den anderen blassen Gestalten im Raum.

„Nun gut. Wir wissen, wann wir geschlagen sind. Ob Ihr in der Lage seid, diesen Ort im Sinne des Einen zu führen, muss sich allerdings noch zeigen."

Jetzt müsst Ihr entscheiden, ob Ihr den Sieg mit dem Blut der fünf besiegeln wollt oder die Priester lieber in Euren Kult integriert. Tut dies bei (B68)

B18

Nun steht Ihr endlich vor dem Tempel von Khalireth. Euer Pfad hat Euch die nördliche Seite des Tals entlang geführt, das Gebäude erhebt sich auf der südlichen aus dem Feld. Es wirkt wie ein Auswuchs des Felsens selbst, eine gedrungene Kuppel bildet den Hauptteil, um den sich die geschwungenen Mauern mit ihren Stützstreben und Säulen wie gefaltete Flügel oder ein Brustkorb mit skelettierten Rippen legen. Ein tiefer Graben trennt das Gebäude vom Rest der Stadt und trägt zu seinem abweisenden, trutzigen Eindruck bei.

Eine etwa zwei Schritt schmale Steinbrücke führt hinüber und dort haben sich eine Handvoll schwer gerüsteter Wachen postiert. Ihr wart zwar selbst relativ unauffällig, doch die Priester waren offenbar vorbereitet. Wurden sie gewarnt? Von wem? Hat Euer Herr Euch verraten?

Grübeln bringt jedoch nichts, diese Wachen müssen weg!

- Ihr befehlt den Angriff. (B37)
- Jetzt, da Ihr auf jeden Fall entdeckt seid, könntet Ihr auch brachiale Magie anwenden. (B57)

B19

Ihr wartet im Schatten ab, bis die Patrouille knapp an Euch vorbeimarschiert ist, dann stoßt Ihr von hinten zu und lasst die Gardisten niedermachen. Ganz so reibungslos funktioniert das leider nicht: Einer Eurer Söldner bekommt von einem sterbenden Gegner ein Kurzschwert in den Unterleib gerammt. Ihr müsst ihn neben der Eingangstreppe eines nahen Wohnhauses zurücklassen. Dann setzt Ihr Euren Weg mit verminderter Truppenstärke fort.

Streicht eine Stroßtrupp-Einheit auf Seite 76 ab, indem Ihr das „Gefallen" Feld markiert, und lest weiter bei (B38).

B20

Vermutlich ist es klüger, eure Hauptstreitmacht als Reserve zurückzuhalten und den Tempel in einer heimlichen Aktion zu erobern. Habt Ihr den Tempel in Eurer Hand und sind die Priester tot, habt Ihr auch die Macht über Khalireth. Ihr stellt einen kleinen Stroßtrupp zusammen. Weiter bei (B25)

B21

Nun gut, ein paar Augenblicke ist noch Zeit. Ihr biegt in die Seitengasse ab und befehlt Euren Männern, von den Kindern abzulassen. Diese wirken zwar etwas irritiert, gleichzeitig aber auch verschämt und widmen sich nun wieder der eigentlichen Schlacht.

Habt ihr „Cassius" unter Euren Truppen auf Seite 76 angekreuzt? Falls ja, dann geht es weiter bei (B33) Ansonsten bei (B96)

B22

Der Feuerball in Euren Händen nimmt Form an, und die Gardisten auf der Brücke weichen beunruhigt zurück. Zu spät: Ihr schleudert die Flammenkugel, und Eure Feinde werden in die Tiefe geworfen oder winden sich nun brennend am Boden. Schnellen Schrittes überquert Ihr die Brücke. Nun ist der Weg in den Tempel frei. Weiter bei (B52).

B23

Ihr kommt besser voran als erwartet und legt einen gewundenen Pfad über einen Steilhang ohne weitere Zwischenfälle zurück. Eure Männer folgen Euch schweigend, aber aufmerksam. Das Mondlicht taucht alles in silberne und weiche, dunkelgraue Schatten.

Selbst die gefährliche Kluft, die nur mit einem Seil überquert werden konnte, stellte bei diesem Licht kein allzu großes Risiko dar. Was werdet Ihr tun, sobald Ihr die Aufmerksamkeit Eures Gottes in Kürze wiedererlangt habt? Welche Ziele gilt es anzustreben, an wem Rache zu üben, welche Reiche zu unterwandern? So viele Pläne, die Ihr wie Perlen auf einer Kette aneinanderreihen könnt, manche simpel, manche die Frucht von Jahrhunderten der Vorbereitung.

Ein panischer Schrei ertönt, der leiser wird und dann verstummt. „Einer der Männer ist in eine Felsspalte gestürzt, Herrin", kommentiert der Söldner vor Euch. Hoffentlich hat das niemand gehört.

Streicht eine der Stoßtrupp-Einheiten auf Seite 76 ab, indem Ihr das „Gefallen" Feld markiert.

Weiter bei (B82).

B24

Mit einer fließenden Bewegung springt Ihr heran und trennt Cassius den Kopf vom feisten Hals. Kein Diener des Namenlosen verdient, was der Sklave den Kindern angetan hat. Ihr beendet ihr Leid mit zwei weiteren Hieben und setzt Euren Weg fort. Weiter bei (B96).

B25

Kreuze „Armee in Reserve" auf Seite 76 an.

Ihr werdet den Trupp persönlich anführen und mit List vorgehen, wo Euch grobe Gewalt Eure Armee kosten könnte. Ihr gebt die nötigen Befehle und gebt dann mehreren jungen Soldaten ein Zeichen, die sich ehrerbietig nähern und beginnen, Euch Eure Rüstung anzulegen. Das verzauberte Mondsilber glimmt sacht in milchweißem Licht und wird Eure Magie nicht hindern, wie es alle Formen von grobem Eisen oder Stahl tun würden. Zudem seufzen die Gläubigen andächtig angesichts des heiligen Metalls ihrer Göttin, dessen Schein die Gabe der Zauberei verrät, die durch Euch und all Eure Werkzeuge fließt.

Anschließend legen die Soldaten Euch einen schwarzen Mantel um, der das Licht beinahe gänzlich verschluckt. Die Schließe zeigt erneut die Spinne vor dem Mond.

Aus Euren Söldnern wählt Ihr diejenigen Männer aus, die sich als am gehorsamsten erwiesen haben. Tatsächlich habt Ihr lieber männliche Krieger um euch als weibliche. Soll der Minotaurus Karneos Euch auf diese Mission begleiten? Er ist zwar zuverlässig und mächtig, aber nicht gerade unauffällig und tut sich im Gebirge schwer.

Wenn ja, dann kreuzt auf Seite 76 das entsprechende Feld bei „Stoßtruppe im Kampf um Khalireth" an. Weiter bei (B5).

B26

Ihr warnt die alte Frau, was Euch selbst ein wenig wundert, und sie tut wie geheißen und schließt sich in ihrem Haus ein, statt Alarm zu geben, wie Ihr kurz befürchtet hattet. Offenbar tut Ihr für die Leute hier das Richtige. Weiter bei (B32).

B27

Ihr seid diesen Weg noch nie selbst gegangen und kennt ihn nur durch den knappen Späherbericht NaRauMos. Jetzt wäre eine Art Bergführer praktisch. Ist der Satyar bei „Stoßtrupp" auf Seite 76 angekreuzt, könnt Ihr auf ihn zurückgreifen?

- Ja. (B35)
- Nein. (B39)

B28

Nun trennen Euch nur noch einige Hundert Schritt vom Tempel, Ihr seht ihn in greifbarer Nähe am Ende des Tals aufragen und mit ihm die Verheißung auf ein erneutes Ansehen bei Eurem Herrn und die Rückgewinnung Eurer Macht.

- Werdet Ihr nur von Eurem Stroßtrupp begleitet (B18)?
- Oder habt Ihr gerade noch mehr Begleiter gesammelt (sind also weitere Verbündete auf Seite 76 angekreuzt)? Dann zu (B9).

B29

Es folgt weiterer Beschuss durch Brandpfeile und Ihr lasst schnell alle Lichter löschen. Dennoch geschieht das Unmögliche: Einer der Pfeile streift das Seil und es fängt Feuer. Euer einziger Weg über die Kluft geht in Flammen auf.

Weiter schlagen die Brandpfeile rings um Euch auf der ungeschützten kahlen Bergkuppe ein. Ein Rückzug kommt jedoch nicht in Frage. Ihr müsst diese Bogenschützen irgendwie ablenken. Schweren Herzens sammelt Ihr Eure kostbare astrale Energie, konzentriert Euch und formt eine Illusion von hell erleuchteten bewaffneten Kriegern einige Hundert Schritt weiter östlich.

Es funktioniert. Ihr lasst sie über den Grat des Berges fliehen und könnt beobachten, wie die Bogenschützen Ihnen folgen. Die wärt Ihr zwar los, doch Euer Weg bleibt versperrt.

- Habt Ihr den Minotaurus Karneos dabei (siehe das Feld bei Stroßtrupp auf Seite 76), dann könnt Ihr bei (B83) weiterlesen.
- Ansonsten geht es weiter bei (B63).

B30

Eure Streitmacht setzt sich in Bewegung, durchquert die mondbeschienenen Wälder und zieht in disziplinierten Marschlinien über einige Hügel, von denen aus Khalireth zu sehen ist, dessen dunkle Gebäude nahezu mit den Bergen am Horizont verschmelzen. Der Lärm vieler marschierender Stiefel und Sandalen hat die Bevölkerung jedoch alarmiert, Fackeln bewegen sich hektisch auf den Mauern. Und die Stadt ist äußerst ungünstig für einen solchen Frontalangriff angelegt: Im Grunde führt eine lange, gewundene Straße vom Einfang des Tals bis zum Tempel, die Häuser der Menschen hier schmiegen sich an die Berghänge. Sobald die ersten Gebäude in Sicht kommen, regnen auch schon Pfeile auf Eure Truppen hernieder. Am Stadtrand blockiert eine Phalanx aus Tempelgardisten und verängstigt aussehenden Bürgern den Weg – offenbar wurden sie von den Priestern zum Kampf gezwungen.

Ihr gebt den Befehl und Euer Heer stürmt angeführt von Karneos wie ein Mann auf die Verteidiger von Khalireth zu. Weiter bei (B7)

B31

Die Priester reagieren auf Euer Eingreifen in die Schlacht, indem sie ihre Untergebenen weiter antreiben. Die einfachen Menschen kämpfen in panischer Furcht, doch mit überraschender Entschlossenheit. Wenn sie fallen, wälzen sich ihre untoten Leiber anschließend von allen Schmerzen befreit mit unaufhaltsamem Stoizismus gegen Eure Truppen. Immer mehr Lebende werden zu Toten, die untot ihre Position halten. Im Mondlicht wirken ohnehin alle wie silbergraue Leichen mit dem Feuerglanz der Fackeln in den Augen. So ist der wichtigste Unterschied, dass diese Kämpfer nicht bluten und auch nicht weichen, wenn Eure Truppen ihre Waffen in ihren Körpern versenken.

Ihr überlasst die Untoten Euren Söldnern und dem vor Schlachtenwut brüllenden Karneos und schlagt nur Gliedmaßen und Köpfe ab, wenn Euch eine der Leichen zu nahe kommt. Euer Ziel ist ein anderes: die Priester hinter den Reihen der Gardisten und die in den Kampf gezwungenen Zivilisten.

Der Erste, auf den Ihr unaufhaltsam zuhaltet, beginnt panisch mit einem Singsang. Er will tatsächlich zaubern – und das gegen Euch! Ihr lasst seine Bemühungen von Euch abtropfen und schlagt spielerisch zu. Der Säbel trifft zwischen Zeige- und Mittelfinger seiner gegen Euch ausgestreckten Hand, spaltet diese bis zum Gelenk und dann weiter. Sein Arm klafft zwischen Elle und Speiche auseinander wie ein Stück Holz unter der Axt, und kreischend reißt er die zerstörte Gliedmaße hoch, aus der eine Fontäne an Blut pulsiert.

Ihr bewegt Euch rasch um ihn herum und packt ihn im Nacken, um ihn wie eine lebende, brüllende Standarte zu heben. Die anderen Priester gaffen wie dümmliches Herdenvieh, als ihr die Klinge Eures Säbels langsam unter den Rippen Eures Opfers aufwärts führt. Der Mann kreischt und jammert und zieht die Aufmerksamkeit aller auf sich, bis schließlich statt Schreien Eure Waffe aus seinem offenen Mund dringt.

Ihr lasst ihn fallen, schüttelt ihn von der Klinge und steht unberührt zwischen Euren Feinden, die erst angstvoll zurückweichen – um dann voller Zorn zuzuschlagen. Es ist ein Kinderspiel, mit ihnen fertigzuwerden, vor allem aber ist ihr Wille gebrochen, und auch ihre geordneten Ränge fallen auseinander, als das Herz der Formation zu Euch herumschwenkt. Die ersten Untoten beginnen zu fallen, als die Macht der Priester in ihnen erlischt.

So brechen Eure Truppen schließlich durch den Ring der Verteidiger, und der Weg zum Tempel ist frei. Mit einer Handvoll Eurer Getreuen setzt Ihr den Weg fort, während der Großteil eurer Armee in der Schlacht gebunden bleibt.

Streicht zwei der Felder von der Armeeliste auf Seite 76 ab, indem Ihr die „Gefallen"-Felder markiert. Weiter geht es bei (B12).

B32

Eure Konfrontation mit der alten Frau war anscheinend nicht ganz so leise, wie sie hätte sein sollen. Im Halbdunkel seht Ihr eine Patrouille von Tempelgardisten den Weg herabkommen. Mit ihren unterentwickelten Augen haben sie Euch und Euren Trupp noch nicht erspäht. Ihr habt also kurz Zeit, um Euch eine Strategie zu überlegen.

- Wollt Ihr den Männern eine Falle stellen (B41)
- Oder Euch verstecken (B11)?

B33

Als Ihr weitergehen wollt, bemerkt Ihr, dass einer der Männer Euren Befehlen nicht gehorcht hat und in der Gasse verblieben

ist. Ihr vernehmt weitere panische Schreie, kehrt zurück und erkennt Cassius, der bis vor einigen Stunden noch ein Sklave war und nun eine im Sterben liegende Novizin schändet. Ein weiteres Kind liegt blutend in der Ecke. So viel zu Eurer Gnade. Was wollt Ihr unternehmen?

- Gar nichts. So ist die Welt (B45).
- Ihr tötet Cassius und erlöst auch das Kind (B24).

B34

„Ja! Wir sind hier, um die Herrschaft dieser Anbeter von falschen Götzen zu beenden und euch das Licht der Mada zu bringen. Meine Armee wartet bereits vor den Toren der Stadt, doch ich habe ihr den Befehl gegeben, zu warten, um nicht die Bevölkerung in Gefahr zu bringen. Außerdem …", lügt Ihr die Menschen offen an, „haben wir schon viele der Gardisten und Priester ausgeschaltet. Vielleicht könnt ihr mir und meinen Leuten helfen, den Tempel zu erreichen?"

Die Familie vor Euch regt sich nicht. „Wir wurden schon oft belogen", meint das Mädchen. „Wir brauchen einen Beweis. Einen Beweis, dass Ihr es gut meint."

Wie sollt Ihr das denn beweisen? Ihr überlegt, ob Ihr etwas bei Euch tragt, das gemeinsam mit einer guten Geschichte als Beweis durchgehen würde...

Ist ✳ im Inventar auf Seite 75 angekreuzt?

- Ja. (B94)
- Nein. (B70)

B35

Für solche Fälle habt Ihr den ortskundigen Satyar verschont und ihn in Eurer Nähe gehalten. Jetzt befehlt Ihr ihm, euch durch die Berglandschaft zu führen. Weiter bei (B56).

B36

Die Gardisten sind fast heran, da bemerkt Ihr, wie laut Karneos neben Euch schnauft. Das müssen Eure Gegner doch hören. Tatsächlich bleiben sie einige Schritt von Euch entfernt stehen und lauschen misstrauisch. „Hörst du das? Das klingt, als würde ein Tier verenden", meint einer zum anderen. Vielleicht hättet Ihr euch doch in dem nahen Wohnhaus verstecken sollen? Ihr schaut Karneos vorwurfsvoll an. Dieser wertet das als Befehl und springt aus seiner Deckung. Die Gardisten kommen nicht einmal mehr dazu zu schreien. Schon seht Ihr ihre Köpfe über die Pflastersteine rollen. Karneos mag kein guter Schleicher sein, aber er macht seine Defizite auch leicht wieder wett. Er und zwei Eurer Männer schleifen die Überreste der Soldaten in ein Versteck, und Ihr setzt Euren Weg fort. Weiter bei (B38).

B37

Eure Männer stürzen sich auf die Gardisten, und ein erbitterter Kampf entbrennt. Die Verteidiger sind natürlich im Vorteil, doch Ihr entscheidet Euch, weiter mit Euren Kräften zu haushalten. Schließlich ist es getan und die Tempelwachen liegen tot zu Euren Füßen oder am Boden der Schlucht. Aber auch auf Eurer Seite gab es Verluste.

Streicht zwei Stoßtrupp-Einheiten auf Seite 76 ab, indem Ihr das „Gefallen" Feld darunter markiert.

Der Weg zum Portal ist nun frei. Weiter bei (B52).

B38

Ihr könnt nun weiter auf den Tempel zumarschieren. Allerdings scheinen die Bewohner des Wohnhauses auf Euch aufmerksam geworden zu sein. Ein blasses Gesicht ist an der Türe erschienen, und eine kleine Hand winkt Euch hinein.

- Wollt Ihr der Einladung folgen? (B6)
- Oder sie ignorieren? (B28)

B39

Leider habt Ihr den einzigen potentiellen Bergführer opfern lassen. Aber Ihr seid Euch sicher, dass Ihr auch ohne diese Kreatur vorankommt. Weiter bei (B43).

B40

Ihr führt Eure Truppen durch den mondbeschienenen Wald und achtet darauf, dass sie sich möglichst leise verhalten und eine Meile entfernt von der Stadt Stellung beziehen. Dann schleicht Ihr Euch mit den besten Eurer Krieger näher heran. Die Stadt ist äußerst ungünstig für einen großen Frontalangriff angelegt: Es führt eine lange, gewundene Straße vom Anfang des Tals bis zum Tempel, die Häuser der Menschen hier schmiegen sich an die Berghänge. Jetzt, mitten in der Nacht, ist Khalireth nur von einigen flackernden Lichtern aus Fenstern oder von Feuerschalen an der Straße erhellt. Ihr werft den dunklen Umhang über eure Rüstung und haltet Euch in den Schatten. Weiter bei (B46).

B41

Ihr weist Eure Männer an, im Schatten eines Hauses in Deckung zu gehen und den Gardisten aufzulauern. Habt Ihr den Minotauren Karneos bei Euch (siehe Feld beim Stroßtrupp auf Seite 76)?

- Ja. (B36)
- Nein. (B19)

B42

Auf diesen Satz springen Eure Leute nach vorne, um diesen Kriechern ihre Waffen in den Leib zu rammen. Wer weiß, ob diese Menschen Euch nicht verraten hätten. Damit haben die geübten Söldner auch kein Problem, jedoch gelingt es dem Mädchen, ein Messer zu greifen und es einem Eurer Männer ins Auge zu rammen, bevor es selbst sein Leben aushaucht.

