



Das Schwarze Auge

DER ROTE
SCHLÄCHTER

SPIELPROTOKOLL

Manöver

Gegenstände

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

Eigene Notizen



Der rote Schlächter



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Sebastian Thureau

Lektorat

Nikolai Hoch, Jan-Philipp Wex

Korrektorat

Julian Härtl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Charles Urbach

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tim Brothage, Tristan Denecke, Michael Witmann

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Andreas Busse.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	05
Vom Sterben	05
Anhang	59
Heldendokument	61

Vorwort

„Es wird Zeit, einen Kämpfer in sein erstes Abenteuer zu begleiten.“ Nachdem du im Abenteuer **Der Vampir von Havena** bereits einem Streuner beim Erleben seines ersten Abenteuers über die Schulter und in den Kopf gucken konntest, bot dir **Die Verschwörung der Magier** die Gelegenheit, mit einem jungen Magier ebendiese aufzudecken. Nun lauert also **Der Rote Schlächter** auf einen jungen Kämpfer, in dessen Haut du schlüpfen kannst. Du wirst einen Söldner spielen, der durchaus über Fähigkeiten verfügt, diese aber ebenso vergessen hat, wie alles andere auch, das er vor einem tragischen Erlebnis erlebt hat. Es gilt also nicht nur, sich zahlreichen Feinden zu stellen, sondern auch einen Pfad in die eigene Vergangenheit zu finden.

Das Abenteuer rückt Kämpfe in ein deutlich stärkeres Licht als die vorherigen Abenteuer, allerdings ist dein Held in diesem Abenteuer für genau diese Kämpfe auch bestens gerüstet. Da das Abenteuer größere Zeitspannen umfasst als viele andere Soloabenteuer, stellt auch die Regeneration kein Problem dar. Ein knapp überlebter Kampf zu Beginn führt also nicht automatisch im nächsten Kampf zum Tod, weil es viele Möglichkeiten geben wird, Lebensenergie zu regenerieren. Mit diesem Wissen im Hinterkopf möchte ich dazu einladen, optimistisch den Säbel zu schwingen, ganz genau so, wie es sich für einen talentierten, jungen Söldner geziemt. Viel Kampf bedeutet dem Krieger viel Ehr, dem Söldner viel Sold und dem Leser hoffentlich viel Spaß! Mögen die Würfel in deinem Sinne fallen!

Sebastian Thureau
Hamburg im September 2017

Vom Sterben

Kälte, eisige Kälte. Und dabei hat der Sommer dem Herbst gerade erst Platz gemacht. Gut, in Tobrien war es schon immer kühler als im Süden, aber diese Kälte ...

Du starrst in den Himmel, wo sich das unendliche Blau in alle Richtungen erstreckt. Keine Wolke ist aufgezo- gen, kein Windhauch hat sich in deine Nähe verirrt. Dein Blick schweift in die Ferne, hin zu einem Ort der Ruhe und des Friedens.

Und dann spürst du das feuchte Erdreich, den kühlen Schlamm, in den du gestürzt bist. Arme und Beine ausgestreckt, liegst du auf dem Rücken und genießt die Ruhe, obwohl um dich herum das Chaos tobt. Eine Bedeutung hat das für dich nicht mehr.

Liegt es am Matsch, der dir in die Ohren gelaufen ist, oder hast du dein Gehör verloren? Männer wie Frauen schlagen mit Schwertern und Äxten aufeinander ein oder stechen sich mit Speißen und Piken ab. Dann wird es warm in deinem Bauch, wo das Blut aus einem langen Riss nach außen drängt. Ein Hieb mit einer Axt, eine

Schwachstelle in deinem Kettenhemd – und jetzt liegst du hier im Dreck, von den Kämpfenden um dich herum nicht weiter beachtet, zurückgelassen zum Sterben.

Du stirbst. Der röchelnde Versuch eines Hustens befördert nur noch mehr Blut aus deinem Körper. So fühlt sich also das Sterben an. Dir wird bewusst, dass du früher nie über den Tod nachgedacht hast. Du hast gelernt zu kämpfen, du hast gelernt den Tod zu fürchten und dich einem Kampf dennoch zu stellen. Du hast gelernt dein Vertrauen in deine Fähigkeiten über jedweden Gedanken an das Sterben zu erheben, du hast gelernt einem Gegner das Leben zu nehmen, ohne das deine zu geben oder die Bürde der Reue deswegen tragen zu müssen. Nur wie es wohl wäre, selbst sterben zu müssen, das war dir nie in den Sinn gekommen. Interessant scheint dir zuerst, dass du auch jetzt keine Angst verspürst, keine Sorge, nicht einmal Wut. Wenn der Tod eine lauende Bestie ist, die im Verborgenen auf den Unvorsichtigen wartet, dann begegnest du diesem Ungeheuer noch immer so, wie du es gelernt hast: Ruhig, beobachtend, fasziniert von der Gefahr und voller Freude auf die Gelegenheit, dich diesem Monster zu stellen. Je gefährlicher der Gegner ist, desto ruhmreicher wird dein Sieg sein. Du machst dir allerdings keine Illusionen, es wäre möglich, den Tod zu bezwingen. Er ist unausweichlich, aber der Tod wird nicht dein Ende sein. Es soll gottlose Wesen geben, die keine Hoffnung auf eine Erlösung nach dem Tod haben dürfen, denen der Einzug in ein Paradies auf ewig verwehrt bleibt. Wie sich eine solche Gestalt in der Situation ihres Todes wohl fühlen muss? Ist sie verzweifelt?



Wie man ein Soloabenteuer spielt

Ein Soloabenteuer liest sich nicht wie ein klassisches Buch von vorne nach hinten weg. Die Geschichte ist in viele Abschnitte unterteilt, die durchnummeriert sind. Eine Zahl in einer Klammer oder ein expliziter Verweis geben dir an, dass du die Geschichte beim Abschnitt mit der entsprechenden Nummer weiterlesen sollst. Hier wird auf den Abschnitt 65 verwiesen. Vermutlich ist es also zumindest noch nicht das Ende des Abenteuers.

Hilfsmittel

Um dieses Abenteuer spielen zu können, brauchst du nur einen Bleistift. Es gibt auf der vorderen Umschlaginnenseite ein Spielprotokoll, auf dem du bei einigen Abschnitten ein Kreuz bei bestimmten Buchstaben machen oder andere Eintragungen vornehmen sollst. Bevor du das Abenteuer spielst und falls zuvor schon jemand mit diesem Buch gespielt hat, blättere einmal zum Spielprotokoll und radier alle Eintragungen und Kreuze weg. Verwende am besten grundsätzlich einen Bleistift, damit du das Abenteuer mehrmals spielen kannst.

Außerdem werden zwei verschiedene Würfel benötigt: ein normaler sechsseitiger Würfel (kurz W6) und ein Würfel mit zwanzig Seiten (kurz W20). Wenn du solche Würfel nicht zur Hand hast, kannst du das Buch alternativ auch wie bei

einem Daumenkino blättern und irgendwo anhalten. Die so zufällig aufgeschlagene Seite enthält dann eine Zahl, die dem W6 entspricht, und eine, die dem W20 entspricht.

Regelkästen

In Kästen wie diesem werden dir nicht nur die Mechanismen erklärt, wie du ein Soloabenteuer spielen kannst, sondern auch Hinweise auf die grundlegenden Regeln des Schwarzen Auges gegeben. Damit du leichter noch einmal nachschlagen kannst, wenn du etwas vergessen hast, folgt hier eine kurze Übersicht über die Hinweiskästen.

Hinweis	Seite
Abschnitte mit Verzweigungen	20
Ankreuzen von Buchstaben	9
Eigenschaftsprobe	6, 48
Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben	36
Fertigkeitsprobe	29
Grundbegriffe	6
Kämpfen	10
Kampfsonderfertigkeit - Beidhändiger Kampf	14
Lebensenergie	13, 44

Du bist nicht verzweifelt, das fühlst du. Es gibt Götter in Aventurien, und auch wenn immer wieder von ihren Taten in Form von Legenden berichtet wird und ihre Priester vom Glauben sprechen – du weißt, dass sie existieren. Dein Vater hat auf dem Feld gestanden, als der Dämonenmeister Borbarad getötet wurde. Er hat leibhaftige Dämonen gesehen – und das Wirken der Götter. Die Schlacht hat deinen Vater in Teilen gebrochen, aber sie hat dir die Zuversicht gegeben, dass es für die menschliche Existenz weit schlimmere Enden geben kann als einen Tod. Du wirst nicht von einem Dämon in die Niederhöllen mitgerissen, nicht Teil eines Heeres Untoter und auch nicht als jenes Unwesen zwischen Tod und Leben gefangen gehalten, wie es finstere Magier in ihre Chimären binden.

Dich wundert selbst, dass dir der Tod geradezu verlockend scheint. Dein Leben war mit Entbehrungen verbunden, aber es war nie wirklich schlecht. Doch jetzt scheint es dir, als wäre es wohl auch nie so gut gewesen, dass du noch sonderlich daran hängen würdest.

Seit du denken kannst, hast du deinem Vater nacheifern und ein großer Krieger werden wollen, aber als strahlender Ritter eine Prinzessin zu befreien, war dir nie gelungen. Männer deines Standes werden Soldat, wie dein Vater, wenn sie sich einem Ideal verpflichtet fühlen, oder Söldner, wenn sie eher weltlichen Besitz als Ruhm begehren. Dein Leben war ein ewiger Kreislauf aus Blutvergießen, verdientem Sold, verprasstem Gold und dem nächsten Kampf ... Wenn du jetzt zurückschaust, ist dir klar, dass es schöner gewesen wäre, diesen Kreislauf im Nachtlager mit einer Dirne zu unterbrechen, während dein Herz den nächsten Schlag versagt, aber eine Niederlage im Kampf ist dann wohl doch der wahrscheinlichere Weg für einen Söldner.

Ein fröstelnder Schauer durchläuft deinen Körper. Ist es das Ende? – nein, ein Gedanke, der dich nun doch mit Sorge erfüllt. Wirst du Einzug in eines der Paradiese erhalten? Davon bist du eigentlich immer ausgegangen, auch wenn du nie ein frommer Mann warst. Es schien dir weder verlockend noch sinnvoll, dich ganz den Prinzipien eines Gottes zu verschreiben, wie es etwa die Rondrianer tun. Ihre Kriegsgöttin frönt der Schlacht, dem Kämpfen und dem Sterben, aber in ihr Paradies werden den Lehren der Priester nach nur diejenigen eingelassen, die sich an die Gebote zum ehrenvollen Kampf halten. Da schien es dir bequemer und im Kampf auch wesentlich aussichtsreicher, auf Kor zu hoffen, den Gott, den die meisten deiner Kameraden regelmäßig anrufen. Kor legt nur Wert auf einen guten Kampf und den gerechten Sold. Bislang hättest du geglaubt, Kor wäre dir wohlgesonnen, aber jetzt bist du von einem unerfahrenen Kämpfer mit einem glücklichen Hieb tödlich verwundet worden. Ob dich Phex, der Gott der Diebe, in sein Reich aufnehmen wird? Du hast nie gestohlen – jedenfalls nicht regelmäßig, aber um Gold und um Reichtum hast du schon gebetet ...

Vielleicht war es ein Fehler, ein Leben ohne Ideale zu führen, ein Leben in Beliebigkeit, das stets nur auf den eigenen Vorteil ausgerichtet war. Vielleicht hättest du etwas anders machen sollen. Vielleicht hättest du einem Ehrenkodex folgen sollen, wenn nicht dem eines Gottes, so doch einem Kodex, der wenigstens dir selbst ein Ziel gegeben hätte ... Was hast du schon erreicht? Woran werden sich die Menschen erinnern, wenn sie an dich denken? Ein gefürchteter Krieger, gefällt von einem Burschen, der seine Axt kaum halten konnte ...

Du spürst deinen Körper kaum noch, weder die Kälte des Schlamms, noch die Wärme des Blutes, riechst weder das



Aventurische Begriffe

Das **Schwarze Auge** bietet mit Aventurien einen Kontinent voller Abenteuer. Es gibt verschiedene Königreiche, es gibt Götter, mystische Völker und berühmte Gestalten – und sie alle haben Namen und Bezeichnungen. Wenn du einen bestimmten Begriff nicht kennst, wundere dich nicht. Im Laufe der Zeit werden sich viele von ihnen erschließen und durch wiederholtes Auftreten lernst du so manchen Begriff ganz von alleine. An den meisten Stellen werden die aventurischen Begriffe wie z. B. die Götternamen umschrieben, einige andere werden hier aber noch einmal zusammengefasst. Die Baronie Waischenroth liegt im Osten des Mittelreichs, einer Gegend mit gemäßigttem Klima, in der Zwerge und Elfen genauso vorkommen wie Orks, Goblins, Burgen, Dämonen, Zauberer und Wunder verschiedener Götter, vor allem des Totengottes Boron und der Kriegsgöttin Rondra, die beide von den aufrichtigen Menschen des Mittelreichs als Teil des

zwölgöttlichen Pantheons verehrt werden. Der Landstrich wurde vor gut 20 Jahren verheert, als der Dämonenmeister Borbarad ein Heer durch das Land peitschte und ganze Landstriche verseuchte. Inzwischen wurden Borbarad und die meisten seiner Nachfolger besiegt sowie ein großer Teil des Landes befreit, und langsam etablieren sich auch wieder die althergebrachten Gesetze und eine zwölgöttliche Ordnung. Gezahlt wird dort in Dukaten, Silbertalern, Hellern und Kreuzern, wobei gilt: 1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer

An Maßen sind vor allem der Schritt wichtig, welcher einem irdischen Meter entspricht, und die aventurische Meile, die einem irdischen Kilometer gleichzusetzen ist. Der Aventurier spricht in Anlehnung an den Götterfürsten und Sonnengott Praios, wenn er die Sonne meint, häufig von der Praiosscheibe. Der Mond wird dagegen auch Madamal genannt.

Moos, noch hörst du die Schlachtrufe um dich herum. Du bist eine verzweifelte Seele in einer leblosen Hülle, erfüllt von Zweifel und Angst. Und dann wird es dich herum schwarz. Dein letzter Gedanke ist nur: „Ist das jetzt das Ende?“
Lies weiter bei Abschnitt 65.

1

Kurz macht sich ein dumpfes Gefühl in dir breit, aber dann meldet sich dein Geist, klar und frisch. Ihr habt vier Gegner überwunden und den Feind stärker geschwächt als er euch. Dir kommt das Gespräch mit Laschoff in den Sinn, als ihr über Borbarad gesprochen habt. Gegnerische Verluste, eigene Verluste – der Krieg kennt kein Mitleid. Krieg ist brutal und er wird nur von dem gewonnen, der entschlossen ist. Und du bist entschlossen.

Dir fällt auf, dass das Geschütz nicht in eure Richtung gefeuert hat. Wenn die Schützen ihre Kameraden nicht gefährden wollten, könnte das erklären, warum sie nicht eingegriffen haben. Da sie aber auch nach dem Kampf nicht auf euch geschossen haben, ist ihnen entweder die Munition ausgegangen, sie haben sich für ein anderes Ziel entschieden oder ihre Waffe ist nicht in der Lage, in eure Richtung zu schießen. Ein flüchtiger Blick nach oben verrät dir, dass die Söldner tatsächlich nicht mehr schießen. Ein Blick nach rechts lässt dich Sarkums rotes Zelt entdecken.

Da du den Turm nur über das Schloss erreichen kannst und im Moment keine unmittelbare Gefahr von dort oben zu drohen scheint, stellt sich dir nur die Frage, ob du dir die Zeit nehmen solltest, im Zelt nachzuschauen (189) oder vom Plan Abstand nimmst und so schnell wie möglich in das Schloss eindringen willst (122).

2

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

3

Du verharrst und beobachtest den Kampf. Der Kutscher, sein Sitznachbar und die beiden Soldaten springen ab,

gleichzeitig wird die Plane zur Seite geworfen und vier weitere Söldner drängen hinaus. Nascha ist mit dem Reiter beschäftigt, der in einer eleganten Bewegung vom Pferd springt, deine Kameraden drängen auf die Söldner ein, wirken aber unsicher. Willst du ihnen zu Hilfe eilen (212) oder harrst du noch etwas länger aus (55)?

4

Die flatternde Gestalt kommt auf dich zu, das leise Rauschen wird lauter. Du machst einen Schritt zur Seite, trittst dabei aber in ein Schlammloch und rutschst mit dem linken Fuß weg. Lege eine Probe auf deinen Gewandtheits-Wert ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 157 weiter. Ist sie misslungen, lies Abschnitt 218.

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Die meisten Entscheidungen beim Schwarzen Auge allgemein, aber auch in diesem Soloabenteuer im Speziellen, triffst du selbst. Du entscheidest, wohin dein Held gehen soll und was er tun möchte. Mitunter ist der Erfolg einer Aktion aber ungewiss – dann kommen die Eigenschaften und Fertigkeiten des Helden ins Spiel. Auf die Fertigkeiten wird später eingegangen, wichtig sind zunächst die 8 Eigenschaften (MU für Mut, KL für Klugheit, CH für Charisma, IN für Intuition, FF für Fingerfertigkeit, GE für Gewandtheit, KO für Konstitution und KK für Körperkraft), die deinen Helden charakterisieren. Jede Eigenschaft hat einen Zahlenwert. Ein hoher Wert bedeutet, dass ein Held etwas besser kann. Wann immer fraglich ist, ob eine Aktion gelingt oder nicht, wird eine Probe auf eine Eigenschaft fällig. Im vorliegenden Fall ist es fraglich, ob dein Held geschickt genug ist, nicht in den Schlamm zu fallen, daher wird eine GE-Probe verlangt. Schau auf deinen Heldenbogen. Du siehst, dass dein Held einen GE-Wert von 14 hat. Es gilt bei einer Eigenschaftsprobe, einen zwanzigseitigen Würfel (kurz W20) zu werfen. Der angezeigte Wert auf dem Würfel muss kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert sein, damit die Probe gelingt. Ist der Würfelwert größer als der Eigenschaftswert, ist die Probe misslungen.

5

Du liegst auf deiner Pritsche und starrst zur Decke. Immer wieder geht dir euer Überfall auf den Wehrturm durch den Kopf. Du hast entschieden, deine Gruppe nicht aufzuteilen, du hast entschieden, den Söldner auf dem Dach zu ignorieren, du hast entschieden, in einem günstigen Moment loszulaufen. Du hast entschieden, die Führung zu übernehmen, als erster die Flucht zu wagen. Du hast entschieden, Nascha und Difa haben dir vertraut – und jetzt ist Nascha tot.

Es waren nur fünfzig Schritt über offenes Feld und du bist genauso unentdeckt geblieben wie die sechs Gefangenen, die dir gefolgt sind. Difa und Nascha haben die Nachhut gebildet. Es waren nur noch wenige Schritte, als Nascha plötzlich zusammengesunken ist. Difa hat seine Gefährtin schnell in den Wald gezogen und die Gefangenen haben geholfen, die Verletzte zu tragen, aber als ihr es nach einer halben Stunde endlich gewagt habt, innezuhalten, war Nascha schon tot. Es war dein Fehler, den Wächter zu ignorieren, und auch wenn es sein Bolzen war, der Nascha getötet hat, ist es deine Schuld. Difa hat dich erst wütend angestarrt, seine Fäuste geballt, aber dann hat er einen Satz herausgespresst, der schlimmer als jeder Vorwurf in deinen Eingeweiden gewütet hat: „Sie wusste, worauf sie sich einlässt. Sie ist für eine Sache gestorben, an die sie geglaubt hat.“

Einen Vorwurf hättest du abwehren können, einen Faustschlag einstecken und ertragen, aber diese einfache Feststellung hat Nascha menschlicher erscheinen lassen, als du es in diesem Moment ertragen wolltest. Soldaten sterben, du hättest sterben können – aber jemanden zu verlieren, weil du eine Entscheidung getroffen hast, das zerreißt dich gerade innerlich. Es war deine Entscheidung, es ist deine Schuld und du brauchst lange, bis du einschlafen kannst (160).

6

„Du kennst deinen Namen nicht, aber du suchst einen, dessen Namen du kennst?“, fragt der vordere Bursche. Der zweite schaut nur stumm nickend drein.

Auch du beschränkst dich auf ein zustimmendes Nicken. „Ich kannte mal einen, der kannte seinen Namen auch nicht, aber der hat keinen Laschoff gesucht“, merkt der Vordere an.

„Den kanntest du“, stimmt der Zweite wieder einmal zu. „Den kennst du aber nicht?“, fragen dich die beiden fast im Chor.

Du schüttelst nur den Kopf, woraufhin die beiden misstrauisch gucken.

„Du weißt ja nicht viel“, stellt der Vordere fest.

Da dir keine Antwort einfallen will, entsteht eine kleine Pause peinlichen Schweigens, bevor dem Redseligeren der beiden etwas in den Sinn zu kommen scheint, das zur bisherigen Unterhaltung so gar nicht passen mag: „Am Praiostag gehe ich nie Pilze sammeln.“

Was soll man darauf antworten?

„Ich auch nicht.“ (19)

„Ich schon.“ (102)

„Das lohnt ja auch nur, wenn es Pilze im Wald gibt.“ (163)

„Ich sammle nie Pilze.“ (68)

Nichts. (145)

7

Der Dicke kann sicherlich einiges einstecken, aber er ist vermutlich langsam und schwerfällig. Die Frau kannst du schwerer einschätzen, aber die impulsive Art, mit der sie ihre Karten auf den Tisch wirft und ihre Faust auf ebendiesen schlagen lässt, um ihrem Missmut freien Lauf zu lassen, könnte sich auch in ihrem Kampfstil niederschlagen: aggressiv und wütend, aber vielleicht wenig bedacht und auch unvorsichtig. Willst du dich auf den Mann (48) oder die Frau stürzen (199)? Difa wird sich dann um den jeweils anderen Gegner kümmern müssen.

8

Du wiegst die beiden Waffen in deinen Händen, dann fokussierst du den Baumstamm – und plötzlich weißt du, was du zu tun hast. Kraftvoll rammst du die Axt in die Fichte, als würdest du einen Gegner an der Schulter verwunden oder zumindest seine Deckung hinunterreißen wollen, dann führst du einen waagrechten Hieb mit dem Säbel auf Höhe deines Kopfes. Einen menschlichen Gegner hättest du mit dieser Schlagkombination wohl leicht köpfen können, solange das Überraschungsmoment auf deiner Seite ist und du ihn mit dem ersten Schlag ablenken und aus dem Gleichgewicht bringen kannst. Mit einem Ruck ziehst du die Axt aus dem Baum, machst zwei Schritte zurück und führst die Kombination noch einmal aus. Bis auf eine Daumenbreite schlagen Axt und Säbel an denselben Stellen erneut ein, dann noch ein drittes, ein viertes, ein fünftes Mal, bis du irgendwann erschöpft die Arme sinken lässt.

Notiere dir auf dem Heldendokument unter Kampsonderfertigkeiten nun auch die Kampfsonderfertigkeit *Doppelangriff*. Dein Körper ist diese Anstrengung wohl nicht mehr gewöhnt und es wäre unvernünftig weiterzumachen, also verstaust du deine Waffen bei Abschnitt 107.

9

Du sitzt mit Nascha wieder in der ehemaligen Stallung. Ihr habt die Rüstungen abgelegt, die hölzernen Waffen in eine Ecke geworfen und euch mit Hilfe eines Wassereimers die Gesichter gewaschen.

„Du kämpfst gut“, stellt sie schließlich fest. „Es ist schön, einen Kämpfer wie dich an unserer Seite zu wissen. Die anderen hast du bestimmt beeindruckt.“

Du nickst, verzieht aber schmerzhaft dein Gesicht. Ganz ohne Wirkung waren auch Naschas Angriffe nicht, obwohl ihre Holzaxt stumpf war und dich die Rüstung eigentlich vor ernstesten Verletzungen schützen sollte.

„Versuch das!“, fordert dich Kuhne auf, der plötzlich in der Tür steht. „Und dann kommt, Runke will euch sehen.“

Nachdem du die Paste aufgetragen und dank ihrer Wirkung die im letzten Kampf verlorenen Lebenspunkte zurückerhalten hast, geht es bei Abschnitt 72 weiter.

10

Zuerst bricht auch der zweite Dietrich, dann dein Genick, als der riesige Söldner den Knüppel auf dich niederfahren lässt. Dein Abenteuer endet an dieser Stelle genauso abrupt wie deine Karriere als Abenteurer. ENDE



11

Du sammelst schnell deine Sachen zusammen und machst du dich auf, die Lichtung zu verlassen. Es wird Zeit, von hier zu verschwinden, bevor der Wolf dich doch noch einmal attackiert oder etwas noch Gefährlicheres auf dich aufmerksam wird. Du folgst einem Wildpfad durch das Gestrüpp, springst über einen kleinen Bach und kletterst über einen Felsen und einen umgestürzten Baumstamm (92).

12

Die Frau sackt zusammen. Ganz so viel konnte sie dann doch nicht austeilen, wie du anfangs befürchtet hast. Zum Glück gilt das auch für den Söldner. Naschas Axt schlägt ein letztes Mal krachend auf ihn ein, dann geht der Mann zu Boden (222).

13

„Ich brauche keine Verstärkung, meine Truppen sind stark genug?“, fragt Laschoff spitz. „Die Worte eines arroganten Verlierers. Zu viel Selbstsicherheit ist gefährlich, sie veranlasst einen Feldherrn dazu, sein Heer in eine Falle zu führen.“ Dann werden die Gesichtszüge des Alten etwas weicher: „Aber man kann dir auch unterstellen, dass du die Stärke deiner und der gegnerischen Truppen gut einschätzen kannst. Ein konzentrierter Angriff, eine offene Schlacht, die Chancen Borbarads stehen dabei mehr als gut. Selbst wenn es den Borongeweihten und dem Magier gelingen würde, 400 Untote auszuschalten, stünden noch viermal so viele Magier, 200 Söldner und Borbarad selbst gegen die Bauern und die Reiter.“

Du nickst zustimmend, worauf Laschoffs Züge wieder hart werden, tadelnd spricht er weiter: „Zwei Fehler machst du dennoch. Erstens ist dein Angriff zu plump, zu durchschaubar. Ein sich zurückziehendes Heer würde Borbarads Truppen auseinander ziehen, Untote sind langsam und ein versprengtes Heer kann von seiner Überzahl nicht effizient Gebrauch machen. Zweitens: Du denkst nicht wie dein Gegner, du denkst nicht wie Borbarad. Überlege noch einmal: Was würde er tun?“ Bevor du eine zweite Antwort gibst, kreuze das **P** auf dem Spielprotokoll an. Danach sagst du:

„Ich warte ab, manipulierte das Wetter, verstärke mein Heer weiter und überrolle den dürtigen Widerstand. Falls es zum Ausfall kommt, halten die Söldner und die Untoten ganz sicher die Linie.“ (153)

„Ich lasse nur die Untoten angreifen. Sie sind gegen die Reiter besser bewaffnet und ich kann den Söldnerhaufen schonen.“ (131)

„Ich schicke den Söldnerhaufen vor. 200 Söldner werden gegen 100 Bauern und zwei Dutzend Reiter schnell gewinnen.“ (214)

14

„Wann kann ich mit Laschoff reden?“, fragst du, aber die Reaktion darauf ist nur ein beschwichtigendes Handweden von Runke.

„Unser bescheidenes Lager beherbergt etwa 40 Kämpfer und noch einmal genauso viele, die uns versorgen und tatkräftig unterstützen. Das Söldnerheer ist klein, aber

Gardula kann bestimmt 100 Kämpfer ins Feld führen. Unseren Widerstand zu führen, erfordert Mut und Disziplin und wir haben hier feste Regeln. Wir haben gesagt, dass wir Euch glauben, aber das heißt nicht, dass Laschoff das auch tun muss. Und es bedeutet auch nicht, dass wir Euch einfach zu ihm lassen. Wenn Ihr Euch unsrer Sache anschließt, wird er früher oder später sicherlich mit Euch reden. Je würdiger Ihr Euch dabei zeigt, desto eher wird es zu einem Aufeinandertreffen kommen. Ihr könnt uns natürlich auch gerne verlassen, aber wenn Ihr Euch einmal zum Bleiben entschieden habt, werden wir Euch mit Eurem Wissen nicht mehr so einfach zum Feind marschieren und uns verraten lassen können. Entweder geht Ihr gleich oder erst, wenn der Kampf gegen Gardula, Sarkum und ihre Mörderbande gewonnen wurde.“

Du hältst kurz inne. Sollst du dich einer Rebellion anschließen, von der du vor kurzer Zeit noch nicht einmal wusstest, dass es sie gibt, und das nur, weil du hoffst, dass dir ein vollkommen fremder Mann dabei helfen kann, deine Erinnerungen wiederzuerlangen? Zwar hast du das Gefühl, ein Kämpfer zu sein, aber ob du gut genug bist, deinen ersten Kontakt mit dem Feind zu überleben, weißt du nicht. Und warum solltest du einen Kampf führen, der nicht der deine ist? Zu verschwinden wäre auf jeden Fall die sichere Wahl, aber damit riskierst du deine Vergangenheit, alles, was dich hierhergebracht hat, alles, was dich ausgezeichnet hat.

Du musst eine Entscheidung treffen: Willst du bleiben (187) oder gehen (66)?

15

Du duckst dich unter dem Wolf weg, aber seine scharfen Krallen erwischen dich im ungeschützten Nacken. Die Wunde schmerzt und verursacht 1W3 Schadenspunkte. Ziehe diese von deiner Lebensenergie ab, bevor es bei Abschnitt 180 weitergeht.

16

Der Nebel lichtet sich ein wenig und unvermittelt tritt eine kampfbereite Gestalt hervor. Die schweren Ritterstiefel lassen ihn behäbig voranstapfen, die Stoffhosen erinnern dich aber eher an einen Dieb oder Bauern. Die Art der Rüstung hast du schon einmal gesehen, sie ist selten und du fragst dich, wer wohl auf die Idee gekommen ist, einen Harnisch aus Holz zu schnitzen. Die Arme sind unbekleidet, die Hände stecken in feinen Samthandschuhen, den Kopf zierte ein Ritterhelm. Wer auch immer dir diesen grotesken Gegner entgegengestellt haben mag, du hast so etwas noch nie gesehen – und es ist unglaublich unsinnig, sich so zu rüsten! Der Helm raubt die Sicht, die klobigen Stiefel hemmen die Beweglichkeit, dafür sind Arme und Beine gänzlich ungeschützt und der exotische Harnisch mag leidlichen Schutz bieten, aber auch er ersetzt keine anständige Rüstung. Wer Helm und gepanzerte Stiefel trägt, setzt auf Schutz zugunsten seiner Beweglichkeit, aber dann muss der Körper auch wirklich geschützt sein. Und um die Sache noch lächerlicher zu machen – der Kämpfer schwingt eine Keule! In Samthandschuhen! Einen



Degen, ein Florett, das hättest du verstanden, aber die Arme ungeschützt zu lassen, um dann mit einer plumphen Keule um sich zu schlagen?

Mit unbeholfenen Schritten stürmt die merkwürdige Gestalt vor, aber du wirst nicht warten, bis er dich trifft. Du nutzt die Gelegenheit zum ersten Schlag, dann entbrennt ein Kampf. Die Werte Kämpfers findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Der Kampf wird auf Leben und Tod geführt. Sinkt deine Lebensenergie zuerst auf null oder darunter, geht es bei Abschnitt 103 weiter. Besiegst du deinen Gegner, darfst du sowohl das **A** ankreuzen als auch Abschnitt 192 lesen.

Ankreuzen von Buchstaben

Manchmal wirst du abhängig von einer Entscheidung oder einem Probenausgang dazu aufgefordert, einen bestimmten Buchstaben auf dem Spielprotokoll anzukreuzen. Du findest es auf der vorderen Umschlaginnenseite in Form einer Liste mit den Buchstaben von A bis Q und einigen weiteren Feldern zum Eintragen von Manövern, Gegenständen und Notizen. Wenn du den Kampf gewinnen kannst, kreuze anschließend den Kreis neben dem A an, verlierst du den Kampf, bleibt der Kreis einfach offen. Mit Hilfe der Buchstaben kann sich das Abenteuer merken, welche Entscheidungen du getroffen oder welche Dinge du erlebt hast. Zu einem späteren Zeitpunkt wird darauf vielleicht Bezug genommen.

17

Kaum ist Gardula zusammengesackt, wirfst du dich auf den nächsten Gegner. Ein Hieb und er sinkt tot zu Boden, dann ein weiterer. Wie im Rausch willst du dich dem nächsten Gegner stellen, doch da bemerkst du, dass die beiden anderen bereits mit klaffenden Wunden in großen Blutlachen liegen. Eure Feinde sind tot ...

... und dann erschallt ein Horn und kündigt vom Eintreffen des Söldnerheeres. Der hastig befreite Laschoff macht dir keine Hoffnung, dass sich mehr als ein halbes Dutzend Kämpfer in die Wälder flüchten konnten. Ihr seid nun deutlich in der Unterzahl und sichtlich erschöpft, eine weitere Schlacht wird niemand von euch überleben. Noch bleiben euch wenige Augenblicke, bis die Söldner in den Festsaal stürmen.

Willst du ihnen offen und ehrlich gegenüberreten und an Vernunft und Friedfertigkeit appellieren (52) oder nimmst du die rote Maske an dich, die Gardula dir hämisch lachend präsentierte, um damit autoritär und bestimmend aufzutreten (174)?

18

Du schaust dir noch einmal den Anführer an, den Kutscher, den Schlafenden. Das Bild wirkt stimmig, es passt zu gelangweilten Soldaten, die nicht mit einem Angriff rechnen. Wenn man schnell genug den Reiter ausschaltet und den Kutscher an der Flucht hindert, ließe sich ein Kampf vielleicht sogar vermeiden.

Den Reiter ausschalten, den Kampf gewinnen. Das scheint dir sehr einfach, zu einfach. Wenn die Aufständischen einer bestimmten Taktik folgend Nadelstiche setzen, muss Gardula das auch bemerkt haben. Wie hätte sie es sonst zur Anführerin eines Söldnerheers bringen sollen? Und wenn sie um die Taktik der Aufständischen weiß, wieso lässt sie dann eine so wertvolle Waffenlieferung nur von fünf Kämpfern bewachen? Wieso hat sie keine größere Eskorte geschickt? Wenn sie nicht in Windgau mit einer Gefahr gerechnet hat, hätte sie es dann nicht wenigstens in Waischenroth tun müssen?

Du schaust dir noch einmal die Söldner an. Der Reiter ist ein schlaksiger Bursche, kaum zwanzig Lenze alt. Der Kutscher hat einen gewaltigen Bauch. Der Hals, das Gesicht, die Hände – sie wirken auffällig schlank. Der Schlafende trägt den mit Abstand kostbarsten Helm ... Nur, warum schläft er? Müssen nicht auch die Söldner gerade hier mit einem Angriff rechnen? Die von euch bezogene Stelle schreit geradezu Falle ... Falle ... Falle! Bei Abschnitt 197 zuckst du zusammen.

19

Der Vordere zuckt nur mit den Achseln, der Zweite imitiert die Geste und guckt dann erwartungsvoll zum Ersten. Für einen Moment bist du froh, dass die beiden endlich einmal nichts sagen, doch dann fällt dem dir näher stehenden Burschen wieder etwas ein.

„Ich liebe Pilze, aber der Herr Praios sieht es ja nicht gerne, wenn man dem Adel die Pilze stiehlt – oder das Wild.“ Versonnen trottet er an dir vorbei, dann dreht er sich plötzlich zu dir um, reißt



Kämpfen

Das Regelsystem des Schwarzen Auges kann sehr komplexe Kämpfe simulieren, für das Soloabenteuer ist dieses System ein wenig reduziert. Du kämpfst in diesem Kampf nur gegen einen Gegner und es ist vorgegeben, wer den ersten Angriff hat – du. Anders als in einem Gruppenabenteuer bist du allerdings damit betraut, für beide Kämpfer zu würfeln, was beim Verstehen der Regeln aber nicht schadet.

Grundsätzlich unterteilt sich ein Kampf in mehrere Runden, jede Runde wieder in zwei Phasen. In der ersten Phase greifst du an, in der zweiten dein Gegner. Dieses Muster setzt sich solange fort, bis entweder eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, die den Kampf beendet (z. B. dass eine bestimmte Anzahl an Kampfunden stattgefunden hat oder die Lebensenergie (LE) deines Gegners auf oder unter einen bestimmten Wert gesunken ist), oder der Kampf dadurch endet, dass ein Kämpfer aufgibt – oder stirbt. Schauen wir uns aber zunächst nur eine Kampfunde an. Sie unterteilt sich in zwei Phasen, deinen eigenen Angriff und den deines Gegners. Schau zunächst nach dem AT-Wert für deinen Säbel, denn mit diesem kämpfst du gerade. Dieser Attackewert (kurz AT) wird wie eine Eigenschaft behandelt. Du würfelst also eine Probe auf den unmodifizierten AT-Wert. Wenn die Probe misslungen ist, hast du deinen Gegner verfehlt und der Angriff endet. Ist die Probe gelungen, geht der Angriff in seine Richtung. Der Angegriffene kann nun entscheiden, ob er dem Hieb ausweichen will oder ob er den Schlag mit seiner Waffe abblockt. Du selbst hast die freie Wahl; wenn du für einen Gegner würfelst, nimm immer die Verteidigungsart mit dem höheren Wert. Beim Ausweichen muss eine erfolgreiche Probe auf den Ausweichenwert (kurz AW) gewürfelt werden. Beim Parieren muss dagegen eine Probe auf den Paradewert (kurz PA) der geführten Waffe abgelegt werden. So oder so muss ein W20 geworfen werden, der höchstens so hoch wie der AW- oder PA-Wert sein darf. Bei einem höheren Wurf trifft der Angriff.

Wenn der Angriff trifft, muss der von ihm verursachte Schaden ermittelt werden. Schau nach dem TP-Wert des Säbels (1W6+3 TP). Damit ist gemeint, dass dein Gegner im Falle eines Treffers 3 Trefferpunkte (kurz TP) ganz sicher erleidet, dazu kommen noch so viele TP, wie ein sechsseitiger Würfel (kurz W6) anzeigt. Wirf also einen W6 und

addiere zur angezeigten Augenzahl den Wert 3. Das sind die verursachten TP.

Trotz der merkwürdigen Rüstung hat dein Gegner einen gewissen Schutz, zumindest durch den Hartholzharnisch, den Helm und die Stiefel. Der Rüstungsschutzwert (kurz RS) von 4 sagt, dass der Gegner die verursachten Trefferpunkte um 4 Punkte senken darf. Dazu ziehst du den RS-Wert von den gerade ermittelten TP ab, um die aus dem Angriff resultierenden Schadenspunkte (kurz SP) zu bestimmen. Diese SP werden nun von der LE des Gegners abgezogen. SP unter null werden genauso behandelt wie null SP: die LE wird nicht abgesenkt, der Angriff prallt wirkungslos von der Rüstung ab. Im Laufe eines Kampfes sinkt die LE aller Beteiligten also, wenn sie Treffer einstecken müssen und ihr RS nicht mindestens genauso groß ist wie die durch die Waffe in dieser Runde verursachten TP. Wer als Erster keine LE mehr übrig hat, stirbt. Der Kampf endet und der Überlebende muss warten, bis seine Wunden langsam heilen, etwa indem er ausruht, einen Heiltrank zu sich nimmt oder seine Wunden versorgen lässt. Auf solche Möglichkeiten wird das Abenteuer aber explizit eingehen.