Streicht Euch ein Einheiten-Feld auf Seite 76 ab, indem Ihr das „Gefallen" Feld markiert, und notiert auf Seite 75 einen -Punkt. Weiter bei (B28).

B43

Ein großes Problem ist die Sicht im trügerischen Mondlicht. Ihr selbst habt damit kein Problem, doch Eure Soldaten sollen sehen können, wohin sie die Stiefel setzen. Denn Ihr und Eure Männer müsst nun durch die Bergwelt schleichen, die das Tal umgibt. Die Kuppen hier sind ohne Bewuchs und es gibt wenig Deckung, aber die Dunkelheit mag Euer Verbündeter sein. Der südliche Bergrücken ist völlig unwegsam, so dass Ihr den nördlichen wählen musstet, wohl wissend, dass Ihr irgendwann die Schlucht zum Tempel im Süden überqueren müsst. Das Überraschungsmoment sollte dabei aber hilfreich sein.

- Sollen Eure Leute sich Fackeln mitnehmen? (B3)
- Wollt Ihr ihnen magisch leuchten? Das kostet Euch kaum Kraft. (B48)
- Oder Ihr zwingt sie, im Dunkeln zu marschieren. (B23)

B44

Wie eine losgelassene Urgewalt fällt der Minotaure über einen der Priester her, Schaum fliegt von seinem brüllenden Maul. Ihr erinnert Euch, welches Gefühl von Stärke und Macht Euch seine Muskeln verliehen haben – mit denen er nun den Mann zu Boden schlägt, als wolle er einen Pfosten in der Erde versenken. Dass die goldenen Sicheln ihm tiefe Wunden schlagen, ignoriert er in seinem Kampfeswahn völlig.

Es könnte sich doch noch alles wenden, denkt Ihr, als sich aus den Schatten eine blasse Priesterin löst, die mit unmenschlicher, überirdischer Geschwindigkeit auf Euch zuhuscht und eine goldene Klinge gegen Euren Hals führt. Es ist jedoch nicht Eure eigene Klinge, die die Angreiferin im letzten Moment zu Fall bringt – es ist ein geworfener Speer, der über Eure Schulter hinweg die Frau in den Brustkorb getroffen hat.

Ihr wirbelt herum und erblickt weitere Söldner, die sich auf die Priester gestürzt haben. Zwischen Ihnen erkennt Ihr NaRauMo, der Euch anstarrt, als hätte er einen Geist erblickt.

„Ich habe noch nie jemanden so kämpfen sehen ..."

Und er hat Euch bluten sehen. Beinahe hätte er Euch sterben sehen.

Der kleine Amaun hat Euch schon wieder gerettet. Daran dürft Ihr Euch nicht gewöhnen! Ihr nickt ihm knapp zu und macht Euch auf die Suche nach dem Allerheiligsten des Tempels. (B73)

B45

Ihr kümmert Euch nicht weiter um diese Kinder. Wenn sie nicht stark genug sind, haben sie es auch nicht verdient, auf dieser Welt zu wandeln. Ihr spurtet weiter den Weg zum Tempel hinauf und hört die Todesschreie der Kinder nur noch von Weitem. Lest bei (B96) weiter und markiert euch einen -Punkt auf Seite 75.

B46

Fern am Ende des Weges erblickt Ihr Euer Ziel: Den Tempel, der eher wie ein Palast über der Stadt thront. Es gelingt euch, den wenigen Nachtwächtern aus dem Weg zu gehen, und auch sonst seht ihr kaum Menschen auf der Straße. Die wenigen, die ihr seht, wirken über alle Maßen verstört und verängstigt. Gut, das wird Euren Kriegern Motivation verschaffen. Doch generell herrscht eine bedrückende Stimmung an diesem Ort, die selbst von Euch Besitz ergreift. Ein dürres, blasses Kind starrt Euch aus einem Fenster groß an, als Ihr vorbeihuscht, reagiert aber nicht.

Dafür zuckt ihr fast zusammen, als Ihr wieder auf die Straße blickt und eine Art ... Grolm erblickt. Nein, es ist eine uralte, runzelige Menschenfrau. Und sie wagt es, Euch anzusprechen:

„Seid Ihr auf der Suche nach etwas, Kind?"

Wie wollt Ihr reagieren?

- Ihr erklärt ihr, dass hier bald die Niederhöllen losbrechen werden und sie sich am besten zu Hause einschließen sollte. (B26)
- Ihr weist einen Euren Männer an, die Alte lautlos zu beseitigen und Ihr Blut Mada zu opfern. (B47)

B47

Eure Getreuen tun wie geheißen und beseitigen die alte Vettel lautlos, womit sie Dere zu einem schöneren Ort machen. Ihr setzt Euren Weg fort.

Notiert euch einen -Punkt auf Seite 75

Weiter bei (B32).

B48

Ihr beschwört einige schwebende Leuchtkugeln und verteilt sie auf eure Kämpfer. Weiter bei (B4).

B49

Der Kampf ist hart und dauert viel länger an, als es bei einer heimlichen Aktion der Fall sein dürfte. Obwohl Karneos die ersten beiden Gardisten mehr oder minder mit einem Schlag töten kann, strömen gleich fünf weitere heran und es dauert ein paar Augenblicke, bis Eure Söldner aus dem Haus auf die Straße zurückgekehrt sind. Ihr versucht, einen der Angreifer magisch auf Eure Seite zu ziehen, doch er widersteht Eurem Zauber. Verdammt! Ihr gewöhnt Euch langsam daran, dass Eure Magie auch scheitern kann – und das gefällt Euch gar nicht. Während des Kampfes mit der zweiten Welle werden noch drei weitere feindliche Kämpfer auf Euch aufmerksam. Ihr erledigt zwei davon selbst mit Eurem Säbel. Schließlich sind zwar alle Gardisten tot, doch auch zwei Eurer Söldner liegen entseelt am Boden. Ihr lasst die Leichen verstecken, um Euren Weg fortzusetzen.

Streicht zwei Einheiten auf Seite 76 ab,
indem Ihr das „Gefallen" Feld markiert.

Weiter bei (B38).

B50

Einige Eurer besten Männer habt Ihr noch zurückgehalten und greift nun persönlich mit ihnen gemeinsam in die Schlacht ein. Aus den Schatten der Bäume stoßt Ihr zu Euren Truppen, die jubeln, als sie Euch in Eurer im Mondlicht strahlenden Rüstung erblicken, wie Ihr Feinde mit Säbel und Magie zu Boden streckt. Ihr genießt es, wenigstens einen Teil Eurer vertrauten Kräfte im eigenen Körper führen zu können. Nur sind die Gegner so erbärmlich in ihrem eigenen Können, dass es fast beleidigend ist. Das heißt allerdings auch, dass Ihr ein Bühnenstück daraus machen könnt: Ihr rettet einem Soldaten das Leben, der vor Ehrfurcht und Dankbarkeit zu Euren Füßen weint, und schlagt dann einen langsamen Pfeil beiläufig mit Eurem Säbel beiseite – und Euer Gefolge bejubelt es, als wäre es eine Wundertat. Jedes dumme Tier kann kämpfen und mit etwas Glück auch gewinnen. Ihr kämpft und webt dabei ein Netz um das Herz Eurer Gefolgsleute. Weiter bei (B31)

B51

Der Tempel ist nun in unmittelbarer Nähe, Ihr könntet auch mit schlechteren Augen die einzelnen Steine der Fassade zählen. Jetzt müsst Ihr nur noch irgendwie zur Brücke gelangen, um in den Tempel einzudringen. Das Problem bei der Sache: Der Weg dorthin führt über einen Abhang nach unten. Einen sehr steilen Abhang von 20 Schritt voller spitzer Felsformationen. Genau diesen müsstet Ihr mit Euren Männern hinabklettern. NaRauMo nannte das „kein größeres Problem" –für Ihn vielleicht nicht. Aber bei Eurem Trüppchen habt Ihr da kein gutes Gefühl. Dass solche profane Aufgaben so kompliziert werden!

- Wollt Ihr umkehren und bei nächster Gelegenheit einen unauffälligen Weg durch die Stadt wählen? (Diese Möglichkeit besteht nur, falls auf Seite 76 „Armee in Reserve" angekreuzt ist: B63.)
- Oder die Kletterpartie riskieren? (B75)

B52

Ihr betretet den Tempel von Khalireth und gelangt in eine Vorhalle. Ein gewaltiges Raubtiergebiss grinst euch von der gewiss zehn Schritt hohen Decke aus an: Der Raum wird dominiert vom vergoldeten Skelett einer absurd großen Riesenfledermaus, das die Decke und die Wände zugleich wie ein Gerüst umspannt. Die Flügelknochen schmiegen sich an die Wände, und Kopf und Brustkorb schweben drohend über euch. Die Priester verstehen sich darauf, einen guten ersten Eindruck zu hinterlassen. Mehrere Gänge führen von diesem Raum ab, und Schreie dringen aus ihnen zu Euch heran, doch Ihr kommt nicht dazu, einen zu wählen. Weiter bei (B74).

B53

Der Feuerball in Euren Händen nimmt Form an und die Gardisten auf der Brücke weichen beunruhigt zurück. Zu spät: Ihr schleudert die Flammenkugel, und Eure Feinde werden in die Tiefe geworfen oder winden sich nun brennend am Boden. Schnellen Schrittes überquert Ihr die Brücke. Nun ist der Weg in den Tempel frei. Weiter bei (B52).

B54

Ihr befehlt den Männern, sich abzuwenden, nehmt ein festgebundenes Seil in die Hand und lasst Euch schleudern. Federnd kommt Ihr auf der anderen Seite auf und knotet das Seil an einem Felsen fest. Das war … gar nicht einmal so schlecht. Irgendetwas hat diese Aktion in Euch geweckt, eine urtümliche, längst vergessene Abenteuerlust. Als alle auf der anderen Seite sind, marschiert Ihr weiter voran. Beschwingt von diesem Gefühl warnt Ihr einen Eurer Söldner auch noch vor einer gefährlichen Felsspalte. Weiter bei (B82).

B55

Goldene wirbelnde Klingen erfüllen Euer Sichtfeld. Das und … Blut – Euer Blut. Wie können sich bloße Menschen so schnell bewegen? Ihr seid Ihnen im Nahkampf nicht gewachsen, vielleicht wärt Ihr es früher gewesen. Und auch die Präsenz des Namenlosen, auf die Ihr hier drin gesetzt hattet, ist nicht zu spüren. Je mehr Schnitte Ihr hinnehmen müsst, umso wilder wird auch Euer eigener Säbeltanz, und es gelingt Euch, einen der Priester niederzustrecken. Und dann noch einen. Doch lange werdet Ihr nicht mehr durchhalten. Euch wird klar: Ihr habt versagt. Ihr seid immer noch allein und gleich werdet Ihr sterben.

Ihr spürt den Windhauch der Sensenklinge, die auf Euren Hals zurast. Habt Ihr Karneos dabei?

- Ja. (B44)
- Nein. (B93)

B56

„Herrin", wendet sich der Satyar an Euch, „Wenn ich Euch führen soll, müsst Ihr mir vollkommen vertrauen! Die südlichen Hänge können wir nicht betreten, sie sind völlig unwegsam und voller gefährlicher Klüfte. Die nördliche Seite des Tals ist ebenfalls gefährlich, es ist aber besser machbar. Außerdem müssen wir auf Licht verzichten, denn es gibt wenig Deckung auf den Berghängen und wir würden sofort entdeckt. Haltet Euch an meine Anweisungen."

- Ihr habt nicht den geringsten Grund, dieser Kreatur zu vertrauen. Wollt Ihr Euch dennoch von ihr führen lassen? (B60)
- Oder tötet Ihr den Satyar beiläufig und überlegt Euch bei (B43), wie Ihr ohne ihn auskommt?

B57

Ihr seufzt innerlich. Wieder geht kostbare Energie verloren, die Ihr so dringend bräuchtet, um Eure Erscheinung stabil zu halten. Aber wen überzeugt eine Halbgöttin Ahmadena, die nicht zaubert? Eure Magie gehorcht Euch nach wie vor nicht immer, und gerade unter Druck mag es sein, dass ein Zauber nach hinten losgeht. Wollt Ihr vielleicht doch die

Waffen sprechen lassen (B37)? Ansonsten formt Ihr einen Feuerball und schleudert Ihn auf die Feinde. Schaut bei (B79) was passiert.

B58

Der Priester wirkt unsicher, als er sich Eurer ansehnlichen Kampfkraft bewusst wird. Der wahre Diener des Einen greift nicht blind an, wenn die Chance der Niederlage besteht.

„Wollt Ihr uns mit dieser jämmerlichen Bande besiegen? Der Orden ist groß, und unsere Brüder und Schwestern sind jeden Augenblick hier. Die Bevölkerung kann nicht anders, als für uns den Tod in der Schlacht zu suchen. Selbst wenn Ihr uns tötet: Ihr werde Khalireth nie wieder lebendig verlassen."

Bevor Ihr ihm etwas entgegnet: Ist auf Seite 76 „Armee in Reserve" angekreuzt?

- Ja. (B90)
- Nein. (B69)

B59

„Ihr dürft leben, solange ich es gestatte."

Die Menschen in Eurem Gefolge achten Eure Entscheidung, und die Priester werden entwaffnet und in Gewahrsam genommen. Sie können Euch später noch dienlich sein. Ihr habt zunächst Wichtigeres zu tun und macht Euch auf die Suche nach dem Allerheiligsten des Tempels. Weiter bei (B73).

Notiert Euch vorher die Priester als einen Teil Eurer Armee auf Seite 76.

B60

Dem Satyar Vertrauen entgegenzubringen, fällt Euch dadurch etwas leichter, dass Eure Augen mit der Dunkelheit keine Probleme haben. So übergebt Ihr nur einige Eurer Männer in seine Obhut. Ihr kommt besser voran, als erwartet – Euer ziegenhafter kleiner Helfer bewegt sich mit traumwandlerischer Sicherheit über Schotterhänge und steile Abhänge. Mit Gesten seiner kleinen, kurzen Finger zeigt er, wo die Tritte sicher sind und wo der Boden trügerisch sein mag. Er brabbelt leise vor sich hin – harmlos, für einen Menschen auf zehn Schritt wohl kaum noch hörbar – und erzählt, wie Stein selbst einen Charakter habe und manchmal feindselig, manchmal hilfreich sei. Ist das das Verständnis dieser Kreaturen von elementaren Kräften? Wie primitiv ihre Weltanschauung auch sein mag, klettern und Wege finden können Satyare offenbar hervorragend. Selbst eine gefährliche Kluft, die nur mit einem Seil überquert werden kann, stellt auch bei diesem fahlen Licht kein allzu großes Risiko dar.

Im Mondlicht wirkt der letzte Teil des Weges trügerisch friedlich – silbernes Licht und weiche Schatten verwandeln die Bergwelt in etwas, das Euch an lange vergangene, magische Orte erinnert. Weiter bei (B82)

B61

Ihr könnt jetzt nicht zulassen, noch mehr Zeit zu verlieren. „Wer zuletzt unten ist, dem wird der Sold gekürzt", zischt Ihr ihnen zu. Sicher nicht die schlimmste Drohung, die Ihr jemals ausgestoßen habt, aber in diesem Fall zeigt sie Wirkung und all Eure menschlichen Begleiter eilen sich nach Kräften, den Hang hinabzuklettern.

„Falls ihr abstürzt: Sterbt schweigend!"

Immerhin seid Ihr durch andere Felsnadeln verborgen – NaRauMo hat eine gute Stelle herausgesucht. Ihr springt über ein paar Absätze behände nach unten, um schon einmal den weiteren Weg auszukundschaften. Als Ihr ein paar Schritte gegangen seid, hört Ihr hinter Euch einen seltsamen erstickten Laut und ein dumpfes Geräusch. Einer der Söldner ist gestürzt und liegt jetzt zerschmettert am Boden. Ihr seid beeindruckt: Er hat sich an Euren Befehl gehalten. Und der Letzte war er auch nicht. Als der Rest versammelt ist, marschiert ihr weiter zu (B18).

Vorher streicht Ihr Euch eine Einheit auf Seite 76 ab, indem Ihr das „Gefallen" Feld markiert.

B62

Was bietet Ihr den Priestern?

- „Ihr könnt hier unbehelligt mit Euren Praktiken fortfahren, sobald ich habe, was Ich suche. Eure Stadt kümmert mich nicht." (B78)
- „Ich werde die Hälfte von Euch Priestern und einige Dutzend Euer stärksten Leute mit in den Norden, in meine Heimat nehmen. Der Rest kann hier verbleiben und darf weitgehend frei agieren. Dafür steht Ihr in naher Zukunft unter dem Schutz meiner Nachtalben." (B92)

B63

Verärgert macht Ihr Euch an den Abstieg ins Tal, um den Tempel anderweitig zu erreichen, und steht schließlich in einer Seitengasse von Khalireth.

Die Stadt ist äußerst ungünstig für einen großen Frontalangriff angelegt: Im Grunde führt eine lange, gewundene Straße vom Einfang des Tals bis zum Tempel, die Häuser der Menschen hier schmiegen sich an die Berghänge. Jetzt, mitten in der Nacht, ist die Stadt nur von einigen flackernden Lichtern aus Fenstern oder von Feuerschalen an der Straße erhellt. Ihr haltet Euch in den Schatten. Weiter bei (B46).

B64

Ihr lasst Iaburius einfach stehen und marschiert weiter. Als Ihr einige Schritt gegangen seid, ruft er Euch nach: „Im Tempel! Die Priester, sie kämpfen – wie die Kinder eines wütenden Gottes!"

Weiter bei (B51)

B65

Ihr habt dem Namenlosen in den letzten Tagen und Stunden viele Opfer dargebracht und Ihr seid Euch sicher, in Seinem Sinne zu handeln. Wenn Er jetzt nicht mit Euch ist, dann soll Er verflucht sein! Ihr steht auf Ihm geweihten Boden, um Seine Mission auszuführen. Die Priester vor Euch mögen das anders sehen, aber all das gibt Euch Macht. Macht. Ihr spürt, wie sie Euch durchdringt: Eine Kraft, deren Abwesenheit Euch monatelang schmerzhaft bewusst war. Es ist, als könntet Ihr

mit einem Mal nach langer Krankheit wieder stehen … auf den Köpfen der Schwachen, um Euch über alle anderen Wesen der Schöpfung zu erheben.

Der Dämonenlöwe Grakvaloth schießt wie ein purpurner Blitz herbei und trifft die Priester völlig unvorbereitet. Einen so gewaltigen Angriff Eures einstigen Leibwächters habt selbst Ihr noch nie erlebt, Euren Feinde offenbar auch nicht. Und sie werden so etwas auch nie mehr erleben, denn Grakvaloth hat sie zu einer verkohlten Paste am Boden werden lassen. Euphorie macht sich in Euch breit, doch weicht sie sofort wieder – gemeinsam mit jenem erhabenen Gefühl und der Präsenz des Dämons. Das war es noch nicht. Ihr habt Euch noch immer nicht bewiesen. Erst müsst Ihr es zu Ende bringen. Ihr verlasst die Vorhalle alleine auf der Suche nach dem Allerheiligsten des Tempels. Weiter bei (B73)

B66

Ihr wandelt schon lange nicht mehr durch einen Steingang, sondern Wände, Decke und Treppenstufen bestehen aus Knochen. Menschlichen, jenen von Katzenwesen, Trollen, Zwergen und Kreaturen, die nicht einmal Euch bekannt sind. Wie tief seid Ihr schon unter der Erde? 500 Schritt? Eintausend? Mehr? Und noch immer hört Ihr die leisen Schritte NaRauMos, der Euch mit einigem Abstand folgt. Unvermittelt und unspektakulär endet die Treppe in einem winzigen Raum, dessen Wände aus den Oberschenkelknochen von Reitechsen zu bestehen scheinen. Seid Ihr am Ziel? Doch hier in dieser Kammer ist absolut nichts. Das kann es nicht gewesen sein!

Etwas packt Euch am Fußgelenk und zerrt daran. Der Boden unter Euch gibt nach, und Ihr sinkt immer schneller in einem Meer von Knochen ein. Wild strampelt Ihr um Euch, doch es wird nur noch schlimmer. Ihr unterdrückt den automatischen Drang, Euch weg zu teleportieren. Schon seid Ihr bis zum Hals in den Gebeinen versunken und eine Lawine aus weiteren Knochen geht auf euch nieder. Ihr seid gefangen in einer Welt, in der nichts existiert außer toten Körperteilen. Nicht, dass Euch das schrecken würde. Angst macht Euch hingegen die Vorstellung, hier zu ersticken oder zerquetscht zu werden. Sollt Ihr Euer Glück doch noch einmal im Limbus versuchen? Vielleicht könnt Ihr ihm dieses Mal standhalten? Währenddessen bewegt Ihr Euch: Die Knochen führen rhythmische Bewegungen aus, die Euch langsam aber sicher immer tiefer in den Berg ziehen. Habt Ihr am Ende einfach nur einen Weg gefunden, Euch opfern zu lassen?

Wie lange Ihr so transportiert werdet, wisst Ihr nicht. Doch schließlich spüren Eure Beine leeren Raum, und Ihr stürzt einige Meter tiefer. Der Raum, in dem Ihr steht, ist etwa so groß wie Euer Feldherrenzelt. Die Wände laufen kuppelförmig zusammen und bestehen nach wie vor aus Knochen. Der Boden hingegen ist spiegelglatt und besteht bei näherem Hinsehen aus einer extrem klaren Flüssigkeit, in die Ihr aber nicht einsinkt.

Niemand ist hier, um Euch zu empfangen.

„Ich bin hier, um vor das Auge des Namenlosen zu treten und mich seiner würdig zu erweisen!“, schreit Ihr dem Raum entgegen, trotzig und mit gezücktem Säbel. Weiter bei (B86).

B67

Es dauert. Quälend lange. Während Ihr die Wachen des Palastes im Auge behaltet, ob sie Euch nicht doch entdecken. Aber Ihr seid gut durch andere Felsnadeln verborgen, NaRauMo hat eine gute Stelle herausgesucht.

Als Ihr kurz davor seid, die Geduld zu verlieren, erkennt Ihr, dass der letzte Kämpfer endlich unten angekommen ist. Ihr macht Euch selbst an die Kletterpartie und überwindet die Höhendistanz von 20 Schritt in wenigen Augenblicken. Die Männer schauen Euch bewundernd an. Die Brücke ist das letzte Hindernis auf dem Weg zum Tempel (B18).

B68

Nun, wie entscheidet Ihr?

- Wollt Ihr die Priester von Khalireth verschonen und sie später zu Euren Untergebenen machen (B59)
- Oder dem Tod überantworten? (B85)

B69

Ihr schneidet dem Mann das Wort ab: „Maßt Ihr Euch nicht, die Gedanken von Göttern nachzuvollziehen, Sterblicher. Und was meine wahre Streitmacht angeht: Hört Ihr sie nicht? Seht Ihr sie nicht, wenn Ihr Euren eingefallenen, hässlichen Schädel aus dem Fenster steckt? Seid Ihr so tief in Mysterien verwoben, dass Ihr blind für diese Welt geworden seid? Meine Armee zieht in diesem Moment durch die Straßen Eurer Stadt und raubt Euch Eure wichtigste Ressource: Blut für Euren erbarmungslosen Gott. Denn jeder Mensch, der heute Nacht hier sein Leben aushaucht, ist mein Opfer an meinen Gott!“

Die Priester lauschen tatsächlich kurz auf den Kampfeslärm, der von draußen hereindringt, und werden noch bleicher.

„Nun gut. Wir sind gespannt auf den Kooperationsvorschlag, den Ihr uns zu unterbreiten habt.“ Weiter bei (B80).

B70

Ihr habt nichts außer Euren schönen Worten, um diese Menschen zu überzeugen. Doch davon haben sie schon genug gehört. Sie wollen nichts von Euch wissen und nachdem Ihr kurz gewartet habt, bis draußen die Luft rein ist, setzt Ihr Euren Weg zum Tempel fort. Weiter bei (B28).

B71

Mit diesen verbohrten Fanatikern lässt sich nicht reden. Ihr glaubt fest daran, dass Euch der Namenlose seine Gunst mit der Erstürmung des Tempels wieder geschenkt hat, und macht Euch bereit, eben dies zu demonstrieren. „Wir brauchen keine Klingen zu kreuzen, ich habe etwas Besseres für euch …“

- Habt Ihr mehr als drei -Punkte auf Seite 75 angestrichen? Dann weiter bei (B65).
- Sind es weniger? Dann zu (B91).

B72

Einer Eurer Männer trennt Iaburius den Kopf von den Schultern und beendet seinen tierhaften Zustand für immer. Ihr legt die letzten Schritte zum Tempel zurück. Weiter bei (B51).

B73

Ihr durchquert die dunklen Gänge des Tempels. Den Ort, an dem die Priester Ihre Menschenopfer darbringen, habt Ihr schnell gefunden. Doch das ist nicht das Allerheiligste, das Ihr sucht. Das wahre Zentrum dieses Ortes liegt tief darunter. Ihr folgt also dem immer schmaler werdenden Gewirr von Treppen und schreitet bald durch völlige Dunkelheit, in der Euch kein Mensch mehr begegnet. Tiefer und tiefer führen Euch die Stufen in die Eingeweide des Berges, wo Ihr Euer Ziel vermutet. Lange bevor es die Stadt Khalireth gab, diente dieser Ort dem Haus Chrysotheos als Ritualstätte für Reifeprüfungen. Die Novizen des Hauses sollen hier dem Namenlosen selbst unter die Augen getreten sein, um Ihren Wert zu beweisen. Und damals war der Ort bereits uralt. Hmmm. Das Haus Chrysotheos … ob von ihnen noch jemand am Leben ist? Es gab da Gerüchte, die Ihr prüfen solltet, um Späher nach Anthalia zu schicken, sobald Ihr wieder auf Eurem Thron sitzt, aber nun …

Ein kratzendes Geräusch hinter Euch lässt Euch herumwirbeln. Jemand kommt die Treppe hinter Euch hergeschlichen. Ihr wappnet Euch, aber dann erkennt Ihr die Atmung und den Gang NaRauMos. Er ist Euch bis hierher gefolgt?

„Was willst du? Du hattest doch deine Befehle?"

„Vergebt mir Herrrin. Ich wollte Euch nicht alleine in diese Gefahrr gehen lassen. Ich weiß, Ihrr hofft, dort unten etwas zu finden. Aberr ich spürre, dass es Euerr Ende sein wird. Werrft Euerr neues Leben nicht weg, für die vage Hoffnung auf Verrgebung durch einen unbarrmherrzigen Gott! Welche Sicherrheit habt Ihr denn, dass er Euch anhörren wird? Ja, ich weiß, dass Ihr dem Widerrsacher dienen wollt. Und es ist mir egal. Weil wir … Euch dienen, und Ihrr seid keine schlechte Herrrin. Ihrr brarucht diesen Götzen nicht!"

Vor einigen Monaten hätten solche Worte den Tod eines jeden bedeutet, der sie äußerte. Jetzt seid Ihr verwirrt und starrt NaRauMo kurz und eindringlich an. Dann wendet Ihr Euch wortlos ab und geht weiter in die Dunkelheit hinab. Weiter bei (B66).

B74

Bevor Ihr Euer weiteres Vorgehen planen könnt, stürmen fünf blasse Männer und Frauen in den schwarz-goldenen Priestergewändern des Ordens von Khalireth in den Raum, bewehrt mit goldenen Sensen und Sicheln – vor allem aber mit dem gerechten Zorn von aufrechten Dienern des Namenlosen. Als sie Euch erblicken, halten sie inne und wenden sich direkt an Euch:

„Ihr seid zu weit gegangen, ‚Ahmadena'! Glaubtet Ihr, wir wüssten nichts von Euren Plänen? Von Eurem Fall und Euren Versuchen, Euer Schicksal zu ändern?"

Nun ist wichtig, wie viele Einheiten Ihr noch bei Euch habt.

- Besteht Euer Trupp laut Einheitenbalken auf Seite 76 aus sechs Kämpfern (fünf Söldner und Karneos) (B17)
- Sind es fünf? (B58)
- Sind es drei oder vier? (B88)
- Habt Ihr noch ein oder zwei Einheiten? (B81)
- Sind alle regulären Einheiten weg? (B87)

B75

Ihr macht Euch an den Abstieg und rechnet schon damit, dass er sich in die Länge ziehen dürfte. Ein Fehltritt kann den Tod eines Söldners bedeuten – Ihr habt aber eigentlich keine Zeit, um gründlich zu sein. Es war Euer Plan, den Tempel im Mondlicht zu erobern.

- Wollt Ihr also zur Eile antreiben (B61)
- Oder den Männern die Gelegenheit geben, sich mit den mitgebrachten Seilen ordentlich zu sichern? (B67)

B78

Kaum habt Ihr Euer Angebot ausgesprochen, findet einer Eurer Söldner den Mut, sein dummes Maul aufzumachen: „Aber Herrin, das war doch nicht das Ziel dieser Mission! Wir wollten diese Stadt den Feinden des Widersachers entreißen. Ihr den Glanz der Mada bringen."

Ihr seufzt innerlich. Dafür grinst der Priester Euch gegenüber.

„Ist das so, große ‚Ahmadena'? Habt Ihr das Euren Leuten gesagt? Im Vergleich fühle ich mich geradezu ehrlich." Er lacht und es klingt, als würde ein kleiner Hund sterben.

„Zwei Diener des Einen, die miteinander verhandeln – das kann ewig dauern. Beenden wir das. Euer Angebot klang ohnehin zu gut, um wahr zu sein."

Die Priester heben erneut Ihre Waffen und gehen zum Angriff über. Weiter bei (B81).

B79

Eure Magie ist unzuverlässig wie nie und das Ergebnis eine reine Glückssache.

Daher wählt einen der folgenden Abschnitte:

- (B22)
- (B53)
- (B84)

B80

„Kooperation?", fragt Ihr. „Mein Angebot sollte eigentlich lauten: Ergebt Euch – oder sterbt!"

„Wir sind noch nicht dermaßen verzweifelt, Albin. Ihr seid nicht mehr die, die Ihr einst wart. Also lasst Euch etwas Besseres einfallen, oder lasst uns die Klingen kreuzen!", gibt der Priester zurück.

- Ihr könntet dem Priester ein wenig entgegenkommen, um die Lage zu entspannen. Eure Männer werden langsam unruhig. Weiter bei (B62).

- Oder Ihr gebt Ihnen jetzt und hier auf Eurem Gott geweihtem Boden eine Kostprobe Eurer Macht. (B71)

B81

Die Priester stürmen mit überraschender Geschwindigkeit auf Euch selbst zu, ihre Sensen und Sicheln schneiden durch die Luft. Ihr könnt schnell erkennen, dass der Anschein von alten, berobten Mystikern trügt – dies sind nicht einmal Soldaten und Beschwörer, wie sie bereits reihenweise gefallen sein mögen. Es sind geweihte Elitekämpfer, die Beschützer dieses Tempels, die in der Gunst des Einen stehen.

- Habt Ihr mehr als drei -Punkte auf Seite 75 angestrichen? Dann könnt Ihr bei (B65) weiter lesen.
- Falls nicht, dann müsst Ihr bei (B55) damit leben oder sterben.

B82

Ihr nähert Euch weiter ungesehen der Tempelanlage. Vor Euch liegt nun ein besonders offenes Feld, doch dahinter trennen Euch nur noch wenige Schritte und eine Brücke vom Tempelportal. Doch dann werdet Ihr stutzig: Mitten auf dieser vom Mond beschienenen freien Fläche läuft eine Person umher und scheint etwas auf dem Boden zu suchen. Noch scheint sie Euch nicht bemerkt zu haben, also geht Ihr vorsichtig näher. Als Ihr auf wenige Schritt heran seid, dreht sich die Gestalt um und das fahle Licht fällt auf ein einfältiges Gesicht mit schielenden Augen – und einer auffälligen Narbe am Kopf. Dem Mann – so es denn einer ist – fehlt eine Hand und er ist fast totenbleich. Ein Untoter? Ihr habt Gerüchte gehört, die Priester hier würden ihr Volk als Strafmaßnahme in ebensolche verwandeln. Zumindest in Extremfällen. Dieser Untote jedoch spricht. Wenn auch langsam und stockend:

„Ich wünsche Euch einen schönen Abend. Sammelt Ihr auch Steine? Ich sammle Steine. Für meine Kinder zum Essen. Manche sagen, ich bin nicht mehr ganz recht im Kopf. Nachdem die Priester mich hatten. Aber ich bin viel besser dran als der Halius. Ich bin Iaburius."

Er grinst Euch an und streckt die verbleibende Hand aus.

Die Priester verstehen zumindest, wie man Untertanen klein hält.

- Erlöst Ihr den Mann von seinem kümmerlichen Dasein? Er könnte Euch trotz allem verraten (B72).
- Oder wünscht Ihr ihm ebenfalls einen schönen Abend und zieht weiter (B64)?

B83

Karneos wendet sich an Euch: „Ich könnte Euch hinüberwerfen. Dann könntet Ihr ein neues Seil spannen. Ihr seid leicht genug."

Was für eine absurde Idee! Natürlich könntet Ihr hinüberlevitieren und die Brücke reparieren. Aber noch ein Zauber so kurz vor einer wichtigen Schlacht, das würde Kraft kosten.

- Wollt Ihr Karneos einfach ignorieren und Euch auf den Weg ins Tal machen, um den Tempel durch die Stadt zu erreichen (B63 und kreuzt auf Seite 75 einen -Punkt an).
- Oder wollt Ihr Euch auf diesen Irrsinn einlassen? (B54)

B84

Der Feuerball in Euren Händen hört nicht auf zu wachsen und die Gardisten auf der Brücke weichen beunruhigt zurück. Ihr habt das Gefühl, die Flammenkugel nicht länger kontrollieren zu können, und fürchtet, sie könne Euch verschlingen. Im letzten Moment stoßt Ihr sie ab und schleudert sie auf die Brücke. Direkt auf die Brücke.

Die Wachen bleiben davon unberührt, nicht jedoch vom folgenden Einsturz der Konstruktion, der sie alle in die Tiefe reißt.

Jetzt müsst Ihr nur noch einen Weg hinüber finden. Das erfordert eine Kletterpartie über die zerstörte Brücke und einige waghalsige Sprünge. Ihr schafft es natürlich unbeschadet über die Schlucht, doch einer Eurer Männer hat weniger Glück und folgt den Gardisten in die Tiefe. Dennoch: Nun ist der Weg in den Tempel frei.

Streicht eine Einheit auf Seite 76 ab, indem Ihr das „Gefallen" Feld markiert.

Weiter bei (B52)

B85

Diese Männer und Frauen sind nicht geeignet, um Euch zu dienen. Ihr stellt sicher, dass sie nicht mehr in der Lage zu bösen Überraschungen sind, und gebt dann einen wortlosen Befehl, als Ihr aus dem Raum schlendert. Während ihre Leiber tot zu Boden sacken, sucht Ihr nach dem Allerheiligsten des Tempels, wegen dem Ihr letztlich hergekommen seid.

Streicht Euch einen - Punkt auf Seite 75 an.

Weiter bei (B73).

B86

Da erhebt sich in der Mitte des Raumes aus der Flüssigkeit eine Gestalt: unbeschreiblich dürr und langgliedrig, gehüllt in Roben aus schwärzesten Lumpen und mit zwei verkümmerten Adlerflügeln auf dem Rücken. Das Wesen selbst besteht vollständig aus Knochen der verschiedensten Spezies, die absolut nicht zusammenpassen und nur insoweit vereint sind, als dass sie gemeinsam versuchen, einen humanoiden Körper nachzubilden. Der Kopf besitzt den Unterkiefer eines Pardir, und der Schädel ist aus Teilen zusammengesetzt, die Ihr nicht zuordnen könnt. Ein organisches Auge könnt Ihr darin erkennen, das andere ist ein finsterer Malstrom ins Nichts und in den Wahnsinn.

Ihr versteht nun, warum die Priester von Khalireth auf eine Knochenfledermaus gekommen sind. Das Wesen spricht:

„Ich bin Xarothanos, Auge des Güldenen Gottes und Orakel von –"

„Ja, ja, ja. Ich kenne dich", unterbrecht Ihr das Auge des Namenlosen. „Ich bin hier, um vor unseren Gott zu treten und meine Treue Ihm gegenüber zu erneuern!"

Das Wesen vor Euch erhebt sich zu seiner vollen Größe, und Euch wird bewusst, dass es seit dem achten Zeitalter auf Dere wandeln muss. Seine Macht ist unberechenbar. Es hat unaussprechliche Gräuel erlebt, die so irrwitzig waren, dass sie aus der Erinnerung der Welt getilgt wurden. Auch aus seiner? Hättet Ihr mehr Respekt zeigen sollen? Doch Xarothanos bleibt ruhig.

„B'hardona! Ihr habt viel auf Euch genommen, um mir zu begegnen. Viele hielten Euch für verloren. Nun wollt Ihr die Aufmerksamkeit des Einen? Seid Ihr Euch dessen sicher?"

Was für eine Frage!

„Nun gut!" Eine knöcherne Hand zuckt nach vorne und packt euren Kopf. Das Auge ins Nichts schwebt nun wenige Finger vor Eurem Gesicht, und Ihr seid gezwungen, hineinzusehen.

„Dann tretet vor und tut, was Ihr am besten könnt: Sprecht!"

Weiter bei (B97).



B87

Ihr habt es fertiggebracht, all Eure menschlichen Söldner zu verschleißen, bevor Ihr den Tempel betreten habt. Der Namenlose lacht nicht auf so schlechte Anführer herab. Bei dem, was nun geschieht, kann Euch nicht einmal Karneos noch helfen. Mit beängstigender Geschwindigkeit und völlig lautlos umzingeln Euch die Priester und schaben Euch mit Ihren Sensen und Sicheln erst die Rüstung und dann das Fleisch von den Knochen. Es gelingt Euch weder, Euch magisch zu verteidigen, noch, Eurem Gott einen letzten Gefallen abzuringen. Denn Euer Gott ist er schon lange nicht mehr. ENDE

(Oder beginnt das Kapitel von Neuem.)