Damit wäre eine halbe Kampfunde erklärt, die zweite halbe Kampfunde erfolgt nach demselben Schema – allerdings anders herum. Nun greift dein Gegner an.

Gelingt seine Probe auf AT? Nein, dann endet die Kampfunde. Ja, dann musst du dich verteidigen.

Du musst dich verteidigen: Gelingt dir eine Probe auf PA oder Ausweichen? Ja, dann endet die Kampfunde. Nein, dann muss der Schaden ermittelt werden.

Der Schaden muss ermittelt werden: Die TP werden ermittelt. Von den TP ziehst du deinen RS ab und erhältst so die SP. Ist der SP-Wert größer als Null, ziehst du den SP-Wert von deiner LE ab.

Im Anschluss beginnt die nächste Kampfunde dann wieder mit deinem Angriff, falls der Kampf nicht vorher durch eine bestimmte Bedingung oder den Tod eines Kontrahenten (LE gleich oder unter null) endet.

Zudem kannst du während des Kampfes besondere Manöver einsetzen, wenn du über entsprechende Kampfsonderfertigkeiten verfügst. Diese Kampfsonderfertigkeiten werden im Anhang erklärt und sollten von dir erst ausprobiert werden, wenn du das grundlegende Schema verinnerlicht hast.

die Hände wie ein Bär nach oben und zieht eine Grimasse: „Der Herr könnte mich holen, wenn er das sieht, am Praiostag.“

Der Kerl muss verrückt sein. Jetzt hüpfst er auf einem Bein und singt den Satz wie ein Kinderlied. Ob du ihn beruhigen solltest (126), mittanzen (38) oder lieber versuchen, so schnell wie möglich zu verschwinden (93)?

20

„Da habt Ihr bestimmt eine gute Geschichte dazu“, stellt der Mann lachend fest, bevor seine Stimme schlagartig ernst wird: „Oder Ihr lügt mich an.“

Nach einem kurzen Moment der Stille spricht der Alte weiter: „So oder so, ich verüble Euch weder das eine noch das andere.“ Dann lacht er herzlich (118).

21

Du trittst in den Saal. Ein langer Eichentisch steht in der Mitte des Raumes, zwei Dutzend Stühle flankieren ihn. Ein paar schwere Kommoden wurden vor der Wand zu deiner Linke abgestellt. Viel wichtiger als die Inneneinrichtung sind für dich aber gerade die Söldner, die ihre Waffen in deine

Richtung richten, während Gardula noch immer über dem gefangenen Laschoff steht, der dich ängstlich anschaut.

Die Anführerin der Söldner schaut zu dir, dann tritt Überraschung auf ihr Gesicht. Sie wirft laut lachend den Kopf in den Nacken und klatscht vor Begeisterung in die Hände.

„Sarkum!“, ruft sie vergnügt aus. Wendest du dich eilig um (158) oder fixierst du weiter die Söldnerin (87)?

22

Du bist hin- und hergerissen, was du tun sollst und wie du das Ziel wohl erreichen kannst. Solltest du dich links halten oder eher rechts? Wie kann es dir gelingen, die sich spaltende Front zusammenzuhalten? Solltest du einfach in der Mitte weiterziehen? Und wo ist die Mitte? Ist der Feind überhaupt noch vor dir? Ein wenig zögerlich ziehst du deinen Säbel (16).

23

Nachdem du eingewilligt hast, schiebt Gargyla den Tisch zu deiner Pritsche, während Yasmina einen Stapel großer Karten aus einer Kiste hervorholt. Gargyla setzt

sich dir gegenüber an den Tisch, während sich Yasmina hinter sie stellt und dich neugierig anschaut.

Dann wendet sich Gargyla an dich, wobei du Traurigkeit in ihrer Stimme zu erkennen glaubst: „Die Karten zeigen, was war, was ist und was sein wird. Jede Karte steht für mehr als einen Aspekt und weder Yasmina noch ich sind allwissend. Wir legen die Karten und“, sie schaut kurz zu ihrer älteren Schwester, „interpretieren sie, aber ob wir mit unserer Deutung richtig liegen oder die Karten einen anderen Weg gezeigt haben, wird erst die Zukunft enthüllen. Mische die Karten jetzt und gib sie mir.“

Würfle einen W6. Zeigt der Würfel eine 1 oder 2, lies bei Abschnitt 95 weiter. Zeigt er eine 3 oder 4, geht es bei Abschnitt 211 weiter, eine 5 oder 6 führt dich zu Abschnitt 154.

24

Dein letzter Schlag war noch vollkommen im Takt, aber Naschas Reaktion war falsch. Anstatt den Hieb zu blocken und dann einen sauberen Schlag von rechts folgen zu lassen, hat sie den Treffer mehr oder weniger schlampig abgleiten lassen, wodurch deine Waffe an Naschas rechter Seite ins Leere gleitet. Eine Verteidigung mit deiner Waffe ist damit nicht so schnell möglich und einen quer geführten Schlag von rechts erwartest du nun auch nicht mehr. Leider hast du die Situation zu spät bemerkt und so trifft dich Naschas Hieb mit voller Wucht, was zum Verlust von 2 Lebenspunkten führt, und dich glatt von den Füßen wirft. Verärgert rappelst du dich auf und gehst in die Hocke.

Unter Naschas Helm hörst du ein dumpfes Lachen: „Wachsam bleiben, das hier ist keine Tanzstunde.“

Wie recht deine Gegnerin doch hat. Versuchst du, sie mit einem Tritt aus dem Gleichgewicht zu bringen (198) oder schwingst du deine Waffe wütend empor, während du auf sie zuspringst (70)?

25

Das Überraschungsmoment ist auf eurer Seite. Du wirfst dich auf die schlanke Frau und reißt sie vom Stuhl. Die Landung ist hart und schmerzhaft, doch du rappelst dich

so schnell du kannst auf. Doch das ist deiner Gegnerin noch etwas schneller gelungen, sodass sie den ersten Angriff hat. Die Werte der Söldnerin findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Hast du deine Gegnerin besiegt, lies bei Abschnitt 155 weiter. Abschnitt 2 bleibt dir, wenn du unterliegst.

26

„Aufhören! Ich ergebe mich, wir, wir ergeben uns!“, stammelt der Anführer in wilder Panik, während er seine Waffe fallen lässt. Panisch schreit er immer wieder: „Aufhören, aufhören!“

Ein wenig verwundert lassen die anderen Söldner ihre Waffen fallen. Dass sie einem solchen Feigling dienen, hätten sie vermutlich nicht gedacht, aber da ihnen offenkundig eingetrichtert wurde, auf seine Befehle zu hören, endet der Kampf schlagartig. Ihr habt gewonnen (101)!

27

Du wartest, bis der Wolf zum Sprung ansetzt, dann reißt du den Säbel hoch. Lege eine Probe auf Parade ab, um zu ermitteln, ob du das Tier abwehren kannst. Ist die Probe ge- (152) oder misslungen (73)?

28

Du erläuterst kurz deinen Plan, den deine Gefährten mit einem Nicken quittieren. Dann schaut Difa kurz nach oben, vergewissert sich, nicht vom Zollhaus aus beobachtet zu werden, und schlüpft um die Ecke. Kreuze das M auf dem Spielprotokoll an, dann geht es zusammen mit Nascha bei Abschnitt 205 weiter zum Turmeingang.

29

Diese unverschämte Unterstellung lässt du dir nicht bieten, ohne ein weiteres Wort wendest du dich ab und gehst zur Tür hinaus.

„Warte“, bittet dich Laschoff. Du hältst kurz inne.

„Ich weiß, dass du dich verantwortlich fühlst. Ein geborener Anführer ist verantwortungsbewusst. Die anderen



haben dir vertraut und du fühlst dich deswegen schuldig, aber was du in deinem Selbstmitleid nicht bedenkst, ist, dass auch der Gegner seine Entscheidungen trifft. Mal handelt er klüger als du und es kostet das Leben deiner Verbündeten, mal handelt er dümmer und du gewinnst die Schlacht. Manchmal handelt er aber auch so dumm, so dreist, so überraschend oder so skrupellos, dass du seinen Zug nicht voraussehen kannst – und deine Verluste werden horrend sein.“

Laschoff legt eine Pause ein, bevor er fortfährt: „Der Krieg hat mich gelehrt, dass auf dem Schlachtfeld alles passieren kann. Du erschlägst einen Feind und er steht stärker als zuvor von den Toten auf. Du gewinnst eine Schlacht und ein einzelner Magier entfesselt einen Dämonenansturm, auf dass deine halbe Streitmacht vom Feld gefegt wird. Im Krieg sind auch die größten Entscheider nur kleine Rädchen, weil es die großen Entscheider auf beiden Seiten des Schlachtfeldes gibt. Handle klug, lerne, gib dein Bestes, aber erlaube dir niemals die Arroganz, zu glauben, du wärst so viel besser als jeder Gegner, dass du ohne eigene Verluste vom Schlachtfeld ziehen könntest.“

Ein Moment der Stille tritt ein, ein friedlicher Moment, ein Moment der inneren Heilung. Du spürst keinen Zorn mehr, keine Wut, keine Verzweiflung. Die Schuld ist noch da, aber sie zerfrisst deine Seele nicht. Sie ist klein, beherrschbar.

Und dann fliegt die Tür mit einem lauten Knall auf! Wenn du das I angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 90 weiter, andernfalls bei Abschnitt 185.

30

Schritt um Schritt nähert sich der Wolf. Vielleicht ist es doch keine so gute Idee gewesen, hier auszuharren. Willst du deine Waffen ziehen (76), stehen bleiben und genauso bedrohlich knurren wie das Tier (119) oder doch lieber die Flucht ergreifen – noch ist es dafür vielleicht nicht zu spät (88).

31

„Klug?“, herrscht dich Laschoff an. „Wenn wir hier Steuereintreiber, Krämer oder Gelehrte bräuchten, dann wäre das vielleicht wichtig. Ich habe gehört, dass du mit einer Waffe umzugehen verstehst. Dein Duell mit Nascha spricht allerdings dafür, dass das Geschwätz auch diesmal derselbe dumme Unfug ist wie immer.“ Unwillkürlich ziehst du eine Grimasse, aber Laschoff scheint sie zu ignorieren.

„Runke hat mir erzählt, dass du nach mir gesucht hast, meinen Namen kennst und hoffst, ich könnte dir helfen, dich an deine Vergangenheit zu erinnern, dass ich dir darüber vielleicht sogar was erzählen kann.“

Du nickst hoffnungsvoll, aber Laschoff schüttelt nur traurig den Kopf: „Ich kann dir nichts sagen, was dir von Nutzen wäre. Wie kommst du denn darauf, dass ich dir eine Hilfe sein könnte?“

Du erzählst von den beiden merkwürdigen Schwestern im Wald, dass die beiden behauptet hatten, sie könnten in die Zukunft blicken, und dass sie dir geraten haben, einen Mann namens Laschoff zu suchen.

Der Alte überlegt einen Moment, dann klärt sich sein Blick: „Ich bilde mir nicht ein, alles zu verstehen, was auf dieser Welt geschieht, aber ich habe mir eingebildet, mich zumindest hier auszukennen. Ich habe von den beiden Frauen noch nie gehört, aber wenn du ihnen glaubst, bin ich nicht derjenige, der behauptet es besser zu wissen. Und vielleicht zeigt unsere gemeinsame Zukunft ja einen Weg, deine Erinnerungen zurückzubringen.“

Dann steht Laschoff auf und lässt dich ohne ein weiteres Wort alleine. Willst du auf eine gemeinsame Zukunft warten (64) oder reicht es dir und du verlässt das ehemalige Kloster bei deiner nächsten Patrouille (97)?

32

Mit der Holzrüstung und dem Säbel in der Hand ist es gar nicht so leicht, auf die beiden aufeinander gestapelten Fässer zu klettern, auch wenn es dir schließlich mit Hilfe einer Kiste gelingt. Nascha stemmt währenddessen ihre Hände in die Hüften und schaut dir neugierig zu. Kaum hast du dich oben aufgerichtet, lässt Nascha ihre hölzerne Waffe fallen, macht einen Schritt nach vorne und tritt mit voller Wucht gegen das untere Fass. Die wacklige Konstruktion gibt sofort nach, splitterndes Holz, ein rollendes Fass und dein entsetzter Schmerzensschrei künden vom Ausgang deiner gewagten Kletterei. Der Kampf ist zu Ende, bevor er begonnen hat (138).

33

Ihr haltet euch am rechten Lagerrand, schleicht aber nicht mehr von Deckung zu Deckung, sondern rennt geduckt an den Zelten der Söldner vorbei. Die Schützen haben versucht, zwei weitere Bolzen auf euch zu feuern, euch mit dem Geschütz aber immer wieder verfehlt. Du hoffst, dass die Verwundeten genug Zeit gewonnen haben, bevor sich die Schützen darauf besinnen, erneut die unbeweglicheren Ziele ins Visier zu nehmen. Auch wenn deine Muskeln brennen, kommt ein Hochgefühl in dir auf. Jeder unnütz verschossene Bolzen fühlt sich wie ein kleiner Triumph über die Geschützbesatzung an. Schließlich biegst du um ein größeres Zelt, dem Schlösschen ganz nah – und das Hochgefühl verfliegt schlagartig (203).

34

Mit einem leisen Klacken springt das Schloss auf. Du schiebst die Tür einen Spalt weit nach vorne. Das Innere ist dunkel und still, also schleichst du dich hinein (186).

35

Die Hügel wirken beruhigend und einladend auf dich, auch wenn du dir nicht so recht erklären kannst, warum. Ob es sich wieder um eine verborgene Erinnerung handelt, eine Emotion aus deinem vergessenen Leben? Du folgst dem Weg eine Stunde lang in die Hügel hinein, meist bergauf und nur für kurze Passagen bergab. Schließlich biegst du um eine kleine Baumgruppe und entdeckst vor dir eine Ziegenherde. Die Tiere beachten dich kaum und künden von Zivilisation, von Menschen, die dir vielleicht helfen können oder gar den von Gargyla genannten

Laschoff kennen. Doch dann betrachtest du die Ziegen näher, die abgemagert und verwahrlost wirken.

„Das Land ist nicht mehr so ertragreich wie früher und bietet ihnen kaum noch Nahrung“, hörst du eine junge Männerstimme hinter dir. Eine zweite stimmt der ersten zu: „Kaum noch Nahrung.“

Du wirbelst herum und blickst auf zwei Männer, die noch keine 20 Lenze alt sein können. Die beiden tragen lange, schlichte Wanderstäbe in ihren Händen. Instinktiv greifst du zu deinem Säbel, aber der dir näherstehende Mann hebt beschwichtigend die Hände: „Keine Sorge, Fremder. Wir stellen keine Gefahr für Euch dar, wir sind einfache Hirten, die hoffen, ihre Tiere durch den Winter zu bringen. Und wer seid Ihr?“ Was willst du antworten?

„Nennt mich Alrik.“ (114)

„Nennt mich Alrik, ich bin ein wandernder Handwerker.“ (221)

„Nennt mich Alrik, ich bin ein Kämpfer aus dem Süden.“ (81)

„Ich kenne meinen Namen nicht mehr.“ (190)

„Ich kenne meinen Namen nicht mehr, aber ich suche einen Mann namens Laschoff. Vielleicht kann er mir helfen, mich zu erinnern.“ (6)

36

Du spürst eine ungeahnte Kraft in dir, gepaart mit einem weit ausholenden Schwung, sodass die Wucht deiner Schläge eine Intensität erreicht, die dich den Holzstamm mit gerade einmal drei Hieben zweiteilen lässt. Es mag dir nicht immer gelingen, so kraftvoll und gleichzeitig so präzise zuzuschlagen, aber wenn du einen solch wuchtigen Hieb anbringen kannst, wird seine Wirkung verheerend sein. Notiere dir auf dem Spielprotokoll die Kampfsonderfertigkeit *Wuchtschlag I*. Die Regeln dafür findest du im **Anhang**. Lies dann bei Abschnitt 142 weiter.

37

Nascha stürzt sich auf den dicken Mann, Difa nimmt sich die Frau vor. Zum Glück ist der Mann zu dumm und die Söldnerin zu wütend, um an die Schlinge zu denken. Während du das Seil verteidigst, beobachtest du den sich entwickelnden Kampf und versuchst schließlich hier und da aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Es dauert nicht lange, dann habt ihr die beiden Söldner besiegt (222).

38

Du willst gerade beginnen auf einem Bein zu hüpfen, da spürst du einen harten Stoß am Hinterkopf. Schlagartig wird dir schwarz vor Augen (200).

39

Das Geräusch eines Pfeils! Du denkst noch kurz daran, dass du keine Deckung hast, dann trifft dich der Pfeil auch schon am Arm an einer ungeschützten Stelle.

Mit einem unterdrückten Schrei brichst du den Holzschaft entzwei und ziehst ihn aus deinem Arm. Reduziere deine Lebensenergie um 1W6+4 Punkte, dann schüttelst du dich, greifst deine Waffe fester und gehst voran, der Gefahr, dem Sumpf und dem Nebel trotzend (98).

Lebensenergie

Die Lebensenergie (LE) ist ein Maß dafür, wie lebendig dein Held noch ist. Während andere Werte in der Regel festgeschrieben sind und nur kurzzeitig geändert werden (oder dauerhaft gesteigert, wenn dein Held Erfahrung sammelt), kann die LE in Form von Lebenspunkten (LeP) steigen und sinken. Dabei steigt sie aber niemals über ihren Maximalwert (der Held ist vollkommen gesund). Sinkt sie aber auf den Wert von Null oder darunter, ist der Held tot.

Heiltränke, Zauber oder Wunder können die LE eines Helden erhöhen, Verletzungen, Wunden oder Schadensmagie senken sie dagegen. Der Pfeil hat einen Schaden in Höhe von 1W6+4 Punkten verursacht. Wirf also einen sechsseitigen Würfel (kurz W6) und addiere zu den angezeigten Augen 4. Abhängig von deinem Würfelwurf hast du nun also einen Schadenswert zwischen 5 und 10 Punkten. Ziehe diese Punkte von deiner LE ab. Der Treffer war bei weitem noch nicht tödlich, aber achte auf deinen Helden. Hätte der Pfeil nur leichten Schaden verursacht, hätte es sein können, dass du nur 1W6-2 Punkten von deiner LE hättest abziehen sollen. Du hättest von der angezeigten Augenzahl also 2 Punkte abziehen müssen, wobei ein negativer Wert hätte entstehen können, der aber wie eine Null behandelt würde.

40

Du flutschst die Zähne, dann stürmst du vor und wirfst dich auf Gardula. Die Söldnerin weicht überrascht zurück, aber einer der Söldner fängt deinen Hieb ab. Du stößt ihn mit einem wütenden Tritt zur Seite, dann stürmen Kuhne und deine beiden Gefährtinnen durch die Tür. Während die drei auf Gardulas Söldner eindringen, widmet sich die Söldnerführerin dir höchstpersönlich und schwingt ihren eindrucksvollen Anderthalbhänder. Ein Kampf auf den Tod entbrennt, aber ist es Gardulas Tod (17) oder deiner (2)?

Gardula

MU 15 KL 12 IN 14 CH 12

FF 11 GE 15 KO 14 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6+1 RW

kurz

Anderthalbhänder: AT 15 PA 8 TP 1W6+7

RW mittel

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I+II, Wuchtschlag I+II

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 10, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 9, Verbergen 4, Einschüchtern 10, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Gardula greift in jeder ungeraden KR mit einer Finte und in jeder geraden KR mit einem Wuchtschlag an. Bei 1-3 auf W6 mit Stufe I, bei 4-6 mit Stufe II.

Flucht: flieht nicht

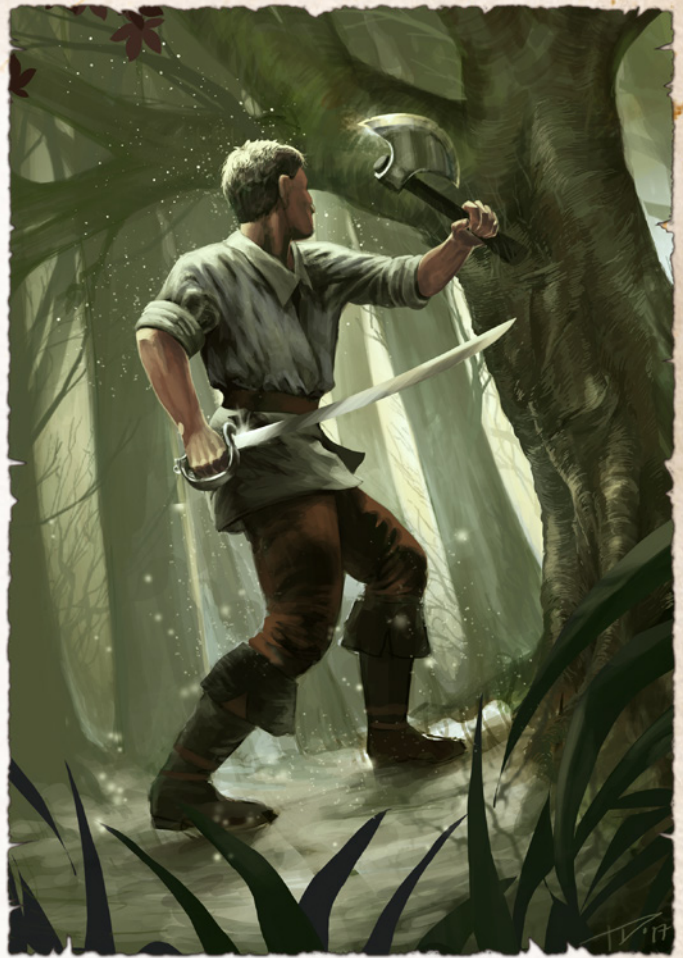


Kaum hast du die Lichtung betreten, weht dir ein kühler Windzug entgegen. Es fröstelt dich nur kurz, dann ist das leise Flüstern des Windes auch schon verhallt. Der Wind, die Kühle, in dir kommt eine Erinnerung hoch – oder doch eher ein diffuses Gefühl: Bedrohlichkeit.

Du hast nur zwei Tage bei den beiden Frauen in ihrer Kate gelebt, aber im Augenblick reduzieren sich alle Erinnerungen und Erfahrungen auf diese beiden Tage. Du spürtest Wärme und Geborgenheit, Misstrauen und Feindseligkeit, aber du hast dich nicht bedroht gefühlt. Und diese Sicherheit ist nun vom Winde verweht worden. Du realisierst, dass du ein einzelner Mensch in einer Umgebung bist, die dir die beiden Frauen als gefährlich, als tödlich, als perversiert geschildert haben. Von Tieren und Pflanzen geht Gefahr aus, Dämonen streifen umher, vereinzelt Untote lauern in Höhlen und Grüften. Du bist in einem rauen und gefährlichen Land unterwegs, dein Leben ist keineswegs so sicher, wie es in der Kate der Schwestern war. Doch plötzlich spürst du noch etwas anderes als Bedrohlichkeit: Vertrautheit.

Du bist mit dieser Gefahr vertraut. Vielleicht solltest du Furcht und Angst spüren, dich unsicher umsehen, aber du lässt das Gefühl von Bedrohlichkeit in dich einströmen. Du legst es an wie einen warmen Mantel, formst die Bedrohlichkeit um und stellst fest, dass sie dir weit besser steht als die leere, mit Gras und Blumen bedeckte Lichtung zwischen den hoch aufragenden Fichten. Bedrohlichkeit, Vertrautheit mit ihr, Zuversicht – auch wenn du dich noch immer an nichts erinnern kannst, fühlt sich die Zuversicht richtig an. Du hast Waffen, du kannst mit ihnen umgehen, die Gefahr bedroht dich nicht nur, sie geht auch von dir aus.

Du ziehst den Säbel, wiegst ihn in deiner rechten Hand, greifst du zum Beil und schwingst es in der linken. Du schwingst die Waffen, erst die eine, dann die andere, dann beide gemeinsam. Du drehst dich zu einer unhörbaren Musik tanzend, näherst dich einem Baumstamm und greifst an, stichst erst zu, dann folgt ein Hieb mit dem Beil. Du bist ein Kämpfer!



Notiere dir auf deinem Heldendokument unter Kampfsonderfertigkeiten *Beidhändiger Kampf I*. Im nebenstehenden Kasten oder im **Anhang** kannst du nachlesen, was der Einsatz dieser Kampfsonderfertigkeit bedeutet.

Nach einer Weile spürst du die Anstrengung deines Klingentanzes und hältst kurz inne. Selbstbewusstsein ist gut, ein Gefühl für deine Waffen ebenfalls, aber Übermut oder Erschöpfung können gefährliche Gefährten sein. Kaum hast du den Gedanken zu Ende gedacht, wird dir klar, was er für dich bedeutet. Die raue Natur weckt Instinkte in dir, ruft eingübte Muster ab, lässt dich wie dein altes Selbst

Kampfsonderfertigkeit – Beidhändiger Kampf

Den Kampfablauf beim *Schwarzen Auge* kennst du bereits. Jeder Bäcker und jede Schankmaid kann einen Hieb ausführen und versuchen, einen ebensolchen zu blocken oder ihm auszuweichen. Dazu erfordert es kein taktisches Verständnis, auch wenn die beiden angesprochenen sicherlich ungeübter sind als ein professioneller Kämpfer, wie ein Krieger oder Söldner. Letztere haben eine fundierte Ausbildung genossen, die ihre Schläge präziser und härter werden lässt (AT-Wert ist höher als beim Durchschnittsaventurier), die Reflexe schult und den Körper trainiert. Dazu kommen aber auch ein taktisches Verständnis und das Einstudieren besonderer Kampfsonderfertigkeiten.

Woran sich dein Kämpfer auf der Lichtung erinnert hat, ist der Beidhändige Kampf – die Basis seines Kampfstils. Du kannst alle für deinen Kämpfer oder seine Gegner relevanten Kampfsonderfertigkeiten im Anhang nachlesen. Beim Beidhändigen Kampf siehst du, dass der Kämpfer ganz normal mit einer Waffe in den Kampf gehen kann. Er kann sich aber auch entscheiden, zwei Waffen zu führen – im Falle deines

Kämpfers einen Säbel und ein Kampfbeil/eine Streitaxt. Mit dem Einsatz zweier Waffen gehen ein Vorteil und ein Nachteil einher. Sofern du über Waffen verfügst, kannst du dich im Kampf dazu entscheiden, mit einer oder beiden anzugreifen. Der Nachteil ist, dass Attacken und Verteidigungen des Kämpfers üblicherweise durch den Einsatz von zwei Waffen erschwert sind, sofern du nicht über bestimmte Fähigkeiten, etwa die Kampfsonderfertigkeit Beidhändiger Kampf verfügst. Der Vorteil ist aber, dass du in einer Kampfrunde mit zwei Attacken auch sehr viel mehr Schaden anrichten kannst. Die Detailregeln dazu findest du im Anhang auf Seite XXX. Dein Held verfügt über den Vorteil Beidhändig und die Kampfsonderfertigkeit Beidhändiger Kampf I. Für den Einsatz der Kampfsonderfertigkeit Beidhändiger Kampf bedeutet das für dich im Spiel, dass alle deine Proben auf AT, PA und Ausweichen in einer Kampfrunde, in der du dich entscheidest, mit beiden Waffen anzugreifen, um 1 Punkt erschwert sind. Wenn du dich dazu entscheidest, in einer Kampfrunde lediglich einmal und nur mit einer Waffe anzugreifen, dann sind deine Proben nicht zusätzlich modifiziert.

denken. Vermutlich läufst du nicht zum ersten Mal durch eine bedrohlich wirkende Gegend und bist dir einer potenziellen Gefahr bewusst. Woran du dich wohl erinnern würdest, wenn du versuchst, gezielt ein bestimmtes Bewegungsmuster abzurufen? Du könntest mit einer Waffe in der Hand weiterüben (130) oder versuchen, deine Technik mit beiden Waffen zu verfeinern (8). In dir nagt aber noch immer der Gedanke, dass es unklug wäre, sich jetzt zu verausgaben. Vielleicht solltest du lieber deine Waffen verstauen und weiterziehen (107).

42

Mit spielerischer Leichtigkeit knackt Difa das Schloss, dann schiebt er die Tür langsam auf. Im Inneren ist es dunkel und ruhig, also winkt dich Difa hinein (186).

43

Ein eleganter Schlag mit der Waffe und ein Blutspritzer zeugen vom Treffer im Bereich zwischen den Vorderläufen (59).

44

„Ich brauche keine Verstärkung, meine Truppen sind stark genug?“, fragt Laschoff spitz. „Die Worte eines arroganten Verlierers. Zu viel Selbstsicherheit ist gefährlich, sie veranlasst einen Feldherrn dazu, sein Heer in eine Falle zu führen.“ Dann werden die Gesichtszüge des Alten etwas weicher: „Aber man kann dir auch unterstellen, dass du die Stärke deiner und der gegnerischen Truppen gut einschätzen kannst. Ein konzentrierter Angriff, eine offene Schlacht, die Chancen Borbarads stehen dabei mehr als gut. Selbst wenn es den Borongeweiheten und dem Magier gelingen würde, 400 Untote auszuschalten, stünden noch viermal so viele Magier, 200 Söldner und Borbarad selbst gegen die Bauern und die Reiter.“

Du nickst zustimmend, worauf Laschoffs Züge wieder hart werden, tadelnd spricht er weiter: „Zwei Fehler machst du dennoch. Erstens ist dein Angriff zu plump, zu durchschaubar. Ein sich zurückziehendes Heer würde Borbarads Truppen auseinander ziehen, Untote sind langsam und ein versprengtes Heer kann von seiner Überzahl nicht effizient profitieren. Zweitens: Du denkst nicht wie dein Gegner, du denkst nicht wie Borbarad.“

Du spürst Zorn in dir hochkochen und funkelst Laschoff wütend an, was ihm offenbar nicht entgangen ist.

„Du glaubst, ich spiele nur das Spiel eines senilen Greises, Bursche, aber das stimmt nicht. Ich bin überzeugt davon, dass man aus der Strategie eines Mannes viel über ihn lernen kann. Du kannst Kraftverhältnisse gut abschätzen und das kann dich zu einem guten Anführer machen, aber du musst lernen, deinen Gegner zu achten, zu verstehen, von ihm zu lernen.“

„Dann lasst mich lernen, alter Mann“, zischst du wütend. „Was ist bei dieser Schlacht geschehen?“

Bei Abschnitt 177 wirst du Laschoffs Reaktion erfahren.

45

Der Kutscher fängt deinen Sturz recht weich ab. Du triffst ihn mit dem Fuß am Kopf, woraufhin er sofort bewusstlos zusammensackt. Der Karren wird zumindest nicht mehr

fliehen können, aber nun ist dir daran gelegen, so schnell du kannst aus der Reichweite des Söldners zu kommen, der neben dem Kutscher saß. Hastig springst du vom Wagen – und mit dir noch vier weitere Söldner, die sich unter der Plane verborgen gehalten haben. Wer ist hier wem in die Falle gegangen?

Alles Fluchen hilft nun nichts, eine der Söldnerinnen drängt auf dich ein, während sich der Rest um deine Mitstreiter kümmert. Die Werte der Söldnerin findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Der Kampf wird bis zum Ende geführt. Wenn du gewinnst, geht es bei Abschnitt 173 weiter, dein Tod führt dich zu Abschnitt 2.

46

Ob Stunden oder nur wenige Augenblicke vergehen, kannst du nicht sagen. Eine Flucht erscheint dir



aussichtslos und noch weißt du nicht, warum du hier bist. Dann hörst du Schritte.

Stimmen. Eine strenge Stimme, dann eine ältere, dünne. Du hörst einen Schlüssel, dann öffnet sich die Tür und ein Bewaffneter mit einem Topfhelm, der sein Gesicht verbirgt, stößt einen alten Mann grob in das Gefängnis. Dann fällt die Tür zu und du hörst, wie das Schloss verriegelt wird. Kauerst du dich leise in eine Ecke (134) oder hilfst du dem Mann auf (181)?

47

Du liegst auf der Seite und spürst einen stechenden Schmerz im Bauch. Ein leises Stöhnen entfährt dir. Kaum hat der Schmerz ein wenig nachgelassen, spürst du das weiche, warme Stroh unter dir, riechst die abgestandene Luft, spürst deine schlaffen Glieder – aber zumindest spürst du sie, den Schmerz, die Luft an deinen Lippen. Du lebst – Blut und Tod sind weit weg von diesem Ort. Du hörst das Knistern eines Feuers und dann schlurfende Schritte, wie sie Holzschuhe auf hölzernen Dielen hinterlassen.

Du öffnest deine Augen und stellst fest, dass du dich sehr schnell an das schummrige Zwielflicht gewöhnt hast. Du erkennst das Innere einer dunklen Holzkate, aber vielleicht liegst du damit auch falsch. Ein Kamin, ein Feuer, ein großer gusseiserner Topf darauf, Pfannen und Kochutensilien auf einem langen Tisch, ein paar Schränke: du liegst auf einer mit Stroh bedeckten Pritsche in einer Küche.

Und dann bemerkst du die beiden Holzschuhträgerinnen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Die ältere Frau hat sicherlich schon einige Lenze auf dem ausgeprägten Buckel. Sie trägt ein dunkles, grobes Gewand und hat sich eine Decke übergeworfen. Nur noch wenige Haare zieren ihren Kopf, wobei das schon eine freundliche Übertreibung ist. *Wirr abstehen* wäre die bessere Umschreibung. Die krumme Nase wird von einer haarigen Warze geschmückt, die im Feuerschein so deutlich sichtbar ist, dass sie von schier enormer Größe sein muss. Ganz anders wirkt da die andere Person, die sich nun in dein Sichtfeld schiebt. Sie ist jung, schlank, und ihre langen, blonden Haare hängen zum Zopf gebunden bis tief in ihren Rücken. Die kleine Stupsnase, die ausgeprägten Wangenknochen, das Lächeln auf den Lippen – so sehr dich die Gegenwart der Alten anwidert, so sehr fühlst du dich zu der jungen Frau hingezogen.

Sie ist es auch, die sich schließlich mit ruhiger, warmer Stimme an dich wendet: „Überstürzt nichts, ruht Euch aus. Ihr habt gewiss viele Fragen, aber bevor wir sie beantworten, lasst uns kurz nach Euren Wunden sehen.“

Mit einem unwillkürlichen Nicken blätterst du weiter zu Abschnitt 62.

48

Das Überraschungsmoment ist auf eurer Seite. Du wirfst dich auf den dicken Kerl, prallst aber ab, ohne ihn vom Tisch werfen zu können. Wenn er jetzt am Seil zieht ... Er zieht nicht. Stattdessen schaut er sich irritiert um. Du merkst, dass ihn die Situation überfordert, du hast den ersten Angriff. Die Werte des Söldners findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Hast du deinen Gegner besiegt, lies bei Abschnitt 113 weiter. Abschnitt 2 bleibt dir, wenn du unterliegst.

49

Anstatt auf Nascha zuzugehen, beschreitest du einen weiten Bogen und lockst sie so zu den Kisten. Auch wenn dir deine Gegnerin folgt, wirkt ihre Körperhaltung ein wenig unsicherer als zuvor. Vermutlich wäre ihr ein offener Schlagabtausch in der Mitte des Hofes lieber gewesen, aber offensichtlich lässt sie sich auf deine Wahl des Kampfplatzes ein. Möchtest du dich auf einen ersten Schlagabtausch am Boden einlassen (202) oder versuchst du, deine Gegnerin in die Höhe zu locken? Du könntest auf die übereinander lagernden Holzstämme klettern (175) oder über eine Kiste auf zwei übereinander stehende Fässer steigen (32).

50

Plötzlich starr vor Schreck siehst du den Schatten auf dich zukommen, dann erlangst du die Kontrolle über deine Muskeln zurück und duckst dich hastig. Über dir schält sich ein schwarzer Vogel aus dem Nebel, nur um nach zwei kräftigen Flügelschlägen wieder in ihm zu verschwinden. Ein Rabe, der Bote des Totengottes Boron. Du bist dir sicher, dass Blut fließen, dass Golgari, der Seelenernter, reiche Beute halten wird. Und du wirst sein Werkzeug sein. Entschlossen richtest du dich auf, dann machst du den nächsten Schritt (125).

51

Die letzte Nacht hast du wenig geschlafen, aber dank eines Heiltranks, Salben und guter Versorgung hat sich deine Lebensenergie trotz der anstrengenden Stunden in Laschoffs Zimmer vollständig regeneriert.

Am frühen Morgen seid ihr aufgebrochen, Laschoff, Kuhne, die übrigen Kämpfer und all jene, die sich in der Lage sahen, eine Waffe zu halten. Die anderen haben sich in die Wälder zurückgezogen. Es ist euch gelungen, Gardulas Heer zu umgehen, aber die Söldner müssen das leere Kloster inzwischen erreicht haben und dürften euch bereits im Nacken sitzen. Die Zeit drängt, also machst du dir noch ein letztes Mal die aktuelle Situation bewusst.

Du hockst neben Laschoff hinter einem großen Felsen auf einem kleinen Hügel, vor euch erstreckt sich ein kleines Tal, im Norden durch zwei weitere Hügel, im Westen durch einen Wald und im Osten durch einen schmalen Fluss begrenzt. Der Wind hat merklich aufgefrischt, es ist kühl. Hinter den dicken Wolken muss in den nächsten zwei Stunden die Praiosscheibe untergehen, wodurch sich der Wolkenschleier nur noch grauer über die Landschaft legt. Schon bald wird Schnee auf den Wiesen liegen, aber bevor das Land weiß gefärbt wird, wird es in Rot getönt sein – durch das Blut eurer Feinde oder euer eigenes.

Vor den gegenüberliegenden Hügeln steht ein kleines Lustschloss, das die Schlachten der letzten beiden Jahrzehnte mehr oder weniger unbeschadet überstanden zu haben scheint, auch wenn deutlich ist, dass es nicht gerade pfleglich behandelt wurde. Einige Fensterläden fehlen, die Farbe ist an manchen Stellen abgeblättert, an anderen wurde sie durch fleckig aufgetragenen Anstrich ersetzt. Rechts

an das Schlösschen schmiegt sich ein dreistöckiger Turm, auf dessen oberer Plattform du eine übergroße, auf einem Gestell gelagerte Armbrust entdeckst. Die beiden Soldaten dort oben sind in ein Gespräch vertieft und scheinen nicht gerade wachsam zu sein, aber immerhin ist das Geschütz bemannt, was gefährlich genug für euer Vorhaben ist.

Vor dem Schloss erstreckt sich ein Zeltlager, bestehend aus zwanzig bunten Zelten, von denen ein blutrotes direkt vor dem Schloss heraussticht. Laschoff raunt dir zu, dass es das Zelt von Sarkum dem Roten, sein muss, dem Stellvertreter Gardulas.