B88

Die Priester mustern Eure kleine Truppe kurz, während eine angespannte Pause herrscht. Dann verschwindet einer von ihnen einfach und taucht direkt hinter Euren Leuten wieder auf. Einer Eurer Söldner geht röchelnd zu Boden. Eure Worte könnt Ihr Euch bei diesem Pack wohl sparen. Ihr zieht Euren Säbel.

Weiter bei (B81).

B89

Ihr betretet den Tempel von Khalireth und gelangt in eine Vorhalle. Ein gewaltiges Raubtiergebiss grinst euch von der gewiss zehn Schritt hohen Decke aus an: Der Raum wird dominiert vom vergoldeten Skelett einer absurd großen Riesenfledermaus, das die Decke und die Wände zugleich wie ein Gerüst umspannt. Die Flügelknochen schmiegen sich an die Wände, und Kopf und Brustkorb schweben drohend über euch. Die Priester verstehen sich darauf, einen guten ersten Eindruck zu hinterlassen. Doch schon sind die Einwohner der Stadt dabei, das Kunstwerk einzureißen. Mehrere Gänge führen von diesem Raum ab, und Schreie dringen aus ihnen zu Euch heran. Bevor Ihr Euer weiteres Vorgehen planen könnt, stürmen fünf blasse Männer und Frauen in den schwarz-goldenen Priestergewändern des Ordens von Khalireth in den Raum, bewehrt mit goldenen Sensen und Sicheln – vor allem aber mit dem gerechten Zorn von aufrechten Dienern des Namenlosen. Der verfliegt aber schnell angesichts der Entschlossenheit und der Mordlust in den Augen der Stadtbevölkerung. Die Priester senken Ihre Waffen. Einer blickt Euch direkt an:

„Ahmadena! Ich weiß, wer Ihr seid und was Ihr hier sucht. Glaubt Ihr, Ihr werdet es finden, wenn Ihr uns dem Pöbel zum Fraß vorwerft? Und glaubt Ihr, Ihr könntet uns mit dieser jämmerlichen Bande dauerhaft besiegen? Der Orden ist groß und …"

Ihr schneidet dem Mann das Wort ab: „Maßt Ihr Euch nicht an, die Gedanken von Göttern nachzuvollziehen, Sterblicher. Und was meine eigentliche Streitmacht angeht: Sie lagert vor den Toren Eurer Stadt. Ich brauchte sie nicht einmal, um Euch zu überrumpeln."

Ihr öffnet eine Schnalle an eurem Armschutz und schließt sie wieder, womit ein arkanomechanisches Signal ausgelöst wird. Augenblicke später ertönt das Dröhnen Dutzender, ja, Hunderter Jagdhörner in einiger Entfernung. Ihr habt jedem dritten Eurer Leute für diesen Fall ein solches Horn zugeteilt.

„Und ich habe nur jedem zehnten meiner Leute ein Horn gegeben."

Der Priester wird noch bleicher und zischt: „Bitte akzeptiert unsere Kapitulation. Am besten, Ihr sperrt uns in die Gewölbe mit Ihren dicken Bleitüren. Ihr werdet sicher nicht zulassen, dass der Pöbel über Eure Glaubensbrüder und -schwestern herfällt?"

Es ist an Euch, ob die Menge zulässt, dass Eure Männer die Priester festsetzen, oder ob sie sie zerfleischt. Weiter bei (B68).

B90

Ihr schneidet dem Mann das Wort ab: „Maßt Ihr Euch nicht an, die Gedanken von Göttern nachzuvollziehen, Sterblicher. Und was meine wahre Streitmacht angeht: Sie lagert vor den Toren Eurer Stadt. Ich brauchte sie nicht einmal, um Euch zu überrumpeln."

Ihr öffnet eine Schnalle an eurem Armschutz und schließt sie wieder, womit ein arkanomechanisches Signal ausgelöst wird. Augenblicke später ertönt das Dröhnen Dutzender, ja, Hunderter Jagdhörner in einiger Entfernung. Ihr habt jedem dritten Eurer Leute für diesen Fall ein solches Horn zugeteilt.

„Und ich habe nur jedem zehnten meiner Leute ein Horn gegeben."

Der Priester wird noch bleicher und schaut zu den anderen blassen Gestalten im Raum.

„Nun gut. Wir sind gespannt auf den Kooperationsvorschlag, den Ihr uns zu unterbreiten habt." Weiter bei (B80).

B91

Der Namenlose ist mit Euch! Ihr seid sicher, es zu spüren. Hier und jetzt nach all Euren Opfern habt Ihr wieder die Macht über seine Gaben. Ihr macht Euch bereit, ruft Grakvaloth an, um die fünf Priester zu zerreißen. Doch … nichts passiert. Fast vermeint Ihr, ein bitteres Lachen hinter Eurer Stirn zu vernehmen.

Dann eben anders: Ihr beginnt, einen Feuerball zu formen, doch da sind schon drei der Priester heran, es kommt zu einem Handgemenge, Klingen sausen an Euch vorbei und mittendrin gibt es eine Explosion aus Magie, Licht und Feue. Überall in den Raum fliegen Brocken von silberner Rüstung und Elfenfleisch.

ENDE

(Oder beginnt das Kapitel von Neuem.)

B92

Es kommt Euch etwas befremdlich vor, hier zu stehen und mit der Waffe in der Hand mit diesen ungewaschenen Mystikern zu verhandeln, doch letztlich einigt ihr euch tatsächlich. Ihr werdet zähneknirschend als neue Herrin des Tempels akzeptiert. Eure Silberzunge ist eine Gabe, die Euch nicht einmal der Namenlose selbst wieder nehmen kann. Khalireth wird Euer Protektorat werden und Euch mit Truppen versorgen. Markiert Euch „Priester" auf Seite 76 bei den Teilen eurer Armee. Aber eigentlich interessiert Euch das im Moment alles kaum. Der wahre Grund, warum Ihr hier seid, liegt im Allerheiligsten des Tempels verborgen, das Ihr nun unbehelligt aufsuchen könnt. Und zwar bei (B73).

B93

Wäre Karneos jetzt hier – würde es einen Unterschied machen, oder würde er ebenfalls von diesen Klingen zerfetzt? Ihr erwartet den finalen Hieb, der aber ausbleibt. Etwas hat die Sense abgewehrt. Ihr wirbelt herum und erblickt weitere Söldner, die sich auf die Priester gestürzt haben. Zwischen Ihnen erkennt Ihr NaRauMo, der Euch anstarrt, als hätte er einen Geist erblickt.

„Ich habe noch nie jemanden so kämpfen sehen …"

Und er hat Euch bluten sehen. Beinahe hätte er Euch sterben sehen.

Der kleine Amaun hat Euch schon wieder gerettet. Daran dürft Ihr Euch nicht gewöhnen! Ihr nickt ihm knapp zu und macht Euch auf die Suche nach dem Allerheiligsten des Tempels (B73).

B94

Ihr zückt das Medaillon aus dem Siminia-Tempel und erklärt: „Ich bin als Ahmadena bekannt. Ich bin eine Dienerin jener Mächte, die sich gegen den Götzen im Tempel wenden." Ihr drückt dem Mädchen das Schmuckstück in die Hand, und es scheint es als Beweis zu akzeptieren.

Hoffnung flammt in den Augen dieser Menschen auf, und zwei von ihnen bewaffnen sich mit Knüppeln und Werkzeugen. Ein weiterer stürmt nach draußen, weil er weitere Helfer holen wolle. Ihr hofft, dass er die Wahrheit spricht, sonst müsst Ihr Euer Heer vielleicht doch noch rufen. Markiert die „Weiteren Verbündeten" beim Stroßtrupp auf Seite 76 und geht zu (B28).

B95

Ihr genießt die Wärme und den samtigen Geruch nach Lilien und Lavendel, der von dem Dampfbad aufsteigt. Zudem sind die Thermen ein Ort, an dem auch eure Gesellschaft sich einmal ungerüstet, ohne Illusionen und gänzlich bar und natürlich zeigt. Sie streckt sich und Ihr bewundert ihre leicht gebräunte, perfekte Haut und das lange, in feine Zöpfe geflochtene Haar. Wenn es ein Exemplar der Spezies Mensch gibt, dem Ihr eine gewisse Kompetenz und Schönheit zuschreibt, dann ihr. Für ihre Art ist sie alt – unnatürlich alt – und mächtig, sowohl in Sachen Willensstärke als auch in der Magie.

Nichts im Vergleich zu Euch, natürlich, aber dennoch beeindruckend für das schwächliche Ausgangsmaterial ihrer Art.

„Womit verdiene ich die Ehre dieser Einladung?", fragt sie nun und gleitet langsam in das heiße Wasser. „Ich dachte, Ihr wärt … beschäftigt."

Ihr gesellt Euch dazu und genießt, wie genau die Temperatur auf die Sinne Eures Körpers und Eure Vorlieben abgestimmt ist. Gutes Personal ist schwer zu finden, aber Ihr habt dafür ein Händchen. Oder eine chimärologische Formel.

„Alles erledigt", sagt Ihr und lehnt Euch zurück, so dass die elfische, perfekte Eleganz Eures Körpers gänzlich zum Tragen kommt. „Jetzt ist Zeit für etwas wohlverdiente Entspannung. Ihr habt doch sicherlich auch wieder etwas am Köcheln und Brodeln."

„Oh, nichts Großes, nur ein wenig Aufräumen im Osten." Damit lehnt sich Nahema vor und ihre vielen feinen Zöpfe gleiten wie ein Seidenvorhang über ihre Schulter nach vorne ins Wasser. „Nichts, was man nicht für etwas Spaß unterbrechen könnte."

Ihre Hand gleitet spielerisch Euren Arm hinauf, verharrt kurz an Eurem Schlüsselbein und hebt sich zu Eurer Wange. „Und wegen Spaß sind wir doch hier?"

Ihr schenkt ihr Euer bestes, genüssliches Grinsen, greift in ihr geflochtenes Haar und zieht ihren Kopf näher für einen warmen und weichen Kuss, der sicherlich noch deutlich sinnlicher wäre, würdet ihr nicht beide dabei ein wenig um die Vorherrschaft und die Kontrolle

kämpfen. Zugleich macht aber das genau die Würze aus, die Ihr bei dieser Frau sucht.

„Wegen nichts anderem", bestätigt Ihr und gemeinsam gleitet ihr tiefer ins heiße Wasser.

ENDE

B96

Nun steht Ihr endlich vor dem Tempel von Khalireth. Das Gebäude wirkt wie ein Auswuchs des Felsens selbst, eine gedrungene Kuppel bildet den Hauptteil, um den sich die geschwungenen Mauern mit ihren Stützstreben und Säulen wie gefaltete Flügel oder ein Brustkorb mit skelettierten Rippen legen. Ein tiefer Graben trennt das Gebäude vom Rest der Stadt und trägt zu dem abweisenden, trutzigen Eindruck bei.

Eine etwa zwei Schritt schmale Steinbrücke führt hinüber und dort haben sich eine Handvoll schwer gerüsteter Wachen postiert. Offenbar wurde ein kleiner Elitetrupp trotz der Kämpfe in der Stadt zurückgehalten, um das Heiligtum zu schützen.

- Ihr befehlt den Angriff! (B37)
- Jetzt, da Ihr auf jeden Fall entdeckt seid, könntet Ihr auch brachiale Magie anwenden. (B57)

B97

Ihr erwacht Jahrhunderte später und als eine andere Kreatur. Stimmen und Gesichter tanzen in Eurem Kopf. Erinnerungen an vergangene Leben, Verbündete, Erfolge und Fehler.

„Niemals wieder sollst du Fuß auf unseren Boden setzen bis hierher und nicht weiter!"

„Travia vergisst die Ihren nie ..."

„Ich bin nicht interessiert. Du warst der Schlüssel zu einem Tor, das ich ohnehin binnen eines Jahres zerschlagen hätte."

Pyrdacor, Ometheon, Niamh, Fenvarien, Borbarad, Beorn ...

So viel Verrat war stets um Euch. Nur auf Einen konntet Ihr Euch verlassen. Einer hat Euch gerettet.

„Ich habe Euch gerettet."

Ihr schlagt die Augen auf. Ihr liegt auf einer Pritsche in den oberen Tempelbereichen, zurückgekehrt in die reale Welt. Das erste Tageslicht scheint durch das Fenster. Eine schlanke Gestalt steht davor und kommt nun auf Euch zu: NaRauMo.

„Ihr warrt von der Knochenlawine begrraben, aber ich habe Euch herrausgezogen."

Ihr könnt es spüren. Ihr habt die Prüfung bestanden, seid neu geboren aus Dunkelheit und Tod, zu einer Waffe geschmiedet im Mondlicht. Der Namenlose ist wieder mit Euch, der Beweis ist der Dämonenlöwe Grakvaloth, der neben Eurem Bett wacht, unsichtbar für die nicht eingeweihten Augen des Amauns. Auf einen Blick von Euch würde er NaRauMo zerreißen.

„Das Volk von Khalirreth feierrt Euch. Ihrr seid ihrre Heldin, habt sie vor diesen grrausamen Prriestern befrreit. Sie beten, dass Ihrr ihnen eine gute Herrrscherin sein werrdet."

„Ich hoffe, sie beten zu Ahmadena darum!" Ihr schwingt Euch von der Pritsche und tretet ans Fenster. Euer Heer hat die Stadt inzwischen eingenommen. An einigen Stellen schwelen noch kleine Brände, aber die Lage scheint unter Kontrolle.

„Oh ja, die Söldnerr haben der Bevölkerrung mitgeteilt, an wen sie jetzt zu glauben hat. Die Menschen werrden folgsam sein. Ahmadenas Name wird hierr gleichbedeutend mit Brrajan sein."

Ihr schweigt zufrieden. Nein ... wahrhaft zufrieden werdet Ihr erst sein, wenn niemand den Namen Brajan oder Praios mehr kennt.

„Hierr muss es aber nicht aufhörren. Es kann noch besser werrden. Warrtet kurz ..." NaRauMo springt aus dem Raum und kehrt kurz darauf mit einem kleinen, verdreckten Menschenmädchen wieder. Es ist ungefähr einen dreiviertel Schritt groß und stinkt erbärmlich.

„Was ... willst du mich vergiften?"

„Dieses Mädchen haben wirr in den Opferrungszellen gefunden. Die Prriester behaupten, seine Familie habe genug Kinder, und sein grrößter Nutzen sei daher auf dem Altarr."

Das Mädchen hat für seinen kleinen Kopf viel zu große Augen, die Euch treudoof anschauen. Es fummelt mit seinen wurstigen Stummelfingern nervös an einer abgewetzten Puppe ohne Gesicht herum. Was will NaRauMo damit bezwecken?

„Sag, was du derr Herrrin sagen wollstest, Minalea!", spornt der Amaun das Kind an. Dieses tappst unsicher auf Euch zu, lässt sich dann aber nicht beirren, als Ihr angeekelt einen Schritt zurück macht.

„Danke ...", krächzt das Kind zu Euren Füßen. „Danke, dass Ihr mich vor den bösen Männern gerettet habt." Das Mädchen kniet sich hin und streckt Euch etwas mit seiner kleinen Faust hin: „Das habe ich für Euch gebastelt Mama sagt, Ihr seid eine Heilige. Ist das wahr?"

Ihr reagiert nicht, also tritt NaRauMo vor und nimmt den Gegenstand. Es ist eine Halskette aus Fledermausknochen, Ästen und Schnur, die Euch Euer Amaun nun vor die Nase hält.

„Seht Ihrr? Ein kleines Kunstwerrk. Ein Zeichen der Liebe und Bewunderrung durch ein Kind. Denkt doch einmal darrüber nach, wie viele Menschenleben Ihrr noch auf diese Weise verränderrn könnt. Das ist wahrre Macht! Geliebt zu werden. Diese Menschen werrden Euch jetzt überall hin folgen. Und Ihr brrauchtet nicht einmal Magie, um sie zu verrzaubern. Die ehemaligen Randprrovinzen des Imperriums sind voll von geknechteten Städten wie dieserr. Ihrr könnt eine Legende werrden!"

Ihr müsst zugeben, dass die Idee nicht völlig abwegig ist, solange sie sich mit Euren Zielen deckt. Noch immer baumelt der hässliche Anhänger vor Eurer Nase herum und Ihr fragt:

„Welche Zauber liegen darauf?"

Währenddessen hat das Mädchen Minalea angefangen, auf dem Teppich mit seiner Puppe zu spielen. Es ahnt nicht, dass Grakvaloth es gierig anstarrt. Würde es das ahnen, würde es nie wieder schlafen.

Weiter in Kapitel 4.

Kapitel 4

Euer Zug gen Norden setzt sich fort. Mit jedem Tag, der nach der Schlacht vergeht, fühlt Ihr Euch etwas gesünder, etwas mächtiger. Euer Astralleib scheint weniger zerrüttet und die für Euch so sichtbare Präsenz des Namenlosen an Eurer Seite gibt Euch Eure alte Zuversicht zurück. Euch gelingen mehr und komplexere Zauber, und Ihr müsst weniger Energie für Euren Gesundheitszustand aufwenden. Gleichzeitig wächst die Zahl der Anhänger der Ahmadena beständig. Nicht nur einfache Menschen – auch magisch Begabte, Schamanen, BaLoa und sogar mehrere Optimaten haben davon gehört, dass die Mondgöttin Ihre Tochter geschickt hat, um der Welt Freiheit zu bringen.

Nach dem Erfolg in Khalireth sehen Euch viele Kreaturen in den Grenzregionen als Erlöserin, und fast täglich erreichen Boten Euer Heerlager mit der Bitte, einen Kriegsfürsten, Barbarenhäuptling, konkurrierenden Adeligen oder ein wildes Monster auszuschalten und so noch mehr Menschen, Lyncil, Amaunir, Alben oder sonstige Wesen zu befreien. So Ihr Euch davon Nutzen versprecht und der Umweg nicht allzu groß ist, geht Ihr darauf ein und gewinnt stets ein paar flammende Verehrer. Männer und Frauen, die für Euch kämpfen und sterben würden – oder um Euer Lager zu teilen. Doch nur einen lasst Ihr so nahe heran.

„Warrum marrschieren wir mit unserem Heerr nicht mitten ins Herrz des Imperriums. Nach Dorrrinthapolis?" fragt Euch NaRauMo eines Abends. „Auch dorrt gibt es viel Unrrecht, wirr könnten dorrt viel bewirrken."

„Im Imperium ist der Ahmadena-Kult verboten. Seit Jahrhunderten. Wir kämen mit dieser Strategie nicht weit. Auch wenn wir dort natürlich Verbündete haben."

„Na und! Dann würrden wirr uns eine letzte glorrrreiche Schlacht lieferrn", schwärmt der Amaunir. „Ein Zeichen setzen gegen die Unterrrdrückung durrrch das Imperrrium und fürr die Hoffnung auf das Gute in derr Welt. Für alle, nicht nurr ein paar einsame Weilerr am Rrrande des Ödlands."

Ihr schaut Ihn über das Kissen hinweg an und zögert, wie Ihr fortfahren sollt. „All das Leid, das wir gesehen haben, sollte es dir doch gezeigt haben: Es gibt keine Hoffnung für diese Welt. Sie muss in Flammen ausgelöscht werden, damit eine bessere erschaffen werden kann."

Die wenigsten verstehen das. Ihr hattet gehofft, NaRauMo sei eine Ausnahme, aber vielleicht habt Ihr ihn auch überschätzt.

Und so weicht Ihr auch dann nicht von Eurem Weg ab, als er wirklich herausfordernd für die Sterblichen wird. Ihr habt das westliche Gletschermeer rechterhand von Euch, als Ihr in Richtung Westnordwest durch die urtümlichen Lande von Nyrailos marschiert, die nur aus eiskaltem Schlamm, undurchdringlichen Urwäldern und verschneiten Sümpfen zu bestehen scheinen. Als Ihr die Wälder hinter Euch lasst, stoßt Ihr mit Euren Getreuen auf die unüberwindbare Frostfeste, einen Ausläufer jenes gewaltigen Gebirgsmassives, das Myranor teilt wie eine Mauer und es vor den Schrecknissen im fernen Westen schützt. Selbst Ihr könnt bei dem Gedanken, was dahinter lauert, ein Schaudern nicht unterdrücken. An den Ausläufern der Frostfeste haltet Ihr Euch nördlich, Euer Ziel ist nun nur noch einige Wochen entfernt.

Euer Heer ist mittlerweile auf mehrere Tausend Köpfe angewachsen, doch spätestens beim Anblick der Frostfeste kommt Verwirrung unter den Leuten auf: Wo bitte soll dieses versprochene Königreich denn sein?

Jedoch verlässt kein einziger Eurer Anhänger den Zug. Jeden können entweder Karneos mit seinen Drohungen oder Ihr selbst mit Euren schönen Worten zum Bleiben überreden. Es fällt Euch mittlerweile nicht mehr schwer, auch auf ganze Menschenmengen einen leichten Bannbaladin zu wirken. Und auch als die ersten Eurer Anhänger beim Überklettern der Gletscher zu Tode stürzen und weitere wenig später erfrieren, zweifelt niemand am verheißenen Königreich der Ahmadena.

Weiter bei C1

C1

Farangur der Purpurwurm und Ihr hattet eine Abmachung und Ihr habt Euch beide daran gehalten: Ihr habt Eure chimärologischen Kenntnisse genutzt und seid bis zum Äußersten gegangen, um dem Drachen die Beschränkungen seiner Art zu nehmen. Er dient Euch dafür weiterhin treu. Das Fliegen fällt Ihm in diesen Breiten zwar schwer, doch er ist mühelos in der Lage, Eure Sänfte durch den eisigen Norden zu tragen. Ihr habt den ersten weißen Purpurwurm erschaffen. Vielleicht mögen weitere folgen. Während Ihr in Eurer magisch beheizten Sänfte die behagliche Wärme genießt, vernehmt Ihr die Stimme des Drachen in Eurem Kopf:

„Ihr seid ein verkommenes Wesen, Pyrdona. Warum führt Ihr all diese Wesen in Ihren Untergang?"

„Das tue ich nicht. Ich führe sie in ein neues Königreich. Zumindest die, die bis dorthin überleben."

Der Drache ist nicht zufrieden: „Ihr wisst nicht, was Euch dort erwartet. Ihr wollt nicht mit leeren Händen dort ankommen. Auf die eine oder andere Weise …"

Ihr führt das Gespräch nicht weiter. Auch Farangur wird noch lernen müssen, wo sein Platz ist.

Weiter bei (C10).

C2

„Der Feind, dem wir uns jetzt stellen, ist der schrecklichste, den die Welt hat: die finsteren Nachtalben, die Shakagra! Diener des Widersachers und feige Kinderräuber. Niemand hat sie je in einer Feldschlacht besiegt. Wir werden die ersten sein, denen das gelingt, und wir werden sie von einer zweiten Invasion des Imperiums abhalten. Richtig! Wir verteidigen jene, die uns ausgestoßen haben und werden damit zu Legenden. Im Leben wie im Tod!

Notiert Euch einen ☉ *-Punkt auf Seite 75.*

- Wollt Ihr nun noch etwas Kameradschaftliches sagen und vorantürmen? (C13)
- Oder den Angriffsbefehl geben und Euch zurückhalten? (C7)
- Oder wollt Ihr mit ein paar Illusionen so tun, als würdet Ihr Madas Segen auf Euch und die Armee herabrufen? (C30)

C3

Ihr seid so weit gekommen, jetzt sind Heimlichkeiten in dieser Sache unnötig geworden. Ihr beugt Euch zu dem Amaun hinab und gebt ihm einen Kuss. Das Heer jubelt. Dies ist Eure Sternstunde. Weiter bei (C35).

C4

Welchen Zauber schleudert Ihr auf die feindlichen Drachen?

- Ignisphaero Feuerball. (C33)
- Horriphobus. (C44)

C5

Ihr nehmt fünf der großen Steinstufen mit jedem Schritt. Nun ist Euer gerechter Zorn angefacht. Wie kann er nur Eure eigenen Nachtalben gegen Euch aufhetzen? Wie ist das überhaupt möglich? Sie müssten Euch auf Sichtkontakt gehorchen. Weitere Alben stellen sich Euch in den Weg, aber Ihr streckt sie im Vorbeigehen nieder. Der Grakvaloth hält Euch weitere vom Hals. Ihr könnt die Schritte des Trolls über Euch hören, tatsächlich ist er diese Treppe hinaufgeflohen. Sie endet in einer Aussichtsplattform. Von dort gibt es kein Entkommen. Ein letzter Satz nach oben ... Weiter mit (C21)

C6

Ihr wisst nicht, wie lange Ihr bewusstlos wart, aber als Ihr zu Euch kommt, tragt Ihr noch immer die zerbeulte Rüstung. An ihr klebt Blut. Euer Blut.

Ihr könnt Euch nicht bewegen, Eure Arme hängen in Eisenfesseln von der Ecke und Ihr baumelt über einem der vielen Kerkerlöcher der unteren Ebenen dieser Festung. Von Grakvaloth seht ihr keine Spur.

Weiter bei (C43).

C7

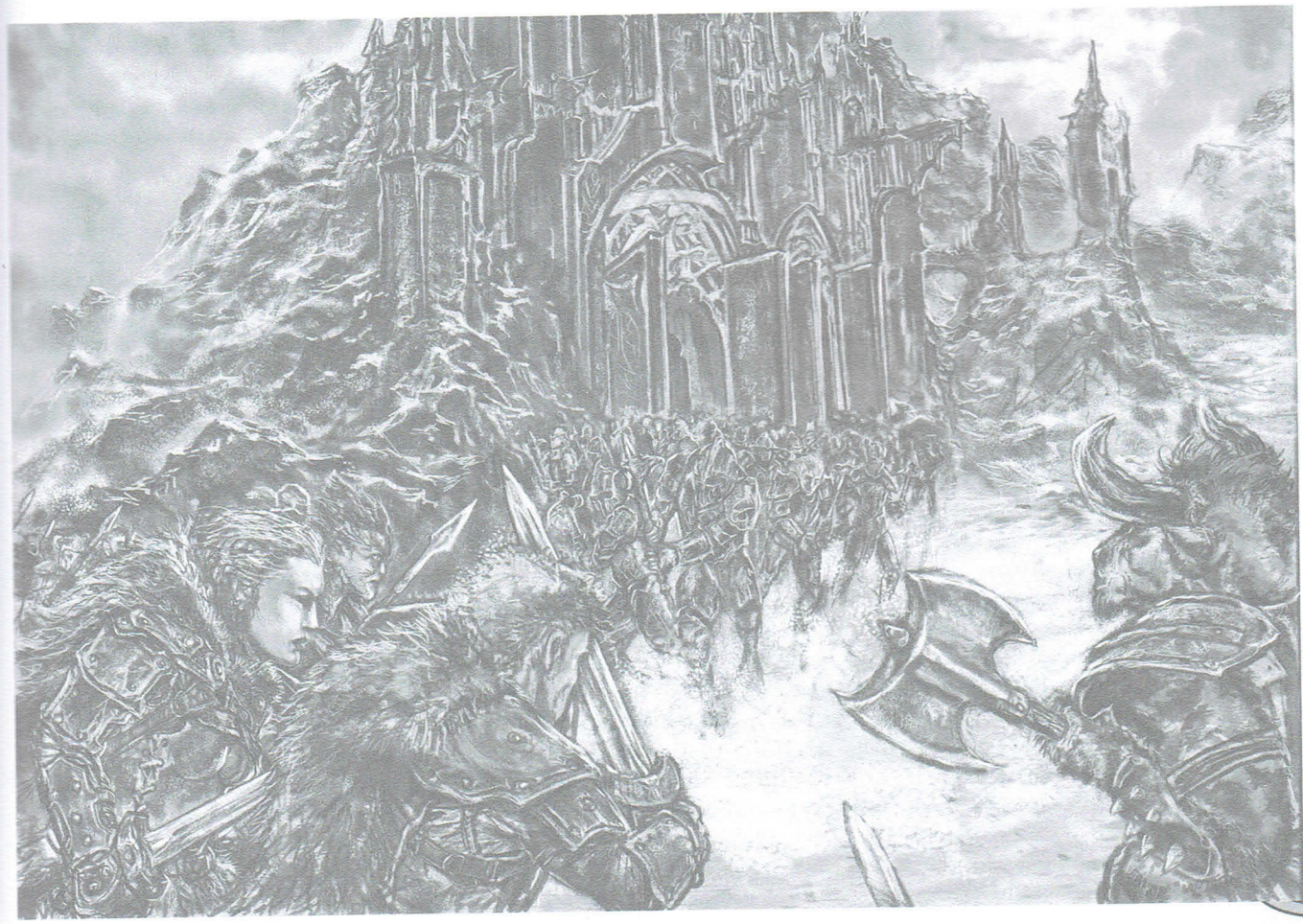
„Darum gebt alles! Ahmadena akzeptiert keine Schwäche und heute werden wir den Nachtalben zeigen, dass sie schwach sind. Für Ahmadena. Für die Freiheit. Angriff!"

Die Armee marschiert brüllend den Hand hinab und auf die Festung zu, während Ihr und Eure Getreuen das Schlusslicht bilden. Weiter bei (C18).

C8

Ihr springt behände auf einen etwa drei Schritt hohen Felsen, bevor Ihr beginnt.

„Kämpfer Myranors! Männer und Frauen. Menschen, Amaunir, Lyncil, Minotauren und Kentori!



Nie ist eine Armee weiter marschiert als Ihr. Nie hat eine freie Streitmacht von Söldnern mehr Ruhm geerntet und Stoff für Sagas erschaffen als Ihr in den letzten Monden.

- Wollt Ihr nun darauf hinweisen, wie schrecklich der Feind ist? (C2)
- Oder was Eure Armee für Belohnungen erwarten? (C23)
- Vielleicht wollt Ihr ihr auch drohen, gefälligst nicht zu scheitern? (C27)

C9

Tatsächlich gelingt es. Als beide Eisdrachen eine Schleife fliegen, um Euch in die Zange zu nehmen, stößt Farangur nach vorne und bekommt beide mit seinen Pranken zu fassen. Es entsteht ein Knäuel aus wütenden Drachenleibern, in dem Ihr selbst und NaRauMo gefangen seid. Die Welt dreht sich in alle möglichen und unmöglichen Richtungen, als Ihr gemeinsam abstürzt. Die kleineren Drachen werden unter Eurem Purpurwurm zerschmettert, doch auch dieser bleibt schwer angeschlagen im Schnee liegen – immerhin hinter den feindlichen Linien in der Nähe des Portals. NaRauMo klettert angeschlagen aus einer Schneewehe und gibt Euch ein Zeichen, weiter voranzustürmen. Ihr lasst Eure verwundeten Gefährten liegen und macht den entscheidenden Satz in die Festung hinein, um Eurem Feind den Kopf abzuschlagen. Weiter bei (C31).

C10

Es ist der zwölfte Tag im Ewigen Eis. Ihr habt, teils mit magischer Hilfe, dafür gesorgt, dass jene Männer und Frauen überlebt haben, die Euch am längsten und treusten gedient haben. Viele andere haben es nicht geschafft. Somit ist Euer Heer nun wieder auf die Größe nach der Schlacht um Khalireth zusammengeschrumpft. Doch nun seid Ihr am Ziel.

Einige Eurer Männer sind mit einer Patrouille von Shakagra aneinandergeraten, und es gab schwere Verluste. Einen der Nachtalben konnten sie dennoch gefangen nehmen. Wichtiger aber: Vor Euch liegen noch einige Dutzend Meilen Eiswüste □ und dahinter erhebt sich ein schwarzer Fels. Ihr kennt ihn gut, denn Ihr habt ihn einst als Standort für Eure Festung, Eure Stadt Serrakhaszmazar auserkoren. Ihre schwarzen Türme verschmelzen mit den Felsen und bilden einen gezackten, scharfen Umriss vor dem Weiß der verschneiten Berge. Jeder Turm hat seine eigene Form, keiner gleicht wirklich dem anderen, und ihre Kanten und schmalen, spitzen Fenster verraten, dass dieser Ort von nichtmenschlichen Wesen mit wenig Liebe für das Licht errichtet wurde, um jeder Belagerung standzuhalten.

Ihr steht gemeinsam mit Karneos und NaRauMo auf einer Anhöhe auf einem der letzten Ausläufer der Frostfeste und späht zu der Festung hinüber, doch kein Anzeichen auf Leben ist von außen zu erkennen – wie Ihr es immer befohlen hattet. Ihr spürt, dass den beiden alten Freunden mulmig beim Anblick dieses unnatürlich aussehenden Konstrukts ist. „Ein allerletztes Hindernis", meint ihr und sie nicken sich bedeutungsschwanger zu. Diese beiden unterschiedlichen Abenteurer hätten sich vermutlich niemals erträumen lassen, dass ihr Weg sie einst hierher führen würde.

Zwei Söldner schleifen den verwundeten Nachtalben heran und reißen ihm den Helm vom Kopf, so dass er sich im Sonnenlicht windet. „Weißt du, wer ich bin?", fragt Ihr Euer Geschöpf in einer Sprache, die keiner Eurer Leute versteht.

„Ja. Doch Ihr könnt es nicht sein", gibt der Alb gleichgültig zurück.

„Habt Ihr Euren Glauben an mich so schnell verloren? Sprich, warum wurden meine Botschaften nicht erwidert? Was ist hier in meiner Abwesenheit geschehen? Wer verwaltet die Stadt?"

„Nichts davon ist für Euch noch von Belang! Kehrt um, solange Ihr noch könnt. Hier findet Ihr nur den Tod!"

Ihr spart Euch Eure Forderung nach Gefolgschaft und werft den Shakagra-Krieger wütend in den Abgrund, wo er von seiner eigenen Enduriumrüstung zerquetscht wird. Eure Begleiter schauen sich ob des Dialogs in der fremden Zunge argwöhnisch an, verkneifen sich aber Fragen.

„Lasst die Truppen versammeln! Wir greifen sofort an und erobern diese Festung für den Kult der Ahmadena." Eure beiden Vertrauten nicken stumm und eilen davon.

Weiter bei (C20).

C11

Ihr schweigt und das Heer zieht weiter. Es ruft Euren Namen, doch NaRauMo fällt nicht mit ein. Er starrt Euch lange nachdenklich an und wendet sich dann ab. Weiter bei (C35).

C12

„Nein. Es ist niemand mehr übrig. Ihr habt ganze Arbeit geleistet. Ich bin alleine. Nur der Namenlose steht mir noch bei."

„Da wäre ich mir nicht allzu sicher", erwidert der Troll. „Der Namenlose ist mit großen Führern und Verführern. Ihr habt in beidem versagt. Aber ich werde Euch etwas zeigen."

Tatsächlich hakt Kaschmallarun Eure Fesseln aus und hebt Euch wieder auf festen Boden.

„Geht durch dieses Tor dort. Dann werdet Ihr mich nicht mehr töten wollen."

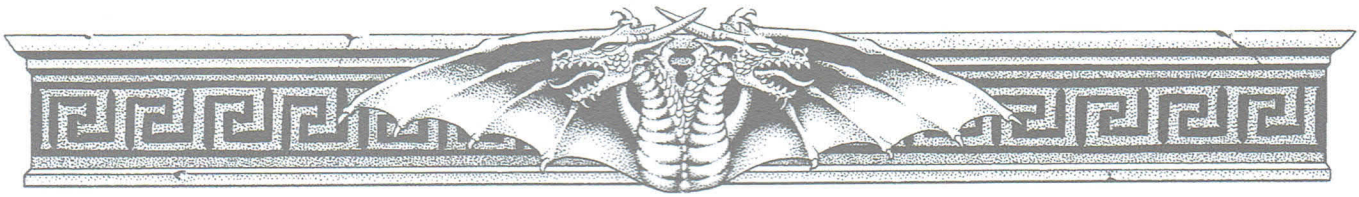
Verwirrt macht Ihr einige Schritte auf das Portal zu, auf das Kaschmallarun gewiesen hat, aber Eure Beine wollen Euch nicht dorthin tragen. Es dauert quälend lange, bis Ihr Eure Hand auf den Griff gelegt habt und das Tor öffnen könnt. Weiter bei (C42)

C13

„Wir sind alle vereint durch den Geist der Mada. Sie hat Euch das Licht gebracht, und Licht ist der natürliche Feind der Schwarzen Alben. Wir wurden dazu auserkoren, sie von Dere zu tilgen. Ihr alle seid auserkoren. Dieser Tag war vorherbestimmt und jeder Einzelne von Euch geht in die Geschichte ein. Egal welcher Rasse Ihr angehört, Kriege und Fehden vergangener Zeiten sind nun vergessen, die Wesen links und rechts von Euch sind Eure Brüder und Schwestern. Eure Familie im Kampf gegen widernatürliches Übel, das nicht auf diese Welt gehört."

Ihr stoßt einen Kriegsschrei aus und erhebt Euer Schwert in die Luft. Jubel brandet auf und ihr reitet auf Farangur an der Spitze Eures Heeres in die Schlacht!

Streicht Euch einen -*Punkt auf Seite 75 an.* Weiter bei (C18).



C14

Es hilft nichts: Diese Drachen müssen weg, sonst könnt Ihr die Schlacht auf lange Sicht nicht gewinnen. Ihr befehlt Farangur, aufzusteigen, und NaRauMo, sich festzuhalten. Ihr haltet auf einen der Gletscherwürmer zu, doch der andere versucht, Euch mit seinem Eisatem abzudrängen. Immer, wenn Ihr einen der beiden ins Visier nehmt, nutzt der andere eine Schwachstelle. Ihr müsst Farangur unterstützen. Wollt Ihr:

- Einen der Gletscherwürmer mit Zaubern beharken? (C4)
- Farangur die Würmer rammen lassen, wenn sie nahe beieinander sind? (C9)
- Oder sie in die Felsspalten des nahen Gebirges locken, um sie dort zu trennen und einzeln zu erledigen? (C46)

C15

Ihr opfert ein wenig astrale Macht und beginnt, wie eine kleine Sonne über dem Platz zu schweben. Ein Raunen geht durch die Menge.

„Kämpfer Myranors! Männer und Frauen. Menschen, Amaunir, Lyncil, Minotauren und Kentori.