Dir fällt noch etwas Rotes auf ... ein kleiner, blutgetränkter Platz zwischen den Zelten und einem hölzernen Verschlag, in dessen Mitte du einen Richtblock entdeckst. Gardula soll hart zu ihren Söldnern sein und Sarkum gilt als brutaler Handlager, du willst dir nicht ausmalen, wie es Gefangenen ergehen muss. Sorgenvoll fragst du dich, ob Difa und Runke noch leben. Nachdem Kuhne entkommen konnte, hastest du gehofft, dass auch Difa und Runke die Flucht gelungen wäre, aber von den beiden fehlt noch immer jede Spur. *Trauer führt zu Emotionen, Emotionen können den Kämpfer schwächen*, hörst du eine innere Stimme sagen. Wieder kannst du dich nicht an eine Person oder Situation erinnern, aber es ist ein Echo aus deiner Vergangenheit. Du schüttelst dich kurz, in der Hoffnung, auch die Gedanken abschütteln zu können, dann beschließt du ganz bewusst, dich weiter auf deine Umgebung zu konzentrieren.

Das Lager wird auf der euch zugewandten Seite von einem weiteren Turm begrenzt, dieser ist kaum mehr als ein Holzgerüst und zurzeit nicht besetzt. Du deutest dies als Zeichen dafür, dass tatsächlich nur noch so wenige Söldner im Lager sind, dass sogar die Wachen reduziert werden mussten. Dafür spricht auch, dass zwischen den Zelten vier Söldner patrouillieren, diese aber alleine unterwegs sind.

„Zwei Söldner auf dem Turm, vier zwischen den Zelten“, zählt Laschoff leise, „dazu Gardulas Leibgarde im Inneren des Schlösschens ... Das sind schon mal zwölf. Sicherlich ruhen sich noch einmal genauso viele Kämpfer in den Zelten aus, das wären also etwa 25. Dank Maine weiß Gardula, dass wir kaum mehr Kämpfer haben und ihre eigenen Truppen sehr viel erfahrener und kampfstärker sind. Wenn sie uns tatsächlich eine dreifache Übermacht entgegen geschickt hat, dürften die Zahlen stimmen.“

25 erfahrene Söldner gegen 40 größtenteils unerfahrene Bauern – der Vorteil eurer Überzahl wird schon bald verschwunden sein. Aber jetzt gibt es kein Zurück mehr. Verstärkung wird nur für euren Gegner eintreffen.

Laschoff nickt, dann winkt er einmal und setzt sich zu deiner Linken ab. Ihm folgen 30 Kämpfer, allesamt entschlossen und dennoch chancenlos. Aber jeder einzelne hofft, seine Baronie von Gardulas Joch befreien zu können – und vielleicht zu den wenigen zu gehören, die die sich anbahnende Schlacht überleben. Laschoffs Gruppe wird einen plumpen und wenig effektiven Angriff starten. Es wird wie pure Verzweiflung aussehen, wenn die Gruppe angreift, und wie wilde Panik, wenn sie sich nach wenigen Augenblicken zurückziehen versucht. In der Hoffnung, dass dadurch so viele Söldner wie möglich gebunden werden, wirst du mit Kuhne und sieben anderen über die Ostflanke ziehen, nah am Flussufer entlang. Euer erstes Ziel muss

das rote Zelt sein, um Hauptmann Sarkum zu töten, falls er sich nicht an der Verfolgung der Fliehenden beteiligt oder mit den anderen Söldnern ausgezogen ist. Wenn ihr euch sicher sein könnt, dass euch Sarkum nicht in den Rücken fallen wird, werdet ihr in das Schloss eindringen und wer auch immer dann noch lebt, wird sich Gardula persönlich stellen. Das Unterfangen ist gefährlich und du rechnest dir trotz der Ablenkung durch Laschoff kaum Chancen auf einen Sieg aus, aber dir gefällt an dem Plan, dass du dein Geschick ein Stück weit in deiner eigenen Hand hast.

Du spähist nach unten, entdeckst Laschoffs Gruppe und siehst, wie sie sich dem hölzernen Turm nähert. Der Angriff steht unmittelbar bevor, es wird Zeit, selbst loszuschlagen (116).

52

Zwei Dutzend Söldner stürmen in den Raum, sehen Laschoff, dich und die anderen, dann die Leiche von Gardula. Du versuchst noch, beschwichtigend auf den Anführer der Gruppe einzureden, aber außer einem erstickten Gurgeln dringt kein Laut mehr aus deinem Mund, als dich sein Schwert am Hals trifft (2).

53

Du harrst eine kurze Weile aus, in der der Wolf nervös ein paar Schritte auf dich zu macht und dann sogleich wieder fortläuft. Für solche Spiele hast du keine Zeit. Schließlich machst du einen entschiedenen Schritt auf den Wolf zu, woraufhin dieser sofort ins Unterholz flüchtet. Es wird Zeit, die Lichtung bei Abschnitt 11 zu verlassen.

54

Du zeigst dich erfreut und berichtest, dass du auf der Suche nach einem Mann namens Laschoff bist, der dir helfen soll, einige wichtige Dinge in Erfahrung zu bringen. Auch wenn du Umrisse mehr erahnen als erkennen kannst, scheint dich der Mann nachdenklich anzuschauen. Schließlich zeigt er sich unschlüssig, ob er dir helfen kann: „Eine Gargyla, Schwestern, Yasmina? Ich glaube nicht, dass ich je von ihnen gehört habe. Ich weiß auch nicht, ob ich Euch wirklich helfen kann, aber wenn ich es könnte, würde ich es versuchen.“

Ein wenig verzweifelt stellst du fest, dass du dir wohl zu viel Hoffnung gemacht hast. Allerdings hat Gargyla auch nicht behauptet, dass Laschoff alles wüsste. Sie hatte dir lediglich in Aussicht gestellt, dass du durch ihn mehr erfahren könntest, aber nicht, dass er dir einfach deine Lebensgeschichte erzählen würde (179).

55

Du liegst weiterhin auf dem großen Ast, während sich der Kampf entwickelt. Deine Gefährten fallen einer nach dem anderen. Auch wenn sich Nascha achttbar schlägt, werdet ihr den Kampf verlieren. Dann hörst du plötzlich einen warnenden Ruf: „Jonne, da oben is' noch einer!“ Den Bolzen, der deinen Kopf durchschlägt, spürst du schon nicht mehr (2).

56

Der Kampf zieht sich, deine Gegnerin ist tatsächlich so aggressiv und furchtlos, wie du sie eingeschätzt hast.



Zum Glück sind Difa und Nascha mit ihrem Gegner schneller fertig geworden. Kaum sinkt der Söldner zu Boden, spaltet Naschas Axt auch schon die Schulter der schlanken Frau. Jetzt ist auch dein Kampf vorbei (222).

57

Dein Fuß prallt gegen Naschas Bein, aber außer einem höllischen Schmerz an deinem Spann zeigt der Tritt keinerlei Wirkung. Nascha funkelt dich unter ihrem Helm amüsiert an, dann gibt sie dir Zeit aufzustehen. Du spürst den pochenden Schmerz in deinem Fuß, sodass du für den Rest des Kampfes eine Einbuße von einem Punkt auf jede von dir verlangte Probe – also vor allem Attacken, Paraden und Ausweichen – hinnehmen musst. Der sich nun entwickelnde Kampf hat mit dem anfänglichen Tanz oder raffinierten Tricks nicht mehr zu tun, es entwickelt sich stattdessen ein schwingvolles Hauen und Stechen. Naschas Werte findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Sollte deine Lebensenergie zuerst auf null oder darunter sinken, lies Abschnitt 168. Ist Naschas Lebensenergie dagegen zuerst erschöpft, geht es bei Abschnitt 84 weiter.

58

Der dumpfe Schlag am Hinterkopf schickt dich für ein paar Stunden in Borons Reich, der widerlich stinkende Henker zwei Tage später für immer (2).

59

Der Wolf jault laut auf, dann macht er einen weiten Satz zurück, senkt unterwürfig das Haupt und trabt an den Rand der Lichtung, wo er stehen bleibt und dich neugierig mustert. Schwer atmend fällt dir erneut auf, wie abgemagert das Tier ist. Die beiden Frauen haben dir einige Stücke eines Hasen mitgegeben, damit du sie dir über einem Feuer braten kannst. Willst du dem Wolf einen Brocken Fleisch hinwerfen (165) oder behältst du deinen Proviant lieber für dich und verscheuchst das Tier (53)?

60

Du erläuterst kurz deinen Plan, den deine beiden Gefährten mit einem zustimmenden Nicken quittieren. Kreuze das N auf dem Spielprotokoll an, dann geht es bei Abschnitt 205 weiter zum Turmeingang.

61

Kaum hast du dein Beil gegriffen, da springt dich der Wolf auch schon an. Instinktiv reißt du die Arme hoch, sodass dir das Tier in den linken Unterarm beißt. Ob vor Schmerz oder vor Überraschung, vielleicht auch durch den Schwung deiner eigenen Bewegung: du lässt das Beil fallen. Dabei streift der Stiel der Waffe den Wolf leicht, sodass dieser zwar nicht verletzt wird, aber immerhin so irritiert, dass er seinen Biss sofort wieder löst. Du erleidest bei der Attacke des Wolfes 1W6+3 TP, ziehe also vom Würfelwurf noch deinen Rüstungsschutz ab. Wenn du einen oder mehr Schadenspunkte errechnet hast, ziehe diese von deiner Lebensenergie ab, bevor es bei Abschnitt 180 nur noch mit dem Säbel in der Hand weitergeht.

62

Während die jüngere Frau deinen Verband am Oberkörper wechselt, stellt sie sich und ihre „Schwester“ vor. „Die mürrische alte Frau dort drüben“, du erwartest einen neckischen, verärgerten oder süffisanten Blick, aber deine Pflegerin wickelt nur konzentriert deinen alten Verband ab, „ist Yasmina. Lass dich vom lieblichen Namen nicht täuschen, sie ist garstig und misstrauisch.“ Dich verwundern die offenen Worte sehr, aber Yasmina wirkt in keiner Weise gekränkt. Die beiden gehen damit um, als würden sie die offensichtliche Farbe der Wand beschreiben. Dann fährt die jüngere Frau fort: „Ich bin Gargyla, aber lass dich auch von meinem Namen nicht täuschen. Ich bin weder alt noch steinern.“

Ersteres scheint dir offenkundig, auch wenn dich irritiert, dass die beiden voneinander ständig in der Form von Schwestern reden. Zwischen ihnen mögen mindestens 50 Jahre liegen, wie sollen die beiden Frauen eine Mutter teilen? Vielleicht handelt es sich ja um einen Zirkel, dem die beiden angehören, einem Orden oder sie haben nur ein besonders inniges Verhältnis. Wie Geschwister sticheln sie jedenfalls gegeneinander ...

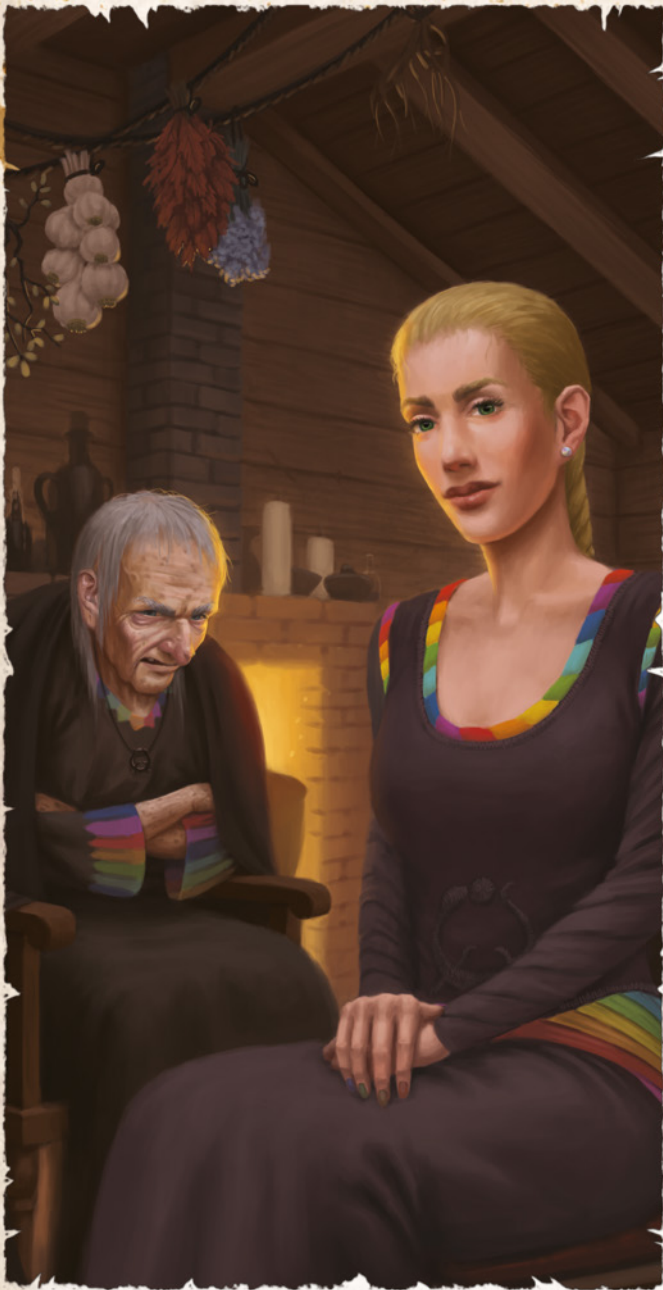
Du spürst Gargylas sanfte Hände. Auch wenn die Berührung an deinem Oberkörper schmerzt, könnte es doch ein schöner Moment sein, würde Yasminas schrille Stimme nicht quer durch den Raum schneiden: „Und wie heißt unser Gast?“

Du setzt zu einer Erwiderung an, doch bevor du auch nur einen Laut von dir geben kannst, verstummst du. Du weißt nicht, wie du heißt, wie alt du bist, woher du kommst, wer du bist. Du erinnerst dich nur an einen unwirklichen Traum und Fragmente einer düsteren Erinnerung, in der du blutend im Matsch gelegen hast und dem Tode näher als dem Leben warst.

Die beiden Frauen schauen dich neugierig an, aber du zuckst nur mit den Schultern. Yasmina funkelt dich unachgiebig an, aber Gargyla lächelt sanft: „Es wundert mich nicht, dass du das Gedächtnis und mit ihm fast jede Erinnerung verloren hast. Als wir dich fanden, warst du in einem schrecklichen Zustand, mehr tot als lebendig. Die Raben kreisten über dir und pickten bereits das Fleisch aus den Leichen derer, die weniger Glück hatten als du.“

Trotz der grausamen Erinnerung an dein Sterben, scheint dir das weitere Gespräch eine noch anstrengendere und schlimmere Prozedur zu sein. Während du immer wieder gegen Schmerzen in deiner Brust und mit zunehmender Zeit auch in deinem Kopf sowie gegen langsam aufkommende Übelkeit ankämpfst, versuchen die beiden Frauen zu verstehen, was geschehen ist und wer du sein könntest. Während Gargyla verständnisvoll und ruhig ist, erinnern dich Yasminas Spitzen und kritische Nachfragen stets daran, wie wenig sie dich zu leiden scheint. Dass die beiden Frauen nur einen Teil deiner Fragen beantworten und dir verschiedene Antworten schuldig bleiben, etwa warum sie sich „Schwestern“ nennen, woher sie kommen oder wo genau du bist, macht es für dich nicht einfacher, deine Gedanken zu sortieren.

Schließlich ergibt sich aber für dich – und wohl auch für Gargyla und Yasmina – folgendes Bild: Du befindest dich in Tobrien, einem Landstrich, der von Borbarads Truppen



rasch erobert und in Besitz genommen wurde. Es dauerte Jahre, bis das Land vom Joch seiner Schergen befreit werden konnte. Die Landschaft ist noch immer gefährlich, Dämonen und pervertierte Tiere streifen durch das Land, selbst harmlos scheinende Pflanzen können gefährlich sein. Die Soldaten des Mittelreichs und mit ihnen unzählige Söldner haben das Land vor gut einem Jahr zurückerobert. Die beiden Frauen haben dich auf einem Schlachtfeld in der Baronie Waischenroth aufgelesen. Irritierend daran war, dass die Schlacht Monate nach der Befreiung durch Herzog Bernfried von Ehrenstein, seine Soldaten und eine schlagkräftige Söldnertruppe stattgefunden hat. Wer der Feind war, warum es zur Schlacht kam, wer sie gewonnen, wer sie verloren hat – auf all das habt ihr ebenso wenig eine Antwort gefunden wie auf jedwede Frage zu deiner Vergangenheit. Du wurdest schwer am Oberkörper verwundet, hast im Sterben gelegen, als du gefunden wurdest – und hast doch wie durch ein Wunder überlebt. Während Gargyla „einen starken Überlebenswillen“ vermutet, merkte Yasmina dazu nur an, dass Unkraut nicht vergehen würde. Warum die beiden Frauen auf dem Schlachtfeld waren, wie

sie dich finden und hierher bringen konnten, wie es ihnen gelungen ist, dich zu retten – auf all das bleiben sie dir eine Antwort schuldig. Sehr offen gehen sie allerdings mit dem Disput um, den sie deinetwegen haben. Während du in Gargyla eine Fürsprecherin zu haben scheinst, die der Meinung ist, deine Rettung sei ein bedeutendes Geschenk, das dir gemacht wurde, von dem aber noch niemand wusste, warum und von wem es dir gemacht wurde, sieht Yasmina in dir nur eine Gefahr für sich, Gargyla, dich selbst oder jeden anderen Menschen. Zwar wird sie diesbezüglich nie konkret, aber sie deutet immer wieder an, dass es ein großer Fehler gewesen sei, dich zu retten, der sich in nicht allzu ferner Zukunft noch rächen wird.

Gargyla erwidert darauf schließlich: „Yasmina, wir haben unsere Karten gelegt, und der Notleidende lag zwischen Tod und Schmerz. Was du behauptest, ist nur eine, nur deine Deutung. In unserer Zukunft liegt auch Hoffnung.“ Ein anfangs verschmitztes, dann fast böses Lächeln stiehlt sich auf Yasminas Lippen: „Ich stimme dir zu, dass unsere Zukunft interpretierbar ist, Schwester. In unseren Karten werden wir keine neuen Antworten finden. Aber vermutlich in seinen.“ Ihr dürrer, krummer Finger zeigt auf dich, Gargyla schluckt schwer und sieht dich mitleidig an.

„Wir können ihn nicht zwingen, in seine Zukunft zu schauen. Er muss sein Blatt aus freien Stücken mischen.“

„Vielleicht will er das ja tun, Gargyla. Die Karten bergen Antworten, und wie mir scheint, hat er viele Fragen.“

Erwartungsvoll schaut Yasmina dich an. Willigst du ein, dir die Karten legen zu lassen (23) oder hältst du es für klüger abzulehnen (127), etwa weil du nicht an das Legen von Karten glaubst, es für besser hältst, deine Zukunft nicht zu kennen, oder schlicht aus dem taktischen Kalkül heraus, der Alten auf keinen Fall eine Interpretation deiner gelegten Karten zu ermöglichen.

63

Du ignorierst den harten Vorwurf und fragst stattdessen, wie Laschoff der Übermacht entkommen konnte.

Er sackt auf einen der umstehenden Sessel und starrt mit trübem Blick auf die Figuren: „Sie haben mich schwer verwundet auf dem Schlachtfeld gefunden. Ich dachte, meine letzte Stunde hätte geschlagen, ich dachte, sie würden mich töten und in ihren endlosen Heerwurm einreihen, aber ich habe sogar in diesem Moment Borbarads perfide Pläne unterschätzt. Die beiden Söldner sahen zu mir herab und meinten, ich würde ohnehin sterben. Also ließen sie mich zurück. Ich überlebte, erreichte sogar die kaiserlichen Truppen und berichtete von der Schlacht, von der Grausamkeit, vom schrecklichen Opfer der Söldner, die in ihrer Ausweglosigkeit schier übermenschlich kämpften. Erst als ich die Furcht in den Augen meiner Kameraden sah und von den anderen Überlebenden hörte, die auch alle ‚zum Sterben‘ zurückgelassen wurden, begriff ich, dass ich die Angst zu ihnen brachte, die Borbarad durch mich senden wollte.“ Du schaust zu Boden.

„Ich weiß, dass du dich verantwortlich fühlst. Ein geborener Anführer ist verantwortungsbewusst. Die anderen haben dir vertraut und du fühlst dich deswegen



schuldig, aber was du in deinem Selbstmitleid nicht denkst, ist, dass auch der Gegner seine Entscheidungen trifft. Mal handelt er klüger als du und es kostet das Leben deiner Verbündeten, mal handelt er dümmer und du gewinnst die Schlacht. Manchmal handelt er aber auch so dumm, so dreist, so überraschend oder so skrupellos, dass du seinen Zug nicht voraussehen kannst – und deine Verluste werden horrend sein.“

Laschoff legt eine Pause ein, bevor er fortfährt: „Der Krieg hat mich gelehrt, dass auf dem Schlachtfeld alles passieren kann. Du erschlägst einen Feind und er steht stärker als zuvor von den Toten auf. Du gewinnst eine Schlacht und ein einzelner Magier entfesselt einen Dämonenansturm, auf dass deine halbe Streitmacht vom Feld gefegt wird. Im Krieg sind auch die größten Entscheider nur kleine Rädchen, weil es die großen Entscheider auf beiden Seiten des Schlachtfeldes gibt. Handle klug, lerne, gib dein Bestes, aber erlaube dir niemals die Arroganz, zu glauben, du wärst so viel besser als jeder Gegner, dass du ohne eigene Verluste vom Schlachtfeld ziehen könntest.“ Ein Moment der Stille tritt ein, ein friedlicher Moment, ein Moment der inneren Heilung. Du spürst keinen Zorn mehr, keine Wut, keine Verzweiflung. Die Schuld ist noch da, aber sie zerfrisst deine Seele nicht. Sie ist klein, beherrschbar. Und dann fliegt die Tür mit einem lauten Knall auf! Wenn du das **I** angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt **90** weiter, andernfalls bei Abschnitt **185**.

64

Am nächsten Tag stehst du wieder einmal Nascha im Duell gegenüber. Diesmal geht es aber nicht darum zu beweisen,

wie gut du kämpfen kannst. Stattdessen deutest du die Schläge und Hiebe mit Säbel und Beil nur an, um Nascha deine zweihändige Kampftechnik zu zeigen. Immer wieder gehst du in deine Ausgangsstellung, deutest einen Hieb mit dem Beil an, gefolgt von einem Angriff mit dem Säbel. Noch einmal. Noch einmal. Noch einmal ...

Hast du auf deinem Heldenbogen die Kampfsonderfertigkeit *Doppelangriff* stehen (**109**) oder nicht (**140**)?

65

Dichte Nebelschwaden ziehen über das Feld. So früh, wie ihr aufgebrochen seid, kann es keine Stunde her sein, seit die Praiosscheibe den Horizont unter sich zurückgelassen hat. Unter dir knirschen die Reste des abgeernteten Getreides, hin und wieder knackt auch ein abgebrochener Ast unter deinen Füßen. Du setzt vorsichtig einen Schritt vor den nächsten, stößt selten einmal gegen eine Wurzel oder rutschst einen Finger breit auf feuchtem Moos.

Du hältst deine Axt fest in beiden Händen, greifst prüfend nach dem Riemen, der den runden Holzschild auf dem Rücken hält. Dein Säbel baumelt an deiner linken Seite, der Dolch steckt in der versteckten Scheide oberhalb deines rechten Knöchels. Du rückst den Helm zurecht, drehst deine rechte Schulter ein Stück nach vorne und spürst, wie das kurze Kettenhemd rasseln über deinen Oberarm fließt. Du fühlst dich bereit für den Kampf.

Plötzlich hörst du ein heiseres Krächzen, dann erhebt sich ein Schatten im Grau vor dir. Ein kraftvolles Rauschen, dann noch eines, der Schatten wird größer, kommt näher. Bleibst du standhaft (**183**) oder machst du einen Schritt zur Seite, um der sich nähernden Gestalt auszuweichen (**4**)?

Abschnitte mit Verzweigungen

Es gibt Abschnitte, bei denen du frei entscheiden kannst, wie die Geschichte weitergehen soll. Du kannst wählen, ob du die Geschichte bei Abschnitt **183** oder bei Abschnitt **4** fortsetzen willst. Dies kann über Erfolg oder Fehlschlag deines Abenteuers entscheiden.

66

Du erwachst in einem Weizenfeld. Dein Kopf schmerzt und es dauert einen Moment, bis du dich erinnerst. Du hattest angedeutet, dass du es für besser erachten würdest, zu gehen, worauf dir Difa recht rabiät einen Sack über den Kopf stülpte. Wer dich mit dem Knüppel bewusstlos geschlagen hat, konntest du dann nicht mehr erkennen. Nun sitzt du hier mitten auf dem Feld. Die Sonne geht gerade unter, die Nacht wird schon bald hereinbrechen.

In den beiden nächsten Wochen streifst du rastlos durch das Land, suchst in Dörfern, Wäldern und auf Straßen nach Dingen, die dir einen Hinweis auf deine Vergangenheit geben könnten, aber nichts und niemand kann dir helfen, dein Gedächtnis zurückzuerlangen. Ab jetzt bist du Alrik, zweieinhalb Wochen alt, ein Kämpfer ohne Vergangenheit, aber mit der Gewissheit, dass du dir eine Zukunft gestalten kannst. Notiere dir für das bisher Geleistete noch 5 Abenteurerpunkte. **ENDE**

67

Die schlanke Frau sackt schlaff zusammen. Ganz so viel austeilen konnte sie dann doch nicht, wie du anfangs befürchtet hast. Zum Glück gilt das auch für den Söldner. Difa sticht ein letztes Mal zu, dann geht der Mann zu Boden. Auch dein Gefährte hat seinen Kampf gewonnen (222).

68

Der Vordere zuckt nur mit den Achseln, der Zweite imitiert die Geste und guckt dann erwartungsvoll zum Ersten.

Für einen Moment bist du froh, dass die beiden endlich einmal nichts sagen, doch dann fällt dem dir näher stehenden Burschen wieder etwas ein.

„Ich liebe Pilze, aber der Herr Praios sieht es ja nicht gerne, wenn man dem Adel die Pilze stiehlt – oder das Wild.“ Versonnen tritt er an dir vorbei, dann dreht er sich plötzlich zu dir um, reißt die Hände wie ein Bär nach oben und zieht eine Grimasse: „Der Herr könnte mich holen, wenn er das sieht, am Praiostag.“

Der Kerl muss verrückt sein. Jetzt hüpfst er auf einem Bein und singt den Satz wie ein Kinderlied. Solltest du ihn beruhigen (126), mittanzen (38) oder lieber versuchen, so schnell wie möglich zu verschwinden (93)?

69

Du öffnest den Vorhang nur einen Spalt breit und schaut hinein. Du siehst eine Truhe, ein schlichtes Holzbett, einen Tisch – aber niemanden im Inneren. Du schiebst den Vorhang auf und stellst fest, dass sich tatsächlich niemand hier befindet. Willst du dich im Inneren des Zeltes umsehen (111) oder dich lieber schnell dem Schloss widmen (122)?

70

Wütend und ungestüm wirfst du dich auf Nascha, was es ihr leicht macht, dir auszuweichen. Der sich nun entwickelnde Kampf hat mit dem anfänglichen Tanz nicht mehr zu tun, es entbrennt stattdessen ein schwungvolles Hauen und Stechen. Naschas Werte findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Sollte deine Lebensenergie zuerst auf null oder darunter sinken, lies Abschnitt 168. Ist Naschas Lebensenergie dagegen zuerst erschöpft, geht es bei Abschnitt 84 weiter.

71

Die Söldnerin bringt dich immer wieder in Bedrängnis, weicht deinen Hieben aus und landet ihrerseits Treffer. Gerade hat sie dir eine schmerzhaft Wunde am Arm beigebracht, als du plötzlich einen Schatten wahrnimmst. Zwischen den Zelten huscht etwas im Rücken der Söldnerin heran, dann springt ihr das Tier in den Nacken und bringt sie zu Fall. Die Söldnerin verliert das Gleichgewicht, stürzt nach vorne und fällt in ihre eigene Waffe. Ihr erschrockener Schrei endet abrupt in einem gurgelnden Geräusch, dann ist die Frau tot.

Etwas abseits steht ein Wolf, der dich an das Tier im Wald erinnert, dem du einen Brocken deiner Nahrung zugeworfen hast. Ob es dasselbe Tier ist? Du machst

einen Schritt auf den Wolf zu, aber das Tier schreckt zurück und läuft davon.

Lärm, Kampf – du besinnst dich deiner Situation, schaut dich nach weiteren Kämpfern um, aber deine Kameraden haben die Söldner besiegt. Der Preis dafür war allerdings hoch. Außer Kuhne und dir stehen nur noch zwei Kämpferinnen, zwei deiner Gefährten liegen regungslos am Boden. Kuhne kniet neben einem von ihnen, dann schaut er zu dir und schüttelt den Kopf: „Sie sind tot.“

Lies bei Abschnitt 1 weiter.

72

Nascha und du erreichen als vermeintlich Letzte den großen Saal im Hauptgebäude. An den Wänden müssen früher einmal Bilder gehangen haben, nun zeigen nur noch die übrig gebliebenen Nägel von ihrer Existenz. Ein steinerner Altar wurde offenkundig geschändet, von der auf ihm stehenden Statue sind nur noch zwei Füße übrig. Das gleiche Schicksal ereilte ein halbes Dutzend Figuren und Büsten, die dahinter in einem Halbkreis angeordnet waren. Die zwei Dutzend Holzbänke wurden mit grässlich anzuschauenden Schnitzereien verziert, ein Teil einer Wand wurde mit Blut beschmiert. Vermutlich war dies das Heiligtum des ehemaligen Klosters, aber diese Funktion erfüllt der Raum nun nicht mehr.

Stattdessen haben sich ein gutes Dutzend Kämpfer versammelt, wenn man die zum Teil deutlich zu jungen, zum anderen Teil deutlich zu alten Bauern so nennen mag. Einige tragen Narben, andere sehen unversehrt, aber ängstlich aus. Hier haben sich keine Krieger, Söldner oder Gardisten eingefunden, hier sitzen zwar kampfgeübte, aber vermutlich nicht oder nur schlecht ausgebildete Freiwillige neben ebensolchen ohne jedwede Erfahrung. Selbst Difa und Kuhne, die dir schon beim Eintreten zugewinkt haben, ordnest du eher in die Kategorie Maulhelden ein. Lediglich Nascha scheint eine erfahrene Kämpferin zu sein.

Schließlich setzt ihr euch in die letzte Reihe, woraufhin sich Runke räuspert und vor die Versammelten stellt. Schlagartig wird es ruhig im Raum.

„Schön, dass wir vollzählig sind. Alrik wird unsere kleine Unternehmung ergänzen, wir behandeln ihn von nun an wie einen von uns – er ist jetzt einer von uns“, erklärt Runke, woraufhin dir manche anerkennend zunicken, während andere leise miteinander ein paar Worte wechseln.

Nachdem Runke erneut Ruhe eingefordert hat, fährt er fort: „Laschoff hat eine Aufgabe für euch. Ich weiß, dass die Dämmerung noch fern ist, aber ihr müsst sofort aufbrechen. An unserer Strategie ändert sich ansonsten nichts, aber das Ziel ist zu lohnend und wichtig, als dass wir es uns erlauben könnten, den Angriff nicht zu wagen.“ Du schaut fragend, woraufhin sich Runke direkt an dich wendet: „Gardulas Söldner sind uns zahlenmäßig überlegen, besser bewaffnet und im Kampf erfahrener als die meisten von uns. Aber die Söldner versuchen, eine ganze Baronie zu kontrollieren und ihren Einfluss auf den Vogt aufrecht zu halten. Daher suchen wir gezielt nach kleinen Gruppen, isolieren sie und schlagen dann zu, wenn wir in der Überzahl sind.“



Auf dein Nicken hin wendet sich der alte Mann wieder den anderen zu: „Aus der Baronie Windgau wurde uns von einem Ochsenkarren berichtet, der auf dem Weg in diese Richtung ist. Wir sind uns alle einig, dass die auf dem Karren transportierte Ausrüstung, darunter auch Rüstungen und Waffen, nicht dazu bestimmt sind, unsere tapferen Mitstreiter zu unterstützen, sondern Gardulas ehrloses Heer.“ Runke lässt die Worte kurz wirken, dann fährt er theatralisch fort: „Aber eine Bestimmung kann man ändern!“ An dieser Stelle hättest du, vermutlich genauso wie Runke, mit Jubel und Begeisterung gerechnet, aber die eingeschüchterten Kämpfer schauen nur unsicher zu ihrem Anführer. Nachdem sich dieser abermals geräuspert hat, greift er die Stimmung auf: „Ich weiß, dass ihr Angst habt. Ich weiß, dass es nicht üblich für uns ist, am Tage zuzuschlagen, aber wenn die Waffen in Gardulas Klauen fallen, werden sie mit Sicherheit gegen uns eingesetzt. Auch Gardula weiß um den Wert der Lieferung, dennoch hat sie den Kutscher nur mit vier Wachen ausgesandt. Wenn ihr sofort aufbrecht, könnt ihr den Karren an der Baroniegrenze abfangen. Wenn Gardula dort nicht eine größere Eskorte platziert hat, schlägt ihr zu. Überfallt den Karren, erschlagt die Söldner und bringt ihn dann hierher!“ Runke mustert alle Anwesenden, dann nickt er zufrieden und wendet sich ab. Nascha erhebt sich als Erste, dann klemmt sie ihren Topfhelm unter ihren Arm und brüllt laute Befehle (141).

73

Es gelingt dir nicht, den Angriff des Wolfes abzuwehren. Das Tier wirft sich gegen deinen Arm und beißt zu, bevor es dich wieder loslässt und vor dir landet. Die Wunde schmerzt und verursacht 1W6+3 Trefferpunkte. Ziehe also vom Ergebnis noch deinen Rüstungsschutz ab. Wenn du einen oder mehr Schadenspunkte errechnet hast, ziehe diese von deiner Lebensenergie ab, bevor es bei Abschnitt 180 weitergeht.

74

Der dicke Söldner sackt schlaff zusammen. Ganz so viel konnte er dann doch nicht einstecken, wie du anfangs befürchtet hast. Zum Glück gilt das auch für die Söldnerin. Naschas Axt schlägt ein letztes Mal krachend auf sie ein, dann geht die Frau zu Boden. Auch deine Gefährtin hat ihren Kampf gewonnen (222).

75

Die Leiter führt dich in einen kleinen Raum, der als Lager für Gerümpel genutzt wird. Holzbalken, ein zerbrochener Wassereimer, ein Paddel für ein Ruderboot – hier lagern die unnützlichsten Dinge, die du dir vorstellen kannst. Ihr schleicht durch einen schmalen, mit Backsteinen gemauerten Gang, an dessen Ende ein schwacher Lichtschimmer erkennbar ist. Du spähist vorsichtig um die Ecke und siehst einen großen Raum, der von vier Fackeln erhellt wird und kaum bequemer eingerichtet ist als die vier angrenzenden, durch Gittertüren abgetrennten Kammern. Während in den Kammern nur jeweils zwei schlichte, mit schimmeligem Stroh bedeckte Pritschen stehen, enthält die Wachkammer

immerhin einen grob gezimmerten Holztisch und zwei Stühle, auf denen ein dicklicher Söldner und eine schlanke, dank ihres struppigen Haares an eine Vogelscheuche erinnernde Soldatin sitzen. Über dem Tisch hängt ein Seil, das dank einer großen Schlaufe von beiden Stühlen aus gut erreicht werden kann.

Die Gefangenen sind ganz nah, du meinst, ein halbes Dutzend gezählt zu haben. Jetzt muss es euch nur noch gelingen, die beiden Söldner zu überwältigen, bevor sie den Alarm auslösen können. Willst du noch ausharren (178) oder schnell zur Tat schreiten (99)?

76

Kaum hast du den Säbel gezogen und den ersten Schritt nach vorne gesetzt, stürmt der Wolf auch schon auf dich zu (204).

77

Du äüßerst, dass du erfreut bist, den alten Mann kennenzulernen, woraufhin dieser dich kurz zu mustern scheint. Du hast den Eindruck, dass er eine andere Reaktion erwartet hätte, aber dann nickt der Mann und schüttelt deine Hand (179).

78

„Du gehst also auf Nummer sicher, taktierst, wählst das Schlachtfeld mit Bedacht, schonst deine Soldaten und bist nicht bereit, unnötige Opfer zu riskieren. Das spricht alles für dich“, lobt dich Laschoff, doch dann verfinstert sich seine Miene, „aber du kannst dich nicht in deinen Gegner hineinversetzen, seine Strategie erahnen. Du willst der Gute sein, du triffst deine Entscheidungen nüchtern, logisch und unterstellst deinem Gegner, nur dann klug zu handeln, wenn er so taktiert wie du. Das kann dich den Sieg kosten, wenn du zu arrogant und geradlinig denkst. Überlege noch einmal, was würde Borbarad tun?“

Bevor du eine zweite Antwort gibst, kreuze das O auf dem Spielprotokoll an.

Danach sagst du:

„Ich greife mit allem an, was ich habe. Die Truppen sind in der Überzahl, ich brauche keine Verstärkung.“ (44)

„Ich lasse nur die Untoten angreifen. Sie sind gegen die Reiter besser bewaffnet und ich kann den Söldnerhaufen schonen.“ (131)

„Ich schicke den Söldnerhaufen vor. 200 Söldner werden gegen 100 Bauern und zwei Dutzend Reiter schnell gewinnen.“ (214)

79

Ohne zu weichen stehst du aufrecht, siehst der Gefahr entgegen, hörst den krächzenden Vogel, dann erhaschst du einen kurzen Blick auf den Raben, der sich aus dem Nebel schält, knapp an deinem Kopf vorbei flattert und nach zwei Flügelschlägen auch schon wieder vom Nebel verschluckt wird.

Ein Rabe, der Bote des Totengottes Boron. Du bist dir sicher, dass Blut fließen, dass Golgari, der Seelenernter, reiche Beute halten wird. Und du wirst sein Werkzeug sein. Entschlossen machst du den nächsten Schritt (125).

Kaum ist dein Gegner zu Boden gesunken, schiebt sich auch schon ein neuer Feind aus dem Nebel hervor – und dieser lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. Du hast schon einmal von einem solchen Feind gehört, dein Vater hat dir von ihm berichtet, aber in seinen Geschichten war der Gegner keine sechs Schritt groß ...

Die Bestie steht auf zwei baumstammdicken Beinen, aus ihrem unförmigen Körper wachsen eine Handvoll dicker Tentakel und ihr scharfer Schnabel sieht so aus, als ob er jede Rüstung mühelos knacken könnte. Ein Sieg gegen diese Monstrosität führt dich zu Abschnitt 192, eine Niederlage zu Abschnitt 103.

Shruuf

MU 22 KL 10 IN 14 CH 14

FF 11 GE 11 KO 18 KK 25

LeP 100 AsP 20 KaP – INI 17+1W6

VW 6 SK 3 ZK 3 GS 6

Schnabel: AT 18 TP 2W6+8 RW mittel

Tentakel*: AT 15 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE: 5/0

Aktionen: 4 (1 x Schnabel, 3 x Tentakel)**

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Tentakel, Schnabel) (Das Wesen besitzt noch weitere Sonderfertigkeiten, setzt diese aber nicht ein)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 2, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 14, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 0, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: setzt keine ein

Größenkategorie: groß***

Typus: Dämon (gehörnter, Belhalhar), nicht humanoid

Kampfverhalten: In jeder dritten KR setzt der Shruuf einen *Wuchtschlag* ein. Bei 1-2 auf dem W6 Stufe I, bei 3-4 Stufe II und bei 5-6 Stufe III.

Flucht: Shruufya fliehen nicht, außer, der Beschwörer verlangt es.

Sonderregeln:

*) *Tentakel abschlagen:* Um einem Shruuf ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das

Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb einer KR erzielt werden müssen. Tentakel wachsen bei einem Shruuf augenblicklich wieder nach.

**) Der Held kann auch versuchen, den zweiten und den die folgenden AT zu parieren, erleidet aber bei der 2. Verteidigung eine Erschwernis von 3, bei der 3. Verteidigung eine Erschwernis von 6 usw.

Bei einem Verteidigungswert von 0 kann der Held nicht verteidigen. Die Erschwernisse gelten sowohl für PA als auch für AW. Am Anfang der nächsten KR sind die Erschwernisse wieder nicht mehr vorhanden.

**) Der Held kann nur mit seinem Ausweichen-Wert verteidigen, nicht mit seinem PA-Wert)

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Shruuf ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

Dämonen-Regeln: Für Shruufya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe unten).



Vom Wesen der Dämonen

Wird eine Kreatur der Niederhöhlen in die dritte Sphäre gerufen, manifestiert sie sich körperlich. Beschworene Dämonen haben nicht im gewohnten Sinne einen Leib mit Organen und Knochen, sondern formen aus der Astralkraft ihres Beschwörers ihren Körper nach ihrem Willen. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Dämonen können nicht durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Dämonen haben fast keine Masse. Daher können sie an Wänden hinauflaufen und ohne zu verlangsamen die Richtung ändern. Da ihr Wille ihren Leib formt und lenkt, können sie jedoch nicht gegen ihren Willen einfach fortgetragen oder weggeweht werden, als würden sie nichts wiegen.
- Werden Dämonen erschlagen, bleibt keine Leiche zurück, sondern meist nur eine kleine Menge Schleim, Schwefel oder Ähnliches.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

- Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit geweihten Waffen aller anderen Götter und Angriffe mit magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Dämonen sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion und Verwandlung. Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre Seelenkraft (falls sie nicht ohnehin zu einer Erleichterung führen würde) zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der Zauber von Natur aus um die Seelenkraft seines Ziels erschwert ist oder zusätzlich, wenn er um die Zähigkeit erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die Seelenkraft stattdessen als zusätzlicher Rüstungsschutz.
- Dämonen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Dämonen können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Dämonen können trotz fehlender Schips mehrfach verteidigen.

81

„Alrik, der Kämpfer aus dem Süden“, wiederholt der vordere Bursche.

„Ein Kämpfer aus dem Süden“, wiederholt auch der Zweite. Du ersparst dir eine weitere Wiederholung und nickst nur zustimmend.

„Da heißen aber nicht viele Alrik, da im Süden“, merkt der Vordere an.

„Heißen sie nicht“, stimmt der Zweite wieder einmal zu. „Und du bist Kämpfer, so eine Art Söldner?“, fragen dich die beiden fast im Chor.

Du nickst leicht: „So in der Art.“

Die beiden gucken misstrauisch: „So in der Art also.“

Da du eigentlich selbst nicht weißt, ob du eine Art Söldner bist oder nicht, antwortest du nicht weiter, weshalb eine kleine Pause peinlichen Schweigens entsteht, bevor dem Redseligeren der beiden etwas in den Sinn zu kommen scheint, das zur bisherigen Unterhaltung so gar nicht passen mag: „Am Praiostag gehe ich nie Pilze sammeln.“ Was soll man darauf antworten?

„Ich auch nicht.“ (19)

„Ich schon.“ (102)

„Das lohnt ja auch nur, wenn es Pilze im Wald gibt.“ (163)

„Ich sammle nie Pilze.“ (68)

Nichts. (145)

82

Plötzlich hörst du ein Pfeifen, dann bricht ein junger Bursche direkt neben dir zusammen. In seiner Brust steckt ein für eine übliche Armbrust viel zu langer,



dicker und schwerer Bolzen – der Turm! Du schaust hinüber und siehst, wie die beiden Söldner das in eure Richtung gedrehte Geschütz hastig erneut spannen (217).

83

Das Überraschungsmoment ist auf eurer Seite. Du wirfst dich auf den dicken Kerl, prallst aber ab, ohne ihn vom Tisch werfen zu können. Wenn er jetzt am Seil zieht ... Er zieht nicht. Stattdessen schaut er sich irritiert um. Du merkst, dass ihn die Situation überfordert, womit du den ersten Angriff hast. Die Werte des Söldners findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Wenn der Kampf die siebte Kampfrunde erreicht hat, ohne dass dein Gegner oder du gestorben seid, lies bei Abschnitt 124 weiter. Hast du dagegen vorher deinen Gegner besiegt, lies sofort bei Abschnitt 149 weiter. Abschnitt 2 bleibt dir, wenn dich dein Gegner vor der siebten Kampfrunde bezwungen hat.

84

Nachdem du einen weiteren Treffer eingesteckt hast, lässt du das Holzschwert fallen und wirfst den Helm in den Staub. Schwer atmend versuchst du, die pochenden Schmerzen zu ignorieren und Luft zu holen (138).

85

„Jetzt, wo wir diesen schönen Fleck gemeinsam bewohnen, wüsste ich gerne, wie mein Gast heißt“, fordert dich der Alte auf, deinen Namen zu nennen.

Was willst du antworten?

„Alrik.“ (216)

„Ich habe sicherlich einen Namen, aber ich erinnere mich nicht an ihn.“ (20)

„Mein Name geht Euch nichts an, alter Mann.“ (159)

86

Nascha stochert in dem Schloss herum, dann bricht der Dietrich ab. Sie unterdrückt einen Fluch, dann legt sie dir wortlos den nächsten Dietrich in die Hand. Nun bist du an der Reihe. Bevor du deine Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) (13/11/11, FW 5) ablegst, bemerkst du den abgebrochenen Rest des ersten Dietrichs im Schloss, weshalb deine Probe um 4 Punkte erschwert ist. Ist die Probe ge- (34) oder misslungen (10)?

87

Du lässt dich nicht irritieren. Wenn es einen Angreifer hinter dir gibt, wird dir Kuhne den Rücken freihalten. Aber wie konnte er so schnell hinter euch gelangen? Oder meint Gardula ...

Du hältst kurz inne, was Gardulas Lachen nur umso lauter erschallen lässt (100).

88

Vor einem hungrigen Wolf zu flüchten ist keine besonders chancenreiche Option, aber wenn man sich einmal dafür entschieden hat, sollte man die Beine in die Hand nehmen. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Laufen*) (14/14/13, FW 8) ab. Für jede Kampfsonderfertigkeit, die du zuvor in anstrengendem Training erlernt hast, ist die Probe um 1

erschwert. Wenn dir die Probe dennoch gelingt, fliehst du zu Abschnitt 215, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 139.

89

Du wartest, bis der Wagen noch drei Schritt weitergerollt ist, dann lässt du dich nach unten fallen. Der Söldner am hinteren Ende des Wagens fängt deinen Sturz recht weich ab. Du triffst ihn mit dem Fuß am Kopf, woraufhin er sofort bewusstlos zusammensackt. Dafür ist der Schlafende nun aber umso wacher. Elegant gleitet er vom Wagen, zieht einen schmalen Säbel und brüllt Befehle. Das muss der Anführer sein! Hastig springst du vom Wagen – und mit dir noch vier weitere Söldner, die sich unter der Plane verborgen gehalten haben. Wer ist hier wem in die Falle gegangen?

Deine kurz aufkeimende Hoffnung, den Anführer ausschalten zu können, zerschlägt sich sofort, als eine der Söldnerinnen ihre Waffen zieht und auf dich eindringt, während sich der Rest um deine Mitstreiter kümmert. Die Werte des Söldners findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Der Kampf wird bis zum blutigen Ende geführt. Wenn du gewinnst, geht es bei Abschnitt 173 weiter, dein Tod führt dich zu Abschnitt 2.

90

Kuhne steht schwer atmend in der Tür, jeden Anschein eines militärischen Protokolls ignorierend.

„Sie sind fort“, stöhnt er, was aber weder Laschoff noch dir auch nur in Ansätzen erklärt, wer fort ist. Du hast Mitleid mit Kuhne, aber Laschoff faucht ihn böse an.

Nach einer Erinnerung an soldatische Tugenden und der Aufforderung, in Ruhe und in zusammenhängenden Sätzen zu sprechen, stammelt Kuhne schließlich eine verständliche Erklärung. „Wir waren unterwegs, die in der Nähe befindliche Garnison des Feindes zu überfallen.“

Laschoff schaut irritiert, aber er lässt Kuhne fortfahren. „Maine, eine von den befreiten Gefangenen“, jetzt nickt Kuhne in deine Richtung, „hatte behauptet, in der Garnison seien Teile von Gardulas Schatzkammer eingelagert, eine Menge groß genug, die Auszahlung des Soldes an ihre Söldner so zu unterbinden, sodass Teile ihres Heeres desertieren würden.“

Jetzt nickt auch Laschoff. „Das wurde mir berichtet. Aber wieso wurde euch aufgetragen, einen Überfall zu wagen?“ Kuhne schluckt schwer: „Runke meinte, er kenne sich mit Zahlungen an Söldner aus und es sei eine zu gute Gelegenheit, die wir nicht verstreichen lassen dürften.“ Du merkst, wie sich Laschoff anspannt, seine Fäuste ballt, bis die Knöchel weiß hervortreten, aber er sagt nichts.

„Wir sind also aufgebrochen, haben das Gold stehlen und uns dann wieder zurückziehen wollen, genauso, wie wir es in den letzten Wochen immer wieder getan haben. Aber es war eine ...“, Kuhne muss schwer schlucken, „... Falle. Ich konnte entkommen, aber die anderen wurden gefangen genommen. Die Söldner haben uns so schnell umstellt, dass an eine Flucht nicht mehr zu denken war.“ Laschoffs Schultern sacken nach unten, seine Hände lösen sich. Er lässt sich auf einen Stuhl fallen, schaut dann nachdenklich auf die Karte. „Wie viele?“, fragt er leise.

Kuhne schluckt erneut schwer: „24.“

„Das ist die Hälfte unserer Kämpfer“, stellt der Veteran fest. „Damit haben wir noch 26.“

Kuhne wird bleich, bevor er Laschoff korrigiert: „Eigentlich sind es nur noch 25.“

Jetzt schaut Laschoff auf, sagt aber nichts.

„Maine, die uns den Hinweis auf den angeblichen Goldschatz gab, ist kurz vor meiner Ankunft verschwunden – und mit ihr auch die Gefangenen, die Alrik gemacht hat.“ Laschoff lacht heiser: „Wie ist deine Flucht gelungen, Kuhne?“

„Es gab eine Lücke in ihren Reihen und sie hatten mich für kurze Zeit nicht im Blick.“

„Also solltest du entkommen.“ Laschoff wirkt resigniert, als er sich mit den Händen über das Gesicht fährt, dann fasst er die Situation zusammen. „Gardula schleust also eine Spionin ein, der es innerhalb eines Tages gelingt, die Hälfte unserer Kämpfer in eine Falle zu locken. Währenddessen befreit die Spionin auch noch die von uns gemachten Gefangenen und flieht. Ob deine Flucht nun deinem Mut oder dem Willen Gardulas zuzuschreiben ist, ist dabei schon nicht mehr von Belang, Gardula weiß spätestens mit der Rückkehr ihrer Spionin, dass wir die Hälfte unserer Kämpfer verloren haben und wo sich unser Versteck befindet. Wenn sie sich Zeit lässt, tauchen ihre Truppen erst morgen hier auf und machen alles dem Erdboden gleich, was sie hier vorfinden werden.“

Kuhne ist blass: „Sie wird den Großteil ihrer Söldner hierher schicken, wir werden drei zu eins in der Unterzahl sein. Das überleben wir nicht.“

Zu Kuhnes Entsetzen nickt Laschoff. „Wenn wir hier bleiben, werden wir sterben. Das ist sicher.“ Dann schaut der alte Mann zu dir. „Ich will ehrlich sein. Ich weiß nicht, ob ich dir so sehr trauen möchte, dass ich unser aller Schicksal in deine Hände legen will, aber ich denke nicht, dass ich eine Wahl habe.“

Lies bei Abschnitt 210 weiter, wenn du den Buchstaben **M** angekreuzt hast. Falls du den Buchstaben **L** oder den Buchstaben **N** angekreuzt hast, lies bei Abschnitt 51 weiter.

91

Schließlich sitzt du am Kopf eines langen Holztisches auf einem grob gearbeiteten Stuhl. Der Raum ist wie ein Speisesaal eingerichtet, mag aber vorher auch schon als Stall oder Scheune gedient haben. Durch zahlreiche Ritzen in den Holzplanken und mehrere große Fensterluken in den Wänden fällt das helle Mittagslicht herein. Links und rechts von dir sitzen jeweils zwei Bewaffnete auf langen Bänken, die dich genauso neugierig betrachten wie du sie. Zunächst wäre da Laschoff, der dir schon beim Hinsetzen erklärt hat, dass er nicht Laschoff heißt, sondern Runke. Der Mann trägt nur einen dünnen, weißen Haarkranz, das Gesicht ist genauso blass wie sein haarloses Haupt. Der stopplige Bart, die gebeugte Körperhaltung, die Falten und die Grübchen deuten auf ein hohes Lebensalter hin, auch wenn noch immer ein ungebrochener Lebenswille in Runkes Augen zu erkennen ist. Seine Kleidung war einst sicherlich einmal wertvoll, inzwischen ist sie aber schäbig und heruntergekommen. In seinem Gürtel, der mit einer



verdrehten, aber auffällig wertvollen goldenen Schnalle zusammengehalten wird, steckt ein kurzer Dolch, der dich eher an ein Küchenmesser denn eine Waffe denken lässt. Neben Runke entdeckst du den Träger des Topfhelms – oder besser die Trägerin. Nascha hat ein breites Kreuz, einen aufrechten Gang und ist mit fast zwei Schritt Körpergröße eine auffällige Erscheinung, was durch die strahlend grünen Augen und die lockigen, roten Haare noch unterstützt wird. Ihr Gesicht müsste man wohl als bildschön beschreiben, wenn da nicht die vermutlich durch mehrere Brüche krumme Nase und eine rote Narbe auf der linken Wange wären. Unweigerlich musst du an deine eigene Narbe denken, schiebst den Gedanken aber bei einem Blick auf den Topfhelm schnell beiseite. Die grüne Farbe, der weiße Bär auf der Stirn – jetzt meinst du, diesen Helm zu kennen. Nur woher? Auf der rechten Seite entdeckst du die beiden Burschen, die dich überhaupt erst hierher gebracht haben. Erst nachdem du ihnen versichert hast, dass du nicht nachtragend bist, haben die beiden es gewagt, sich hinzusetzen. Die sonnengegerbte Haut, die Schwielen an den Händen, die muskulösen Oberkörper – obwohl die beiden kaum mehr als zwanzig Jahre alt sein können, müssen sie schon jahrelang auf den Feldern als Bauern gearbeitet haben. Dazu passt jedenfalls der feste Handschlag und zugleich der unbeholfene Umgang mit den Säbeln, die sie so unpraktisch an den Tisch gelehnt haben, dass diese ihnen im Notfall erst spät nützen würden. Nachdem der eine sich als Difa vorgestellt hatte – angeblich ein Spitzname aufgrund seiner außergewöhnlichen Flinkheit –, hat Kuhne die Vorstellung seines Gefährten zu deiner Überraschung nicht dümmlich wiederholt, sondern stattdessen mit fester Stimme seinen eigenen Namen genannt. Schließlich richtet Runke als Ältester das Wort an dich: „Wir haben uns beraten und uns entschieden, Euch eure Geschichte zu glauben. Ihr wisst nicht, wie Ihr heißt, wo Ihr seid und was um Euch herum geschehen ist.“ Du nickst zustimmend.

„Bis Euch euer Name wieder einfällt, werden wir Euch einfach Alrik nennen. Kein besonders einfallsreicher Name, aber besser als gar kein Name“, erklärt dir Runke, während Difa und Kuhne leise kichern. „Das ist hier

nicht mal ungewöhnlich, viele von uns haben Spitznamen oder benutzen eine Kurzform ihres Vornamens, also macht Euch keine Gedanken deswegen.“

Du tippst mit dem Finger auf dem Tisch.

„Verzeiht einem alten Mann, der früher als Chronist tätig war, dass er Euch eine kleine Geschichtsstunde erteilt, aber das ist wichtig. Bitte glaubt mir“, leitet der Älteste seinen Vortrag ein. „Wie ein Mann eures Alters wissen sollte, war Tobrien, der Landstrich, in dem Ihr Euch gerade befindet, früher schon eine raue Gegend, in der ein tapferer und harter Menschenschlag lebte. Die meisten Menschen hier waren Bauern, einige arbeiteten aber auch als Handwerker, Soldaten oder Gardisten. Das alles war schlagartig ohne Belang, als Borbarad, der Dämonenmeister, an der Ostküste des Mittelreichs anlandete und unser Land schier überrannte. Viele leisteten tapferen, aber vergeblichen Widerstand und so fiel dieser Landstrich in die Hände der Dämonenbrut. Es bedurfte göttlichen Beistandes, Borbarads Vormarsch zu stoppen und knapp fünfzehn Jahre und mehrere Feldzüge, um zumindest diesen Landstrich wieder zu befreien.“

Runke lehnt sich vor, bevor er seine Geschichte weitererzählt: „Etwa die Hälfte von uns floh vor Borbarads Truppen, andere blieben hier. Viele starben in den letzten Jahren, unsere Baronin Birscl von Dyggeringshausen verschwand. Beim letzten Feldzug führte unser Herzog Bernfried von Ehrenstein die Söhne und Töchter alter Recken – und sogar einige dieser erfahrenen Soldaten – gemeinsam mit einem mehr als doppelt so viele Männer und Frauen zählenden Söldnerheer und unterstützt von Truppen aus dem Bornland in die Schlacht, um diese Lande gemeinsam mit der Kaiserin zu befreien. Nachdem der Kriegszug erfolgreich endete und gleich mehrere Baronien befreit wurden, kehrten wir mit unseren Kindern in unsere Heimat zurück. Es gibt viele Orte, die noch immer unheilig und gefährlich sind, unzählige Gräber, seelisch und körperlich verkrüppelte Freunde, die hier ausharren mussten, aber wir nahmen unser Land wieder in Besitz. Da die rechtmäßige Baronin noch immer verschollen war und keine Nachfahren



hatte, setzte der Herzog einen Vogt ein, Walfried von Bryggen. Das war vor etwas mehr als einem Jahr.“

„Das klingt bis dahin nach einem recht guten Ende“, mischt sich Difa ein.

„Aber das ist noch nicht das Ende der Geschichte“, kündigt Kuhne an.

Runke wirft den beiden einen tadelnden Blick zu, dann fährt er fort: „Tatsächlich wurde es danach kaum besser. Vom Kampf müde nutzten wir den Herbst und den Winter, um unsere Heimat aufzubauen, die Dorfruinen bewohnbar zu machen. Wir sorgten für Verpflegung, warme Kleidung und Werkzeuge. Dabei ging es aber nicht nur um unsere eigene Versorgung, wir mussten auch die Söldner durch den Winter bringen, die uns im Kampf gegen die Dämonenanbeter noch tapfer zur Seite standen. Doch dann kam der Frühling und die Allianz brach. Die Kriegsbeute würde nicht reichen, den Sold zu begleichen, ließ man Vogt Walfried wissen. Und so kam es zum Streit zwischen dem Vogt und der Anführerin der Söldner, Gardula der Grausigen, wie wir sie inzwischen nennen. Ihr Hauptmann, Sarkum der Rote, dessen Gesicht niemand von uns je gesehen hat, weil er stets eine blutrote Maske trägt, wurde beauftragt, die Tochter des Vogts zu entführen, um ein Druckmittel gegen ihn zu haben. Und so fiel die Macht über die Baronie Waischenroth wieder in fremde Hände. Nominell sitzt Vogt Walfried auf dem Thron, aber die drastischen Steuererhöhungen, die Frondienste, die unverhältnismäßig hohen Abgaben an Lebensmitteln – für all das trägt die gierige Schlange Gardula die Verantwortung. Der Vogt ist nur noch ihre Marionette, unfähig zu handeln und sich zur Wehr zu setzen.“

Während Runke Verständnis in seine Stimme mischt, schauen die anderen drei angeekelt, wütend und verachtend drein.

„Und was hat diese Erzählung mit Euch zu tun? Und mit mir?“, fragst du.

„Das ist eine berechtigte Frage. Es gab einen alten Soldaten, der schon unter Baronin Birsell von Dyggeringshausen diente. Er erkannte die Not unseres Vogts, aber auch seine Unfähigkeit, zu handeln und das Volk zu schützen. Er schwor, Gardula nicht zu dienen und floh mit einigen Getreuen, die sich weder der Schlange Gardula noch ihren Schlägern beugen wollen. Diese Gruppe scharte Gleichgesinnte um sich und wuchs schließlich so stark an, dass wir im Sommer die offene Schlacht gegen Gardulas Truppen wagten. Doch auch wenn unsere Gruppe viele Köpfe zählte, waren wir doch zu schlecht ausgebildet, um lange bestehen zu können. Es wurde ein blutiges Gemetzel und neben dem Drittel, das auf dem Schlachtfeld blieb, kehrten uns viele resignierend den Rücken.“

„Warum habt Ihr nicht auch aufgegeben?“, hakst du nach.

„Wir sind Idealisten, wir wussten um harte Schlachten und lang anhaltende Kämpfe. Unsere Hoffnung auf einen schnellen Sieg wurde zerschlagen, aber einige glaubten und glauben an einen langfristigen Sieg“, erklärt dir Runke. „Dann bin ich also hier bei Eurer Freischärlertruppe gelandet“, stellst du fest. „Und bevor Ihr einem Fremden vertraut, schlägt Ihr ihn erst bewusstlos und verhört ihn dann in dunklen Verliesen.“

Difa und Kuhne schauen verlegen zu Boden, aber Runke hält deinem Blick stand: „Wir haben viele Feinde und haben nicht überlebt, weil wir dumm und unüberlegt handeln.“

Du stimmst nachsichtig zu, dann erinnerst du aber noch einmal an deine Frage: „Jetzt verstehe ich, wer Ihr seid, aber warum erklärt Ihr mir das alles? Soll ich mich Eurem Kampf anschließen? Warum sollte ich das tun, was hindert mich daran, einfach zu gehen?“

Runke lächelt wissend: „Oh, es steht Euch frei zu gehen. Wir verbinden Euch die Augen und bringen Euch dort hin zurück, wo wir Euch gefunden haben. Aber ich bin mir sicher, dass es einen guten Grund gibt, hier zu bleiben – wenigstens für eine Weile.“

„Und der wäre?“

„Der Soldat, der uns anführte, der uns immer noch anführt, dieser Soldat ist Laschoff.“

Du schluckst. Laschoff, deine Hoffnung auf eine Erinnerung, ist wirklich ein guter Grund (14).

92

Schließlich hältst du kurz inne, um dich zu orientieren. Bei genauerer Betrachtung scheinst du deine kurze Rast an einer Stelle eingelegt zu haben, die ein Knotenpunkt dreier Landschaften und dreier Wege ist. Im Norden und Westen erstreckt sich ein dichtes Waldgebiet. Da du aus dem Westen kommst und in diese Richtung als einzige kein Pfad führt, wäre von hier aus der Wald in nördlicher Richtung interessant (207). Gen Osten erstrecken sich sanfte Hügel, die nur vereinzelt mit kleinen Baumgruppen, dafür aber vor allem mit Wiesen und Sträuchern bewachsen sind. Gargylas Rat folgend wäre Osten auch die Richtung, in der du den dir unbekannten, aber anempfohlenen Laschoff suchen sollst. Vielleicht führt dich der sich sanft durch die Hügel schlängelnde Weg zu ihm (35). Im Süden schließt sich dagegen eine weite Ebene an, die in einiger Entfernung für Ackerbau benutzt wird. Auch in diese Richtung führt ein Pfad (170).

93

Du willst gerade beginnen dich zu verabschieden, da spürst du einen harten Stoß am Hinterkopf. Schlagartig wird dir schwarz vor Augen (200).

94

Die Frau bricht röchelnd vor dir zusammen. Du schaust dich nach weiteren Kämpfern um, aber deine Kameraden haben die Söldner besiegt. Der Preis dafür war jedoch hoch. Außer Kuhne und dir stehen nur noch zwei Kämpferinnen, zwei deiner Gefährten liegen regungslos am Boden. Kuhne kniet neben einem von ihnen, dann schaut er zu dir und schüttelt den Kopf: „Sie sind tot.“ Lies bei Abschnitt 1 weiter.

95

Du reichst Gargyla den gemischten Stapel und sie legt die erste Karte vor dich: „Die Wurzel blickt zurück, sie zeigt die Vergangenheit. Die *schwangere Frau* steht für eine Geburt, aber auch für die Mutter, für menschliche Wärme und Geborgenheit. Aus deinem Blickwinkel steht die Karte aber auf dem Kopf, sie verkehrt ihre



Bedeutung in das Gegenteil. Fehlende Wärme, fehlende Geborgenheit, ein unsteter Geist vielleicht.“

Auch wenn dir die Karte in ihrer gegenteiligen Form nicht gefällt, spricht sie vielleicht aus deiner Vergangenheit. Es ist ein eigenartiges Gefühl, diese negative Emotion zusammen mit der Erinnerung an das Sterben als einzigen Anker in der Vergangenheit zu haben.

Neben die Schwangere legt Gargyla nun den Buckligen. „Der *Bucklige* steht für Krankheit, für Leid, aber auch für Entbehrungen. Und noch eine Karte soll deine Wurzel sein – die *Axt*.“ Yasmina und Gargyla scheinen überrascht. „Die *Axt* steht für den ehrenhaften Handwerker, für seinen Fleiß, sein Geschick ...“

„... oder die *Axt*, die mich so schwer verwundert hat“, flüsterst du.

„Auch das wäre eine Deutung, auf jeden Fall ist die *Axt* – oder einer ihrer Aspekte – für deine Vergangenheit von Bedeutung.“

Gargyla wartet kurz, dann legt sie zwei Karten unter den Stapel und deckt die nächste Karte auf. „Die beiden nächsten Karten bilden den Stamm, sie liegen über der mittleren Wurzel und beschreiben die Gegenwart. Der *Gelehrte* steht für Gelehrigkeit, für Klugheit und das Streben nach Antworten. Und hier der *Blinde*. Dunkelheit, Hilflosigkeit und Unwissen sind seine Aspekte.“

Yasmina und Gargyla scheinen die Karten genauso wenig zu überraschen wie dich.

Jetzt legt die jüngere Frau vier Karten unter den Stapel. „Es folgen vier Karten, die die Baumkrone bilden. Sie stehen für die Zukunft.“ Nun beugt sich Yasmina neugierig vor.

Mit zitternden Händen deckt Gargyla die erste Karte auf: „Das *Skelett*. Es steht für Tod, für Vernichtung und Verlust.“ Unverhohlen reibt sich Yasmina die Hände, während Gargyla eine weitere Karte aufdeckt und neben die erste Karte legt, ein kleines Kind, das auf dem Kopf steht: „Das *Kind* steht für Unschuld, Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit. Auf dem Kopf“, Gargyla stockt kurz, bevor sie fortfährt, „steht es für Schuld, für Lüge und für Verrat.“ Die dritte Karte, über dem Skelett platziert, entlockt der jüngeren Frau ein erleichtertes Seufzen: „Die *alte Frau*. Weisheit, Erkenntnis und Wissen sind ihre Attribute. Vielleicht ist es dir ja doch bestimmt, Antworten auf deine Fragen nach der Vergangenheit zu finden.“

Voller Neugier starrt Yasmina auf den Platz neben der Alten und über dem umgedrehten Kind, dann deckt Gargyla die letzte Karte auf und zuckt unwillkürlich zusammen. Dieses eine Mal deutet Yasmina mit versteinerten Miene die Karte: „Der *Dämon*, das absolut Böse, Chaos und Zerstörung.“

Dann funkelt dich die Alte an, während sie ihre Hände beruhigend auf Gargylas Schultern legt. „Selten sah ich eine so düstere Zukunft in den Karten eines Mannes, so düster, dass es uns ängstigt. Vielleicht wäre es besser gewesen, dich zum Sterben zurückzulassen, so wie ich meine Karten gedeutet habe, aber wir haben dich errettet – so wie Gargyla ihre Karten gedeutet hat. Du kannst noch zwei Nächte bleiben, dich stärken und ausruhen, doch dann wird es Zeit für dich, uns zu verlassen und deine Antworten andernorts zu suchen.“ Erschrocken starrst du auf die Karten, dann nickst du bedächtig. Die beiden Frauen haben dir sehr geholfen und du

bist ihnen zu großem Dank verpflichtet. Ob du an die Deutung glaubst oder nicht, nun scheint sogar Gargyla Angst um dich oder gar Angst vor dir zu haben. Die beiden haben es nicht verdient, dass du sie mit deiner Anwesenheit ängstigst. Kreuze das E im Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 188 weiterliest.

96

Du schleichst durch den Eingangsbereich ins Innere des Schlösschens. Ein kurzer Gang führt dich in ein Treppenhaus, das opulenter wirkt, als es dem Haus angemessen wäre. Von hier gehen Türen in verschiedene Bereiche ab, durch die ihr aber nur einen flüchtigen Blick werft. Eine einst prachtvolle Küche, nun deutlich ärmlicher eingerichtet, aber immerhin nicht so dreckig wie ein Raum mit vier Betten, der früher wohl als Gästezimmer fungierte. Eine kleine Bibliothek, von der nur noch verstaubte Regale und einzelne Pergamentseiten übrig geblieben sind. Ein Zimmer mit Badezuber, in dem jetzt aber nur noch eine trübe, grüne Flüssigkeit vor sich hin schimmelt. Hier unten ist keine Menschenseele zu finden.

Du gibst das Kommando, den Treppen nach oben zu folgen. Eine Schreibstube mit umgestürztem Pult, deren Tür schief in den Angeln hängt, ein langer Flur, dessen Wände mit großflächigen Schatten verkünden, dass die hier früher aufgehängten Bilder verschwunden sind, eine Tür, hinter der du Stimmen zu hören glaubst ...

Du hältst inne (196).

97

Zwei Tage später läufst du wieder alleine durch die nächtlichen Wälder der Baronie Waischenroth. Dann bleibst du eben Alrik, was ja auch nicht schlecht sein muss. Viele Menschen heißen Alrik in dieser Gegend und bestimmt haben so einige von ihnen schlimme Erinnerungen an ihrer Vergangenheit. Da kann es sogar ein besseres Schicksal sein, nicht zu wissen, woher man kommt. Wohin du gehen willst, weißt du zwar auch nicht, aber das wird die Zukunft zeigen. Notiere dir für das bisher Geleistete noch 10 Abenteurerpunkte. ENDE

98

Der Pfeil hat dich an die Gefahr der heranziehenden Schlacht erinnert, sie dir ins Bewusstsein gerufen, wo bislang das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, die eigene Stärke und auf das Kampfesglück einsam beisammen waren. Und jetzt fallen dir poetische Gedichte ein, wie sie sich die Söldner am Lagerfeuer erzählen.

Ein leiser Pfiff von deiner Linken. Du imitierst ihn und hörst einen leisen Pfiff von deiner Rechten. *Die Pfeife waren zu leise*, schießt es dir durch den Kopf. Die Pfeife dienen deinen Kameraden und dir dazu, die Abstände zwischen euch in der offenen Schlachtenreihe zu prüfen, auch wenn ihr euch dank des dichten Nebels nicht sehen könnt. Ein lauter Pfiff bedeutet, dass der Mitstreiter nah bei dir ist, aber die beiden Pfeife waren zu leise, der rechte fast unhörbar.

Entweder bist du ganz alleine oder deine Sinne täuschen dich – und beides wäre nicht gut. Wenn dir deine Sinne einen Streich spielen, kannst du nichts dagegen tun, wenn du aber die Orientierung verloren hast, dann

solltest du versuchen, dich besser zu positionieren. Lege eine Probe auf deine Fertigkeit *Orientierung* (11/13/13, FW 6) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 176, eine misslungene zu Abschnitt 22.

Die Fertigungsprobe

Dein Held wird nicht nur durch seine Eigenschaften charakterisiert, sondern auch durch eine Liste an Fertigkeiten. Diese findest du auf deinem Heldenokument. Fertigkeiten beschreiben komplexeres Wissen, aber auch ausgefeilte körperliche Abläufe oder länger andauernde, zusammengesetzte Handlungen. Ob eine Fertigkeit erfolgreich eingesetzt wurde, wird mit einer Fertigungsprobe bestimmt. Für eine Fertigungsprobe sind ihr Fertigungswert (FW) und die ihr zugeordneten Eigenschaften wichtig. Du sollst eine Probe auf *Orientierung* ablegen, also schaust du auf deinen Heldenbogen und entdeckst hinter dem Naturtalent *Orientierung* einen FW von 6. Dieser wird gleich wichtig. Zunächst ist aber von Bedeutung, auf welche drei Eigenschaften du jeweils eine Eigenschaftenprobe ablegen musst, um erfolgreich zu sein. Im Falle des Talents *Orientierung* sind dies KL und zweimal IN. Lege nun auf jede einzelne Eigenschaft eine Eigenschaftenprobe ab (in diesem Falle zwei auf IN). Alle gelungenen Proben (der geworfene W20 zeigt den Eigenschaftswert oder eine kleinere Zahl an) sind schon einmal gut. Jede misslungene Probe ist zunächst schlecht, muss aber noch kein Scheitern bedeuten.

Wenn eine Eigenschaftenprobe im Rahmen einer Fertigungsprobe misslungen ist, musst du ausrechnen, um wie viele Punkte der Wert verfehlt wurde. Dazu ziehst du den Wert der Eigenschaft vom Würfelergebnis ab. Dieser Wert, um den du die Eigenschaftenprobe überwürfelt hast, ziehst du vom FW ab. Dies machst du für alle misslungenen Eigenschaftenproben. Wenn du damit fertig bist und noch 0 oder mehr Punkte des FWs übrig sind, ist die Fertigungsprobe gelungen. Bist du nach Abzug aller überwürfelten Ergebnisse vom Fertigungswert aber im negativen Bereich angelangt, so ist die Fertigungsprobe misslungen.

Eine erleichterte Fertigungsprobe wird fast genauso gehandhabt wie eine unmodifizierte. Der einzige Unterschied ist, dass die Eigenschaftswerte für die Probe um die Erleichterung erhöht werden. Bei erschwerten Proben werden alle Eigenschaftswerte für die Probe um die Erschwerung gesenkt.

Um dir ein ständiges hin- und herblättern zu ersparen, haben wir bei allen Fertigungsproben in diesem Abenteuer sowohl die Eigenschaftswerte wie auch den FW jeweils in Klammern hinter der Fertigkeit angegeben.

99

Hast du das L (133), M (191) oder N (7) angekreuzt?

100

Gardula genießt das Lachen, wie ein kleines Kind freut sie sich über eine gelungene Überraschung – oder ist es doch eher eine gehässige, boshafte Schadenfreude?

„Keine Sorge, da steht niemand hinter Euch“, kichert die Söldnerin. Sie holt einen Gegenstand hervor, den sie zuvor verbogen hielt: eine rote Maske, die nun nur von zwei Fingern gehalten hin und her pendelt: „Ich meine Euch, Sarkum.“

In dir zieht sich alles zusammen. Sarkum. Du hast den Namen immer wieder gehört, aber jetzt nimmst du ihn endlich wahr. Sarkum ist dein Name. Du bist Sarkum. Du bist Gardulas Hauptmann.

Oder lügt dich Gardula an? Sie muss deinen skeptischen Blick deuten können, denn schlagartig verstummt ihr Lachen: „Du glaubst mir nicht? Ich kann verstehen, dass sich diese Wendung in deiner Lebensgeschichte falsch anfühlt, und ich würde mir auch nicht glauben. Aber wem kann man denn noch vertrauen, wenn man von jedem verraten wird.“ Sie schlägt Laschoff mit der flachen Hand gegen den Hinterkopf, dann fordert sie von ihm: „Na los, erzähl’ deinem neuen Freund, wer er ist.“

Laschoff schaut flehend, dann trifft ihn ein harter Schlag im Gesicht.

„Die Narbe in deinem Gesicht“, erklärt Gardula gelangweilt, „ist das Überbleibsel einer kleinen Auseinandersetzung in Khunchom, als wir vor einigen Jahren dort waren. Seitdem trägst du deine rote Maske, für die Sarkum der Rote berühmt ist ... war. Jetzt versteckst du dein Gesicht ja nicht mehr. Dennoch bin ich mir sicher, dass dich unser Freund hier erkannt hat. Er muss dich erkannt haben.“

Die Söldnerin stößt mit ihrem Fuß gegen Laschoffs Holzbein.

„Hat er dir erzählt, wie er sein Bein verloren hat?“, fragt dich Gardula.

Ein eisiger Schauer jagt über deinen Rücken. Ein Gedanke flackert auf, du hast Laschoff schon einmal gesehen. Gardula setzt sich auf einen Stuhl. „Im letzten Winter, als du die Tochter des Vogts geholt hast, damit sie unser Gast wird und dieser dumme Schwächling einsieht, wessen Befehlen er sich zu beugen hat, da bist du Laschoff schon einmal begegnet. Ich hätte ihn ja einfach erschlagen, aber du hattest diese Idee, ihn zu demütigen und seine wenigen verbliebenen Anhänger zu demoralisieren. Also hast du sein Bein abgeschlagen und ihn in den Wald kriechen lassen.“

Du schaust Laschoff an – und musst an euer Gespräch über die Invasion Borbarads denken, über das Demoralisieren des Gegners. Dir wird schlecht, aber schon durchzucken dich neue Gedanken, während du Laschoff noch immer mit flehender Miene vor Gardula knien siehst. Die Söldnerin hat sich derweil einen Apfel geangelt und genüsslich in ihn hineingebissen, als wäre um sie herum nichts geschehen.