Nie ist eine Armee weiter marschiert als Ihr. Nie hat eine freie Streitmacht von Söldnern mehr Ruhm geerntet und Stoff für Sagas erschaffen als Ihr in den letzten Monden."

Notiert Euch auf Seite 75 einen  *-Punkt*

- *Wollt Ihr nun darauf hinweisen, wie schrecklich der Feind ist? (C2)*
- Oder was Eure Armee für Belohnungen erwarten? (C23)
- Vielleicht wollt Ihr ihr auch drohen, gefälligst nicht zu scheitern? (C27)

C16

Karneos schwingt sich mit einem lauten Brüllen hinab und stürmt mit Eurer Armee den Angreifern entgegen. Die beiden Schlachtreihen prallen aufeinander und färben innerhalb weniger Augenblick eine rote Linie in den Schnee. Die Shakagra in ihren schwarzen Rüstungen gehen mit der disziplinierten Einheitlichkeit eines Insektenschwarms vor – mit ihren Waffen aus Endurium und ihrer Zaubermacht sind sie den Kriegern in Eurer Armee einzeln haushoch überlegen. Aber sie sind deutlich weniger. Eure derzeitigen Anhänger mögen nicht die fähigsten sein, aber immerhin haben sie die Eigenschaft, wie ein Schwamm die einzelnen dunkel gerüsteten Elitekrieger aufzusaugen und in ihrer Überzahl untergehen zu lassen. Die Schamanen unter euren Anhängern rufen Eisgeister herbei und kontern die Magie der Alben. Masse gegen Perfektion; derzeit sieht es aus, als würde es sich knapp zu Euren Gunsten entscheiden. Hierfür habt Ihr diese Sterblichen um Euch geschart, Ihnen Märchen erzählt und etwas von Freiheit vorgesponnen. Damit sie Euch einen Sieg erkämpfen – einen möglichst blutigen, dem Einen angemessenen Sieg. Schade nur, dass so viele Eurer Schöpfungen hier fallen müssen. Aber Ihr werdet neue erschaffen können, sobald dies erledigt ist. Und letztlich habt Ihr alle Wesen erschaffen, die heute hier auf diesem eisigen Schlachtfeld kämpfen und sterben. Auf die eine oder andere Weise.

Ihr habt Karneos aus den Augen verloren – erstaunlich bei einer so großen Gestalt unter vergleichsweise kleinen Wesen, aber selbst wenn er gefallen sein sollte, habt ihr noch genug Anhänger, die sich für Euch in die Waffen der Shakagra stürzen. Weiter bei (C40)

C17

„Ich gebe mich nicht so schnell geschlagen. Ich werde Euch zeigen, wer der wahre Diener des Namenlosen ist. MARUK METHAI! Zerschmettere diesen Feind!"

Das sind schwere Geschütze! Die Kreatur, die Euch aus den Niederhöllen gerettet hat, auch als das Dämonenross bekannt – oder die abgetrennte Hand des Namenlosen. Sie ermordete den Elfenkönig Simia und soll nun Euch ermorden. Weiter bei (C36).

C18

Euer Heer marschiert durch die Eiswüste und direkt auf die Shakagra-Festung zu. Eine gewisse Aufregung ergreift von Eurem Herz Besitz. Karneos und NaRauMo reiten mit Euch auf Farangur, der auf allen Vieren über die Schneedecke schreitet und wesentlich majestätischer aussieht, als Ihr erwartet hättet. Der Amaunir wirkt jedoch unruhig und wendet sich schließlich leise an Euch: „Wie wird es weitergehen, wenn wir die Nachtalben besiegt haben? Ich meine … mit uns?"

- Ihr wisst nicht, was ihr erwidern sollt. (C11)
- Ihr sagt, Ihr empfindet wirklich etwas für ihn, alles andere ist nebensächlich. (C3)
- Ihr werdet Ihn zu Eurem König machen. (C28)

C19

Der Kampf währt nur kurz. Die Macht eines Trolls und des mächtigsten Dämons des Namenlosen vereint – das ist nichts, dem ein zerbrechlicher Amaunirkörper lange standhalten könnte. NaRauMos letzte Blicke gelten Euch, bevor er regelrecht pulverisiert wird. Nichts, das daran erinnert, dass dies einst ein atmendes, fühlendes Lebewesen war, bleibt übrig. Ein Wesen, das Euch seine Treue, seine Liebe und schließlich sein Leben geschenkt hat. Aus freien Stücken.

„Nein!", entfährt es Euch unkontrolliert. Das darf nicht geschehen. Das durfte nicht geschehen. Das kann nicht sein!

Euer Schicksal ist jedoch noch nicht besiegelt. Als ihr zerschlagen am Boden liegt, hilft Euch Kaschmallarun wieder auf die Beine. Er wirkt fast mitleidig.

„Geht durch dieses Tor dort. Dann werdet Ihr verstehen, warum Ihr nicht gewinnen konntet."

Verwirrt macht Ihr einige Schritte auf das Portal zu, auf das Kaschmallarun gewiesen hat, aber Eure Beine wollen Euch nicht dorthin tragen. Es dauert quälend lange, bis Ihr Eure Hand auf den Griff gelegt habt und das Tor öffnen könnt. (B42)

C20

Euer kleines, aber schlagkräftiges Heer hat sich vor Euch versammelt. Hinter Euch erhebt sich in einiger Entfernung bedrohlich die Feste von Serrakhaszmazar. Ihr habt Euch in Eure

glänzende Mondsilberrüstung gehüllt, die nun im kühlen Sonnenlicht des polaren Sommers wirkt, als würde sie von innen heraus leuchten. Karneos und NaRauMo flankieren Euch, und alle warten gespannt auf Eure Ansprache.

- Wollt Ihr für Eure Rede auf einen Felsen klettern? (C8)
- Zwischen den Reihen der Männer und Frauen hin und her gehen? (C25)
- Oder wie die Göttin, die Ihr seid, magisch über den Köpfen der Leute schweben? (C15)

C21

Ihr steht auf einer Aussichtsplattform Eurer Festung. Über Euch erhebt sich vier Schritt hoch der grobschlächtige Troll Kaschmallarun, den Ihr in Eurer Güte zu Eurem Stellvertreter gemacht habt. Wütend schlagt Ihr mit Eurem Säbel auf Ihn ein. Kaschmallarun wehrt Eure Schläge zwar ab, jedoch scheint er nicht recht bei der Sache zu sein. Wo er nicht pariert, ritzen Eure Treffer die Enduriumrüstung nicht. Hier könnt Ihr Euch nur verausgaben. Warum greift Grakvaloth nicht ein? Zeit für Magie: Ihr werdet Ihm das Gefühl geben, sein Fleisch würde ihm von den Knochen gebrannt. Der Troll zückt jetzt endlich selbst eine Waffe: einen monströsen Morgenstern.

„Versucht es gar nicht erst. Ich weiß um Euren Zustand. Ihr könnt mich nicht verletzen. Aber Ihr … Ihr seid nun nichts weiter als eine Fliege unter einem Blatt Pergament. Und ich werde mit Euch verfahren, wie ich es schon lange tun wollte!“

Er holt mit seiner schrecklichen Waffe aus, und Ihr springt gerade noch zur Seite. Der Treffer zerschlägt das schwarze Gestein unter Euch. Ihr habt keine Zeit, zu Atem zu kommen, da saust schon der nächste Schlag heran und streift Eure Brust. Die Wucht zerbeult Euch die Silberrüstung und bricht mehrere Eurer Rippen. Das Gesicht des Trolls ist hasserfüllt, als er näher stapft, um einen weiteren Schlag zu landen.

„Seht, zu was Ihr alleine imstande seid: zu nichts! Dieser Armee ist jämmerlich. Sie kann hier oben nicht einmal alleine überleben.“

Wie konnte Kaschmallarun nur solche einen Hass auf Euch entwickeln? Ihr habt ihn doch niemals gefoltert oder in etwas Scheußliches verwandelt. Jedenfalls nicht, dass Ihr Euch erinnern würdet. Eure ganze Welt besteht jetzt aus nichts weiter als der Turmspitze, dem Ewigen Eis und dem Hass des Trolls, der mit wehender Mähne auf Euch zumarschiert. Er holt aus, Ihr rollt Euch ab und entgeht dem mächtigen Schlag, sprintet zwischen seinen Beinen hindurch und seinen Rücken hinauf. Hier versucht Ihr, Euren Säbel zwischen Nackenschild und



Helm zu treiben. Doch eine gewaltige Hand packt Euch und schleudert Euch zu Boden. Ihr kriecht weiter, auf den Rand der Plattform zu. Weg hier. Unten seht Ihr, dass die Schlacht geschlagen ist. Eure Leute liegen als rote, kleine Fleckchen im Schnee … sie alle sind tot. Ebenso wie die Armee der Nachtalben. Warum greift Euer Grakvaloth nicht ein? Wo ist er?

Dann folgt noch ein welterschütternder Schlag und alles wird schwarz.

Weiter bei (C6).

C22

Ihr beginnt, nach NaRauMo zu treten. „Lass los! Du bringt uns nur beide um."

Groß schauen Euch die Augen eures Katzenfreundes an: „Was? Nein! Ich … ich könnte nie ..."

Der Amaun, der eben noch so voller Kampfgeist war, scheint nun jeden Lebenswillen verloren zu haben.

„Ich dachte, wir liebten uns. Ich – liebte Euch."

Was meint er nur damit? Er hat oft von Liebe gesprochen, doch Ihr habt nie begreifen können, von was er sprach. Ist es eine kosmische Kraft, die man sich zunutze machen kann? Die Fleischeslust war Euch ein Begriff und ein Werkzeug. Doch dieses Konzept ist verrückt.

„Ich liebe Euch für immer." Er schaut Euch noch einmal mit diesem Blick an, den er Euch bei Eurer ersten Begegnung in Ankonion zuwarf: ernst und voller Mitleid. Und lässt los.

„Vergesst das nie!"

Dann ist er weg.

Notiert Euch drei -Punkte auf Seite 75.

Weiter bei (C49).

C23

„Nun liegt unser Ziel vor uns: die Burg der Nachtalben. Voll mit kosmischen Schätzen, Gold und Edelsteinen. Noch heute Abend werden wir in Ihren … Betten liegen und uns an Ihren Kaminen wärmen. Wir werden diese Burg zum Vorposten des kommenden Königreichs machen, des Königreichs der Ahmadena!"

- Wollt Ihr nun noch etwas Kameradschaftliches sagen und voranstürmen? (C13)
- Oder den Angriffsbefehl geben und Euch zurückhalten? (C7)
- Ihr könnt sie auch durch eine Illusion glauben lassen, von Mada gesegnet zu werden. (C30)

C24

Kampfeslärm dringt in diesem Moment durch den Raum. Dann wird eine der Türen eingetreten und das vertraute Gesicht des Minotaurus Karneos erscheint dahinter. Neben ihm läuft NaRauMo, mit mehreren Messern bewaffnet. Er hechtet sofort zu Euch hinüber, springt an den Ketten hoch und öffnet eure Fesseln. Kaschmallarun ist kurz zurückgewichen, sammelt sich nun aber wieder und geht auf Karneos los. Dieser kämpft tapfer und treu. Doch mit einigen Hieben des schrecklichen Morgensterns wird er zu Boden geschickt. Dann wendet der Troll sich wieder Euch zu. Weiter bei (C32).

C25

Ihr schreitet die Reihen der Krieger ab, während Ihr Eure Rede beginnt:

„Kämpfer Myranors! Männer und Frauen. Menschen, Amaunir, Lyncil, Minotauren und Kentori. Nie ist eine Armee weiter marschiert als Ihr. Nie hat eine freie Streitmacht von Söldnern mehr Ruhm geerntet und Stoff für Sagas erschaffen als Ihr in den letzten Monden."

- Wollt Ihr nun darauf hinweisen, wie schrecklich der Feind ist? (C2)
- Oder was Eure Armee für Belohnungen erwarten? (C23)
- Vielleicht wollt Ihr Ihr auch drohen, gefälligst nicht zu scheitern? (C27)

C26

Ihr steigt ab. „Farangur: Zeig, dass du würdig bist, mir zu dienen, und vollende deinen Schwur aus Ankonion!" Während Ihr auf das Festungstor zustürmt und Nachtalben abwehrt, steigt der Purpurwurm auf und stürzt sich auf die beiden Gletscherwürmer. Im Schlachtgetümmel könnt Ihr ab und zu einen Blick auf den Kampf der Drachen erhaschen. Dem Frostatem der Würmer kann Farangur widerstehen, seine neue, weiße Schuppenhaut ist unempfindlich gegen den magischen Frost. Aber dann haben sich alle drei Echsen ineinander verbissen und stürzen zu Boden. Ihr hofft, dass die magischen Dämpfer der Sänfte das aushalten, doch bei Farangur macht Ihr euch keine Hoffnung. Wichtiger aber: Ihr steht vor dem Tor der Festung, nein Eurer Festung. Mit dem nächsten Schritt betretet Ihr Euer Heim.

Weiter bei (C31).

Streicht vorher Farangur auf Seite 75, indem Ihr den Kasten ausradiert.

C27

„Doch sollten wir bei der Aufgaben, die vor uns liegt, scheitern, war all das umsonst. Wir sind heute hier, weil die Welt sich darauf verlässt, dass wir die Shakagra aufhalten und diese Burg erobern. Ihr kämpft heute nicht für euch selbst, sondern für ganz Myranor. Und Mada selbst wird keine Gnade mit euch kennen, solltet Ihr versagen!"

- Wollt Ihr nun noch etwas Kameradschaftliches sagen und voranstürmen? (C13)
- Oder den Angriffsbefehl geben und Euch zurückhalten? (C7)
- Ihr könnt sie auch durch eine Illusion glauben lassen, von Mada gesegnet zu werden. (C30)

C28

Ihr versprecht NaRauMo alle Reichtümer dieser Welt und Macht über sein ganzes Volk. Dinge, von denen den meisten Menschen schwindelig werden würde. Doch der Amaun

wirkt eher enttäuscht. Währenddessen stimmt das Heer bereits einen Triumphgesang an.

Weiter bei (C35).

C29

Lest weiter bei C1.

C30

„Wir sind die Streiter des Lichtes, gesegnet von Mada persönlich, die diese Welt nicht der Finsternis überlassen wird." Ihr hebt die Arme in dramatischer Geste und spinnt Eure Illusionen. Der Himmel wird grau, ein fahlsilberner Mond wird sichtbar. Dann erwachen schimmernde Aureolen aus Licht um Euch und die Krieger zum Leben.

Die Söldner, Gläubigen und fanatischen Anhänger jauchzen vor Freude über die kleine Spielerei, als wäre sie wahrhaft ein Zeichen eines Gottes. Sollten es nicht wenigstens die Magier unter ihnen besser wissen? Aber wer getäuscht werden will, der lässt sich täuschen. Ihr könnte es kaum erwarten, diesen Wesen das wahre Wirken einer Gottheit zu zeigen. Jetzt jedoch setzt ihr ein anspornendes Lächeln auf, zieht Euer Schwert und reckt es zum illusionären Mond.

„Wir dulden keine Finsternis. Rottet sie aus!"

Die Armee schreit wie aus einer Kehle, als Ihr die Illusion verblassen lasst, dann stürmen sie auf die Feste los.

Weiter bei (C18).

C31

Das Portal in den Hauptteil der Festung ist hoch und schmal, wie eine von einer Axt geschlagene Kerbe in schwarzem Fels. Die Türme ragen rechts und links vor, scharfkantige und asymmetrische Nadeln, die sich in den Himmel bohren. Alles ist so schroff, abweisend und kalt wie die Einwohner Serrakhaszmazars – die Euch mit erhobenen Waffen empfangen.

Euer Armatrutz schützt Euch vor den meisten Pfeilen und Hieben. Viele der Nachtalben wagen aber erst gar nicht, sich Euch zu nähern. Sie kümmern Euch auch gerade nicht: Euer Plan ist es, Kaschmallarun, den verräterischen Troll zur Strecke zu bringen, solange die Schlacht noch tobt. Dann sollte die Festung wieder Euch gehören. Wo wird er sich verstecken? Ihr folgt Euren Instinkten und somit einer Treppe nach oben. Weiter bei (C5).

C32

Ihr und NaRauMo kämpft Seite an Seite gegen Kaschmallarun den Troll. Nicht die besten Chancen, die Ihr je hattet, aber sie haben sich gerade stark verbessert. Auch an Kaschmallarun ist die Schlacht nicht spurlos vorbeigegangen, zudem hat er Teile seiner Rüstung abgelegt. NaRauMo wartet gar nicht auf Anweisungen, er wirft sich behände auf den riesigen Gegner und tanzt um ihn herum, um immer wieder Stiche mit seinen Dolchen anzubringen. In erster Linie ist er ein Ärgernis – aber eines, das den Troll ablenkt. Ihr greift Euch eines der Folterwerkzeuge, weicht einem wilden Hieb Eures Statthalters aus und rammt die gezackte Monstrosität dann seitlich in sein Knie.

Kaschmallarun brüllt vor Schmerz und Wut auf und stolpert zurück. Ihr lächelt – Ihr habt gerade erst angefangen, ihm seinen Verrat heimzuzahlen.

Weiter bei (C17).

C33

Seit Ihr etwas brachialer vorgehen müsst, habt Ihr diesen Spruch besser gemeistert: Ihr schleudert einen grellen Feuerball auf den größeren der beiden Eisdrachen und dieser geht heulend zu Boden. „Mit dem anderen Wurm komme Ich alleine zurecht. Ich kann Euch vor dem Tor der Festung absetzen", meint Farangur. Ihr stimmt zu und der Purpurwurm geht zur Landung über. Ihr springt ab, als der Drache etwa zehn Schritt über dem Boden entlanggleitet, und stürmt in die Festung. Weiter bei (C31).

C34

Es gelingt Euch nicht. Kaschmallaruns Macht über Maruk Methai ist zu stark. Der Namenlose steht Euch nicht bei. Ein gewaltiger Hieb des dämonisch verzerrten Trolls wirft Euch und NaRauMo in die Tiefen des Schachts, über dem die Folteropfer aufgehängt werden – eines bodenlosen Schachts. Ihr schafft es, Euch nach einigen Schritt des Fallens an einer zentral herabbaumelnden Kette festzuhalten, und NaRauMo kann sich an Eurem Bein festklammern.

Jedoch habt Ihr keinen guten Halt. Über kurz oder lang wird Euch NaRauMo in den Tod ziehen.

„Herrin! Ich sehe einen Kanalisationsschacht! Vielleicht können wir dort hineinschwingen?"

Ihr seht sofort, dass der Winkel nicht stimmt. NaRauMo könnte es schaffen, aber Ihr würdet abstürzen.

- Wollt Ihr den Katzenmann retten? (C48)
- Oder Euch selbst? (C22)

C35

Ihr marschiert näher heran, und die Festung der Nachtalben erhebt sich immer höher vor Euren Augen. Bald hat sie den gesamten nördlichen Horizont eingenommen. Sie ist größer, als Ihr sie in Erinnerung hattet. Drohend hängt sie über Euch und Eurer kleinen Schar wie eine Faust, die bereit ist, Euch zu zerschmettern.