Du spürst den Drang, dich bei Laschoff zu entschuldigen, aber dann keimt Wut in dir auf. So brutal deine Tat auch war, gerade deswegen muss sich Laschoff an dich erinnern haben. Er hat dich angelogen, als er sagte, er wüsste nichts über deine Vergangenheit. Er hat dich benutzt, dich für seine Ziele missbraucht und in den Kampf geschickt – in seinen Kampf. „Laschoff hat dich belogen, die ganze Zeit – und wir alle hier wissen das“, stellt nun auch Gardula fest. „Er hat dir



Geschichten erzählt, dir eingeredet, du wärst ein Held, aber glaube mir, dass dir Effektivität immer wichtiger war als Moral.“

Du schaust zu Gardula, die dich mit ihren braunen Augen fixiert: „Du hast damit bestimmt nicht gerechnet, als du entschieden hast, mein Lager – unser Lager – zu verwüsten, aber dein Freund hier“, dabei wischt die Söldnerin dem alten Mann unwirsch über den Kopf, „hat dich angelogen – im Gegensatz zu mir wohlgemerkt.“

Sie versetzt Laschoff einen Tritt in den Rücken, sodass er vor dir auf dem Boden aufschlägt. Ohne sich abfangen zu können, landet er auf seinem Gesicht. Ein knackendes Geräusch kündigt vom Bruch seiner Nase. Dann macht Gardula eine beschwichtigende Geste, woraufhin die Söldner hinter ihr ihre Waffen sinken lassen.

„Sarkum, es ist schön, dass du wieder hier bist“, sagt sie in einem mütterlichen Ton, in dem du nichts Falsches erkennen kannst. „Seine Truppen sind zerschlagen, die meisten sind tot. Uns wird sich hier niemand mehr widersetzen. Du warst ein großer Verlust, als du auf dem Feld gefallen bist, aber wir alle wissen, dass ein einziger glücklicher Hieb auch das Leben des tapfersten Kämpfers beenden kann. Es scheint mir ein Wunder, dass du zurückgekehrt bist, und was auch immer geschehen ist – gerade jetzt sind wir an einem Punkt, an dem dir der Verdienst zuzuschreiben ist, jedweden Widerstand in dieser Baronie gebrochen zu haben.“

Gardulas Augen blitzen triumphierend auf. Plötzlich ist sie dem Sieg näher, als sie je gedacht hätte.

„Sarkum“, bittet sie dich schließlich in einem Ton, als ginge es um das Reichen eines weiteren Apfels, „unser Freund Laschoff hier hat keine Truppen mehr, er muss zu niemandem kriechen, um ihn von unserer Entschlossenheit zu überzeugen. Schlag ihm diesmal bitte einfach den Kopf ab.“ Dann beobachtet sie dich. Du hast den Säbel noch immer in der Hand. Deine Hand spannt sich um den Griff, du hebst die Waffe.

Niemand hindert dich. Kuhne ist sicherlich schon geflohen, nachdem er das Gespräch weiter belauscht hat. Die beiden Kämpferinnen werden gegen die vier Söldner keine Chance haben und Gardula ist als Gegnerin sicherlich auch nicht zu unterschätzen. Die besten Chancen, hier lebend herauszukommen, hast du, wenn du dich auf die Seite der Frau schlägst, die sich schließlich als die dir gegenüber Ehrlichste entpuppt hat. Es mag dir nicht gefallen, aber du weißt einfach, dass sie dir die Wahrheit über dich erzählt hat. Sarkum. Du bist Sarkum. Und Sarkum weiß genau, was er zu tun hat. Sarkum wird Laschoff töten (135).

Aber warum tut Sarkum, was von ihm verlangt wird? Weil er es immer getan hat? Ist Sarkum eine Hülle, deren Seele nach reiner Vorbestimmung handelt, vom Bösen zerfressen? Definierst du dich nicht über das, was du tust, denkst und fühlst? Laschoff hat dich angelogen, aber war der Mann, der das alte Rondrakloster betreten hat, wirklich noch Sarkum? Warst du vielleicht doch ein neuer Mensch, ein Mensch, den Laschoff so nicht kannte? Ist diesem neuen Menschen seine neue Loyalität, seine neu entdeckte Moral wichtiger, als der Schutz seines Lebens? Kann er sich wirklich in einen Kampf stürzen, der im besten Fall nicht nur



seinen eigenen Tod, sondern auch den Tod der Frau bringen wird, die ihm endlich die Wahrheit über seine Vergangenheit erzählt hat? Ist Sarkum zwar deine Vergangenheit, Alrik aber deine Gegenwart und deine – zugegeben kurze – Zukunft? Alrik wird Laschoff verzeihen, Alrik wird die Gefallenen rächen, Alrik hat sich ohne es zu merken einem höheren Ziel verschrieben. Alrik wird alles in seiner Macht stehende tun, um die Baronie Waischenroth von Gardulas Herrschaft zu befreien. Alrik wird Gardula töten (40).

101

Auch wenn – oder gerade weil – es kein langer Kampf war, ist die Bilanz doch sehr ansehnlich. Ein Söldner und eine Söldnerin sind tot, dazu kommen sieben Gefangene, von denen vier verwundet sind. Dem gegenüber stehen nur 5 verwundete Gefährten, einer allerdings so schwer, dass er das Bewusstsein verloren hat und von euch auf dem Rückweg getragen werden muss.

Nachdem ihr eure Waffen verstaut und die Gefangenen gefesselt habt, tritt Nascha an dich heran und winkt dich zur Seite. Sie flüstert leise, sodass weder eure Gefährten noch die gefangenen Söldner etwas von eurem Gespräch hören können.

„Du hast wahrlich gut gekämpft“, lobt dich Nascha, „ich bin beeindruckt. Ohne dich wäre der Kampf vermutlich anders ausgegangen.“

Du lächelst verlegen, während Nascha fortfährt: „Endlich jemand mit Mumm in den Knochen und Geschick an der Waffe. Die anderen sind unsicher, ungeübt und unselbständig. Ich werfe es ihnen nicht vor, es sind Bauern und sie tun mehr, als man von ihnen verlangen kann,

um sich Gardulas Knute zur Wehr zu setzen. Kämpfer sind sie deswegen aber noch nicht.“

Sie lässt die Worte nüchtern stehen und mustert dich kurz, bis sie so etwas wie Zustimmung auf deinen Zügen zu erkennen glaubt. Tatsächlich teilst du ihre Einschätzung sogar.

„Die anderen brauchen Führung, jemanden, zu dem sie aufsehen können, an dem sie sich orientieren können. Sie sehen zu mir auf – und nun auch zu dir.“ Nascha lässt eine kleine Pause, um ihre Worte sacken zu lassen. „Ich will nicht sagen, dass sie dich mehr respektieren würden als mich, aber um Stärke und Geschlossenheit zu zeigen, sollten wir mit einer Stimme sprechen.“

Du bist dir nicht sicher, ob dich Nascha mit ihren Worten vereinnahmen will oder selbst nicht weiß, was sie tun soll, und dir die Entscheidung tatsächlich überlassen möchte. Als du ihre Frage hörst, weißt du aber sofort, dass es eine der beiden Möglichkeiten sein muss, oder eben auch beide. „Wir haben noch nie Gefangene gemacht. Entweder haben wir jemanden erschlagen, einen Feind auf dem Feld zurückgelassen, wurden selbst vertrieben oder sind so unbemerkt vorgegangen, dass wir nicht gezwungen waren, Gefangene zu nehmen. Der Standort unseres Lagers ist geheim, aber mir fällt kein geeigneter Ort ein. Wenn wir die Gefangenen im Wald an einen Baum binden oder in eine Höhle werfen, können wir sie gleich freilassen oder erschlagen. Was sollen wir also tun? Nehmen wir die Söldner mit (206), lassen wir sie gleich hier laufen (137) oder“, Nascha muss schlucken, dann spricht sie noch leiser, „erschlagen wir sie (167)?“ Jetzt schluckst du auch.

102

Der Vordere zuckt nur mit den Achseln, der Zweite imitiert die Geste und guckt dann erwartungsvoll zum Ersten. Für einen Moment bist du froh, dass die beiden endlich einmal nichts sagen, doch dann fällt dem dir näher stehenden Burschen wieder etwas ein.

„Ich liebe Pilze, aber der Herr Praios sieht es ja nicht gerne, wenn man dem Adel die Pilze stiehlt – oder das Wild.“ Versonnen tritt er an dir vorbei, dann dreht er sich plötzlich zu dir um, reißt die Hände wie ein Bär nach oben und zieht eine Grimasse: „Der Herr könnte mich holen, wenn er das sieht, am Praiostag.“

Der Kerl muss verrückt sein. Jetzt hüpfst er auf einem Bein und singt den Satz wie ein Kinderlied. Solltest du ihn beruhigen (126), mittanzen (38) oder lieber versuchen, so schnell wie möglich zu verschwinden (93)?

103

Blut, überall ist Blut, ein Strudel aus roter Flüssigkeit, in dem du zu ertrinken drohst. Der Geschmack nach Eisen, der Geruch des Todes, eine Welt aus Schmerz. Du fällst, der Nebel verschluckt dich.

Lege eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (14/14/13, FW 9) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 132, bei einer misslungenen musst du mit Abschnitt 47 vorlieb nehmen.

104

Du liegst auf deiner Pritsche und starrst zur Decke, was dir leichter fällt, als auf Difas leeres Bett zu gucken.

Immer und immer wieder geht dir euer Überfall auf den Wehrturm durch den Kopf. Du hast entschieden, deine kleine Gruppe aufzuteilen, du hast entschieden, Difa nach oben zu schicken, damit er den Söldner auf dem Dach des Wehrturms ausschaltet. Du hast entschieden, Nascha und Difa haben dir vertraut – und jetzt ist Difa tot.

Es waren nur fünfzig Schritt über offenes Feld und du bist genauso unentdeckt geblieben wie die sechs Gefangenen, die dir dicht gefolgt sind, und Nascha, die die Nachhut übernommen hat. Du hättest erwartet, dort auf Difa zu treffen, aber dem war nicht so. Als du dich noch einmal zum Turm umgeschaut hast, drang Kampflärm an dein Ohr und dann sind Difa und sein Gegner gemeinsam vom Wehrgang gestürzt. Der dumpfe Aufprall war bis zum Waldrand zu hören, dann seid ihr geflohen, so schnell ihr nur konntet.

Als ihr nach einer halben Stunde endlich gewagt habt innezuhalten, hat dich Nascha erst wütend angestarrt, ihre Fäuste geballt, aber dann hat sie einen Satz zwischen den Zähnen herausgepresst, der schlimmer als jeder Vorwurf in deinen Eingeweiden gewütet hat: „Er wusste, worauf er sich einlässt. Er ist für eine Sache gestorben, an die er geglaubt hat.“ Einen Vorwurf hättest du abwehren können, einen Faustschlag einstecken und ertragen, aber diese einfache Feststellung hat Difa menschlicher erscheinen lassen, als du es in diesem Moment ertragen wolltest. Soldaten sterben, du hättest sterben können – aber jemanden zu verlieren, weil du eine Entscheidung getroffen hast, das zerreißt dich gerade innerlich. Es war deine Entscheidung, es ist deine Schuld und du brauchst lange, bis du einschlafen kannst (160).

105

Du schnaubst verächtlich und machst deinem Ärger Luft. Dir steht der Sinn nicht nach Laschoffs Fragen und seine erzwungen heitere Art macht dich nur noch wütender. Als Laschoff leise um Verzeihung bittet, wird dir klar, dass dich deine Situation frustriert, der alte Mann daran aber nicht schuld ist. Du sackst zu Boden und versuchst, deine Situation zu erklären. Bevor das Gespräch in Misstrauen versinkt, beschließt du, zumindest einen Teil deiner Geschichte preiszugeben. Wenn Gargyla Recht haben sollte, kann es auch nicht schaden, Laschoff wenigstens grob mit deiner kurzen Vergangenheit vertraut zu machen. Und eine Erklärung für deinen Missmut hat der Mann vermutlich ebenfalls verdient. Du erzählst von Gargyla und Yasmina, dass sie dich halb tot aufgefunden und ins Leben zurückgebracht haben, dass du deine Erinnerung verloren hast und dich Gargyla mit dem Rat fortgeschickt hat, bei einem Mann namens Laschoff mehr über deine Vergangenheit zu erfahren. Woher sie diese Idee hatte, weißt du zwar nicht, aber vielleicht hat sie es in ihren Karten gelesen oder anderweitig prophezeit.

Kaum hast du deine Erzählung beendet, klopft dir Laschoff aufmunternd auf die Schulter. Er setzt gerade an, dir etwas zu sagen, dann hörst du ein kurzes Klopfen. Laschoff verstummt augenblicklich, dann öffnet sich die Tür und zwei Bewaffnete zerren Laschoff genauso grob heraus, wie sie ihn hinein geworfen haben (195).



106

Es gelingt dir nicht, den Wolf zu verwunden, aber das Tier schafft es durch deinen Hieb auch nicht, sich zu verbeißen. Stattdessen prallt sein Körper nur wirkungslos von deinem ab (180).

107

Du verstaust deine Waffen, dann kniest du dich an einen kleinen Tümpel und faltest die Hände zu einem Trichter, um dir Wasser ins Gesicht zu schütten – dein Gesicht. Zum ersten Mal – oder besser seit du dich erinnern kannst – siehst du dein Gesicht auf der Wasseroberfläche. Es wirkt eigenartig vertraut, aber auf einem Gemälde hättest du es nicht zuordnen können. Die Haare, die Augen, die Nase, der Mund, das Kinn, neugierig mustertest du dich. Und dann fällt dir die langgezogene Narbe aus, die von deiner linken Schläfe unterhalb deines Auges bis fast zur Nase verläuft. Eine rote, fleischige Narbe, eine Narbe, an deren Entstehung du dich nicht erinnern kannst. Trägst du sie mit Stolz oder in Schande? Zeichnet sie dich als gestandenen Kämpfer aus oder fürchten sich die Leute, wenn sie dich sehen? Erregst du Mitleid wie bei Gargyla oder Misstrauen wie bei Yasmina?

Du tastest die Züge deines Gesichtes ab, dann starrst du lange auf dein Spiegelbild, prägst dir den stoppligen Bart ein, die Farbe deiner Augen, die Züge deiner Wangenknochen.

Wieder weht ein eisiger Hauch über die Lichtung, wieder lässt er dich frösteln. Du richtest dich auf, schüttelst die Hände ab und drehst dich um. Und dann siehst du den Wolf, der mitten auf der Lichtung steht und dich fixiert. Die gelben Augen ruhen auf dir, das braune Fell ist struppig, der Körperbau drahtig, fast abgemagert. Das Tier fletscht die Zähne, während es dich noch immer anfunkelt. Wölfe jagen in Rudeln. Wölfe fallen Menschen nur an, wenn sie in großer Not sind oder Jungtiere beschützen. Die Gedanken hämmern durch deinen Kopf, als hättest du dieses Wissen erst gestern erworben. Nur woher stammen diese Gedanken? „Wölfe werden dich meiden. Wenn sie es aber nicht tun, dann bist du in Gefahr.“ Eine helle Stimme? Wer hat dir nur diesen Rat gegeben? Kannst du ihm trauen? Was sollst du jetzt tun? Plötzlich drängen diese Fragen auf dich ein, während es doch überlebenswichtig sein kann, eine schnelle Entscheidung zu treffen. Was also tun? Nur diese Frage ist gerade wichtig.

Du stürmst auf den Wolf zu, eine Waffe in der Hand schwingend (76), bleibst ruhig stehen (194), entfernst dich langsam mit gezogenem Säbel von der Lichtung (143) oder rennst, so schnell du kannst (88).

108

Laschoff mustert dich eindringlich, dann starrt er auf den Tisch, auf die Figuren. Er nimmt die beiden Holzsoldaten in die Hand und schiebt sie auf die Mitte des Schlachtfeldes. Ohne seinen Blick von dem Schlachtenplan zu nehmen, spricht er nun mit leiser, ruhiger Stimme: „200 Soldaten zogen los, einen Schritt vor den anderen setzend kamen sie näher. Die Bauern murmelten nervös, aber es schien sie für einen kurzen Moment zu beruhigen, dass die Untoten nicht

ebenfalls in Marsch gesetzt wurden. Mein Pferd tänzelte nervös, unser Truppführer gruppierte die Schlachtreihe, die Geweihten und der Magier schienen ein wenig zuversichtlich. Ich wagte nicht zu sprechen, aber ich fragte mich, was Borbarad wohl bewog, die Söldner zu schicken. Die Untoten schienen mir leicht ersetzbar, auch wenn ich mich mit Magie noch nie befasst hatte. Schon ihre schiere Anzahl macht sie in meinen Augen leicht erweckbar. Ein massiver Angriff, ein Warten auf Verstärkung – von allen Optionen hatte Borbarad in meinen Augen die schwächste gewählt. Doch wer war ich, dass ich es wagte, Borbarad zu hinterfragen. Wir kämpften einen langen, aber aussichtslosen Kampf gegen das Söldnerheer, auch wenn wir uns beachtlich schlugen. Es gab einen Moment, da schien es fast, als könnten wir die Söldner aufhalten. Ein kleiner Trupp trat sogar den Rückzug an – und dann begriff ich, warum Borbarad nicht die Untoten, sondern die Lebenden schickte.“ Laschoff schluckt schwer, ein kalter Schauer scheint ihm über den alten Rücken zu laufen, bevor er fortfährt: „Die Fliehenden erreichten die Untoten. Wir konnten ihnen unmöglich nachsetzen, sie waren in Sicherheit, deswegen scherten wir uns nicht um sie, bis ein helles Licht vom Hügel her aufloderte. Für einen kurzen Moment kam die Schlacht zum Erliegen, Bauern und Söldner ließen voneinander ab und wandten ihren Blick zum Hügel, wo einer der flüchtenden Kämpfer in Flammen stand, dann ein zweiter, von einer gewaltigen Feuerlanze getroffen. Die Skelette machten mit dem Rest kurzen Prozess, ihre Köpfe rollten den Hügel hinunter ...“

Jetzt musst du schwer schlucken.

„Die Söldner fielen danach in einen wahren Rausch. Sie fürchteten keine Wunde mehr und auch nicht ihren Tod. Borbarad hatte ihnen gezeigt, dass sie bereits tot waren, als er sie auf das Schlachtfeld führte. Ihr Leben war ihm nichts wert und um es wiedererlangen zu können, mussten sie sich durch Tobrien morden – das wussten sie nun. Borbarad wusste um seinen Sieg, aber es ging ihm nicht darum, 200 seiner Söldner zu schonen, sondern sie und alle anderen in seinem Heer durch diese Demonstration zu unvorstellbarer Stärke anzuspornen.“

Du nickst bedächtig und ertappst dich dabei, die Figur genauso wie Laschoff fixiert zu haben. Als du aufblickst, schaut dir der alte Krieger genau in die Augen: „Es ängstigt mich, dass du wie Borbarad denkst, wie er zu handeln im Stande wärst. Aber nur, weil du seine strategische Entscheidung verstehst, musst du nicht seine Moral teilen.“ Bevor du antwortest, kreuze das Q auf dem Spielprotokoll. Rechtfertigst du dich, dass du nur eine strategische Analyse gemacht hast, wie Laschoff es von dir gefordert hat (128), lenkst du lieber vom Thema ab und fragst, wie der alte Krieger entkommen konnte (63), oder willst du einfach den Raum verlassen, so schnell es geht (29)?

109

Nach zwei Stunden intensiver Übungen spürst du jeden Muskel brennen, aber es erfüllt dich mit großem Stolz, wie geschickt Nascha mit Beil und Säbel hantiert. Mit etwas Zeit kannst du aus der Axtkämpferin vielleicht ja sogar eine Säbelkämpferin machen (112).

110

Du schnellst nach oben, willst dich von der Pritsche stoßen und aus dem Raum fliehen oder notfalls nach einer improvisierten Waffe suchen, aber dein Plan scheitert schon vor dem Abstoßen von der Pritsche. Ein stechender Schmerz durchzuckt deinen Körper, sodass du nur einen gequälten Laut ausstoßen kannst. Unfähig, dich weiter zu bewegen, sitzt du auf der Pritsche und schaust zu den Frauen hinüber. Die Alte mustert dich misstrauisch, die Jüngere lächelt verschmitzt in deine Richtung, den Dolch noch immer in der Hand. Sie zielt kurz, dann wirft sie ihn auf dich. Die Entfernung, die Wucht, deine Größe als Ziel – selbst ein Kind könnte dich nicht verfehlen. Du bereitest dich auf den schmerzhaften Treffer vor, aber stattdessen segelt der Dolch einen Schritt weit an dir vorbei, prallt von der gemauerten Wand neben dir ab und fällt wirkungslos zu Boden.

„Siehst du Schwester, selbst wenn wir wollten, könnte ihn keine von uns töten. Es wäre wider unsere Natur – und das weißt du auch“, erklärt die jüngere Frau triumphierend. Dann wendet sie sich an dich: „Entschuldigt meine argwöhnische Schwester, die Ihr zweifelsohne belauschen konntet, und meine kleine Demonstration, aber Euch drohte niemals Gefahr. Ihr habt bestimmt viele Fragen und wir werden sie auch alle beantworten, aber jetzt lasst mich erst einmal nach Eurem Verband sehen.“ Vollkommen verwirrt und vor Schmerzen starr harrst du der Dinge, die bei Abschnitt 62 kommen mögen.

111

Der Schlachtenlärm vom Tor verklingt langsam, aber einen kurzen Moment nimmst du dir. Kuhne und eure beiden Gefährtinnen sichern das Zelt zu allen Seiten hin ab, während du dir einen Überblick verschaffst. Ein Holzbett, das Strohlager sauber, die beiden Decken darauf ordentlich gefaltet. Eine nicht verschlossene Truhe, deren hastige Untersuchung nur die Kleidungsstücke eines Mannes zutage fördert, der augenscheinlich bequeme und praktische Kleidung bevorzugt. Ein Tisch, an dem zwei akkurat ausgerichtete Stühle lehnen. Eine weitere Truhe, in der ein schlichtes Garadan-Spiel, Spielkarten und Würfel verstaut wurden. Ein großer Spiegel. Der Spiegel weckt deine Neugier. Einerseits ist es ungewöhnlich, dass ein Söldnerhauptmann mit einem solchen Spiegel reist, andererseits hängt etwas am Spiegel, eine feuerrote Maske, die beide Augen bedeckt. Diese Maske gehört Sarkum, das weißt du plötzlich. Du stehst tatsächlich in seinem Zelt, aber diese Maske ...

Du kennst diese Maske. Irgendwo hast du diese Maske schon einmal gesehen. Und dann breitet sich schlagartig das Gefühl aus zu sterben. Kälte, Furcht, Gewissheit. Der Geruch von Blut liegt in der Luft. Du starrst auf die Maske und weißt, dass sie für Tod und Verderben steht – für deinen Tod.

Dann reißt dich Kuhnes Stimme aus deinen Gedanken: „Laschoff wird nicht mehr lange durchhalten, wir müssen los!“

Du schüttelst dich. Dein Mitstreiter hat Recht, du hast noch eine Aufgabe zu erfüllen und jeder von Laschoff gewonnene Augenblick ist zu kostbar, ihn hier zu vergeuden. Du wendest dich ab.

Bevor du das Zelt verlässt, kannst du noch hastig die Spielkarten und die Würfel mitnehmen. Auf das Symbol des Schlächters verzichtest du liebend gerne. Falls du etwas oder alles mitnehmen möchtest, notiere die Gegenstände auf deinem Spielprotokoll (122).

112

Eine halbe Woche ist vergangen. Die Dämmerung ist angebrochen und ihr schmiegt euch an die Wand des Wehrturms. Runke hat es dramatisch ein Kommandounternehmen genannt, Laschoff rief aufgeregt über den Hof und den anderen war die Erleichterung deutlich anzumerken, als bekannt wurde, dass nur Nascha, Difa und du ausgewählt wurden.

Du blickst dich um, siehst deine beiden Mitstreiter im Schatten kauern. Der Turm über euch ragt sicherlich zehn Schritt in die Höhe. Oben auf dem Wehrgang erkennst du einen Söldner, der gelangweilt seinen



Wachdienst verrichtet. Im in der Nähe befindlichen Zollhaus vermutet ihr ein halbes Dutzend zusätzlicher Wachen, vielleicht weniger, weil einige gerade auf Patrouille sind, vielleicht auch mehr, weil ein Reitertrupp der Söldner auf einer Patrouille gerade jetzt ausgerechnet hier pausiert. Letztendlich ist es dir aber egal. Ihr wollt weder drei noch sechs oder gar zwölf Wachen auf euch aufmerksam machen.

In Gedanken gehst du noch einmal Laschoffs Plan durch, der so einfach klingt, dass er im Erfolgsfall als dreister Coup, bei Misslingen als schlichteste Naivität durchgehen wird. Bauern haben berichtet, dass im Turm neben der südöstlichen Zollstation ein kleiner Kellerkomplex angelegt wurde, der vermutlich auch mit dem Zollhaus selbst verbunden ist. Früher soll unter den unscheinbaren Gebäuden ein Teil der Schatzkammer der Baronie gelagert haben. Während der Invasion des Dämonenmeisters Borbarad munkelte man von finsternen Ritualen, jetzt – so haben es jedenfalls die Bauersleute versichert – fungiert der Keller als Verlies für alldiejenigen, die sich kleinerer Vergehen schuldig gemacht haben und für eine kurze Zeit ihre Strafe verbüßen müssen. Einen Bauern eine Woche ins Loch zu stecken und ihn dann zurück aufs Feld zu schicken sei effizienter, als ihm die Hand abzuschlagen, wenn ein Liter Milch in der Kanne fehle – so jedenfalls Gardulas Logik. Dass man ihn im nächsten Jahr dann auch mit einem erhöhten Steuersatz drangsaliert, versteht sich ja wohl von selbst ...

Im Nachhinein schämst du dich für die Frage, warum ihr euer Leben riskieren solltet, um Bauern eine Woche ihres Lebens annehmbarer zu gestalten. Die meisten deiner Gefährten rekrutieren sich aus eben diesen Leuten und Laschoff sieht in den Gefangenen eben keine verängstigten Bauern, sondern potenzielle Rekruten. Dementsprechend steht und fällt sein Plan mit dem Ziel, die Inhaftierten zu schützen und ihre Flucht zu erleichtern. In einem unbesesehenen Moment sollt ihr drei durch das untere Turmgeschoss in den Keller eindringen, die maximal zwei oder drei Wachen dort überwältigen, bevor sie Alarm geben können, die Gefangenen befreien und mit ihnen auf demselben Weg so schnell und leise wie möglich das Weite suchen.

Da es im Zollhaus ruhig ist und die geschlossenen Fensterläden keinen freien Blick auf den Hof bieten, geht die wohl größte Gefahr für eine unentdeckte Flucht von dem Söldner oben im Turm aus. Willst du ihn ignorieren (169), Difa, der von sich selbst stets behauptet, ein geschickter Kletterer zu sein, bitten, an der dem Zollhaus abgewandten Seite des Turmes nach oben zu gelangen, um den Söldner auszuschalten (28), oder Nascha fragen, ob sie sich durch das Innere des Turmes nach oben arbeiten und den Söldner überwältigen kann (60). Du schätzt sie als die Kampfstärkere ein, in ihrer Rüstung und mit der Axt hat sie aber keine Chance, außen ungesehen nach oben zu gelangen, und wer weiß, wie sich der Weg im Inneren des Turmes gestaltet?

113

Der dicke Söldner sackt schlaff zusammen. Ganz so viel konnte er dann doch nicht einstecken, wie du anfangs befürchtet hast. Zum Glück gilt das auch für die Söldnerin. Difa sticht ein letztes Mal mit seinem Dolch zu, dann geht die Frau zu Boden. Auch dein Gefährte hat seinen Kampf gewonnen (222).

114

„Alrik“, wiederholt der vordere Bursche.

„Alrik“, wiederholt auch der Zweite

Du ersparst dir eine weitere Wiederholung und nickst nur zustimmend.

„Ich kannte mal einen Alrik“, merkt der Vordere an.

„Den kanntest du“, stimmt der Zweite wieder einmal zu.

„Den kennst du aber nicht?“, fragen dich die beiden fast im Chor.

Du schüttelst nur den Kopf, woraufhin die beiden misstrauisch gucken.

„Du kennst ja nicht viele“, stellt der vordere Mann fest. Da dir keine Antwort einfallen will, entsteht eine kleine Pause peinlichen Schweigens, bevor dem Redseligeren der beiden etwas in den Sinn zu kommen scheint, das zur bisherigen Unterhaltung so gar nicht passen mag: „Am Praiostag gehe ich nie Pilze sammeln.“

Was soll man darauf antworten?

„Ich auch nicht.“ (19)

„Ich schon.“ (102)

„Das lohnt ja auch nur, wenn es Pilze im Wald gibt.“ (163)

„Ich sammle nie Pilze.“ (68)

Nichts. (145)

115

Nascha folgt dir, bis ihr schließlich zwischen den Zelten steht. Unzählige Schnüre sind hier gespannt, sodass es für Nascha nicht einfach ist, ihre wuchtigen Hiebe anzubringen, während du mit dem Säbel deutlich beweglicher bist. Dennoch musst du einen Malus von jeweils 1 Punkt auf deinen Attacke- und deinen Paradowert für die Dauer des Kampfes einberechnen. Der aus der Umgebung für Nascha entstehende Malus ist etwas größer und bereits in ihren Kampfwerten verrechnet. Naschas Werte findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Sollte deine Lebensenergie zuerst auf null oder darunter sinken, lies Abschnitt 168. Ist Naschas Lebensenergie dagegen zuerst erschöpft, geht es bei Abschnitt 84 weiter.

116

Nur Augenblicke später dringt Schlachtenlärm von der linken Flanke zu euch hinüber. Du erkennst Laschoffs Stimme, die laut Befehle brüllt, den Alarmruf einer Söldnerin, ihre Kameraden, deren Stiefel durch den Matsch laufen, das Klirren von Waffen. Ihr habt derweil den Bachlauf erreicht und folgt ihm nun geduckt in Richtung des Schösschens. Zelte, Büsche, der Kampflärm – für den Augenblick solltet ihr sicher sein.

Lege eine Probe auf *Kriegskunst* (14/11/13, FW 10) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 166, eine misslungene Probe zu Abschnitt 82.

117

„Klug?“, herrscht dich Laschoff an. „Wenn wir hier Steuereintreiber, Krämer oder Gelehrte bräuchten, dann wäre das vielleicht wichtig. Ich habe gehört, dass du mit einer Waffe umzugehen verstehst. Und dein Duell mit Nascha spricht dafür, dass das Geschwätz diesmal nicht nur dummer Unfug ist.“

Ein angedeutetes Lächeln schleicht sich auf deine Lippen, aber Laschoff scheint es zu ignorieren.

„Runke hat mir erzählt, dass du nach mir gesucht hast, meinen Namen kennst und hoffst, ich könnte dir helfen, dich an deine Vergangenheit zu erinnern, dass ich dir darüber vielleicht sogar etwas erzählen kann.“

Du nickst hoffnungsvoll, aber Laschoff schüttelt nur traurig den Kopf: „Ich kann dir nichts sagen, was dir von Nutzen wäre. Wie kommst du denn darauf, dass ich dir eine Hilfe sein könnte?“

Du erzählst von den beiden merkwürdigen Schwestern, ihrer Kate im Wald, dass die beiden behauptet hatten, sie könnten in die Zukunft blicken, und dass dir eine der beiden geraten hat, einen Mann namens Laschoff zu suchen. Der Alte überlegt einen Moment, dann klärt sich sein Blick: „Ich bilde mir nicht ein, alles zu verstehen, was auf dieser Welt oder in den Sphären darunter oder darüber geschieht, aber ich habe mir eingebildet, mich zumindest in dieser Baronie auszukennen. Ich habe von den beiden Frauen noch nie gehört, aber wenn du ihrer Prophezeiung glaubst, bin ich nicht derjenige, der behauptet, es besser zu wissen. Und vielleicht zeigt unsere gemeinsame Zukunft ja einen Weg, deine Erinnerungen zurückzubringen.“

Dann steht Laschoff auf und lässt dich ohne ein weiteres Wort alleine. Willst du auf eine gemeinsame Zukunft weiter warten (64) oder reicht es dir und du verlässt das ehemalige Kloster und seine Bewohner bei deiner nächsten Patrouille (97)?

118

„Mich nennen die Menschen Laschoff,“ stellt sich nun der alte Mann vor.

Willst du sagen, dass du einen Mann namens Laschoff suchst (54), oder dich dahingehend lieber bedeckt halten (77)?

119

Du stehst auf einer Lichtung im Wald und knurrt inbrünstig einen Wolf an, der dich mit seinem Blick fixiert hält und jederzeit bereit ist, dich anzuspringen. Unbeeindruckt starrst du zurück. Soll der Wolf doch angreifen, dann ringst du ihn eben mit deinen bloßen Händen nieder. Ein wütendes Kläffen, dann senkt das Tier plötzlich den Kopf und duckt sich unterwürfig gen Boden. Du hältst deinen Blick noch einen Moment, dann löst du deine verkrampfte Haltung. Erst jetzt wird dir bewusst, dass sich jeder Muskel deines Körpers gespannt hatte, dass du das bedrohlichere Raubtier warst.

Der Wolf gewinnt schnell Abstand und zieht sich ein Stück weit zurück, bevor er dich erneut mustert. Diesmal ist es aber keine Aggressivität, sondern Neugier. Wieder fällt dir auf, wie abgemagert das Tier ist. Die beiden Frauen haben dir einige Stücke eines Hasen mitgegeben, damit du sie dir bei Bedarf über einem Feuer

braten kannst. Willst du dem Wolf einen Brocken Fleisch hinwerfen (165) oder behältst du deinen Proviant lieber für dich und verscheuchst das Tier (53)?

120

Lege eine unmodifizierte Probe auf *Schlösserknacken* (13/11/11, FW 5) ab. Ist die Probe gelungen (34) oder nicht (151)?

121

Du triffst Nascha mit voller Wucht, säbelst ihr Bein zur Seite und hebelst sie damit vollkommen aus, woraufhin deine Gegnerin mit einer ungelungenen Bewegung zu Boden geht. Ihre Waffe fallen lassend versucht sie noch sich abzustützen, aber der laute Schmerzensschrei lässt erahnen, dass ihr Versuch nicht erfolgreich war. Anstatt nach ihrer Waffe zu greifen und sich auf dich zu stürzen, streift sie mit ihrer Linken den Helm ab und hält sich dann mit schmerzverzerrtem Gesicht das rechte Handgelenk. Diesen Kampf hast du gewonnen.

Kreuze das H auf dem Spielprotokoll an und mache dich dann auf den Weg zu Abschnitt 9.

122

Aus der Nähe betrachtet erinnert dich das Lustschlösschen an das kleine Rondrakloster, das von Gardulas Truppen vor wenigen Stunden erstürmt worden sein muss. Die Mauern stehen noch, aber wo Putz und Farbe einst großflächig aufgetragen waren, sind die Wände nun arg in Mitleidenschaft gezogen worden. Die meisten Fenster fehlen ebenso wie die Tür im drei Schritt



hohen Eingangsbereich und mehrere große Steine an der Südostecke des Gemäuers. Einzig der angrenzende Turm, von dem aus ihr noch vor kurzem beschossen wurde, macht einen gepflegten Eindruck. Du schaust kurz hinauf, aber von den Söldnern fehlt jede Spur. Entweder ist ihnen die Munition ausgegangen oder das Geschütz kann euch hier nicht erreichen – so oder so bist du dankbar, dass wenigstens diese Gefahr für den Augenblick gebannt scheint. Dennoch möchtest du nicht unnötig Zeit vergeuden, also beschließt du, durch den Eingang auf der Südseite (96) oder ein fehlendes Fenster an der Ostseite (162) in das Haus einzudringen.

123

Du wartest, bis der Wolf zum Sprung ansetzt, dann wirfst du dich zur Seite. Lege eine Probe auf Ausweichen ab, um zu ermitteln, ob dich der Wolf dennoch erwischt. Ist die Probe ge- (146) oder misslungen (15)?

124

Der Kampf zieht sich, dein Gegner ist tatsächlich der zähe Brocken, als den du ihn eingeschätzt hast. Zum Glück sind Difa und Nascha mit ihrer Gegnerin schneller fertig geworden. Kaum sinkt die Söldnerin zu Boden, spaltet Naschas Axt auch schon die Schulter des Dicken. Jetzt ist auch dein Kampf vorbei (222).

125

Ein leises Zischen, eher ein Surren ... Lege sofort eine um zwei Punkte erschwerte Probe auf Intuition ab, also eine IN-Probe -2. Ist sie erfolgreich (161) oder misslungen (39)?

Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben

Eine Besonderheit sind Erleichterungen oder Erschwernisse. Die hier geforderte Probe ist um zwei Punkte erschwert. Dies wird durch die -2 angezeigt. Das Minus ist negativ, eine Erschwernis auch. Du musst deswegen vor dem Vergleich des Würfelwerts mit dem Eigenschaftswert deine Eigenschaft, hier die Intuition, um die Erschwernis – also 2 Punkte – senken. Deine Aufgabe ist es also nicht, einen Wert von beispielsweise 12 oder kleiner zu würfeln, sondern einen Wert von $12 - 2 = 10$ oder kleiner. Damit würde eine 10 und jede kleinere Würfelzahl die Probe gelingen lassen, jeder größere Wert würde die Probe scheitern lassen. Davon abhängig musst du im Anschluss einen bestimmten Abschnitt aufsuchen. Bei einer Erleichterung würde sich der betreffende Eigenschaftswert übrigens kurzfristig um den angegebenen Wert erhöhen, womit die Wahrscheinlichkeit erhöht wird, den Eigenschaftswert zu unterwürfeln. Erleichterungen sind positiv, also werden sie mit positiven Zahlen angegeben, etwa einer +2.

126

Du willst gerade beruhigend die Arme heben, da spürst du einen harten Stoß am Hinterkopf. Schlagartig wird dir schwarz vor Augen (200).

127

Yasmin ächzt verächtlich, dann spuckt sie in einen Napf zu Füßen deines Lagers und wendet sich brabbelnd ab. Gargyla schaut ihr nach, dann wendet sie sich wieder an dich: „Es ist Eure Entscheidung und ich respektiere sie – und meine Schwester Yasmina wird es auch tun. Ich habe mir vorgenommen, Euch zu heilen und nicht eher ziehen zu lassen, bis Ihr wieder bei Kräften seid, aber wenn es soweit ist, solltet Ihr besser gehen.“

„Ist Yasmina so gefährlich?“, fragst du, was Gargyla ein lautes Lachen entlockt.

„Ich Sorge mich nicht um Euch, ich Sorge mich um sie.“
Lies bei Abschnitt 188 weiter.

128

„Ihr liegt falsch“, verteidigst du dich. „Ihr habt mich aufgefordert, Borbarads Zug zu machen, mehr habe ich nicht getan. Euer Urteil wäre treffender, wenn Ihr mich aufgefordert hättet, meinen Zug zu machen, nicht Borbarads.“ Plötzlich entdeckst du ein wissendes Lächeln auf Laschoffs Lippen. Er nickt zufrieden: „Ich denke, dass du Recht hast, mein Junge. Mein Urteil wäre verfrüht, aber dein Beweis strategischen Verständnisses hat mir imponiert. Und was noch wichtiger ist: Du hast deinen eigenen Zug eingefordert.“

Du schaust fragend.