Da öffnen sich die gewaltigen Eingangsportale und Ihr könnt einen Blick in die Schwärze in der Festung erhaschen. Heraus kommen einige Dutzend Nachtalben, die einen Troll flankieren – Kaschmallarun, Euren Statthalter. Endlich ein bekanntes Gesicht.

Ihr gebt das Zeichen, und Euer Heer hält an. Auch die Shakagra kommen nicht weiter auf Euch zu. In der Mitte des Feldes zwischen den beiden Parteien trefft Ihr Euch mit dem Troll.

„Kaschmallarun. Wie ich sehe, ist es dir in meiner Abwesenheit wohl ergangen."

Der Troll grinst zu Euch hinab und hat etwas Bedauerndes in seinem Ton: „Ihr hättet nicht kommen sollen. Dies ist nicht mehr Euer Heim. Kehrt um, solange Ihr noch könnt!"

Ihr hattet damit gerechnet, dass der Empfang unfreundlich werden könnte. Ihr wart Euch sogar relativ sicher. Ein Verrat durch Kaschmallarun kommt aber dennoch unerwartet.

„Du weißt, wem du gegenüberstehst? Ich bin bereit, deine Fehler zu übersehen, wenn du dich sofort auf die Knie begibst und den Weg freimachst!"

Der Troll schließt müde die Augen und schüttelt bedauernd den riesigen Kopf. Er wendet sich ab, um in der Festung zu verschwinden, während weitere Shakagra nach draußen stürmen. Die Schlacht beginnt.

Weiter bei (C45).

C36

Maruk Methai ist kein Dämon, der fleischliche Gestalt annimmt. Vielmehr füllt eine gewaltige, bösartige Präsenz mit einem Mal den Raum und droht, Euch alle zu erdrücken, der Schatten einer formlosen Hand scheint in Kaschmallarun zu fahren und er selbst auf doppelte Größe anzuschwellen. Mit der Macht dieses Wesens in sich könnt Ihr ihn nicht aufhalten. Was wollt Ihr tun? Ihm die Kontrolle über diese Macht entreißen?

- Habt Ihr **sieben** oder mehr -Punkte auf Seite 75? (C39)
- Falls nicht, versucht Euer Glück bei (C34).
- Oder ihr tretet den ehrenhaften Kampf gegen diesen überlegenen Gegner an, mit dem Wissen, dabei zu sterben. (C19)

C37

Karneos schwingt sich mit einem lauten Brüllen hinab und stürmt mit Eurer Armee den Angreifern entgegen. Die beiden Schlachtreihen prallen aufeinander und färben innerhalb weniger Augenblick eine rote Linie in den Schnee. Die Shakagra in ihren schwarzen Rüstungen gehen mit der disziplinierten Einheitlichkeit eines Insektenschwarms vor – mit ihren Waffen aus Endurium und ihrer Zaubermacht sind sie den Kriegern in Eurer Armee einzeln haushoch überlegen. Mit Masse könnte dieses ungleiche Verhältnis wettgemacht werden, aber es sind schlicht nicht mehr genug Krieger auf Eurer Seite, um eine Entscheidung zu erzwingen. Immerhin kämpfen die Menschen und anderen Wesen unter Eurem Befehl mit fanatischer Entschlossenheit und werfen sich auf die Waffen der Alben, als würde dies ihnen irgendeine Erlösung bringen. Ihr bewundert bis zu einem gewissen Grad Eure eigene Arbeit – sowohl hinsichtlich der Ergebenheit Eurer Armee als auch bei der Perfektion der Nachtalben –, aber der Schlachtverlauf scheint ärgerlich. Diese aufgelesenen Sterblichen haben nur einen Zweck, nämlich als Schwertfutter zu dienen und Euch einen Sieg zu ermöglichen – einen möglichst blutigen, dem Einen angemessenen Sieg. Und dabei scheinen sie nun zu versagen, da die Nachtalben all ihre Kraft in die Waagschale werfen. Nur die Frostwürmer halten sich noch zurück, als wäre ihre Macht gar nicht nötig; vielleicht warten sie aber auch nur, dass Farangur sich ihnen stellt.

Dann bricht die Schlachtreihe viel zu nahe bei Euch ein und ein Stoßtrupp von Shakagra rückt vor. Schildträger und Krieger mit Lanzen decken Bogenschützen, und als Ihr euch aufrichtet, um dieses Ärgernis aufzuhalten, schnellen schon die ersten Pfeile von den Sehnen.

Eine massige Gestalt wirft sich vor Euch in die Flugbahn der Pfeile. Karneos muss mit einem mächtigen Satz auf die Schulter Farangurs gehechtet sein, nur um diese albernen Geschosse abzufangen, die sicherlich an Eurer Rüstung oder einem Armatrutz zerschellt wären. Der Minotaurus ist jedoch nicht unverwundbar und sinkt nun in sich zusammen. Blutiger Schaum bildet sich an seinem Kuhmaul, als er seinen dunklen Blick auf Euch richtet.

„Ihr müsst leben", grollt er, dann quält sich ein nasses Husten aus seinem Brustkorb. Farangur weicht ärgerlich vor den Shakagra zurück, und seine Bewegung lässt Karneos abrutschen und in den Schnee stürzen. Das dumme Ding hat sich geopfert – und das umsonst. Er hat Euch treu durch den halben Kontinent begleitet, nur um hier sinnlos zu sterben. Ihr hättet ihm tatsächlich etwas Besseres gegönnt.

Markiert das -Symbol bei Karneos auf Seite 73.

Weiter bei (C40).

C38

Eine Erschütterung geht durch den Raum. Dann bricht eine der Wände ein und das vertraute Gesicht Farangurs schiebt sich hinein. Auf seinem Rücken sitzt NaRauMo, mit mehreren Messern bewaffnet. Er hechtet sofort zu Euch hinüber, springt an den Ketten hoch und öffnet eure Fesseln. Kaschmallarun ist vor den Trümmern zurückgewichen. Farangur, bereits schwer verletzt, zieht sich wieder zurück. Er ist offenbar immer noch oder erneut in die Kämpfe mit den Nachtalben verstrickt. Weiter bei (C32).

C39

Ihr steht in der Gunst des Namenlosen weit höher als dieser Emporkömmling. Mit purer Willenskraft entzieht Ihr Kaschmallarun die finstere Präsenz wieder, und der Schatten der Hand legt sich nun auf Euch. Eure Kräfte potenzieren sich, als Ihr von der schrecklichen, urtümlichen Macht Maruk Methais erfüllt werdet. Und dann vernichtet Ihr den Troll. Ihr reißt ihm nicht einfach den Kopf ab. Ihr zertrümmert nicht einfach seinen ganzen Leib. Nein: Ihr vernichtet Ihn, seinen Körper und seine Seele, die Ihr direkt Maruk Methai zum Fraß vorwerft. Ihr beide gemeinsam lasst in diesem Folterkeller am Rande des Kontinents die Welt untergehen. Als der Staub sich legt und auch die Präsenz des Dämons schwindet, erinnert nichts mehr an Kaschmallarun oder sein Foltermobiliar. Doch auch von NaRauMo fehlt jede Spur. Habt Ihr ihn in diesem Inferno vernichtet, ohne es zu bemerken? Oder ist er vor Euch geflohen? Ihr spürt einen kurzen, instinktiven Anflug von Bedauern, der Euch überrascht. NaRauMo war von Anfang an bei Euch, und nun habt Ihr ihn durch die Macht verloren, nach der Ihr die ganze Zeit über gesucht hattet.

Weiter bei (C47).

C40

Die unmittelbare Bedrohung für Euch selbst sind die beiden Gletscherwürmer, die nun ebenfalls auf das Heer herabstürzen. Der wahre Feind ist jedoch der Verräter Kaschmallarun. Was wollt Ihr unternehmen?

- Ihr schickt Farangur mit NaRauMo auf dem Rücken gegen die Würmer und nutzt die Verwirrung, um in die Festung einzudringen. (C26)
- Ihr erledigt die Würmer auf dem Rücken Farangurs erst einmal selbst. (C14)

C41

Ihr wappnet Euch für das, was nun kommt. Es kann nicht schlimmer sein als der Kampf, den Ihr gerade hinter Euch habt. In Euren Augenwinkeln seht Ihr nun doch Schatten. Nachtalben, die sich in den Winkeln der Festung herumtreiben und abwarten, wie das ausgehen wird. Weiter bei (C52).

C42

Ihr blickt in ein Spiegelbild. Die Person vor Euch trägt wallende und zugleich knappe Gewänder, sie blutet nicht aus diversen Wunden und sie kann sich aufrecht halten. Aber sie … spiegelt Euch. Tatsächlich hat sie ähnliche Male wie Ihr, nur auf der anderen Seite des Körpers, so dass Ihr wirklich kurz geglaubt habt, in einen Spiegel zu sehen. Die Elfe blickt Euch nur kurz an, als wärt Ihr Unrat, der auf Ihrer Schminkkommode aufgetaucht ist.

„Wa... was?" presst Ihr hervor.

„Das ist die Kreatur?" fragt die andere Pyrdona vor Euch. Hinter Euch bestätigt der Troll.

„Wir vermuten, dass dies die Überreste Eurer Essenz sind, die im Kessel verblieben sind, Herrin. Sie haben ein eigenes Bewusstsein entwickelt … und einige Wahnvorstellungen, die uns etwas Ärger bereitet haben."

„Über... Überreste?"

„Gut. Beseitigt es jetzt. Vielleicht kann uns diese überschüssige Essenz helfen und meinen Zustand verbessern. Lasst das Wesen am besten langsam ausbluten. Ich will nicht, dass ein Tropfen verschüttet wird." Damit wendet sich die Legatin des Bösen zum Gehen, während Ihr treuer Lakai tut, wie ihm geheißen wurde. Und Ihr schließt Eure Augen. Für immer.

ENDE

C43

Der Raum scheint ansonsten bis auf die üblichen Folterinstrumente leer zu sein. Die Handfesseln aus Eisen schränken Eure Magie zwar ein, doch wenn Ihr Euch genug konzentriert, könntet Ihr einen Verwandlungszauber weben, der …

„Ich muss sagen, Ihr habt mir wirklich Rätsel aufgegeben. Dabei hatte ich alles so schön sauber geregelt hier oben!" Kaschmallaruns Fratze schiebt sich in Euer Gesichtsfeld.

„Und ich muss sagen, dass ich schon immer der Meinung war, dass Ihr Euch für einen Schrat viel zu geschwollen ausdrückt", gebt Ihr zurück.

„Eure Armee ist vernichtet. Eure Freunde sind tot. Ihr hättet gehen sollen, als Ihr die Chance dazu hattet. Jetzt muss ich mich mit der Frage herumärgern, was ich mit Euch mache."

„Ich bin die Auserwählte des Einen. Für mich riskierte er Krieg mit den Niederhöllen. Glaubt Ihr wirklich, Eure Phrasen und Foltertricks schüchtern mich ein? Die meisten davon habe ich erfunden. Da war dieser Ingerimmgeweihte auf der Suche nach der Stadt des Namenlosen. Er wurde heilig gesprochen für das, was ich ihm antat. Heilig! Und Ihr … lasst in meiner Abwesenheit Fischerdörfer tyrannisieren, habe ich gehört. Jetzt gebe Ich Euch noch eine Chance: Ergebt Euch, und Euch sei ein schneller Tod gewährt."

Die meisten Personen würden solchen Drohungen mit einem Lachen begegnen. Kaschmallarun wird jedoch misstrauisch. „Ach? Habt Ihr denn noch einen letzten Trumpf?"

- Ist Farangur noch am Leben? (C38)
- Und wenn nicht, vielleicht Karneos? (C24)
- Weder noch? (C12)

C44

Eure Magie zeigt keine Wirkung! Ihr habt nur astrale Kraft vergeudet.

- Soll Farangur die Würmer rammen, wenn sie nahe beieinander sind? (C9)
- Oder sie in die Felsspalten des nahen Gebirges locken, um sie dort zu trennen und einzeln zu erledigen? (C46)

C45

Eure Truppen machen sich kampfbereit, während Ihr wieder auf Farangurs Rücken steigt. „Es wird zum Äußersten kommen. Bist du bereit, zu fliegen? Aus der Luft sind wir ihnen allen überlegen."

„Es wird gehen, Pyrdona. Für eine gewisse Zeit."

Könntet Ihr Euch doch nur selbst bereits wieder in einen Gletscherwurm verwandeln. Wo Ihr gerade an diese Wesen denkt, stieben zwei von Ihnen aus großen Luken in Türmen der Festung und beginnen über Euch zu kreisen. So viel zu diesem Vorteil. Wie können sich nur all Eure Kreaturen gegen Euch wenden?

Auch aus dem Tor am Boden kommen immer mehr Shakagra geströmt und haben offenbar vor, Eure Armee einzukreisen. Karneos hat dies auch bemerkt. „Wir dürfen uns nicht umzingeln lassen, Herrin. Was sollen wir tun?"

Ihr befehlt den Angriff – und die Niederhöllen brechen um Euch herum los.

„NaRauMo, geh in die Sänfte und halte dich fest!"

Wie viele Truppenteile habt Ihr bei Eurer Armee auf Seite 76 markiert?

- Mehr als sechs? (C16)
- Oder weniger? (C37)

C46

Ihr versucht, mit Farangur waghalsige Manöver zu fliegen, um die beiden Gletscherwürmer in die Schluchten des nahen Bergmassivs zu locken und dort auszumanövrieren. Doch dies ist Ihr Reich: Sie sind besser angepasst und kennen die Gegend. Außerdem sind sie kleiner und wendiger. Der Ritt durch die Schluchten ist zwar spektakulär, fruchtet aber nicht. Schließlich wendet sich Farangur wieder an Euch: „Ich halte diese Temperaturen nicht mehr lange aus. Ich muss euch auf dem Dach des Festung absetzen. Ich könnte jeden Moment abstürzen."

Tatsächlich verliert der Purpurwurm bedenklich an Höhe, schafft es aber noch, so nahe an die Zinnen der Festung zu fliegen, dass Ihr hinüberspringen könnt. In der Ferne seht Ihr ihn in einer Schneewehe



landen. Er wird Euch hier nicht mehr helfen können. Doch Ihr seid nicht allein auf dem Dach der Festung. Weiter bei (C21).

C47

Und damit … habt Ihr gesiegt. Zerschlagen, blutend und ohne eine Spur Eurer Freunde sitzt Ihr schwer atmend in einer Folterkammer. Doch Ihr habt triumphiert. Eure Begleiter sind tot, doch Ihr könnt neue finden, da seid Ihr sicher. Es wird Zeit, den Thronsaal aufzusuchen. Ihr verlasst den Keller und geht mit so viel Würde, wie Ihr aufbringen könnt, die Treppen hinauf. Niemand kommt Euch entgegen. Die Festung ist nach Eurem Angriff wie verlassen. Niemand hält Euch auf, als Ihr die Tür zum Thronsaal aufstoßt – und erstarrt (C50).

C48

Kurz denkt Ihr darüber nach: euch selbst opfern, damit dieses kleine, liebenswerte Geschöpf leben kann. Was für ein wunderbarer Abschluss für eine Geschichte. Eine Geschichte, die man Schweinen an dem Abend erzählt, bevor man sie zur Schlachtbank führt, um sie zu beruhigen und sie glauben zu machen, es gäbe so etwas wie Gerechtigkeit oder Hoffnung in dieser Welt.

Weiter bei (C22).

C49

Ihr schwingt Euch an der Kette wieder nach oben, wo bereits der Dämonentroll auf Euch wartet. Doch nun fühlt Ihr Euch ihm gewachsen. In diesem Moment steht Ihr in der Gunst des Namenlosen wieder höher als dieser Emporkömmling. Mit Eurer puren Willenskraft entzieht Ihr Kaschmallarun die finstere Präsenz, und der Schatten der Hand legt sich nun auf Euch. Eure Kräfte potenzieren sich, als Ihr von der schrecklichen, urtümlichen Macht Maruk Methais erfüllt werdet. Und dann vernichtet Ihr den Troll. Ihr reißt ihm nicht einfach den Kopf ab. Ihr zertrümmert nicht einfach seinen ganzen Leib. Nein: Ihr vernichtet Ihn, seinen Körper und seine Seele, die Ihr direkt Maruk Methai zum Fraß vorwerft. Ihr beide gemeinsam lasst in diesem Folterkeller am Rande des Kontinents die Welt untergehen. Als der Staub sich legt und auch die Präsenz des Dämons schwindet, erinnert nichts mehr an Kaschmallarun oder sein Foltermobiliar. Weiter bei (C47).

C50

Ihr blickt in ein Spiegelbild. Die Person vor Euch trägt wallende und zugleich knappe Gewänder, sie blutet nicht aus diversen Wunden und sie kann sich aufrecht halten. Aber sie … spiegelt Euch. Tatsächlich hat sie ähnliche Male wie Ihr, nur auf der anderen Seite des Körpers, so dass Ihr wirklich kurz geglaubt habt, in einen Spiegel zu sehen.

Habt Ihr auf Seite 75 mehr als sechs -Punkte erreicht?

- Wenn nein, dann lest weiter bei (C51),
- falls doch, geht es zu (C41)

C51

Die Elfe blickt Euch nur kurz an, als wärt Ihr Unrat, der auf Ihrer Schminkkommode aufgetaucht ist.

„Wa... was?" presst Ihr hervor.

„Du bist die Kreatur?", fragt die andere Pyrdona vor Euch. Hinter Euch erscheint ein Nachtalb und bestätigt das.

„Wir vermuten, dass dies die Überreste Eurer Essenz sind, die im Kessel verblieben sind, Herrin. Sie haben ein eigenes Bewusstsein entwickelt … und einige Wahnvorstellungen, die uns etwas Ärger bereitet haben."

„Über... Überreste?"

„Gut. Beseitigt es jetzt. Vielleicht kann uns diese überschüssige Essenz helfen und meinen Zustand verbessern. Lasst das Wesen am besten langsam ausbluten. Ich will nicht, dass ein Tropfen verschüttet wird." Damit wendet sich die Legatin des Bösen zum Gehen, während Ihr treuer Lakai tut, wie ihm geheißen wurde. Und Ihr schließt Eure Augen. Für immer.

ENDE

C52

Die Elfe blickt Euch nicht an. Sie starrt ins Leere und wirkt, als würde sie nicht ganz in dieser Welt weilen. „Wa... was?" presst Ihr hervor. „Was bist du?"

Das Wesen, das hier auf dem Thron sitzt, gibt keine Antwort. Es sabbert nur leicht.

Es handelt sich offenbar eine Doppelgängerin von Euch. Nur so konnte sich Kaschmallarun die Loyalität der Alben sichern.

„Wir vermuten, dass dies die Überreste Eurer Essenz sind, die im Kessel verblieben sind, Herrin. Sie haben ein eigenes Bewusstsein entwickelt … und einige Wahnvorstellungen, die Kaschmallarun Ärger bereitet haben. Aber er hat sie letztlich seinem Willen gefügig gemacht. Sie war kein Gegner für ihn."

Ein junger Shakagra ist neben dem Thron erschienenen, um Euch diesen Hintergrund zu erklären, während er den Mund Eures Doppelgängers von Spucke säubert.