„Ich weiß, dass du dich verantwortlich fühlst. Ein geborener Anführer ist verantwortungsbewusst. Die anderen haben dir vertraut und du fühlst dich deswegen schuldig, aber was du in deinem Selbstmitleid nicht denkst, ist, dass auch der Gegner seine Entscheidungen trifft. Mal handelt er klüger als du und es kostet das Leben deiner Verbündeten, mal handelt er dümmer und du gewinnst die Schlacht. Manchmal handelt er aber auch so dumm, so dreist, so überraschend oder so skrupellos, dass du seinen Zug nicht voraussehen kannst – und deine Verluste werden horrend sein.“

Laschoff legt eine Pause ein, bevor er fortfährt: „Der Krieg hat mich gelehrt, dass auf dem Schlachtfeld alles passieren kann. Du erschlägst einen Feind und er steht stärker als zuvor von den Toten auf. Du gewinnst eine Schlacht und ein einzelner Magier entfesselt einen Dämonenansturm, auf dass deine halbe Streitmacht vom Feld gefegt wird. Im Krieg sind auch die größten Entscheider nur kleine Rädchen, weil es die großen Entscheider auf beiden Seiten des Schlachtfeldes gibt. Handle klug, lerne, gib dein Bestes, aber erlaube dir niemals die Arroganz, zu glauben, du wärest so viel besser als jeder Gegner, dass du ohne eigene Verluste vom Schlachtfeld ziehen könntest.“

Ein Moment der Stille tritt ein, ein friedlicher Moment, ein Moment der inneren Heilung. Du spürst keinen Zorn mehr, keine Wut, keine Verzweiflung. Die Schuld ist noch da, aber sie zerfrisst deine Seele nicht. Sie ist klein, beherrschbar.

Und dann fliegt die Tür mit einem lauten Knall auf! Wenn du das I angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 90 weiter, andernfalls bei Abschnitt 185.

129

Der Söldner fängt deinen Sturz recht weich ab. Du triffst ihn mit dem Fuß am Kopf, woraufhin er sofort

bewusstlos zusammensackt. Der Kutscher ist dagegen nicht im Ansatz leise. Wütend und laut fluchend schlägt er mit dem Ellbogen auf dich. Auch wenn die Angriffe unplatziert und kaum schmerzhaft sind, willst du einen Glückstreffer auf deine Nase oder deine Schläfe nicht riskieren. Hastig springst du vom Wagen – und mit dir noch vier weitere Söldner, die sich unter Plane verborgen gehalten haben. Wer ist hier wem in die Falle gegangen?

Eine der Söldnerinnen zieht ihre Waffen und drängt auf dich ein, während sich der Rest um deine Mitstreiter kümmert. Die Werte der Söldnerin findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Der Kampf wird bis zum blutigen Ende geführt. Wenn du gewinnst, geht es bei Abschnitt 173 weiter, dein Tod führt dich zu Abschnitt 2.

130

Du legst zunächst den Säbel beiseite und schwingst das Beil. Gehen dir die ersten Schläge noch locker von der Hand, scheinen sich deine Muskeln plötzlich an die in ihnen ruhenden Kräfte zu erinnern. Du packst den Stiel fester, dann treibst du das Beil mit jedem Hieb tiefer in den Baumstamm, kraftvoller, brutaler, aber auch gröber und ungenauer. Du konzentrierst dich, spürst jeden einzelnen Schlag, den Schwung deines Armes, den Aufprall der Axt. Noch ein Hieb, noch ein kraftvoller Hieb, dann lässt du das Axtblatt ein letztes Mal tief in den Stamm der Fichte eindringen. Laut keuchend schnappst du nach Luft, dann betrachtest du das Werk, dass du mit den wuchtigen Schlägen angerichtet hast. Notiere dir auf dem Heldendokument unter Kampfsonderfertigkeiten nun auch die Kampfsonderfertigkeit *Wuchtschlag I*. Die Regeln dafür findest du im **Anhang**.

Inzwischen spürst du jeden Knochen, jeden Muskel in deinem Körper. Du bist die intensive Anstrengung nicht mehr gewöhnt, auch wenn dein Geist hellwach ist, sich endlich in seiner vertrauten Umgebung zuhause fühlen kann. Erschöpft machst du dich auf zu Abschnitt 107.

131

„Du lässt die Untoten angreifen, nutzt ihre massive Überzahl und lässt sie den Gegner einschüchtern, ohne deine lebenden Truppen zu riskieren“, lobt dich Laschoff. „Und selbst wenn du Untote verlierst, können die Magier ein neues Heer aus den besiegten Bauern erheben. Ein kluger Zug und sehr fürsorglich den Söldnern gegenüber.“

Schlagartig verfinstert sich Laschoffs Miene, „Ein fürsorglicher Zug, aber er täuscht darüber hinweg, dass du deinen Gegner nicht einschätzen kannst.“

Du spürst Zorn in dir hochkochen, aber es ist nicht der Moment, ihn an Laschoff auszulassen. Stattdessen funkelst du ihn wütend an, was ihm offenbar nicht entgangen ist.

„Du denkst, ich spiele nur das Spiel eines senilen Greises, Bursche, aber das stimmt nicht. Ich bin überzeugt davon, dass man aus der Strategie eines Mannes auf ihn schließen und über ihn lernen kann. Du schonst deine Truppen und das kann dich zu einem guten Anführer

machen, aber du musst lernen, deinen Gegner zu achten, zu verstehen, von ihm zu lernen.“

„Dann lässt mich lernen, alter Mann“, zischst du wütend. „Was ist bei dieser Schlacht geschehen?“

Bei Abschnitt 177 wirst du Laschoffs Reaktion erfahren.

132

Du liegst auf der Seite. Das kannst du spüren. Es ist warm und weich, die Luft riecht ein wenig abgestanden, aber Blut und Tod sind weit weg von diesem Ort. Du spürst deinen Körper, hörst das Knistern eines Feuers – du lebst. Und dann hörst du eine Stimme.

„Ich sage dir, der Tod haftet an ihm wie die Schmeißfliegen an der Pferdescheiße.“ Die derbe Ausdrucksweise stünde einem Kutscher sicherlich gut zu Gesicht, aber die zittrige Intonation, das Schrille, die rasselnde Atmung – es muss eine alte Frau sein, die das gesagt hat. Vorsichtig öffnest du dein Auge, nur ein Stück weit. Du erkennst das Innere einer dunklen Holzkate, sodass du nicht lange brauchst, dich an das schummrige Licht zu gewöhnen. Kate ist jedenfalls deine erste Assoziation, aber vielleicht liegst du damit auch falsch. Ein Kamin, ein Feuer, ein großer gusseiserner Topf darauf, Pfannen und Kochutensilien auf einem langen Tisch, ein paar Schränke: du liegst auf einer mit Stroh bedeckten Pritsche in einer Küche.

„Aber es steckt auch Gutes in ihm, Wärme, Liebe, eine Zukunft.“ Auch dieser Satz stammt von einer Frau, dessen bist du dir ganz sicher, aber sie ist jünger, redet ruhig und bedacht, freundlich und geduldig.

„Ein Dolch sollte in ihm stecken, dann bestünde mehr Hoffnung für uns“, hörst du die Alte sagen. Dann schnaubt sie verächtlich und steht zittrig auf. Durch die Bewegung kannst du ihre bucklige Gestalt nun deutlich erkennen, die sich vorher im Schatten der Schränke verborgen hat. Sie trägt ein dunkles, grobes Gewand und hat sich eine Decke übergeworfen. Nur noch wenige Haare zieren ihren Kopf, wobei *zieren* eine freundliche Übertreibung ist. *Wirr abstehe*n wäre die bessere Umschreibung. Die krumme Nase wird von einer haarigen Warze geschmückt, die im Feuerschein so deutlich sichtbar ist, dass sie von schier enormer Größe sein muss. Ganz anders wirkt da die andere Person, die sich nun in dein Sichtfeld schiebt. Sie ist jung, schlank, und ihre langen, blonden Haare hängen zum Zopf gebunden bis tief in ihren Rücken. Die kleine Stupsnase, die ausgeprägten Wangenknochen, das Lächeln auf den Lippen – so sehr dich die Gegenwart der Alten anwidert, so sehr fühlst du dich zu der jungen Frau hingezogen. Und dann reicht sie der Alten ein langes Messer: „Nur zu, stich ihn ab.“

Bleibst du liegen und stellst dich weiterhin schlafend (209) oder springst du ob der Bedrohung auf (110)?

133

Der Dicke kann sicherlich einiges einstecken, aber er ist vermutlich langsam und schwerfällig. Die Frau kannst du schwerer einschätzen, aber die impulsive Art, mit der sie ihre Karten auf den Tisch wirft und ihre Faust auf ebendiesen schlagen lässt, um ihrem Missmut freien Lauf zu lassen, könnte sich auch in ihrem Kampfstil niederschlagen: aggressiv und wütend, aber vielleicht



wenig bedacht und auch unvorsichtig. Willst du dich auf den Mann (83) oder die Frau stürzen (171)? Alternativ kannst du auch Difa und Nascha jeweils einen Gegner übernehmen lassen und dich darauf konzentrieren, das Seil zu sichern (37).

134

Ohne ein Geräusch zu machen kauerst du dich in eine besonders dunkle Ecke, aber der Mann muss deine Anwesenheit bemerkt haben. Er rappelt sich auf und schimpft dabei, dass du ihm ruhig hättest helfen können, doch dann fällt sein Urteil ein wenig milder aus: „Vielleicht hilft man einem alten Mann ja dort nicht, wo du her kommst. Oder ich wirke bedrohlich genug, dass du dich vor mir verstecken musst.“ Dann lacht er heiser (85).

135

Ein kurzer Hieb und Laschoffs Kopf rollt über den Boden. Gardula hat gewonnen, aber es ist dir egal. Lügen und Verrat, Blut und Tod – und du stehst im Zentrum all dessen. Laschoff war ein Lügner, der dich ausgenutzt hat, deswegen hast du keine Schuldgefühle ihm gegenüber.

Du spürst aber auch, dass es dir widerstrebt, dich Gardula unterzuordnen. Du bist dir noch immer nicht sicher, ob du zu deinem alten Leben zurückkehren willst, zu groß ist deine Angst, noch mehr Geschichten wie die über Laschoffs Bein zu hören. In dir regt sich ein Gewissen, das der alte Sarkum beherrschen konnte, welches nun aber Alrik zu beherrschen scheint. Was auch immer du in der Vergangenheit getan hast, wenn du dich jetzt erneut Gardula anschließt, wirst du die Verantwortung dafür vor dir selbst übernehmen müssen. Würde es dich stören? Du weißt es nicht, aber schon diese Unsicherheit reicht dir, nachts heimlich deine Sachen zu packen und nach dem Gelage zur Feier eures Sieges das Lager zu verlassen. Du warst nie ein guter Mensch und ob du es je sein kannst, wird die Zukunft zeigen müssen, aber du spürst das Verlangen, eine Zukunft zu haben, die dir mehr Freiheiten gestattet als ein Leben unter Gardulas Führung.

Viel hast du über deine Vergangenheit nicht erfahren, aber Gardula hat dir mit Khunchom immerhin einen Anhaltspunkt gegeben. Du hast sie gebeten, dir mehr zu erzählen, aber sie hat dich auf später vertröstet. Offenbar möchte sie dich lieber im Unwissen lassen, damit sie dich einfacher kontrollieren und für sich einspannen kann. Diese Erkenntnis hat auch deine letzten Zweifel zur Seite gewischt. Du stehst auf dem kleinen Hügel, schaut noch einmal zum Lager hinunter, dann wendest du dich ab und gehst. Wenn du das **C** oder **D** angekreuzt hast, lies bei Abschnitt 208 weiter, wenn nicht, lies den Abschnitt **In der Taverne** am Ende des Buches.

136

Das Überraschungsmoment ist auf eurer Seite. Du wirfst dich auf den dicken Kerl, prallst aber ab, ohne ihn vom Tisch werfen zu können. Wenn er jetzt am Seil zieht ... Er zieht nicht. Stattdessen schaut er sich irritiert um. Du merkst, dass ihn die Situation überfordert, womit du den ersten Angriff hast.

Die Werte des Söldners findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Hast du deinen Gegner besiegt, lies sofort bei Abschnitt 74 weiter. Abschnitt 2 bleibt dir, wenn dich dein Gegner bezwungen hat.

137

Niemandem ist wohl dabei, die zusammengebundenen Söldner am Wagen zurückzulassen, aber ihr könnt es euch nicht erlauben, im kommenden Winter Mäuler zu stopfen, die euch nicht von Nutzen sein können. Es wird schwer genug, die eigenen Kämpfer zu versorgen. Und wenn man bedenkt, dass die Söldner auch hätten fliehen können, als sich der Kampf dem Ende neigte, ist eigentlich auch nichts Schlimmes passiert – jedenfalls reden Nascha und du euch das gegenseitig immer wieder ein. Ob sich eure Entscheidungen rächen werden oder nicht, wird die Zukunft zeigen, für den Augenblick habt ihr ein reines Gewissen. Ob dem auch so sein wird, wenn du miterleben musst, wie ausgerechnet einer deiner vormaligen Gefangenen einen deiner Kameraden erschlägt, willst du dir nicht ausmalen. Kreuze das **J** an, dann geht es bei Abschnitt 184 weiter.

138

Du sitzt mit Nascha wieder in der ehemaligen Stallung. Ihr habt die Teile eurer Holzrüstungen über den gesamten Boden verstreut, die hölzernen Waffen achtlos in eine Ecke geworfen und euch mit Hilfe eines Wassereimers die Gesichter gewaschen.

„Du kämpfst zwar nicht so gut, wie wir es uns erhofft haben, aber wenigstens hast du Mut“, stellt deine Gegnerin schließlich fest. „Tu mir aber dennoch den Gefallen und komm’ mir nicht zu nahe, wenn es wirklich ernst wird.“

Du willst eigentlich nur eine Grimasse ziehen, verzieht dabei aber schmerzhaft dein Gesicht. Ganz ohne Wirkung waren Naschas Angriffe nicht, obwohl ihre Holzaxt stumpf war und dich die gepolsterte Rüstung eigentlich vor ernstesten Verletzungen schützen sollte.

„Versuch das!“, fordert dich Kuhne auf, der plötzlich in der Tür steht. „Und dann kommt schnell, Runke will euch sehen.“ Nachdem du die Paste aufgetragen und auch dank ihrer Wirkung sämtliche im Kampf mit Nascha verlorenen Lebenspunkte zurückerhalten hast, geht es bei Abschnitt 72 weiter.

139

Du rennst um dein Leben, aber der Wolf ist schneller, springt auf deinen Rücken und bringt dich zu Fall. Dabei erleidest du 1W6+2 Schadenspunkte, die du direkt von deiner Lebensenergie abziehen musst. Kaum hast du dich aufgerappelt, wird dir klar, dass ein Kampf nun unausweichlich ist (180).

140

Immer wieder dieselbe Abfolge, Beil, Säbel. Noch einmal. Beil, Säbel.

Eigentlich wolltest du Nascha etwas zeigen, aber jetzt merkst du, dass du dir selbst etwas beibringst, was

irgendwo tief in dir schlummerte. Es sind keine zufälligen Schläge, es ist auch keine kreative Eigenleistung, es ist schlicht eine eingeübte Fähigkeit, die du da entdeckt hast.

Notiere dir die Kampfsonderfertigkeit *Doppelangriff* auf dem Spielprotokoll, dann beende die Übung und lies bei Abschnitt 112 weiter.

141

Der große Ast, auf dem du liegst, ist nicht sonderlich bequem, aber Bequemlichkeit wurde dir auch nicht versprochen. Wenigstens schützt dich das Blätterdach ein wenig vor dem Regen, der die Straße in einen schlammigen Weg verwandelt hat. Du fragst dich, ob der Ochsenkarren deswegen noch nicht vorbeigekommen ist, oder ob es einen anderen Grund gibt. Ist der Wagen überhaupt auf dieser Straße unterwegs? Nur weil Difa behauptet hat, er würde diesen Weg nehmen ...

Der Ruf eines Kauzes – das verabredete Zeichen! Du lauschst und hörst das Schnauben eines Ochsen, ein heiseres Husten, das Klappern und Knarzen des Wagens selbst. Du nickst zu Kuhne, der auf einer Astgabel über der anderen Straßenseite sitzt, dann zu Nascha, die du in ihrem Gebüsch kaum erkennen kannst. Die anderen haben sich hinter Bäumen und Sträuchern versteckt, ein Bogenschütze hockt hinter einem umgestürzten Baumstamm, euer Späher hat sich etwas tiefer im Wald auf einem weiteren Baum verborgen. Mit erfahrenen Kämpfern an deiner Seite sollte der Überfall ein Kinderspiel sein. Mit den unerfahrenen Burschen, mit denen du ausgezogen bist, scheint es auf einen ausgeglichenen Kampf hinauszulaufen.

Schließlich schiebt sich der Wagen in dein Blickfeld. Vor dem Wagen erkennst du einen einzelnen Reiter – vermutlich den Anführer. Ein Schwert und ein runder Holzschild baumeln am Sattel. Neben dem Kutscher hat ein einzelner Kämpfer Position bezogen, zwei weitere sitzen hinten auf dem Ochsenkarren, von denen einer gelangweilt in den Wald starrt, während der andere in sich zusammengesunken ist. Vermutlich schläft er.

Lege eine Probe auf *Kriegskunst* (14/11/13, FW 10) ab. Wenn dir die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 18 weiter, andernfalls musst du Abschnitt 197 lesen.

142

Der zerfetzte Holzbalken steckt vor dir im Boden, nun allerdings vollkommen schief, als würde er um Gnade betteln. Wütend schaust du auf deine Waffe, spürst deine brennenden Muskeln. Du hast den Schmerz verdient, aber deine wütenden Attacken auf die Strohfiguren haben dir weder Linderung verschafft, noch deine Schuldgefühle vertreiben können.

„Entschuldigt“, hörst du plötzlich Maines Stimme. Du drehst dich um und schaust in das Gesicht der gestern von dir Befreiten. Es ist noch immer schön und irgendwie vertraut, auch wenn du Maine gerade erst kennengelernt hast. Ein wenig schaffst du es, dich zu beruhigen, dann lässt du die Waffen sinken. Erst jetzt merkst du, dass du noch immer kampfbereit bist, aggressiv, aufgewühlt.

Dem entsprechend hält sich Maine ein Stück von dir entfernt, als sie die Botschaft überbringt, wegen der sie geschickt wurde: „Laschoff möchte Euch sehen.“

Im Haupthaus stehst du schließlich vor der Tür, durch die du noch nie getreten bist. Die anderen haben stets nur von der Tür ins Heiligste gesprochen, wobei sie ganz offensichtlich nicht das Heiligste des ehemaligen Klosters meinten, sondern Laschoffs Reich. Es heißt, nur die Allerwenigsten würden hier empfangen werden, und auch das nur zu ganz besonderen Anlässen.

Du schaust nachdenklich auf die schwere Eichentür mit einem metallenen Türklopfer, der dich an eine grässliche Dämonenfratze denken lässt. Auf dein Klopfen hin dringt aus dem Inneren ein herrisches „Herein!“ Unweigerlich strafft du dich, dann drückst du die Türklinke und trittst ein.

„Du kannst die Tür hinter dir ruhig schließen. Ich erwarte keine weiteren Gäste.“ Ein heiseres Lachen beschließt den Satz, den der alte Mann hinter dem großen Holztisch gesprochen hat.

Nachdem du die Tür geschlossen hast, lässt du den Raum kurz auf dich wirken. Laschoff mustert dich streng, lässt dir aber den Augenblick. Zwei Öffnungen in den Wänden, die früher wohl einmal Fenster gewesen sein mögen, sind zugemauert worden, statt Tageslicht erhellen ein halbes Dutzend Kerzen und ebenso viele Öllampen den Raum. An den Wänden stehen Regale, die mit Büchern und Pergamenten vollgestopft wurden, dazwischen entdeckst du mit Tüchern verhangene Bilderrahmen. Um einen massiven Tisch herum, auf dem du dich sicherlich der Länge nach ausstrecken könntest, ohne die schmaleren Kanten erreichen zu können, gruppieren sich ein knappes Dutzend schwerer Ledersessel, Holzstühle und einfacher Schemel. Auf dem Tisch wurde eine Karte ausgerollt, geschnitzte Holz- oder gegossene Zinnfigürchen stehen auf ihr.

Schließlich verliert Laschoff dann aber doch die Geduld mit dir, jedenfalls drückt seine Stimme das aus: „Ich habe von gestern gehört. Ich habe gehört, wer wem die Entscheidung über das genaue Vorgehen überlassen hat, wer was getan hat. Und ich habe gehört, dass du dich zurückgezogen und in deinem Selbstmitleid gesuhlt hast.“ Den letzten Satz spuckt der alte Mann förmlich aus.

„Es war mein Fehler ...“, setzt du an, aber Laschoff bedeutet dir mit einer wischenden Bewegung zu schweigen.

„Ich will das alles nicht hören“, unterbricht dich Laschoff. „Komm’ näher und schau dir das mal an.“

Du unterdrückst einen wütenden Protest, stattdessen beschließt du, Laschoff einfach den Gefallen zu tun. Ihn verachten, ihn ignorieren, ihm widersprechen kannst du auch noch, nachdem du an den Tisch herangetreten bist. Doch dann weckt der Tisch zumindest kurz deine Aufmerksamkeit – oder besser das, was auf dem Tisch liegt. Du erkennst die Karte eines Landstrichs, den du zuvor noch nie gesehen hast – jedenfalls kannst du dich nicht daran erinnern.

„Die Karte zeigt einige Felder und Hügel nicht allzu weit weg von hier, unweit der Tobimora, nur wenige Meilen hinter der Küste Tobriens“, erklärt dir Laschoff nun im ruhigen Tonfall. „Die Felder haben außer ein paar Bauern nie irgendwen interessiert und die Hügel auch nicht



– bis zu dem Tag, an dem Borbarad seinen verfluchten Fuß an dieser Küste an Land gesetzt hat.“ Dabei deutet der Alte auf einen Punkt jenseits der Karte, bevor er fortfährt: „Keine zwei Tage später stand Borbarad persönlich auf diesem Hügel.“ Jetzt weist der Alte auf einen Metallring, der wie eine Krone geformt ist und ganz rechts auf der Karte auf einem Hügel thront.

„Woher wisst Ihr das?“, entfährt es dir. Laschoff mustert dich mit festem Blick, dann tippt er mit dem Gehstock gegen sein Holzbein. „Was denkst du denn?“, fragt er verbittert, dann durchbohrt er dich mit seinem Blick, schüttelt sich kurz und fährt fort. Du beschließt derweil, dieses heikle Thema nicht weiter zur Sprache zu bringen.

„Borbarad steht also hier im Osten, westlich von ihm am Fuße des Hügels warten 200 Söldner aus dem Süden, uneinheitliche Bewaffnung, ein paar Schützen aber größtenteils Nahkämpfer, keine nennenswerte Zahl von Lanzenträgern. Südlich des Söldnerhaufens breitet sich der faulige Gestank von 400 Untoten aus, ein Viertel von ihnen mit Piken bewaffnet, der Rest mit schartigen Schwertern, dazu noch ein gutes Dutzend Schwarzmagier, um die Skelette zu kontrollieren und mit ihren verfluchten Kräften zu unterstützen. Gemeinsam halten sie die östliche Linie unterhalb des Befehlshügels Borbarads.“ Zwei grob geschnittene Holzsoldaten stehen wohl für jeweils 100 Kämpfer, vier aus Zinn gegossene Skelette für die Untoten.

Du nickst, auch wenn du dich fragst, warum dir Laschoff das alles erzählt. Dann fährt er hastig fort: „Im Westen warten etwa 25 Berittene, zwei Borongeweihete, ein reisender Magier und vielleicht 100 Bauern, die kaum Kampferfahrung haben und nur mit improvisierten Waffen ausgerüstet sind. Die Reiter sind dagegen gut bewaffnet und kampferprobt.“ Ein kleines Holzpferd und eine schwarze Garadan-Spielfigur stellen die Truppen im Westen dar.

Du willst gerade etwas sagen, als Laschoff weiterdoziert: „Borbarad hat seinen Brückenkopf weiter östlich, die Felder sind strategisch unbedeutend, der Bauernhaufen und die wenigen Ritter sind hoffnungslos in der Unterzahl, Borbarad hat dennoch nur einen kleinen Teil seiner

Streitmacht aufmarschieren lassen, hinter ihm im Osten lauert eine ungleich größere Verstärkung. Es ist bewölkt, aber es hat nicht geregnet. Der Boden ist hart genug für die Reiter, aber es stünde wohl in Borbarads Macht, die Felder in schlammigen Morast zu verwandeln. Die Moral der Bauern ist nicht die beste, aber die Geweihten und der Magier geben ihnen ein wenig Hoffnung und bestehen darauf, das Land vor den Dämonenhorden Borbarads zu verteidigen, auch wenn es den eigenen Tod bedeuten wird.“

Jetzt schweigt der Alte und schaut musternd zu dir.

„Und ich soll die Strategie finden, um Borbarads Vorstoß zu stoppen?“ fragst du. Laschoff mustert dich noch immer, dann lacht er bitter: „Ich werde dich nicht um ein Wunder bitten.“

Der alte Soldat mustert dich, dann zeigt er mit dem Finger auf die Metallkrone, ohne den Blick von dir zu wenden: „Du sollst mir sagen, was Borbarad macht.“

Du schluckst. Als wäre der Tag gestern noch nicht schlimm genug gewesen, sollst du nun in die kranke Welt Borbarads eindringen, um eine Spielfigurenschlacht für ihn zu schlagen?

Alles in dir sträubt sich, du willst widersprechen, aber Laschoff herrscht dich an: „Na los, das ist eine Schlacht, da wartet niemand darauf, dass es dem Herrn gerade passt, eine Entscheidung zu treffen!“

Du fühlst dich in die Ecke gedrängt, willst um dich schlagen, aber dann durchfährt dich ein Gedanke: *Laschoff hat recht! Die Schlacht tobt, eine Entscheidung muss getroffen werden. Nach der Schlacht ist die Zeit für Trauer, in der Schlacht muss entschieden werden!*

Grübelnd schaust du auf die Karte, bis die Zinnskelette und Holzsoldaten verschwimmen. Skelette, Soldaten, die Geweihten, die Magier ...

Du wägst Strategien und Optionen ab, dann antwortest du schließlich:

„Ich warte ab, manipulierte das Wetter, verstärke mein Heer weiter und überrolle den dürftigen Widerstand. Falls es zum Ausfall kommt, halten die Söldner und die Untoten ganz sicher die Linie.“ (78)



„Ich greife mit allem an, was ich habe. Die Truppen sind in der Überzahl, ich brauche keine Verstärkung.“ (13)

„Ich lasse nur die Untoten angreifen. Sie sind besser gegen die Reiter bewaffnet und ich kann den Söldnerhaufen schonen.“ (193)

„Ich schicke den Söldnerhaufen vor. 200 Söldner werden gegen 100 Bauern und zwei Dutzend Reiter schnell gewinnen.“ (108)

143

Kaum hast du den Säbel gezogen und den ersten Schritt zurück gemacht, stürmt der Wolf auch schon auf dich zu (204).

144

Du seufzt ein wenig konsterniert, versuchst nicht vorwurfsvoll, sondern müde und erschöpft zu klingen. Bevor das Gespräch in Misstrauen erstickt, beschließt du, zumindest einen Teil deiner Geschichte preiszugeben. Wenn Gargyla Recht haben sollte, kann es auch nicht schaden, Laschoff wenigstens grob mit deiner kurzen Vergangenheit vertraut zu machen.

Du erzählst von Gargyla und Yasmina, dass sie dich halb tot aufgefunden und ins Leben zurückgebracht haben, dass du deine Erinnerung verloren hast und dich Gargyla mit dem Rat fortgeschickt hat, bei einem Mann namens Laschoff mehr über deine Vergangenheit zu erfahren. Woher sie diese Idee hatte, weißt du zwar nicht, aber vielleicht hat sie es in ihren Karten gelesen oder anderweitig prophezeit. Dann sackst du wirklich zusammen, macht dir das Erzählen der Geschichte doch erneut bewusst, wie hilflos du eigentlich bist – und das bezieht sich nicht alleine auf das Gefängnis.

Kaum hast du deine Erzählung beendet, klopft dir Laschoff aufmunternd auf die Schulter. Er setzt gerade an, dir etwas zu sagen, dann hörst du ein kurzes Klopfen. Laschoff verstummt augenblicklich, dann öffnet sich die Tür und zwei Bewaffnete zerren Laschoff genauso grob heraus, wie sie ihn hinein geworfen haben (195).

145

Der Vordere zuckt nur mit den Achseln, der Zweite imitiert die Geste und guckt dann erwartungsvoll zum Ersten.

Für einen Moment bist du froh, dass die beiden endlich einmal nichts sagen, doch dann fällt dem dir näher stehenden Burschen wieder etwas ein.

„Ich liebe Pilze, aber der Herr Praios sieht es ja nicht gerne, wenn man dem Adel die Pilze stiehlt – oder das Wild.“ Versonnen trottet er an dir vorbei, dann dreht er sich plötzlich zu dir um, reißt die Hände wie ein Bär nach oben und zieht eine Grimasse: „Der Herr könnte mich holen, wenn er das sieht, am Praiostag.“

Der Kerl muss verrückt sein. Jetzt hüpfst er auf einem Bein und singt den Satz wie ein Kinderlied. Solltest du ihn beruhigen (126), mittanzen (38) oder lieber versuchen, so schnell wie möglich zu verschwinden (93)?

146

Du tauchst unter dem Tier weg, rollst dich über deine Schulter und kommst sofort wieder auf deine Beine (180).

147

Du reißt den Vorhang beiseite, stürmst hinein und stehst im leeren Zelt. Hastig orientierst du dich, aber im Inneren ist niemand. Hier droht dir und deinen Gefährten keine Gefahr.

Willst du dich umsehen (111) oder das Zelt schnell wieder verlassen und dich dem Schloss widmen (122)?

148

„Oh, sieh doch, Schwester, er erwacht!“, bemerkt die jüngere Frau dein Niesen, während sie einen Schritt auf dich zu macht. Die Alte brummt etwas und hält sich im Hintergrund, schaut aber neugierig in deine Richtung. Eilig läuft die Jüngere auf dich zu, während sie nun deutlich ruhiger auf dich einredet: „Schont Euch! Ich weiß, dass Ihr viele Fragen habt, aber bevor wir sie Euch beantworten, lasst mich erst nach dem Verband sehen.“

Kreuze das C auf dem Spielprotokoll an und lies dann Abschnitt 62.

149

Der dicke Söldner sackt schlaff zusammen. Ganz so viel konnte er dann doch nicht einstecken, wie du anfangs befürchtet hast. Zum Glück gilt das auch für die Söldnerin. Naschas Axt schlägt ein letztes Mal krachend auf sie ein, dann geht die Frau zu Boden. Auch deine Gefährten haben ihren Kampf gewonnen (222).

150

Ohne zu zögern wirfst du dich auf die Plane. Kurz hoffst du noch, dabei nicht von einer Waffe oder einem spitzen Gegenstand aufgespießt zu werden, dann landest du erstaunlich weich – auf menschlichen, erst stöhnenden, dann bewusstlos erschlaffenden Körpern. Nachdem du dich aufgerappelt hast, wird dir klar, dass unter der Plane keine Versorgungsgüter, sondern weitere Söldner versteckt wurden. Wer sollte hier wem in die Falle gehen?

Du orientierst dich hastig. Zwei deiner Gefährten liegen blutend am Boden, ebenso einer der Söldner. Ein harter Schlag von Nascha spaltet dem Reiter gerade den Kopf. Die wenigen Söldner liefern sich aber auch ohne ihre von dir am Einschreiten gehinderten Kameraden einen harten Kampf. Dir muss etwas einfallen – und dann erblickst du dein Ziel. Der vorher schlafende Söldner steht etwas abseits, brüllt Befehle und koordiniert seine Kameraden. Der Weg zu ihm ist frei, du musst nur vom Wagen springen.

Mit wenigen Schritten hast du den Anführer erreicht, der dich gerade noch rechtzeitig bemerkt, um seine Waffe zur Abwehr deines Schlages hochzureißen.

Du hast den ersten Angriff im Kampf gegen den Söldner. Die Werte des Söldners findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Wenn deine Lebensenergie unter null sinkt, geht es bei Abschnitt 2 weiter. Sinkt aber zuvor die Lebensenergie deines Gegners unter 15, darfst du sofort Abschnitt 26 aufrufen.

151

Der erste Dietrich bricht, ein Teil bleibt im Schloss stecken. Schnell greifst du zum zweiten, schließlich möchtest du

nicht unnötig lange darauf warten, dass sich doch noch ein Söldner blicken lässt. Lege eine weitere Probe auf *Schlösserknacken* (13/11/11, FW 5) ab, diese ist aber um 4 Punkte erschwert. Wenn die Probe gelingt, darfst du Abschnitt 34 lesen, andernfalls geht es bei Abschnitt 10 weiter.

152

Auch wenn du den Säbel nur vor deinen Körper hältst, der Wolf springt in die Klinge und erleidet dabei sogar eine Wunde zwischen den Vorderläufen. Nachdem er laut jaulend vor dir gelandet ist, macht er erst zwei Schritte zurück, dann bellt er dich wütend an. Noch ist der Kampf nicht vorbei (180).

153

„Du gehst also auf Nummer sicher, taktierst, wählst das Schlachtfeld mit Bedacht, schonst deine Soldaten und bist nicht bereit, unnötige Opfer zu riskieren. Das spricht alles für dich“, lobt dich Laschoff, doch dann verfinstert sich seine Miene, „aber du kannst dich nicht in deinen Gegner hineinversetzen, seine Strategie erraten. Du triffst deine Entscheidungen nüchtern, logisch und unterstellst deinem Gegner, nur dann klug zu handeln, wenn er so taktiert wie du. Das kann dich den Sieg kosten, wenn du zu arrogant und geradlinig denkst.“

Du spürst Zorn in dir hochkochen, aber es ist nicht der Moment, ihn an Laschoff auszulassen. Stattdessen funkelst du ihn wütend an, was ihm offenbar nicht entgangen ist.

„Du denkst, ich spiele nur das Spiel eines senilen Greises, Bursche, aber das stimmt nicht. Ich bin überzeugt davon, dass man aus der Strategie eines Mannes auf ihn schließen und über ihn lernen kann. Du schonst deine Truppen und das kann dich zu einem guten Anführer machen, aber du musst lernen, deinen Gegner zu achten, zu verstehen, von ihm zu lernen.“

„Dann lasst mich lernen, alter Mann“, zischst du wütend. „Was ist bei dieser Schlacht geschehen?“

Bei Abschnitt 177 wirst du Laschoffs Reaktion erfahren.

154

Du reichst Gargyla den gemischten Stapel und sie legt die erste Karte vor dich: „Die Wurzel blickt zurück, sie zeigt die Vergangenheit. Die *schwangere Frau* steht für eine Geburt, aber auch für die Mutter, für menschliche Wärme und Geborgenheit. Aus deinem Blickwinkel steht die Karte aber auf dem Kopf, sie verkehrt ihre Bedeutung in das Gegenteil. Fehlende Wärme, fehlende Geborgenheit, ein unsteter Geist vielleicht.“

Auch wenn dir die Karte in ihrer gegenteiligen Form nicht gefällt, spricht sie vielleicht aus deiner Vergangenheit. Es ist ein eigenartiges Gefühl, diese negative Emotion zusammen mit der Erinnerung an das Sterben als einzige Anker in der Vergangenheit zu haben.

Neben die Schwangere legt Gargyla nun den Soldaten. „Der *Soldat* steht für Treue, aber auch für Gewalt und das Töten. Und noch eine Karte soll deine Wurzel sein – die Axt.“ Yasmina und Gargyla scheinen überrascht. „Die Axt steht für den ehrenhaften Handwerker, für seinen Fleiß, sein Geschick ...“

„... oder die Axt, die mich so schwer verwundert hat“, flüsterst du.

„Auch das wäre eine Deutung, auf jeden Fall ist die Axt – oder einer ihrer Aspekte – für deine Vergangenheit von Bedeutung.“

Gargyla wartet kurz, dann legt sie zwei Karten unter den Stapel und deckt die nächste Karte auf. „Die beiden nächsten Karten bilden den Stamm, sie liegen über der mittleren Wurzel und beschreiben die Gegenwart. Der *Gelehrte* steht für Gelehrigkeit, für Klugheit und das Streben nach Antworten. Und hier der *Blinde*. Dunkelheit, Hilflosigkeit und Unwissen sind seine Aspekte.“

Yasmina und Gargyla scheinen die Karten genauso wenig zu überraschen wie dich.

Jetzt legt die jüngere Frau vier Karten unter den Stapel. „Es folgen vier Karten, die die Baumkrone bilden. Sie stehen für die Zukunft.“ Nun beugt sich Yasmina neugierig vor.

Mit zitternden Händen deckt Gargyla die erste Karte auf: „Das *Schwert*. Es steht für Kampf, für Krieg und Blutvergießen.“ Unverhohlen reibt sich Yasmina die Hände, während Gargyla eine weitere Karte aufdeckt und neben die erste Karte legt, ein kleines Kind, das auf dem Kopf steht: „Das *Kind* steht für Unschuld, Aufrichtigkeit, Ehrlichkeit. Auf dem Kopf“, Gargyla stockt kurz, bevor sie fortfährt, „steht es für Schuld, für Lüge und für Verrat.“ Die dritte Karte, über dem Schwert platziert, entlockt der jüngeren Frau ein erleichtertes Seufzen: „Die *alte Frau*. Weisheit, Erkenntnis und Wissen sind ihre Attribute. Vielleicht ist es dir ja doch bestimmt, Antworten auf deine Fragen nach der Vergangenheit zu finden.“

Voller Neugier starrt Yasmina auf den Platz neben der Alten und über dem umgedrehten Kind, dann deckt Gargyla die letzte Karte auf und zuckt unwillkürlich zusammen. Dieses eine Mal deutet Yasmina mit versteinelter Miene die Karte: „Der *Dämon*, das absolut Böse, Chaos und Zerstörung.“

Dann funkelt dich die Alte an, während sie ihre Hände beruhigend auf Gargylas Schultern legt. „Selten sah ich eine so düstere Zukunft in den Karten eines Mannes, so düster, dass es uns ängstigt. Vielleicht wäre es besser gewesen, dich zum Sterben zurückzulassen, so wie ich meine Karten gedeutet habe, aber wir haben dich errettet – so wie Gargyla ihre Karten gedeutet hat. Du kannst noch zwei Nächte bleiben, dich stärken und ausruhen, doch dann wird es Zeit für dich, uns zu verlassen und deine Antworten andernorts zu suchen.“ Erschrocken starrst du auf die Karten, dann nickst du bedächtig. Die beiden Frauen haben dir sehr geholfen und du bist ihnen zu großem Dank verpflichtet. Ob du an die Deutung glaubst oder nicht, nun scheint sogar Gargyla Angst um dich oder gar Angst vor dir zu haben. Die beiden haben es nicht verdient, dass du sie mit deiner Anwesenheit ängstigst.

Kreuze das E im Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 188 weiterliest.

155

Die schlanke Frau sackt schlaff zusammen. Ganz so viel Schaden konnte sie dann doch nicht austeilen, wie du

anfangs befürchtet hast. Zum Glück gilt das auch für den Söldner. Naschas Axt schlägt ein letztes Mal krachend auf ihn ein, dann geht der Mann zu Boden. Auch deine Gefährtin hat ihren Kampf gewonnen (222).

156

Dein letzter Schlag war noch vollkommen im Takt, aber Naschas Reaktion darauf war falsch. Anstatt den Hieb zu blocken und dann einen sauberen Schlag von rechts folgend zu lassen, hat sie den Treffer mehr oder weniger schlampig abgleiten lassen, wodurch deine Waffe an Naschas rechter Seite ins Leere gleitet. Eine Verteidigung mit deiner Waffe ist damit nicht so schnell möglich und einen quer geführten Schlag von rechts erwartest du nun auch nicht mehr. Einem Instinkt folgend lässt du dich von deiner Waffe fortreißen, wirfst dich auf den staubigen Boden und entgehst damit nur knapp einem von unten nach oben geführten Hieb, der dich voll getroffen hätte. Hastig rollst du dich ab, dann kommst du hockend wieder auf deine Füße.

Unter Naschas Helm hörst du ein dumpfes Lachen: „Wachsam bleiben, das hier ist keine Tanzstunde.“

Wie recht deine Gegnerin doch hat. Versuchst du, sie mit einem Tritt aus dem Gleichgewicht zu bringen (198), oder schwingst du deine Waffe wütend empor, während du auf sie zuspringst (70)?

157

Du rutschst weg, aber du fällst nicht um. Angespannt schaust du nach oben, da schält sich über dir ein schwarzer Vogel aus dem Nebel, nur um nach zwei kräftigen Flügelschlägen wieder in ihm zu verschwinden.

Ein Rabe, der Bote des Totengottes Boron. Du bist dir sicher, dass Blut fließen, dass Gulgari, der Seelenernter, reiche Beute halten wird. Und du wirst sein Werkzeug sein. Entschlossen richtest du dich auf, dann machst du den nächsten Schritt (125).

158

Du wendest dich ab, wirbelst herum, suchst nach dem hinter dir auftauchenden Angreifer – und entdeckst niemanden. Stattdessen hörst du Gardulas feixendes Lachen nur umso lauter (100).

159

„Seid Ihr ängstlich oder aus Prinzip so unhöflich?“, fragt der Mann nüchtern.

Nach einem kurzen Moment der Stille spricht der Alte weiter: „So oder so, ich verüble Euch weder das eine noch das andere.“ Dann lacht er herzlich (118).

160

Es hat lange gedauert, bis du einschlafen konntest, dann hattest du Alpträume, bist immer wieder aufgewacht. Als du dann endlich in einen tiefen Schlaf gefallen bist, hatte es längst gedämmt – und jetzt wirst du durch ein lautes Pochen aus eben diesem endlich erholsamen Schlaf gerissen. Du gibst einen Laut von dir, der dich selbst eher an ein misshandetes Grunzen erinnert, als an die Aufforderung, doch bitte einzutreten, aber wer auch immer dich auf

der anderen Seite der Tür gehört hat, muss es wohl eher als Letzteres interpretiert haben.

Die Tür wird aufgestoßen, aber nicht Kuhne tritt ein, mit dem du nach seiner nächtlichen Wacheinteilung gerechnet hättest, sondern eine der Gefangenen, die du am Tag zuvor befreit hast. Die Gefangenen, ihre Befreiung, deine Entscheidung ... Wieder krampft sich dein Magen zusammen, sodass du im Moment nur alleine sein möchtest.

Und dann steht diese – wie du nun feststellst durchaus hübsche – Frau vor dir und lächelt dich schüchtern an, ein Lächeln, das du nicht verdienst hast. Die Situation ist dir unerträglich.

„Ich, ich bin Maine“, stammelte die Frau, „und ich wollte nur Danke sagen, also im Namen von den anderen ... und mir natürlich auch“. Sie flüstert fast, dann schaut sie verlegen zu Boden. Es scheint ihr genauso unangenehm zu sein wie dir, dann fasst sie sich ein Herz und fährt fort: „Wir wissen, dass Ihr einen Verlust erlitten habt, als Ihr uns befreit habt. Wir werden diese Schuld nie tilgen können und würden uns auch niemals auf die Stufe irgendeines anderen stellen wollen, aber wir möchten, dass Ihr wisst, dass wir sechs beschlossen haben zu bleiben. Wir hassen Gardulas Söldner, allen voran ihren sadistischen Hauptmann Sarkum, wie nichts anderes auf dieser Welt und wollen unseren Teil leisten.“

Dann schluckt die Frau schwer, wartet auf eine Erwiderung deinerseits, die dir einfach nicht über die Lippen



kommen will, wendet sich schließlich aber doch ab und geht. Mit einem leisen Klacken fällt die Tür ins Schloss. Du schätzt die Geste, den Versuch, dir Trost zu spenden, aber du fühlst dich genauso elendig wie gestern Abend. Trauer steigt in dir auf, aber auch Wut, Wut auf dich, Wut auf den Söldner oben am Turm, Wut auf die Söldner im Allgemeinen, auf Laschoff und Runke und ihre Pläne ...

Du schnappst dir deine Waffen und eilst in den Hof. Du musst raus aus deiner Stube, raus an die kalte Morgenluft und einen Weg finden, dich von deiner Wut zu befreien. Instinktiv weißt du, dass es einen Weg gibt, der dir Linderung verschaffen kann (201).

161

Das Geräusch eines Pfeils! Plötzlich scheint die Zeit zähflüssig, alles um dich herum geschieht in Zeitlupe, aber deine Gedanken sind klar, deine Reflexe sind flink, deine Muskeln sind gespannt. Du wirfst dich zur Seite, dann saust der Pfeil heran und streift dich am Arm an einer ungeschützten Stelle.

Reduziere deine Lebensenergie um 1W6–2 Punkte, dann schüttelst du dich, greifst deine Waffe noch fester und gehst weiter voran, der Gefahr, dem Sumpf und dem Nebel trotzend (98).

Lebensenergie

Die Lebensenergie ist ein Maß dafür, wie lebendig dein Held noch ist. Während andere Werte in der Regel festgeschrieben sind und nur kurzzeitig geändert werden (oder dauerhaft gesteigert, wenn dein Held Erfahrung sammelt), kann die Lebensenergie in Form von Lebenspunkten (LeP) steigen und sinken. Dabei steigt sie aber niemals über ihren Maximalwert (der Held ist vollkommen gesund). Sinkt sie aber auf den Wert von Null oder darunter, ist der Held tot.

Heiltränke, Zauber oder Wunder können die Lebensenergie eines Helden erhöhen, Verletzungen, Wunden oder Schadensmagie senken sie dagegen. Der Pfeil hat einen Schaden in Höhe von 1W6+4 Punkten verursacht. Wirf also einen sechsseitigen Würfel (kurz W6) und addiere zu den angezeigten Augen 4. Abhängig von deinem Würfelwurf hast du nun also einen Schadenswert zwischen 5 und 10 Punkten. Ziehe diese Punkte von deiner Lebensenergie ab. Der Treffer war bei weitem noch nicht tödlich, aber achte auf deinen Helden.

162

Du steigst durch eines der Fenster ins Innere des Schlösschens. Der Waschzuber verrät dir, dass du dich in einem Badezimmer befinden musst, auch wenn er als solcher schon seit längerer Zeit nicht mehr genutzt wurde, wie dir die trübe, vor sich hin schimmelige Flüssigkeit im Zuber verrät. Ihr verlasst den Raum und erreicht ein Treppenhaus, das opulenter wirkt, als es dem Gebäude angemessen wäre. Von hier gehen Türen in verschiedene Bereiche ab, durch die ihr aber nur einen flüchtigen Blick

werft. Eine einst prachtvolle Küche, nun deutlich spärlicher eingerichtet, aber immerhin nicht so dreckig wie ein Raum mit vier Betten, der früher wohl als Gästezimmer fungierte. Ein kurzer Gang, der zum Eingangsbereich führt. Eine kleine Bibliothek, von der nur noch verstaubte Regale und einzelne Pergamentseiten übrig geblieben sind. Hier unten ist keine Menschenseele zu finden.

Du gibst das Kommando, den Treppen nach oben zu folgen. Eine Schreibstube mit umgestürztem Pult, deren Tür schief in den Angeln hängt, ein langer Flur, dessen Wände mit großflächigen Schatten verkünden, dass die hier früher aufgehängten Bilder verschwunden sind, eine Tür, hinter der du Stimmen zu hören glaubst ... Du hältst inne (196).

163

Der Vordere zuckt nur mit den Achseln, der Zweite imitiert die Geste und guckt dann erwartungsvoll zum Ersten. Für einen Moment bist du froh, dass die beiden endlich einmal nichts sagen, doch dann fällt dem dir näher stehenden Burschen wieder etwas ein.

„Ich liebe Pilze, aber der Herr Praios sieht es ja nicht gerne, wenn man dem Adel die Pilze stiehlt – oder das Wild.“ Versonnen tritt er an dir vorbei, dann dreht er sich plötzlich zu dir um, reißt die Hände wie ein Bär nach oben und zieht eine Grimasse: „Der Herr könnte mich holen, wenn er das sieht, am Praiostag.“

Der Kerl muss verrückt sein. Jetzt hüpfst er auf einem Bein und singt den Satz wie ein Kinderlied. Solltest du ihn beruhigen (126), mittanzen (38) oder lieber versuchen, so schnell wie möglich zu verschwinden (93)?

164

Den dich anspringenden Wolf zu treffen ist nicht so leicht wie einen Baumstamm anzugreifen. Lege eine um 2 erschwerte Attacke ab. Ist die Probe ge- (43) oder misslungen (106)?

165

Das Tier mustert das hingeworfene Fleisch vorsichtig, dann schnappt es sich den Brocken und läuft geschwind ins Unterholz, bevor du oder ein anderes Tier ihm die Beute streitig machen können.

Kreuze das F auf deinem Spielprotokoll an, dann wird es Zeit, die Lichtung zu verlassen (11).

166

Der Turm! „Nur weil ein Feind fern ist, ist man nicht sicher vor ihm!“, mahnt eine Stimme in dir, die nicht die deine ist, sich aber trotzdem vertraut anfühlt.

Du zischst deine Kameraden an, in Deckung zu gehen, da schießt auch schon der erste Bolzen heran und trifft einen jungen Burschen, der nicht rechtzeitig reagieren konnte (217).

167

Auf dem Heimweg spricht niemand ein Wort, nicht über die ausgehobenen Gräber, nicht über die teilweise wimmernden, teilweise apathischen Gefangenen, nicht über die Schuld, die du auf deinen Schultern spürst. Du fragst dich, ob etwas abgrundtief Böses in dir schlummert, ob ...

Ein Gedanken kommt dir in den Sinn, ein Satz, der in deinem Kopf wiederhallt: *Gnade ist eine Schwäche, für die du nicht stark genug bist.* Immer und immer wieder wiederholt sich dieser eine Satz. *Gnade ist eine Schwäche, für die du nicht stark genug bist.*

Der Satz ist kein Trost, er ist eine Drohung, ein Faden, der nicht zu dir führt, sondern zu etwas, das sich fremd anfühlt, jetzt da du den Satz immer wieder hörst.

Du lässt dich etwas zurückfallen, erklärst Nascha, dass du für eine Weile die Nachhut bilden willst. Kaum sind die anderen zwanzig Schritt voraus, kniest du hinter einen majestätischen Baumstamm. Du musst dich übergeben.

Kreuze das **K** auf dem Spielprotokoll an, dann lies bei Abschnitt 184 weiter.

168

Schließlich streift sich Nascha den Helm vom Kopf und beugt sich schwer atmend nach vorne. Der Kampf ist vorbei und auch wenn er euch beide viel Kraft gekostet hat, bist du am Ende der Sieger. Erschöpft lässt auch du dich zu Boden sinken.

Kreuze das **H** auf dem Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 9 weiterliest.

169

Euer Trupp ist klein genug, ihn weiter aufzuteilen erhöht nur das Risiko einer Entdeckung. Kreuze das **L** auf dem Spielprotokoll an, dann geht es bei Abschnitt 205 weiter zum Turmeingang.

170

Die Felder versprechen Zivilisation und Menschen bieten dir die Hoffnung auf Antworten, etwa Laschoff, von dem Gargyla sprach.

Die Felder sind etwas weiter entfernt als gedacht, aber nach einer einstündigen Wanderung erreichst du das Ackerland schließlich. Was von der Ferne aber wie ein gut bestellter Boden wirkt, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als verdorrtes Land. Die meisten Halme tragen nur sehr wenig oder gar kein Korn und der Boden ist trocken und hart.

„Das Land ist nicht mehr so ertragreich wie früher“, hörst du eine junge Männerstimme hinter dir. Eine zweite stimmt der ersten zu: „Nicht so ertragreich.“

Du wirbelst herum und blickst auf zwei Männer, die noch keine 20 Lenze alt sein können. Die beiden tragen leere Kiepen auf dem Rücken und in ihren Händen lange, schlichte Sicheln zum Mähen des Getreides.

Instinktiv greifst du zu deinem Säbel, aber der dir näher stehende Mann hebt beschwichtigend die Hände: „Keine Sorge, Fremder. Wir stellen keine Gefahr für Euch dar, wir sind einfache Bauern, die hier versuchen, dem Land wenigstens etwas abzutrotzen. Und wer seid Ihr?“ Was willst du antworten?

„Nennt mich Alrik.“ (114)

„Nennt mich Alrik, ich bin ein wandernder Handwerker.“ (221)

„Nennt mich Alrik, ich bin ein Kämpfer aus dem Süden.“ (81)

„Ich kenne meinen Namen nicht mehr.“ (190)

„Ich kenne meinen Namen nicht mehr, aber ich suche einen Mann namens Laschoff. Vielleicht kann er mir helfen, mich zu erinnern.“ (6)

171

Das Überraschungsmoment ist auf eurer Seite. Du wirfst dich auf die schlanke Frau und reißt sie vom Stuhl. Die Landung ist hart und schmerzhaft, doch du verdrängst deinen Schmerz und rappelst dich stattdessen schnellstmöglich auf. Leider ist dies deiner Gegnerin noch etwas schneller gelungen, sodass sie den ersten Angriff hat. Die Werte der Söldnerin findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Wenn der Kampf die siebte Kampfrunde erreicht hat, ohne dass einer von euch gestorben ist, lies bei Abschnitt 56 weiter. Hast du dagegen vorher deine Gegnerin besiegt, lies sofort bei Abschnitt 12 weiter. Abschnitt 2 bleibt dir, wenn dich deine Gegnerin vor der siebten Kampfrunde bezwungen hat.

172

„Oh, sieh doch Schwester, er erwacht!“, bemerkt die jüngere Frau dein Niesen, während sie einen Schritt auf dich zu macht. Die Alte brummt etwas und hält sich im Hintergrund, schaut aber neugierig in deine Richtung. Eilig läuft die Jüngere auf dich zu, während sie nun deutlich ruhiger auf dich einredet: „Schont Euch! Ich weiß, dass Ihr viele ...“

Du schnappst kurz nach Luft, ignorierst den stechenden Schmerz weitgehend, der sich in deinem Körper ausbreiten versucht, dann presst du wütend hervor: „Fasst mich nicht an! Ich habe gehört, wie Ihr über mich gesprochen habt. Ich würde mich niemals ...“

Während du auf den Lippen der alten Frau ein selbstherrliches Grinsen wahrzunehmen glaubst, hält die jüngere einfach inne, hört dir bei deinen wütenden Worten zu und schaut dich verständnisvoll und ruhig an. Sie nickt sogar zustimmend, was dich schlagartig verunsichert – und zumindest kurz verstummen lässt.

Den kurzen Moment nutzt die junge Frau, um dich mit einfühlsamer Stimme in deinem Zorn zu bestätigen: „Ich verstehe Euch und Euren Zorn, auch Eure Verwirrung. Ihr müsst so viele Fragen haben und ich kann nur hoffen, dass Euch unsere Antworten wenigstens zu einem Teil Linderung verschaffen. Aber zuvor ist es wichtig, dass Ihr mich nach Euren Wunden sehen lasst.“

Schlagartig spürst du den pochenden Schmerz, dann verlässt dich deine Kraft und du sackst zurück auf das Strohlager.

Kreuze das **D** auf dem Spielprotokoll an und lies danach Abschnitt 62.

173

Kaum ist die Söldnerin tot zusammengebrochen, orientierst du dich. Zwei deiner Gefährten liegen blutend am Boden, ebenso einer der Söldner. Ein harter Schlag von Nascha spaltet dem Reiter gerade den Kopf, für die anderen Kämpfer sieht die Lage dagegen weniger gut aus. Die Söldner scheinen trotz der Unterzahl die Oberhand zu gewinnen.



Dir muss etwas einfallen – und dann erblickst du dein Ziel. Der vorher schlafende Söldner steht etwas abseits, brüllt Befehle und koordiniert seine Kameraden. Da deine Gegnerin aber gerade erst gefallen ist, ist der Weg zu ihm frei.

Mit wenigen Schritten hast du den Anführer erreicht, der dich gerade noch rechtzeitig bemerkt, um seine Waffe zur Abwehr deines Schlages hochzureißen.

Du hast den ersten Angriff im Kampf gegen den Söldner. Die Werte des Söldners findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Wenn deine Lebensenergie unter null sinkt, geht es bei Abschnitt 2 weiter. Sinkt aber zuvor die Lebensenergie deines Gegners unter 15, darfst du sofort Abschnitt 26 aufrufen.

174

Zwei Dutzend Söldner stürmen in die Halle. Sie sehen erst Laschoff, dann Gardulas Leiche. Der Anführer zieht sein Schwert, dann schiebt er die Waffe verunsichert in die Scheide zurück, als er dich und die rote Maske sieht. „Hauptmann Sarkum...“, stammelt er, „was ist geschehen?“ „Gardula hat uns verraten, sich auf unsere Kosten bereichert und uns gegen den Khunchomer Kodex hintergangen“, erklärst du mit fester Stimme.

Dein Gegenüber starrt entsetzt auf Gardula, offenbar traut er weder seinen Augen noch seinen Ohren.

„Willst du rädiger Hund mich in Frage stellen?“, brüllst du wütend, während du deinen Säbel drohend auf ihn richtest. Einen langen Moment herrscht eisiges Schweigen, dann

nimmt der Mann die Hand von seiner Waffe und schüttelt vorsichtig den Kopf.

Wenig später habt ihr erst die Tochter des Vogts befreit, dann hat Laschoff diesem von den Ereignissen und seiner neu gewonnenen Freiheit berichtet. Aufgrund seiner Schilderungen werden dir deine Schandtaten verziehen, auch wenn du nicht sicher bist, ob du sie dir verzeihen kannst. Laschoff jedenfalls scheint seinen Frieden mit dir gemacht zu haben, aber seine Präsenz ist für dich einer der Gründe, die Baronie sobald es geht zu verlassen. Dir wurde angeboten, die restlichen Söldner weiter anzuführen, sie zum Nutzen der Baronie zu beschäftigen, aber du hast genug von deinem Leben als Sarkum, der Rote Schlächter, als Sarkum, der Söldnerhauptmann.

Du hast noch immer nichts über dein Leben vor deiner Zeit als Söldner erfahren, aber immerhin hat Gardula dir mit Khunchom einen Hinweis gegeben. Es wird Zeit auszuziehen, auf eigene Faust das Land zu bereisen und dabei vielleicht eine Spur in deine Vergangenheit zu finden, eine Vergangenheit, in der du vielleicht einmal ein guter Mensch warst.

Wenn du das **C** oder **D** angekreuzt hast, lies bei Abschnitt 208 weiter, wenn nicht, lies den Abschnitt **In der Taverne** am Ende des Buches.

175

Geschwind springst du auf die übereinander gelagerten Baumstämme, sodass du nun auf dem obersten Stamm in zwei Schritt Höhe balancieren musst. Nascha schaut skeptisch, aber dann lässt sie sich nach oben locken. Vermutlich hat sie abgewogen, sich auf die Baumstämme zu wagen oder den Kampf abbrechen, aber diese Schmach wollte sie keinesfalls ertragen müssen.

Deine Attacke- und Paradowerte sind aufgrund der ungewohnten Umgebung jeweils um 2 Punkte reduziert. Nascha, die sich doch deutlich unwohler zu fühlen scheint als du, erleidet höhere Abzüge, die in den angegebenen Kampfwerten schon verrechnet sind. Naschas Werte findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Sollte deine Lebensenergie zuerst auf null oder darunter sinken, lies Abschnitt 168. Ist Naschas Lebensenergie dagegen zuerst erschöpft, geht es bei Abschnitt 84 weiter.

176

Du beschließt, dich nach links zu orientieren und die Kette nach rechts aufbrechen zu lassen. Die taktische Schwäche eurer Formation ist damit offensichtlich und dir bleibt nur die Hoffnung, dass der Feind sie nicht nutzt, aber allein gelassen würdest du einer Übermacht in die Arme laufen und wärst ein sicherer Verlust. Du kannst nur noch eine Flanke eurer gesprengten Marschlinie decken, wobei du dich eben für die linke entschieden hast. Entschlossen ziehst du deinen Säbel. Der Rabe, der Pfeil – der Feind kann nicht mehr fern sein (16).

177

Laschoff mustert dich eindringlich, dann starrt er auf den Tisch, auf die Figuren. Er nimmt die beiden Holzsoldaten in die Hand und schiebt sie auf die Mitte des



Schlachtfeldes. Ohne seinen Blick von dem Schlachtenplan zu nehmen, spricht er nun mit leiser, ruhiger Stimme: „200 Soldaten zogen los, einen Schritt vor den anderen setzend kamen sie näher. Die Bauern murmelten nervös, aber es schien sie für einen kurzen Moment zu beruhigen, dass die Untoten nicht ebenfalls in Marsch gesetzt wurden. Mein Pferd tänzelte nervös, unser Truppführer gruppierte die Schlachtreihe, die Geweihten und der Magier schienen ein wenig zuversichtlich. Ich wagte nicht zu sprechen, aber ich fragte mich, was Borbarad wohl bewog, die Söldner zu schicken. Die Untoten schienen mir leicht ersetzbar, auch wenn ich mich mit Magie noch nie befasst hatte. Schon ihre schiere Anzahl machte sie in meinen Augen leicht erweckbar. Ein massiver Angriff, ein Warten auf Verstärkung – von allen Optionen hatte Borbarad in meinen Augen die schwächste gewählt. Doch wer war ich, dass ich es wagte, Borbarad zu hinterfragen. Wir kämpften einen langen, aber aussichtslosen Kampf gegen das Söldnerheer, auch wenn wir uns beachtlich schlugen. Es gab einen Moment, da schien es fast, als könnten wir die Söldner aufhalten. Ein kleiner Trupp trat sogar den Rückzug an – und dann begriff ich, warum Borbarad nicht die Untoten, sondern die Lebenden schickte.“

Laschoff schluckt schwer, ein kalter Schauer scheint ihm über den alten Rücken zu laufen, bevor er fortfährt: „Die Fliehenden erreichten die Untoten. Wir konnten ihnen unmöglich nachsetzen, sie waren in Sicherheit, deswegen scherten wir uns nicht um sie, bis ein helles Licht vom Hügel her aufloderte. Für einen kurzen Moment kam die Schlacht zum Erliegen, Bauern und Söldner ließen voneinander ab und wandten ihren Blick zum Hügel, wo einer der flüchtenden Kämpfer in Flammen stand, dann ein zweiter, von einer gewaltigen Feuerlanze getroffen. Die Skelette machten mit dem Rest kurzen Prozess, ihre Köpfe rollten den Hügel hinunter ...“

Jetzt musst du schwer schlucken.

„Die Söldner fielen danach in einen wahren Rausch. Sie fürchteten keine Wunde mehr und auch nicht ihren Tod. Borbarad hatte ihnen gezeigt, dass sie bereits tot waren, als er sie auf das Schlachtfeld führte. Ihr Leben war ihm nichts wert und um es wiedererlangen zu können, mussten sie sich durch Tobrien morden – das wussten sie nun. Borbarad wusste um seinen Sieg, aber es ging ihm nicht darum, 200 seiner Söldner zu schonen, sondern sie und alle anderen in seinem Heer durch diese Demonstration zu unvorstellbarer Stärke anzuspornen.“

Du nickst bedächtig und ertappst dich dabei, die Figur genauso wie Laschoff fixiert zu haben. Als du aufblickst, schaut dir der alte Krieger genau in die Augen: „Deine Reaktion erschreckt mich, die nüchterne Kühle, mit der du seine Strategie nachvollziehen kannst. Aber nur, weil du seine strategische Entscheidung verstehst, musst du nicht seine Moral teilen.“

Rechtfertigst du dich, dass du nur eine strategische Analyse gemacht hast, wie Laschoff es von dir gefordert hat (128), lenkst du lieber vom Thema ab und fragst, wie der alte Krieger entkommen konnte (63), oder willst du einfach den Raum so schnell wie möglich verlassen (29)?

178

Die Zeit verrinnt unendlich langsam, wenn du dir die gelangweilt würfelnden Söldner anschaust, von denen keiner Anstalten macht, den Raum durch die gegenüberliegende Tür zu verlassen. Die Zeit verrinnt rasend schnell, wenn du daran denkst, dass euch die Entdeckung, Gefangennahme und der Tod drohen. Handelst du doch (99) oder wartest du noch etwas länger (58)?

179

„Wo sind wir hier?“, stellst du nach dem Austausch der Höflichkeiten schließlich deine brennendste Frage.

„Was denkst Ihr denn?“, wird deine Frage gekontert, als wolle sich der Alte einen Spaß daraus machen, dich zu necken. Du fühlst dich an einen Moment in deinem Leben erinnert, als ein Lehrmeister oder ein Mentor dich durch Gegenfragen zu einer eigenen Antwort führen wollte. Du hast keine Erinnerung dazu, aber du kennst das Gefühl, auf diese Weise geführt zu werden. Vielleicht mag es eine gute Methode zu sein, jemandem etwas beizubringen, aber du weißt, dass es egal ist, wie viele Frage dir der Alte stellen wird, dein Kopf ist leer – du kennst keine Antworten, die dich zu einer eigenen Erkenntnis führen könnten.

Möchtest du das dem Mann freundlich (144) oder in verärgertem Ton erklären (105)?

180

Der Wolf knurrt dich an und fletscht die Zähne, während du den Säbel fest packst. Nun ist es an dir, Stärke zu zeigen und einen Angriff zu führen.

Der folgende Kampf wird nach den üblichen Regeln abgehalten. Bedenke, dass du nur den Säbel führst. Damit steht dir als Kampfsonderfertigkeit nur der Wuchtschlag zu, den du jederzeit statt einer regulären Attacke einsetzen kannst, falls er auf deinem Heldenbogen unter Kampfsonderfertigkeiten bereits eingetragen wurde.

Wolf

MU 14 KL 14 (t) IN 13 CH 12
FF 14 GE 13 KO 13 KK 13
LeP 22 AsP – KaP – INI 14+1W6
VW 7 SK –2 ZK 0 GS 12
Biss: AT 14 TP 1W6+3 RW kurz
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: keine bzw. wendet keine an

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Der Wolf greift jede KR mit seinem Bissangriff an.

Flucht: Der Kampf endet, sobald du den Wolf einmal getroffen und dabei Schaden verursacht hast.



Der Kampf endet, sobald du den Wolf einmal getroffen und dabei Schaden verursacht hast (59), oder deine Lebensenergie auf null sinkt (2).

181

Du eilst dem Mann zu Hilfe, stützt ihn und ziehst ihn behutsam nach oben, bis er schwankend auf seinen Beinen Halt findet.

„Oh, ein neuer Besucher“, stellt der Alte fest, dann bedankt er sich für deine Hilfe.

Kreuze das **G** im Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 85 weiterliest.

182

Du liegst auf deiner Pritsche und starrst zur Decke. Immer und immer wieder geht dir euer Überfall auf den Wehrturm durch den Kopf. Du hast entschieden, deine kleine Gruppe aufzuteilen, du hast entschieden, Nascha nach oben zu schicken, damit sie den Söldner auf dem Dach des Wehrturms ausschaltet. Du hast entschieden, Nascha und Difa haben dir vertraut – und jetzt ist Nascha tot.

Es waren nur fünfzig Schritt über offenes Feld und du bist genauso unentdeckt geblieben wie die sechs Gefangenen, die dir dicht gefolgt sind und Difa, der die Nachhut übernommen hat. Du hättest erwartet, dort auf Nascha zu treffen, aber dem war nicht so. Als du dich noch einmal zum Turm umgeschaut hast, drang Kampflärm an dein Ohr und dann sind Nascha und ihr Gegner gemeinsam vom Wehrgang gestürzt. Der dumpfe Aufprall war bis zum Waldrand zu hören, dann seid ihr geflohen, so schnell ihr nur konntet. Als ihr nach einer halben Stunde endlich gewagt habt innezuhalten, hat dich Difa erst wütend angestarrt, seine Fäuste geballt, aber dann hat er einen Satz zwischen den Zähnen herausgepresst, der schlimmer als jeder Vorwurf in deinen Eingeweiden gewütet hat: „Sie wusste, worauf sie sich einlässt. Sie ist für eine Sache gestorben, an die sie geglaubt hat.“

Einen Vorwurf hättest du abwehren können, einen Faustschlag einstecken und ertragen, aber diese einfache Feststellung hat Nascha menschlicher erscheinen lassen, als du es in diesem Moment ertragen wolltest. Soldaten sterben, du hättest sterben können – aber jemanden zu verlieren, weil du eine Entscheidung getroffen hast, das zerreißt dich gerade innerlich. Es war deine Entscheidung, es ist deine Schuld und du brauchst lange, bis du einschlafen kannst (160).

183

Die flatternde Gestalt kommt auf dich zu, das leise Rauschen wird lauter. Ob es eine gute Idee war, stehen zu bleiben? Lege eine Probe auf deinen Mut-Wert ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 79 weiter. Ist sie misslungen, lies Abschnitt 50.

184

Seit eurem erfolgreichen Überfall sind drei Tage vergangen. Du sitzt vor der Mauer des Haupthauses auf dem Hof und pflegst deine Waffe – so wie jeden Tag nach dem Frühstück im ehemaligen Stall.

Inzwischen teilst du dir eine viel zu kleine Kammer mit Difa und Kuhne, was umso anstrengender ist, weil die beiden einzeln zwar durchaus erträglich sind, sich

gegenseitig aber zu immer dümmlicheren Witzchen anstacheln und dich in diesen Momenten stets aufs Neue an eure erste Begegnung erinnern. Spätestens dann musst du dich sehr beherrschen, nicht einfach genauso freundlich zuzuschlagen, wie es die beiden getan haben.

Nascha hast du dagegen genauso wenig gesehen wie Runke. Der Tagesablauf ist einerseits immer gleich organisiert, andererseits lebt er aber auch von spontanen Aufgaben, die jede Routine durcheinander bringen. Frühstück, Kammer, Gemeinschaftsräume und Waffen putzen, Übungen auf dem Hof, Mittagessen, ausruhen oder Wache schieben, noch mehr üben oder Wache schieben, Abendessen, früh zu Bett gehen – und dann kommt es doch ganz anders, weil ein Späher einen Söldner entdeckt zu haben meint, ein Überfall geplant wird, eine Erkundung, Bau- oder Brennmaterial geholt oder Nahrung beschafft werden muss.

„Du bist also Alrik“, hörst du eine brummige Stimme. Vor dir steht ein alter Mann, der dich aus grauen Augen mustert. Seine dünnen, grauen Haare sprießen ungekämmt in alle möglichen Richtungen aus seinem rundlichen Kopf, das faltige Gesicht trägt graue Bartstoppeln, jedenfalls überall dort, wo es nicht von Narben entstellt wurde. Der Alte war früher sicherlich über zwei Schritt groß und von kräftiger Statur, jetzt scheint sein zerschlissener roter Mantel ihn zu erdrücken. Die rechte Hand stützt sich auf einen abgegriffenen Holzstock, das rechte Bein endet

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Die meisten Entscheidungen beim Schwarzen Auge allgemein, aber auch in diesem Soloabenteuer im Speziellen, triffst du selbst. Du entscheidest, wohin dein Held gehen soll und was er tun möchte. Mitunter ist der Erfolg einer Aktion aber ungewiss – dann kommen die Eigenschaften und Fertigkeiten des Helden ins Spiel. Auf die Fertigkeiten wird später eingegangen, wichtig sind zunächst die 8 Eigenschaften (MU für Mut, KL für Klugheit, CH für Charisma, IN für Intuition, FF für Fingerfertigkeit, GE für Gewandtheit, KO für Konstitution und KK für Körperkraft), die deinen Helden charakterisieren. Jede Eigenschaft hat einen Zahlenwert. Ein hoher Wert bedeutet, dass ein Held etwas besser kann. Ein kräftiger, aber im Kopf langsamer Held hätte einen hohen KK-Wert und einen niedrigen KL-Wert. Ein einfühlsamer, aber feiger Held hätte einen hohen IN-Wert und einen niedrigen MU-Wert. Wann immer fraglich ist, ob eine Aktion gelingt oder nicht, wird eine Probe auf eine Eigenschaft fällig. Im vorliegenden Fall ist es fraglich, ob dein Held geschickt genug ist, nicht in den Schlamm zu fallen, daher wird eine GE-Probe verlangt. Schau auf deinen Heldenbogen. Du siehst, dass dein Held einen GE-Wert von 14 hat. Es gilt bei einer Eigenschaftsprobe, einen zwanzigseitigen Würfel (kurz W20) zu werfen. Der angezeigte Wert auf dem Würfel muss kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert sein, damit die Probe gelingt. Ist der Würfelwert aber größer als der Eigenschaftswert, ist die Probe misslungen.

unterhalb des Knies in ein Holzbein, das bereits von Käfern und Würmen befallen zu sein scheint.

„Und wer seid ihr?“, fragst du ein wenig verärgert über die vorgebliche Vertrautheit.

„Ich bin Laschoff, der Mann, nach dem gesucht hast, Bursche.“

„Laschoff?“, entfährt dir eine wenig intelligente Nachfrage, die dein Gegenüber mit einer wegwerfenden Geste quittiert: „Jaja, das bin ich. Und du bist jemand, von dem mir berichtet wurde, dass er nicht auf den Kopf gefallen sein soll – oder doch?“

Du schaust unsicher: „Es fällt mir schwer, mich zu erinnern. Ich weiß nicht, ob ich auf den Kopf gefallen bin oder was der Grund dafür ist, dass ich mein Gedächtnis verloren habe. Und ob ich klug bin ...“

Hast du das **H** angekreuzt (117) oder nicht (31)?

185

Kuhne steht schwer atmend in der Tür, jeden Anschein eines militärischen Protokolls ignorierend.

„Sie sind fort“, stöhnt er, was aber weder Laschoff noch dir auch nur in Ansätzen erklärt, wer fort ist. Du hast Mitleid mit Kuhne, aber Laschoff faucht ihn böse an.

Nach einer Erinnerung an soldatische Tugenden und der Aufforderung, in Ruhe und in zusammenhängenden Sätzen zu sprechen, stammelt Kuhne schließlich eine verständliche Erklärung. „Wir waren unterwegs, die in der Nähe befindliche Garnison des Feindes zu überfallen.“

Laschoff schaut irritiert, aber er lässt Kuhne fortfahren. „Maine, eine von den befreiten Gefangenen“, jetzt nickt Kuhne in deine Richtung, „hatte behauptet, in der Garnison seien Teile von Gardulas Schatzkammer eingelagert, eine Menge groß genug, die Auszahlung des Soldes an ihre Söldner so zu unterbinden, sodass Teile ihres Heeres desertieren würden.“

Jetzt nickt auch Laschoff: „Das wurde mir berichtet. Aber wieso wurde euch aufgetragen, einen Überfall zu wagen?“ Kuhne schluckt schwer: „Runke meinte, er kenne sich mit Zahlungen an Söldner aus und es sei eine zu gute Gelegenheit, die wir nicht verstreichen lassen dürften.“ Du merkst, wie sich Laschoff anspannt, seine Fäuste ballt, bis die Knöchel weiß hervortreten, aber er sagt nichts.

„Wir sind also aufgebrochen, haben das Gold stehlen und uns dann wieder zurückziehen wollen, genauso, wie wir es in den letzten Wochen immer wieder getan haben. Aber es war eine ...“, Kuhne muss schwer schlucken, „... Falle. Ich konnte entkommen, aber die anderen wurden gefangen genommen. Die Söldner haben uns so schnell umstellt, dass an eine Flucht nicht mehr zu denken war.“

Laschoffs Schultern sacken nach unten, seine Hände lösen sich. Er lässt sich auf einen Stuhl fallen, schaut dann nachdenklich auf die Karte. „Wie viele?“, fragt er leise. Kuhne schluckt erneut schwer: „24.“

„Das ist die Hälfte unserer Kämpfer“, stellt der Veteran fest. „Damit haben wir noch 26.“

Kuhne wird bleich, bevor er Laschoff korrigiert: „Eigentlich sind es nur noch 25.“

Jetzt schaut Laschoff auf, sagt aber nichts.

„Maine, die uns den Hinweis auf den angeblichen Goldschatz gab, ist kurz vor meiner Ankunft verschwunden.“ Laschoff lacht heiser: „Wie ist deine Flucht gelungen, Kuhne?“

„Es gab eine Lücke in ihren Reihen und sie hatten mich für kurze Zeit nicht im Blick.“

„Also solltest du entkommen.“ Laschoff wirkt resigniert, als er sich mit den Händen über das Gesicht fährt, dann fasst er die Situation zusammen. „Gardula schleust also eine Spionin ein, der es innerhalb eines Tages gelingt, die Hälfte unserer Kämpfer in eine Falle zu locken und zu fliehen. Ob deine Flucht nun deinem Mut oder dem Willen Gardulas zuzuschreiben ist, ist dabei schon nicht mehr von Belang, Gardula weiß spätestens mit der Rückkehr ihrer Spionin, dass wir die Hälfte unserer Kämpfer verloren haben und wo sich unser Versteck befindet. Wenn sie sich Zeit lässt, tauchen ihre Truppen erst morgen hier auf und machen alles dem Erdboden gleich, was sie hier vorfinden werden.“

Kuhne ist blass: „Sie wird den Großteil ihrer Söldner hierherschicken, wir werden drei zu eins in der Unterzahl sein. Das überleben wir nicht.“

Zu Kuhnes Entsetzen nickt Laschoff. „Wenn wir hier bleiben, werden wir sterben. Das ist sicher.“ Dann schaut der alte Mann zu dir. „Ich will ehrlich sein. Ich weiß nicht, ob ich dir so sehr trauen möchte, dass ich unser aller Schicksal in deine Hände legen will, aber ich denke nicht, dass ich eine Wahl habe.“

Lies bei Abschnitt 210 weiter, wenn du den Buchstaben **M** angekreuzt hast. Falls du den Buchstaben **L** oder den Buchstaben **N** angekreuzt hast, lies bei Abschnitt 51 weiter.

186

Das Innere des Wehrturms ist im dunklen Zwielicht kaum zu erkennen, aber langsam gewöhnen sich deine Augen daran. Eine Wendeltreppe führt nach oben, in einer offenen Bodenluke lehnt eine Leiter und führt nach unten. Dort willst du hin.