„Überreste? Dieses Wesen war mit mir im Kessel? Und es war zuerst hier? Und Kaschmallarun hat das da aus ihm gemacht?" fragt Ihr.

„Was hättet Ihr mit dem Wesen gemacht … Herrin?", gibt der Nachtalb vor Euch mit zu viel Sarkasmus in der Stimme zurück.

„Das werde ich dir sagen, Wurm! Beseitigt es jetzt. Vielleicht kann diese überschüssige Essenz helfen und unseren Zustand verbessern. Lasst das Wesen am besten langsam ausbluten. Ich will nicht, dass ein Tropfen verschüttet wird."

Weitere Nachtalben eilen herbei und schleifen die Strohpuppe vom Thron. Eurem Thron.

Ihr seid zu Hause – am Knotenpunkt Eurer Macht und fast wieder auf der Höhe Eurer Kräfte. Und Ihr habt viele, viele neue Kniffe gelernt. Ihr habt unter den Sterblichen gelebt und Kontakte geknüpft, die Ihr nie für möglich gehalten hättet. Jetzt kennt Ihr Eure Gegner besser als je zuvor. Ihre Stärken, ihre Schwächen und ihre Leidenschaften. Ihr wisst, was Leid bedeutet und habt eine Vorstellung von dem erhalten, was die Würmer zu Euren Füßen „Liebe" nennen. Und Ihr habt darüber gelacht. Die Rache an jenen, die Euch all dies angetan haben, muss warten. Vielleicht haben sie Euch am Ende sogar einen Gefallen getan? Ihr habt bereits größere Pläne für Myranor und seine verkommenen Einwohner.

Euch fröstelt. Ihr seid nun allein im prunkvollen Thronsaal Eurer Festung. Zum ersten Mal seit Monden ist niemand bei Euch, der Euch Komplimente ins Ohr säuselt und Euch mit seinem Schnurren beruhigt. Doch Euer Hass auf die Sterblichen wird Euch warm halten. Die Welt wird Euch gehören. Euch und Euch allein, Ahmadena.

ENDE

Epilog

Viele Hundert Meilen weiter im Süden, weitab von all dem Tod und Leid im Schatten der Frostfeste, erlebt ein kleines Mädchen seinen ersten Sommer. Den ersten Sommer, der nicht durch das große Opferfest eingeläutet wird, bei dem traditionell Freunde und Verwandte in die Verliese von Kalireth verschleppt und dort dem finsteren Götzen geopfert wurden. Es trägt eine Kette aus Ästen und Fledermausknochen um den Hals, die ganz und gar unmagisch ist, während es auf einer Bergwiese sitzt und mit seiner gesichtslosen Puppe spielt. Das Mädchen hat sie „Badona" getauft, denn so – hat sie erfahren – heißt die Frau, die sie und ihre Familie gerettet hat, in Wirklichkeit.

Anhänge

Karneos der Minotauren-Krieger

Verstört

Wütend 1 **Wütend 2** **Wütend 3**

Karneos ist ein erfahrener Söldner und reist schon seit Jahren gemeinsam mit dem Optimaten Irdoran. Zunächst als dessen Leibwächter, inzwischen als sein Freund. Er ist ein gefährlicher und mitleidloser Kämpfer, der auch vor drastischen Maßnahmen wie Folter und Mord nicht zurückschreckt. Irdoran hat ihn in der Vergangenheit aber meist von solchen Aktionen abgehalten. Das Leben als Abenteurer hat ihn abgestumpft und zynisch gemacht, er hat einiges an Wissen über den Kosmos von Irdoran aufgeschnappt. Seit einiger Zeit leidet der Optimat jedoch an einer seltsamen Krankheit, deren Auswirkungen Karneos nicht ganz versteht, und der Minotaurus macht sich Sorgen um seinen Gefährten.

Der Shingwa Wuschnub und der Amaunir NaRauMo schlossen sich später der Gruppe an, und Karneos vertraut ihnen nicht vollkommen. Die vier folgten dem Ruf des Herrschers von Ankonion, einer Stadt, die im Grenzgebiet zwischen Demelion und Gathiadda liegt: Der Monarch suchte Helden, die die Stadt von einem Drachen befreien würden. Der Purpurwurm Farangur verlangte den Thron und drohte mit der schrittweisen Vernichtung der Stadt, ihrer Einwohner und ihres Viehs. Der Monarch der Stadt weigerte sich zunächst, worauf der Drache erst den Chrysir-Tempel in Schutt und Asche legte und dann nach und nach begann, alle Tiere der Stadt zu vertilgen. Viele Einwohner Ankonions verließen die Stadt, die seitdem wie leer gefegt wirkt.

Auch wenn die Chancen nicht besonders gut standen, folgte Karneos Irdoran in diesen Kampf, den der Optimat durch sein magisches Geschickt wider Erwarten für sich entscheiden konnte. Jedoch kamen sowohl der Herrscher der Stadt Ankonion als auch viele seiner Soldaten ums Leben. Farangur wurde schwer verletzt und konnte von Irdoran unter einen magischen Bann gebracht und in Ketten gelegt werden. Der Herrscher von Ankonion hatte der Gruppe die Nachfolge im Amt als Lohn für ihren Einsatz geboten. Der Vertrag war von Wuschnub unterzeichnet worden, der sich nun selbst zum Alleinherrscher aufgeschwungen hat. Das alles ist am gestrigen Tage passiert. Seitdem weigert sich Wuschnub, Karneos oder Irdoran in den Palast zu lassen. NaRauMo stromert durch die Gassen der weitgehend verlassenen Stadt, und Karneos und Irdoran haben es sich in der Taberna gemütlich gemacht, um sich mit den Stadtbewohnern zu betrinken. Das Gelage dauerte bis zu dieser Stunde an.





Irdoran aus dem Hause Eupherban, Optimat

Verstört

Irdoran aus dem Haus Eupherban hat sein Leben dem Bereisen Myranors, dem Erlangen von Wissen und dem Erleben von Abenteuern verschrieben, als bei ihm eine seltene Krankheit diagnostiziert wurde: Balathandis' Weisheit lässt seinen Schädel immer weiter anschwellen, verleiht ihm aber Einblicke in die Mysterien des Kosmos und steigert seine magische Macht immens. Irgendwann wird sein Schädel platzen und er wird sterben. Solange muss er seinen Kopf durch ein Holzkonstrukt stützen, doch nutzt er seinen beispiellosen Verstand und die ihm gegebene Gabe, um außergewöhnlich mächtige Zauber zu weben. Einige behaupten, in Schädel eines mit dieser Krankheit Infizierten reife eine Art Karfunkel heran, ähnlich wie bei einem Drachen. Sollte daran etwas Wahres sein, wäre dies ein überaus mächtiges und teures Paraphenalium. Lange Zeit verbarg Irdoran seine Deformierung unter einem Turban, doch irgendwann konnte er seinen Gefährten nichts mehr vormachen und berichtete ihnen von seinem Zustand.

Tatsächlich soll Balathandis' Weisheit auch Nicht-Magiern die Gabe Madas verleihen. Ihr findet im Gedächtnis des Irdoran keine Hinweise auf seine Jugend oder Ausbildung. Gut möglich, dass sich der Mann seine Optimaten-Herkunft nur ausgedacht hat, was in der Tat ein selten dagewesenes Schurkenstück wäre.

Schon einige Jahre reist Irdoran in der Begleitung des Minotaurus-Söldners Karneos. Der brutale Kämpfer ist von seinem Leibwächter und Werkzeug zu einem Freund geworden, jedoch bleibt er hin und wieder unberechenbar.

Irdoran selbst ist im Grunde ein Optimist, der beschlossen hat, das Beste aus seiner Lage zu machen und ist dankbar, dass seine Gefährten ihm ohne zu Murren überall hinfolgen. Zumindest gilt das für Karneos und den Amaunir-Einbrecher NaRauMo.

NaRauMo und der Shingwa Wuschnub schlossen sich erst vor einigen Monaten der Gruppe an. Wuschnub war Irdoran nie besonders sympathisch, handelt es sich doch um ein besonders aufgeblasenes und gieriges Exemplar der Gattung Shingwa, das sich aber immer wieder als nützlicher Späher erwies.

Die vier folgten dem Ruf des Herrschers von Ankonion, das im Grenzgebiet zwischen Demelion und Gathiadda liegt: Der Monarch suchte Helden, die die Stadt von einem Drachen befreien würden. Der Purpurwurm Farangur verlangte den Thron und drohte mit der schrittweisen Vernichtung der Stadt, ihrer Einwohner und ihres Viehs. Der Monarch der Stadt weigerte sich zunächst, worauf der Drache erst den Chrysir-Tempel in Schutt und Asche legte und dann nach und nach begann, alle Tiere der Stadt zu vertilgen. Viele Einwohner Ankonions verließen die Stadt, die seitdem wie leer gefegt wirkt.

Irdoran spürte, dass sein Leben nicht mehr besonders lange währen würde. Aber ein Kampf gegen einen Drachen und die Möglichkeit, sich mit diesem vielleicht sogar zu unterhalten, das war etwas, das er vor seinem Tod noch erleben wollte. Seine Gefährten folgten ihm treu in den Kampf. Auch wenn die Chancen nicht besonders gut standen, konnte der Optimat den Kampf durch sein magisches Geschick wider Erwarten für sich entscheiden. Er bestand jedoch darauf, das Leben des Drachen zunächst zu verschonen, um später eventuell von ihm lernen zu können.

Jedoch kamen sowohl der Herrscher der Stadt Ankonion als auch viele seiner Soldaten bei der Schlacht ums Leben. Farangur wurde schwer verletzt und konnte von Irdoran unter einen magischen Bann gebracht und in Ketten gelegt werden. Der Herrscher von Ankonion hatte der Gruppe die Nachfolge im Amt als Lohn für ihren Einsatz geboten. Der Vertrag war von Wuschnub unterzeichnet worden, der sich nun zum Alleinherrscher aufschwang. Das alles war am gestrigen Tage passiert. Seitdem weigert sich Wuschnub, Karneos oder Irdoran in den Palast zu lassen. NaRauMo stromert durch die Gassen der weitgehend verlassenen Stadt und Karneos und Irdoran haben es sich in der Taberna gemütlich gemacht, um sich mit den Stadtbewohnern zu betrinken. Das Gelage dauert bis zu dieser Stunde an.

NaRauMo der Amaunir-Einbrecher

Verstört

NaRauMo ist ein noch recht junger Amaunir aus Valantia. Der Abenteuerdurst trieb ihn hinaus in die Welt, doch er hat noch nicht besonders viel Erfahrung sammeln können. Seine angeborenen Talente sorgten dafür, dass er sich vor einigen Monaten erfolgreich Irdoran und Karneos als Einbruchs-Spezialist anbieten konnte, als diese einen geeigneten Kandidaten für eine heikle Mission suchten. Er freundete sich schnell mit dem meist offenen und freundlichen Optimaten an, den eine gewisse Melancholie umgab und der sich für einen Angehörige seines hohen Standes Streunern wie ihm gegenüber relativ bodenständig verhielt. NaRauMo

bewies seine Fähigkeiten auf einigen Questen, auch wenn es ihm nie gelang, so viel Ansehen wie Irdorans Leibwächter, der grobschlächtige Minotaurus Karneos, zu erlangen. NaRauMo verspürt Mitgefühl für alle schwächeren Geschöpfe – eine Empfindung, an der es Karneos vollkommen mangelt. Das jüngste Mitglied der Truppe war Wuschnub, ein Shingwa-Späher, der jedoch allen ein wenig suspekt erschien.

Die vier folgten dem Ruf des Herrschers von Ankonion, einer Stadt, die im Grenzgebiet zwischen Demelion und Gathiadda liegt: Der Monarch suchte Helden, die die Stadt von einem Drachen befreien würden. Der Purpurwurm Farangur verlangte den Thron und drohte mit der schrittweisen Vernichtung der Stadt, ihrer Einwohner und ihres Viehs. Der Monarch der Stadt weigerte sich zunächst, worauf der Drache erst den Chrysir-Tempel in Schutt und Asche legte und dann nach und nach begann, alle Tiere der Stadt zu vertilgen. Viele Einwohner Ankonions verließen die Stadt, die seitdem wie leer gefegt wirkt.

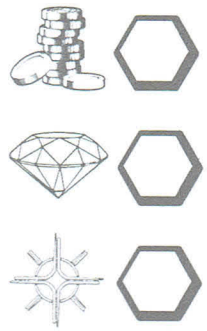
Auch wenn die Chancen nicht besonders gut standen, konnte die Gruppe den Kampf durch Irdorans magisches Geschick wider Erwarten für sich entscheiden. Der Optimat bestand jedoch darauf, das Leben des Drachen zunächst zu verschonen, um später eventuell von ihm lernen zu können.

Jedoch kamen sowohl der Herrscher der Stadt Ankonion als auch viele seiner Soldaten bei der Schlacht ums Leben. Farangur wurde schwer verletzt und konnte von Irdoran unter einen magischen Bann gebracht und in Ketten gelegt werden. Der Herrscher von Ankonion hatte der Gruppe die Nachfolge im Amt als Lohn für ihren Einsatz geboten. Der Vertrag war von Wuschnub unterzeichnet worden, der sich zum Alleinherrscher aufschwang. Das alles ist am gestrigen Tage passiert. Seitdem weigert sich Wuschnub, Karneos oder Irdoran in den Palast zu lassen. NaRauMo stromerte durch die Gassen der weitgehend verlassenen Stadt und durch das Umland und fand dabei Euren zerschlagenen Leib. Er brachte Euch in Sicherheit und kümmert sich seither um Euch.

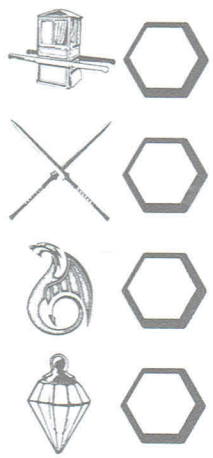


Inventar:

Gegenstände in Eurem Inventar stehen prinzipiell allen Gruppenmitgliedern zur Verfügung, ein Hin- und Herreichen von Gegenständen wir im Text des Abenteuers nicht ausgespielt.



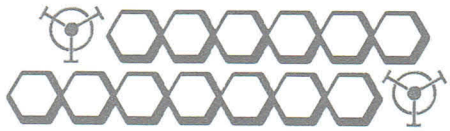
Ziele:



Sind alle Ziele angekreuzt? Dann weiter bei: (178)

Zustände:





Stroßtrupp im Kampf um Khalireth

Karneos

Kämpfer 

Gefallen 

Satyar 

Weitere Verbündete 

Pardonas Armee

Truppen vor Khalireth 

Schwarm Axt Priester 

Gefallen 



Cassius 

Armee in Reserve 

Notizen

„Legatin des Bösen" als Gruppenabenteuer

Vermutlich werden nur die wenigsten Spielgruppen diesen Wunsch hegen, aber mit etwas Mühe ist es selbstverständlich möglich, aus Legatin des Bösen ein Gruppenabenteuer zu machen. Es eignet sich allerdings nur für eine sehr graue Heldengruppe, die dabei aber im Verlauf der Ereignisse der verletzten Hochelfe zu Hilfe eilt.

Die Geschehnisse setzen dann vor dem Soloabenteuer an: Der Monarch des freien Stadtstaats Ankonion, der etwa auf der Grenze zwischen Demelion und Gathiadda liegt, sucht Helden, die ihm gegen den Purpurwurm Farangur beistehen. Dieser tyrannisiert die Stadt und fordert den Thron über Ankonion. Die Helden können den Drachen gemeinsam mit den Soldaten des Monarchen besiegen, der jedoch darum gebeten hat, den Wurm lebendig zu fangen. Idealerweise ist der Monarch der Stadt ein alter Bekannter der Helden, er muss außerdem kein Magokrat sein. Anders als in der Solo-Variante kommt er in dieser Version nicht ums Leben, verrät die Heldengruppe aber und prellt sie um ihren Lohn: Der Grund: Zu viel Schaden ist während des Kampfs gegen den Drachen entstanden, und der Stadtherrscher benötigt das Geld zum Wiederaufbau.

Kurz nach einem Streit mit dem Monarchen, der die Helden des Palastes verweist, finden sie den abgestürzten Leib Pardonas. Der Hochelfe geht es etwas besser als im Soloabenteuer, sie kann immerhin sprechen. Sie bittet die Helden um Hilfe und lockt mit immensen Belohnungen. Da die Gruppe gerade geprellt wurde, bleibt zu hoffen, dass sie darauf anspringt. In der Folge müssen die Helden den Palast infiltrieren und Astralspeicher und Sänfte besorgen. Außerdem kann je nach Verhalten der Helden auch der Drache für die Sache gewonnen werden, der sich dann gemeinsam mit diesen am Monarchen rächt.

Pardona regeneriert sich in der Folge und heuert die Helden für weitere Aufträge an. Der Angriff auf die Priester von Khalireth dürfte aus der Sicht jeder Heldengruppe sinnvoll erscheinen. Neben der Infiltration des Tempels können die Helden auch als politische Berater Pardonas tätig werden oder sogar zu ihren Stellvertretern werden. (Dies entspricht Kapitel 1 und 3 im Soloabenteuer.)

Schließlich geht es gegen die Nachtalbenfestung im hohen Norden. Ob die Helden hier die Wahrheit über Pardona erfahren, wie diese Wahrheit überhaupt aussieht (siehe Abschnitte C51 und C52) und auf wessen Seite die Helden sich am Ende schlagen, muss der Entwicklung in Ihrer Spielgruppe bis zu diesem Zeitpunkt überlassen werden.


Ankonion
100 Schritt

MYRANOR

SOLOABENTEUER

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen.
Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

LEGATIN DES BÖSEN

Pardona, die verfluchte Hochelfe, mächtigste Dienerin des Namenlosen Gottes auf Dere und ikonische Gegenspielerin in der Welt des Schwarzen Auges: In vielen Abenteuern konnten die Helden ihre Machenschaften durchkreuzen und doch scheinen ihre groß angelegten Pläne davon unbehelligt – meistens.

In *Legatin des Bösen* erleben wir Pardona erstmals aus einer anderen Perspektive. Nach einer großen Niederlage ist sie gebrochen und hilflos. Ihr Gott scheint sich von ihr abgewandt zu haben. Doch die „Zunge des Namenlosen“ gibt nicht auf und ist bereit, große Opfer zu bringen, um sich ihren verdienten Platz an der Spitze zurückzuerobern. Und dafür wird niemand Geringeres Sorge tragen als … Sie, der Spieler!

In diesem Soloabenteuer übernehmen Sie erstmals die Rolle einer finsteren, höchst prominenten Meisterperson und führen sie zu ihrem vorherbestimmten Schicksal – oder ins Verderben. Doch gibt es hier überhaupt einen Unterschied?

Legatin des Bösen ist ein Soloabenteuer für eine Hochelfe der Stufe 21+. Dieser Charakter wird mitgeliefert. Es wird davon abgeraten, einen eigenen Charakter zu spielen. Kenntnisse der Regeln von DSA (sei es Version 4 oder 5) sind nicht nötig.



€ 12,95 [D]

ISBN 978-3-95867-012-9

UHRWERK VERLAG

www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von

ULISSES SPIELE

Art.-Nr.: 14514

Das Schwarze Auge