Wenn du das **N** angekreuzt hast, lies Abschnitt 219, andernfalls geht es direkt nach unten zu Abschnitt 75.

187

Eine Stunde später kannst du noch immer nicht fassen, dass du zugestimmt hast zu bleiben. Difa und Kuhne haben dir in aller Eile das Lager gezeigt, welches sich als ein kleines, längst verlassenes, entweihtes und geschändetes Rondra-Kloster entpuppt hat. Hier und da hast du einen Kämpfer oder Handwerker gesehen, aber Kuhne hatte dir versichert, die meisten Krieger wären auf Patrouille oder würden den Nachwuchs außerhalb des Lagers ausbilden. Derweil legst du im improvisierten Speisesaal deine Rüstung an, die im Wesentlichen aus mit Stroh und Stoff gepolsterten Holzteilen besteht. So schützt du deine Beine, deine Arme und den Rumpf, dazu kommen zwei alte, mit Metallteilen versehene Handschuhe, ein verbeulter, aber immerhin passender Topfhelm und deine Stiefel. Als Waffe führst du ein kurzes Holzschwert.

Difa erklärt dir noch einmal die Regeln für den anstehenden Kampf, auch wenn du dich fragst, wie oft er das noch



tun möchte. Vielleicht denkt er, dass du zu nervös bist, um die wenigen Absprachen nach vier Erklärungen seinerseits zu behalten, vielleicht hat er aber auch selbst fünf Anläufe gebraucht, bis er die Regeln selbst verstanden hat. „Jeder Neue darf einen Übungskampf machen. Runke will sehen, ob du etwas taugst, wie du kämpfst und wie du uns wohl am nützlichsten sein kannst. Nascha, deine Gegnerin, ist erfahren und nicht gerade bekannt dafür, feinführend mit ihrem Widersacher umzugehen. Also nimm dich in Acht. Aber denke auch daran, dass wir alle für eine Sache kämpfen. Keine gezielten Schläge auf die Schwachstellen der Rüstung, schließlich soll niemand verletzt werden. Keine scharfen Waffen, aber sei vorsichtig, Nascha ist bekannt dafür, ihre Umgebung auszunutzen.“

Du nickst kurz, dann ziehst du den Helm herunter, stehst auf, wiegst das Holzsword in deiner Hand und trittst in den Innenhof hinaus.

Auf der anderen Seite, etwa dreißig Schritt von dir entfernt, entdeckst du Nascha. Deine Gegnerin hat sich fast genauso gerüstet wie du, auch wenn sie eine stumpfe Holzaxt trägt. Du lässt deinen Blick kurz umherschweifen. Hinter Nascha befindet sich das Torhaus, zu deiner Linken das Hauptgebäude, vor dem allerlei Kisten, Fässer, Baumstämme und Heuballen lagern, zu deiner Rechten wurden mehrere große Zelte aufgeschlagen. Gemächlich macht deine Gegnerin einen Schritt auf dich zu, dann schlendert sie, die Waffe lässig schwingend, in deine Richtung. Willst du dich ihr in der Mitte des Platzes entgegenstellen und auf einen Schlagabtausch einlassen (213), oder dich nach links in die Nähe der Kisten, Fässer, Baumstämme und Holzballen (49) beziehungsweise nach rechts zu den Zelten (115) wenden, um Nascha dorthin zu locken? Für den nachfolgenden Kampf gilt eine besondere Regelung. Wann immer deine Gegnerin oder du einen Treffer landet, verursacht dieser 2 Schadenspunkte. Du musst also weder Trefferpunkte auswürfeln, noch einen Rüstungsschutz abziehen. Sollte die Lebensenergie durch diesen Kampf auf null oder darunter sinken, ist der Kampf vorbei, es stirbt dadurch aber keiner.

188

Zwei Tage später läufst du alleine durch den tobrischen Herbstwald. Die beiden Frauen haben es tatsächlich geschafft, deine Wunden so gut zu versorgen, dass du dich frisch und gestärkt fühlst. Während sich Gargyla sorgenvoll um dich gekümmert hat, schien dir Yasminas Hilfe einzig darauf abzu zielen, dich schnell wieder los zu werden. Nichtsdestotrotz haben die Salben, Tinkturen und Heilmittelchen der beiden wahre Wunder gewirkt, du fühlst dich wie neu geboren.

Merkwürdigerweise kannst du dich an dümmliche Sprichworte erinnern, an Sprache, an das Wissen um Jahreszeiten oder den Kalender, aber sobald du versuchst, eine persönliche Erinnerung abzurufen, greift dein Geist nur erschrocken in dunkelste Leere. Deine Erinnerungen sind nicht wiedergekehrt und so haben dich Yasmina und Gargyla mit dem Rat fortgeschickt, gen Osten zu laufen, wo du Zivilisation und vielleicht auch Antworten finden kannst. Da es noch früh am Tag ist und du Gargylas Rat vertraust,

läufst du durch das struppige Unterholz der Praiosscheibe entgegen, wie die zwölfgöttlichen Priester die Sonne nennen. Während Yasmina letzte Nacht geschlafen hat, kam die jüngere der beiden Frauen nachts zu dir, um dich zu wecken. Sie flüsterte dir zu, dass sie noch einen wichtigen Rat für dich habe. Es gebe in den Wäldern im Osten, vielleicht eine oder zwei Tagesreisen entfernt, einen Mann namens Laschoff, der dir womöglich helfen könne. Er kenne sich gut in der Gegend aus und wisse über viele Dinge Bescheid.

Da dir Osten genauso gut erschien wie jede andere Himmelsrichtung, hast du beschlossen, auf Gargylas Rat zu hören. Auf der Suche nach einem gangbaren Pfad musst du immer wieder Ästen ausweichen oder sie sanft beiseiteschieben, um dir einen Weg bahnen zu können. Eine Alternative wäre es, den Weg mit Axt und Säbel freizuschlagen, aber diese Methode scheint dir dann doch zu zeitraubend und schlicht nicht nötig zu sein. Außerdem bist du für deine Waffen viel zu dankbar, um sie schon auf der ersten Meile stumpf zu schlagen. Gargyla und Yasmina haben lange diskutiert, welche Ausrüstung sie dir mitgeben wollen, und nachdem Stiefel, eine Hose, ein etwas zu weites Hemd und sogar ein etwas zu enger wattierter Waffenrock (Rüstungsschutz 2) ohne erkennbare Symbolik schnell beschlossen waren, entbrannte um deine Waffen ein bitterer Streit. Yasmina beharrte darauf, dir auf keinen Fall eine Waffe auszuhändigen, Gargyla befand aber, dass das bei dir gefundene Beil, der Säbel neben deiner rechten Hand und der Dolch in deinem Stiefelschaft dein Eigentum seien und es nicht an ihnen wäre, es dir wegzunehmen. Gargyla löste das Problem schließlich sehr zu Yasminas Missfallen, indem sie die drei Waffen wütend aus dem Küchenfenster in Richtung Wald warf, wo du sie wenig später ohne Mühe finden konntest. Nur ausgehändigt hat dir die Waffen keine der beiden Frauen. Ein gut gefüllter Wasserschlauch, ein Beutel mit Proviant für drei Tage und eine struppige, aber warme Decke runden deine Ausrüstung schließlich ab. Regeneriere deine Lebensenergie auf ihren Maximalwert, bevor du bei Abschnitt 41 schließlich eine kleine Lichtung erreichst.

189

Ihr nähert euch dem Zelt, wobei Kuhne nach hinten absichert und eine der beiden Kämpferinnen stets einen Blick in Richtung Geschütz hat. Zum Glück werdet ihr weder von oben noch von hinten attackiert.

Das leuchtend rote Zelt hat eine eckige Form mit geraden Außenplanen und eine imposante, quadratische Grundfläche von mindestens sechsmal sechs Schritt Grundfläche. Die Außenwände sind zwei, das Dach an der höchsten Stelle sogar drei Schritt hoch.

Vorsichtig schleichst du zum Eingang, der lediglich aus einem verschiebbaren Vorhang besteht. Stürmst du hinein, um das Überraschungsmoment für dich zu nutzen (147) oder agierst du vorsichtig und lugst erst einmal durch den Vorhang (69)?

190

„Du kennst deinen Namen nicht?“, fragt der vordere Bursche.

„Kennst ihn nicht?“, wiederholt auch der Zweite.
Du nickst nur zustimmend.

„Ich kannte mal einen, der kannte seinen Namen auch nicht“, merkt der Vordere an.

„Den kanntest du“, stimmt der Zweite wieder einmal zu.
„Den kennst du aber nicht?“, fragen dich die beiden fast im Chor.

Du schüttelst nur den Kopf, woraufhin die beiden miss-
trauisch gucken.

„Du weißt ja nicht viel“, stellt der vordere Mann fest.
Da dir keine Antwort einfallen will, entsteht eine kleine
Pause peinlichen Schweigens, bevor dem Redseligeren
der beiden etwas in den Sinn zu kommen scheint, das
zur bisherigen Unterhaltung so gar nicht passen mag:
„Am Praiostag gehe ich nie Pilze sammeln.“

Was soll man darauf antworten?

„Ich auch nicht.“ (19)

„Ich schon.“ (102)

„Das lohnt ja auch nur, wenn es Pilze im Wald gibt.“
(163)

„Ich sammle nie Pilze.“ (68)

Nichts. (145)

191

Der Dicke kann sicherlich einiges einstecken, ist aber
vermutlich langsam und schwerfällig. Die Frau kannst
du schwerer einschätzen, aber die impulsive Art, mit
der sie ihre Karten auf den Tisch wirft und ihre Faust
auf ebendiesen schlagen lässt, um ihrem Missmut freien
Lauf zu lassen, könnte sich auch in ihrem Kampfstil nie-
derschlagen: aggressiv und wütend, aber vielleicht we-
nig bedacht und auch unvorsichtig.

Willst du dich auf den Mann (136) oder die Frau stür-
zen (25)? Nascha wird sich dann um den jeweils anderen
Gegner kümmern müssen.

192

Dein Gegner sackt vor dir zu Boden, du wischst Schweiß
und Blut aus deinem Gesicht. Wer auch immer diesen
lächerlich ausgerüsteten Krieger zu dir gesandt hat, er
hat ihn in den Tod geschickt.

Du drehst dich um stehst einem weiteren Kämpfer ge-
genüber, der dir noch merkwürdiger erscheint als dein
erster Gegner. Der Krieger ist groß, sehr groß sogar. Er
steht in Sandalen vor dir, trägt kurze Hosen und der
Oberkörper ist ungeschützt. Ein wenig erinnert er dich
an die Gladiatoren aus Al'Anfa, jedenfalls an die Bilder,
die du von ihnen gesehen hast. In der rechten Hand
hält der über drei Schritt große Kämpfer einen langen
Dreizack. Er beugt sich herab, macht sich bereit zum
Kampf, sodass du nun trotz seiner Größe und des tief
hängenden Nebels einen Blick auf seinen Helm werfen
kannst. Du bist dir sicher, dass er nicht aus Eisen oder
Stahl gefertigt wurde, denn mit diesen Materialien hät-
te ihn niemand so glatt polieren können. Ist das Silber?
Auf jeden Fall spiegelt sich die Umgebung darin. Kurz
siehst du deinen Kopf, dann verwischt das Bild, als der
Kämpfer einen Satz nach vorne macht. Du reißt die Waf-
fe hoch, blockst seinen Hieb, dann schlägst du zu.

Solltest du auch diesen Kampf gewinnen, kreuze das **B**
an und lies Abschnitt 80. Eine Niederlage würde dich da-
gegen zu Abschnitt 103 führen.

193

„Du lässt die Untoten angreifen, nutzt ihre massive
Überzahl und lässt sie den Gegner einschüchtern, ohne
deine lebenden Truppen zu riskieren“, lobt dich La-
schoff. „Und selbst wenn du Untote verlierst, können
die Magier ein neues Heer aus den besiegten Bauern
erheben. Ein kluger Zug und sehr fürsorglich den Söld-
nern gegenüber.“

Schlagartig verfinstert sich Laschoffs Miene: „Ein für-
sorglicher Zug, aber er täuscht darüber hinweg, dass du
deinen Gegner nicht einschätzen kannst. Überlege noch
einmal, was würde Borbarad tun?“

Bevor du eine zweite Antwort gibst, kreuze das **O** auf
dem Spielprotokoll an.

Danach sagst du:

„Ich warte ab, manipulierte das Wetter, verstärke mein
Heer weiter und überrolle den dürftigen Widerstand.
Falls es zum Ausfall kommt, halten die Söldner und die
Untoten ganz sicher die Linie.“ (153)

„Ich greife mit allem an, was ich habe. Die Truppen sind
in der Überzahl, ich brauche keine Verstärkung.“ (44)

„Ich schicke den Söldnerhaufen vor. 200 Söldner wer-
den gegen 100 Bauern und zwei Dutzend Reiter schnell
gewinnen.“ (214)

194

Der Wolf knurrt bedrohlich, dann läuft er langsam auf
dich zu. Jetzt stehen zu bleiben erfordert Mut. Ob du
ihn auch hast? Lege eine Probe *Willenskraft* (*Bedrohungen
standhalten*) (14/13/10, FW 3) ab, die um 2 erschwert ist.
Eine gelungene Probe lässt dich bei Abschnitt 30 aus-
harren, eine misslungene bei Abschnitt 88 die Flucht
ergreifen.

195

Wieder vergeht eine Weile in der Dunkelheit deines Ge-
fängnisses, die dir quälend lang erscheint, dann öffnet
sich endlich die Tür und der alte Mann, Laschoff, steht in
der Tür. Er lächelt dich an und verkündet freundlich, dass
du das Gefängnis nun verlassen könntest: „Entschuldigt,
Fremder, Ihr habt nicht die Behandlung erfahren, die ei-
nem Gast gebührt. Wie Ihr aber sehen werdet, gebieten die
Umstände äußerste Vorsicht. Kommt bitte und folgt mir.“
Da das alles wesentlich besser klingt als die Aussicht, in
dem Kerker eingesperrt zu bleiben, beschließt du, Laschoff
zu folgen. Durch einen großen Keller und über einen einer
Burg ähnlichen Hof erreichst du einen hölzernen Verschlag,
in dem du bei Abschnitt 91 einige alte Bekannte triffst.

196

Du verharrst drei Schritt vor der einen Spalt weit offen ste-
henden Tür. Wenn Gardula hier ist, muss sie ganz in der
Nähe sein, immerhin habt ihr das Schloss fast vollständig
durchkämmt und noch hat sich die Anführerin der Söldner
nicht direkt an den Kämpfen beteiligt. Wenn sie im Lager



ist, dann hier. Leider gilt das auch für ihren Hauptmann Sarkum, von dem du nicht weißt, ob er im Lager anwesend ist oder die Söldner anführt, die ausgesandt wurden, das Kloster dem Erdboden gleich zu machen.

Du schaust dich noch einmal um, dann schleichst du zur Tür und spähist durch den Spalt.

„Ihr könnt uns ruhig Gesellschaft leisten“, hörst du plötzlich eine schrille Stimme. „Ich bin durchaus beeindruckt von eurem taktischen Geschick und eurer Entschlossenheit, aber Ihr werdet erkennen müssen, dass nicht all Eure Freunde sie teilen.“

Gardula habt ihr gefunden, aber es will dir keine Freude bereiten. Du schaust vorsichtig hinein und entdeckst mehrere Leichen, die auf dem Boden eines großen Festsaals liegen. Einige weisen klaffende Wunden auf, anderen wurde die Kehle durchgeschnitten. Zu deinem Entsetzen entdeckst du auch die Leichen von Difa, Nascha und Runke, die in der Nähe der Tür liegen, als hätte sie jemand ganz bewusst für dich hier abgelegt. Jetzt hast du Gewissheit, dass sie alle drei tot sind, hast Gewissheit, dass Gardula ihre Gefangenen hat töten lassen. Laschoff hat dir gegenüber die Meinung vertreten, dass Gewissheit Trost bedeuten kann, aber diese Gewissheit tröstet dich nicht, sie macht dich wütend, aber auch entschlossen.

Wieder ertönt die schrille Stimme: „Ich verstehe, dass Ihr Eure Lage überdenken wollt, aber ich denke, Ihr wisst genauso gut wie ich, dass die Zeit nicht für, sondern gegen Euch arbeitet.“

Du wagst dich weiter vor, sodass dein Blickfeld etwas größer wird. Zwischen den Leichen kniet Laschoff, die Hände auf den Rücken gefesselt. Hinter ihm steht eine groß gewachsene, kräftige Mittvierzigerin. Die braunen, schulterlangen Haare umrahmen ein hartes, mit Narben gezeichnetes Gesicht, die braunen Augen funkeln böse und entschlossen. Das lange Kettenhemd, die schweren Stiefel und der Anderthalbhänder an ihrem Gürtel weisen die Frau als Kämpferin aus, als Anführerin eines Söldnerheers.

Vier Söldner flankieren Gardula, die sich kurz räuspert: „Ich verliere langsam meine Geduld. Ich dachte, es würde meinen Standpunkt verdeutlichen, wenn ich die Leichen Eurer Freunde hier auf den dreckigen Boden werfen lasse, aber da scheine ich mich geirrt zu haben!“

Viele Optionen hast du nicht. Auszuharren wird Laschoff ganz sicher das Leben kosten und danach wird dich Gardula jagen oder auf Verstärkung warten. Das Überraschungsmoment hast du auch nicht mehr, es könnte höchstens gelingen, Zeit für Kuhne zu schinden. Du ballst kurz die Faust als stummes Zeichen, dann erhebst du dich und trittst durch die Tür (21).

197

Der Wagen ist nun direkt unter dir. Nascha stürmt herbei und stürzt sich auf den Reiter, während sich einer deiner Mitstreiter mit einer langen Pike vor dem Pferd aufbaut. Von allen Seiten her rücken Kämpfer auf den Wagen vor. Wirfst du dich 2 Schritt in die Tiefe auf den Kutscher (45), seinen Nebenmann (129), den wachen (89) oder den schlafenden (220) Söldner am hinteren Ende des Wagens oder lässt du dich genau in die Mitte des Wagens auf die Plane stürzen, unter der die Ladung vor neugierigen Augen verborgen wurde (150)? Alternativ kannst du natürlich auch in deinem Versteck ausharren (3).

198

Du ziehst dein Bein zur Seite und trittst mit voller Wucht gegen die Seite von Naschas Standbein. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung (Athletik)* (14/14/13, FW 8) ab, die um 3 Punkte erschwert ist. Bist du kräftig genug, deine Gegnerin zu Fall zu bringen (121), oder nicht (57)?

199

Das Überraschungsmoment ist auf eurer Seite. Du wirfst dich auf die schlanke Frau und reißt sie vom Stuhl. Die Landung ist hart und schmerzhaft, doch du verdrängst



deinen Schmerz und rappelst dich stattdessen schnellstmöglich auf. Leider ist dies deiner Gegnerin noch etwas schneller gelungen, sodass sie den ersten Angriff hat. Die Werte der Söldnerin findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Hast du deine Gegnerin besiegt, lies sofort bei Abschnitt 67 weiter. Abschnitt 2 bleibt dir, wenn dich deine Gegnerin bezwungen hat.

200

Als du aufwachst, ist es kühl und dunkel. Du brauchst einen Moment, um dich zu orientieren. Deine Augen gewöhnen sich nur langsam an das Zwielicht und selbst nach einer ganzen Weile erkennst du kaum mehr als grobe Umrisse. Du tastest dich an den Wänden entlang, spürst kalten, glatten Stein, grob, unbearbeitet. Du spürst Stroh unter deinen Füßen, dann trittst du gegen einen metallenen Eimer, der laut scheppernd gegen die Wand stößt. Der Boden ist uneben, die Decke läuft spitz zu, aber ein feiner Luftzug verrät dir, dass nach oben hin irgendein Schacht sein muss. Von dort fällt auch das matte Licht ein, ohne dass du seine Quelle erraten könntest. Du suchst weiter die Wände ab und klopfst schließlich auf Holz. Irgendjemand hat eine massive Tür in den Zugang deiner kleinen Höhle gebaut – oder solltest du besser von einem Gefängnis sprechen? Die Tür ist verschlossen, eine Luke auf Bodenhöhe ist zwar ertastbar, lässt sich aber nicht öffnen. Dir bleibt kaum mehr übrig als zu warten (46).

201

Es können erst wenige Augenblicke vergangen sein, aber schon jetzt brennen deine Muskeln, deine Lunge, deine Augen. Die Strohpuppen dienen eigentlich der Übung mit Holz Waffen, aber in deiner Wut hast du zur scharfen Klinge gegriffen und die bereits dritte Strohpuppe in ihre Einzelteile zerlegt. Jetzt ist der Holzpfehl dran, auf den du wütend einschlägst. Noch einmal, noch einmal und noch einmal.

Wenn du die Kampfsonderfertigkeit *Wuchtschlag* bereits auf dem Spielprotokoll vermerkt hast, geht es bei Abschnitt 142 weiter, andernfalls lies jetzt Abschnitt 36.

202

„Hast du dir schon eine Kiste als Sarg ausgesucht oder warum möchtest du deine Tracht Prügel hier beziehen?“, höhnt Nascha, dann schlägt sie als Erste zu. Naschas Werte findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Sollte deine Lebensenergie zuerst auf null oder darunter sinken, lies Abschnitt 168. Ist Naschas Lebensenergie dagegen zuerst erschöpft, geht es bei Abschnitt 84 weiter.

203

Fast hättest du die Söldnerin umgerannt, jetzt starrt sie dich genauso überrascht an wie du sie. Dann entdeckst du ihre Kameraden, drei kräftige Burschen, die weit weniger überrascht schauen, dafür umso entschlossener.

Hinter dir kommen Kuhne und die anderen zum Stehen. Für einen Augenblick scheint die Zeit still zu stehen. Verunsichert betrachtet dich die Söldnerin, dann stürmen deine Gefährten an dir vorbei und stürzen sich auf die Söldner. Die Frau schüttelt sich, dann hat auch sie ihre Waffe gezogen, aber da geht auch schon dein erster Angriff auf sie nieder. Die Werte der Söldnerin findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Der Kampf wird bis zum bitteren Ende geführt. Wenn du die Frau besiegst, lies bei Abschnitt 94 weiter. Sinkt deine Lebensenergie unter null, geht es bei Abschnitt 2 weiter. Falls du das F angekreuzt hast, darfst du Abschnitt 71 aufschlagen, sobald deine Lebensenergie unter 10 sinkt.

204

Viel Zeit bleibt dir nicht mehr, bis der Wolf dich anspringen wird. Bereitest du dich darauf vor, mit einem eleganten Sprung dem Tier auszuweichen (123), den Säbel hochzureißen, damit der Wolf in deine Klinge springt (27) oder schlägst du lieber aktiv auf das dich anfallende Tier ein (164)? Alternativ könntest du die Zeit auch nutzen, dein Beil zu ziehen (61). Damit riskierst du allerdings, erst nach dem ersten Anfallen kampfbereit zu sein.

205

Ungesehen schleichst du hinüber zur Tür des Wehrturms. Die massive, stahlbeschlagene Eichenholztür ist verschlossen, das grobe Schloss sollte aber kein allzu großes Problem darstellen, zumal dir Runke vor eurem Aufbruch noch einen Satz Dietriche zugesteckt hat. Natürlich kannst du dich selbst um das Schloss kümmern (120) oder Nascha bitten, das Schloss zu knacken (86), auch wenn sie von Anfang an gesagt hat, dass die Dietriche bei dir auf jeden Fall besser aufgehoben seien als bei ihr. Falls du das M nicht angekreuzt hast, kannst du auch Difa um Hilfe bitten (42).

206

Runke ist wenig erfreut, als ihr eure Gefangenen auf den Hof des ehemaligen Klosters führt. Erst nach einem längeren Vortrag über zu knappe Vorräte für den Winter, kaum vorhandene Möglichkeiten der Unterbringung und die Androhung zusätzlicher Wachschichten, um die Gefangenen zu beaufsichtigen, entfährt ihm ein Wort der Freude über den recht erfolgreichen Angriff. Kreuze das I auf dem Spielprotokoll an, dann geht es bei Abschnitt 184 weiter.

207

Du folgst dem Pfad immer tiefer in den Wald hinein. Der schlammige Weg windet sich mehrere Meilen tief durch den Mischwald. Mal entdeckst du einen prachtvollen Strauch, der sich in ein buntes Blätterkleid gehüllt hat, dann wieder einen abgestorbenen Baum. Du hörst das Heulen eines Wolfes, den Ruf eines Käuzchens und das Rascheln der Eichhörnchen im Blätterdach über dir. Für eine Weile scheint dir der Wald ein friedlicher Ort zu sein, doch dann



• In Aventurien werden für die Himmelsrichtungen in einigen zwölgöttergläubigen Kulturen auch die Namen der Götter Praios (Süden), Firun (Norden), Efferd (Westen) und Rahja (Osten) verwendet.

ter dir. Eine zweite stimmt der ersten zu: „Ein gefährlicher Ort.“

Du wirbelst herum und blickst auf zwei Männer, die noch keine zwanzig Lense alt sein können. Die beiden tragen auf ihren Rücken schwere Kiepen mit gesammeltem Holz und in ihren Händen lange, schlichte Wanderstäbe. Instinktiv greifst du zu deinem Säbel, aber der dir näher stehende Mann hebt beschwichtigend die Hände: „Keine Sorge, Fremder. Wir stellen keine Gefahr für Euch dar, wir sind einfache Köhler, die eine kleine Köhlerei ein paar

• Meilen weiter gen Rahja • betreiben. Und wer seid Ihr?“ Was willst du antworten?

„Nennt mich Alrik.“ (114)

„Nennt mich Alrik, ich bin ein wandernder Handwerker.“ (221)

„Nennt mich Alrik, ich bin ein Kämpfer aus dem Süden.“ (81)

„Ich kenne meinen Namen nicht mehr.“ (190)

„Ich kenne meinen Namen nicht mehr, aber ich suche einen Mann namens Laschoff. Vielleicht kann er mir helfen, mich zu erinnern.“ (6)

208

Die Luft ist kühl, die ersten Schneeflocken tanzen herab, aber der Wald um dich herum wirkt friedlich. Du müsstest in der Nähe des Hauses der ungleichen Schwestern sein, die dir die Zukunft prophezeit hatten. Verrat und Tod haben deinen Weg gekreuzt, wie sie es vorhergesagt haben. Du fragst dich, was sie dir wohl sagen würden, wenn sie dir noch einmal die Zukunft weissagen würden, ob sie nach den Geschehnissen der letzten Zeit, den Entscheidungen, die du getroffen hast, überhaupt bereit dazu wären.

Dann entdeckst du einen kleinen Pfad, der dir bekannt vorkommt. Führt er nicht zu der Lichtung, auf der die Schwestern wohnen? Du folgst ihm, bis du tatsächlich eine Lichtung erreichst, auf der eine Hütte steht – die Ruine einer Hütte. Das vergammelte Holz, die zerschissenen Stoffsetzen, der mit Moosen bewachsene Kaminstumpf ... Diese Hütte muss vor Jahrzehnten dem Verfall überlassen worden sein. Haben hier die Schwestern gelebt? Als du Laschoff nach ihnen befragtest, kannte er sie nicht. Du erschauerst bei der Frage, wo du wohl warst, wer die beiden waren, warum sie dir geholfen haben?

Du suchst die Umgebung noch eine Stunde lang ab, aber du findest keine Spuren, keine Hinweise, keine zweite, intakte Hütte. Es scheint nur ein weiteres Rätsel zu sein, das deinen Weg säumt.

Nachdenklich ziehst du schließlich weiter, nicht verunsichert durch deine Vergangenheit, sondern neugierig und gespannt, wohin dich die Zukunft führen wird.

Lies nun den Abschnitt **In der Taverne** am Ende des Buches.

209

Dein Herz pocht vor Aufregung. Du kannst es so deutlich hören, es muss im ganzen Haus zu vernehmen sein. Die Alte zögert, dann schnaubt sie verächtlich.

„Du kannst ihn genauso wenig töten wie ich, Schwester“, führt die Jüngere aus, während sie den Dolch auf den Tisch legt. „Es wäre wider unsere Natur und das weißt du auch. Jeder Tag bringt Neues hervor, Gutes und Schlechtes, Ehrenwerts und Böses. Aber wir sind weder Richterinnen noch Henkerinnen.“

Die alte Frau schüttelt den Kopf, dann hörst du wieder ihre knarzige Stimme, die dich an altes Holz denken lässt: „Du magst mit deinen Worten recht haben, aber du hast die Karten gesehen: Tod, Verrat, Enttäuschung. Wer sind wir, dass wir um das Übel in der Welt wissen und es geschehen lassen?“ Die Alte sackt auf einen Schemel, während sich die Jüngere ihr gegenüber auf einen Stuhl setzt. Leise seufzend entgegnet sie: „Die Tat war noch nie unsere Bürde. Manchmal erscheint es auch mir leichter, blind zu sein wie all die anderen. Doch uns wurde unser Platz bestimmt und auch wenn ich oft nicht erkennen kann, warum, so glaube ich doch fest daran, dass es einem guten, einem weisen Zweck dient.“

Plötzlich kitzelt das Stroh in deiner Nase, du musst laut niesen, zuckst zusammen und hast schlagartig die Aufmerksamkeit der beiden. Es lohnt nicht mehr, dich schlafend zu stellen – jeder Mensch wäre in diesem Moment schlagartig wach geworden. Also spielst du kurz den Erwachenden, während du dich fragst, ob du das Gehörte zumindest vorläufig ignorieren solltest (148) oder die beiden direkt darauf ansprechen willst (172).

210

Die letzte Nacht hast du wenig geschlafen, aber dank eines Heiltranks hat sich deine Lebensenergie trotz der anstrengenden Stunden in Laschoffs Zimmer vollständig regeneriert. Am frühen Morgen seid ihr aufgebrochen, Laschoff, Kuhne, die übrigen Kämpfer und all jene, die sich in der Lage gesehen haben, eine Waffe zu halten. Die anderen haben sich in die Wälder zurückgezogen. Es ist euch gelungen, Gardulas Heer zu umgehen, aber die Söldner müssen das leere Kloster inzwischen erreicht haben und dürften euch bereits im Nacken sitzen. Die Zeit drängt, also machst du dir noch ein letztes Mal die aktuelle Situation bewusst.

Du hockst neben Laschoff hinter einem großen Felsen auf einem kleinen Hügel, vor euch erstreckt sich ein kleines Tal, im Norden durch zwei weitere Hügel, im Westen durch einen Wald und im Osten durch einen schmalen Fluss begrenzt. Der Wind hat merklich aufgefrischt, es ist kühl. Hinter den dicken Wolken muss in den nächsten zwei Stunden die Praiosscheibe untergehen, wodurch sich der Wolkenschleier nur noch grauer über die Landschaft legt. Schon bald wird Schnee auf den Wiesen liegen, aber bevor das Land weiß gefärbt wird, wird es in Rot getönt sein – durch das Blut eurer Feinde oder euer eigenes.

Vor den gegenüberliegenden Hügeln steht ein kleines Lustschloss, das die Schlachten der letzten beiden Jahrzehnte mehr oder weniger unbeschadet überstanden zu haben scheint, auch wenn deutlich ist, dass es nicht gerade pfleglich behandelt wurde. Einige Fensterläden fehlen, die Farbe ist an manchen Stellen abgeblättert, an anderen wurde

sie durch fleckig aufgetragenen Anstrich ersetzt. Rechts an das Schlösschen schmiegt sich ein dreistöckiger Turm, auf dessen oberer Plattform du eine übergroße, auf einem Gestell gelagerte Armbrust entdeckst. Die beiden Soldaten dort oben sind in ein Gespräch vertieft und scheinen nicht gerade wachsam zu sein, aber immerhin ist das Geschütz bemannt, was gefährlich genug für euer Vorhaben ist.

Vor dem Schloss erstreckt sich ein Zeltlager, bestehend aus zwanzig bunten Zelten, von denen ein blutrotes direkt vor dem Schloss heraussticht. Laschoff raunt dir zu, dass es das Zelt von Sarkum dem Roten, sein muss, dem Stellvertreter Gardulas.

Dir fällt noch etwas Rotes auf ... ein kleiner, blutgetränkter Platz zwischen den Zelten und einem hölzernen Verschlag, in dessen Mitte du einen Richtblock entdeckst. Gardula soll hart zu ihren Söldnern sein und Sarkum gilt als brutaler Handlager, du willst dir nicht ausmalen, wie es Gefangenen ergehen muss. Sorgenvoll fragst du dich, ob Nascha und Runke noch leben. Nachdem Kuhne entkommen konnte, hattest du gehofft, dass auch Nascha und Runke die Flucht gelungen wäre, aber von den beiden fehlt noch immer jede Spur.

Trauer führt du Emotionen, Emotionen können den Kämpfer schwächen, hörst du plötzlich eine innere Stimme sagen. Wieder kannst du dich nicht an eine Person oder Situation erinnern, aber es ist ein Echo aus deiner Vergangenheit. Du schüttelst dich kurz, in der Hoffnung, auch die Gedanken abschütteln zu können, dann beschließt du ganz bewusst, dich weiter auf deine Umgebung zu konzentrieren.

Das Lager wird auf der euch zugewandten Seite von einem weiteren Turm begrenzt, dieser kaum mehr als ein Holzgerüst und zurzeit nicht besetzt. Du deutest dies als Zeichen dafür, dass tatsächlich nur noch so wenige Söldner im Lager sind, dass sogar die Wachen reduziert werden mussten. Dafür spricht auch, dass zwischen den Zelten vier Söldner patrouillieren, diese aber alleine unterwegs sind.

„Zwei Söldner auf dem Turm, vier zwischen den Zelten“, zählt Laschoff leise, „dazu Gardulas Leibgarde im Inneren des Schlösschens ... Das sind schon mal zwölf. Sicherlich ruhen sich noch einmal genauso viele Kämpfer in den Zelten aus, das wären also etwa 25. Dank Maine weiß Gardula, dass wir kaum mehr Kämpfer haben und ihre eigenen Truppen sehr viel erfahrener und kampfstärker sind. Wenn sie uns tatsächlich eine dreifache Übermacht entgegen geschickt hat, dürften die Zahlen stimmen.“

25 erfahrene Söldner gegen 40 größtenteils unerfahrene Bauern – der Vorteil eurer Überzahl wird schon bald verschwunden sein. Aber jetzt gibt es kein Zurück mehr. Verstärkung wird nur für euren Gegner eintreffen.

Laschoff nickt, dann winkt er einmal und setzt sich zu deiner Linken ab. Ihm folgen dreißig Kämpfer, allesamt entschlossen und dennoch chancenlos. Aber jeder einzelne hofft, seine Baronie von Gardulas Joch befreien zu können – und vielleicht zu den wenigen zu gehören, die die sich anbahnende Schlacht überleben. Laschoffs Gruppe wird einen plumpen und wenig effektiven Angriff starten. Es wird wie pure Verzweiflung aussehen, wenn die Gruppe angreift, und wie wilde Panik, wenn sie sich nach wenigen

Augenblicken zurückziehen versucht. In der Hoffnung, dass dadurch so viele Söldner wie möglich gebunden werden, wirst du mit Kuhne und sieben anderen über die Ostflanke ziehen, nah am Flussufer entlang. Euer erstes Ziel muss das rote Zelt sein, um Hauptmann Sarkum zu töten, falls er sich nicht an der Verfolgung der Fliehenden beteiligt oder mit den anderen Söldnern ausgezogen ist. Wenn ihr euch sicher sein könnt, dass euch Sarkum nicht in den Rücken fallen wird, werdet ihr in das Schloss eindringen und wer auch immer dann noch lebt, wird sich Gardula persönlich stellen. Das Unterfangen ist gefährlich und du rechnest dir trotz der Ablenkung durch Laschoff kaum Chancen auf einen Sieg aus, aber dir gefällt an dem Plan, dass du dein Geschick ein Stück weit in deiner eigenen Hand hast.

Du spähist nach unten, entdeckst Laschoffs Gruppe und siehst, wie sie sich dem hölzernen Turm nähert. Der Angriff steht unmittelbar bevor, es wird Zeit, selbst loszuschlagen (116).

211

Du reichst Gargyla den gemischten Stapel und sie legt die erste Karte vor dich: „Die Wurzel blickt zurück, sie zeigt die Vergangenheit. Die *schwangere Frau* steht für eine Geburt, aber auch für die Mutter, für menschliche Wärme und Geborgenheit. Aus deinem Blickwinkel steht die Karte aber auf dem Kopf, sie verkehrt ihre Bedeutung in das Gegenteil. Fehlende Wärme, fehlende Geborgenheit, ein unsteter Geist vielleicht.“

Auch wenn dir die Karte in ihrer gegenteiligen Form nicht gefällt, spricht sie vielleicht aus deiner Vergangenheit. Es ist ein eigenartiges Gefühl, diese negative Emotion zusammen mit der Erinnerung an das Sterben als einzige Anker in der Vergangenheit zu haben.

Neben die Schwangere legt Gargyla nun den Bauern. „Der *Bauer* steht für Fleiß, harte Arbeit und ganz allgemein für den treuen Vasallen, der seinen Platz in der Ordnung zu akzeptieren gelernt hat – Genügsamkeit und Respekt vor der Obrigkeit. Und noch eine Karte soll deine Wurzel sein – die Axt.“ Yasmina und Gargyla scheinen überrascht. „Die Axt steht für den ehrenhaften Handwerker, für seinen Fleiß, sein Geschick ...“

„... oder die Axt, die mich so schwer verwundet hat“, flüsterst du.

„Auch das wäre eine Deutung, auf jeden Fall ist die Axt – oder einer ihrer Aspekte – für deine Vergangenheit von Bedeutung.“

Gargyla wartet kurz, dann legt sie zwei Karten unter den Stapel und deckt die nächste Karte auf. „Die beiden nächsten Karten bilden den Stamm, sie liegen über der mittleren Wurzel und beschreiben die Gegenwart. Der *Gelehrte* steht für Gelehrigkeit, für Klugheit und das Streben nach Antworten. Und hier der *Blinde*. Dunkelheit, Hilflosigkeit und Unwissen sind seine Aspekte.“

Yasmina und Gargyla scheinen die Karten genauso wenig zu überraschen wie dich.

Jetzt legt die jüngere Frau vier Karten unter den Stapel. „Es folgen vier Karten, die die Baumkrone bilden. Sie stehen für die Zukunft.“ Nun beugt sich Yasmina neugierig vor. Mit zitternden Händen deckt Gargyla die erste Karte auf: „Das *Schwert*. Es steht für Kampf, für Krieg und



Blutvergießen.“ Unverhohlen reibt sich Yasmina die Hände, während Gargyla eine weitere Karte aufdeckt und neben die erste Karte legt, einen gekrümmten Alten: „Der *Bucklige* steht für Leid, Krankheit und Entbehrung.“ Die dritte Karte, über dem Schwert platziert, entlockt der jüngeren Frau ein erleichtertes Seufzen: „Die *alte Frau*. Weisheit, Erkenntnis und Wissen sind ihre Attribute. Vielleicht ist es dir ja doch bestimmt, Antworten auf deine Fragen nach der Vergangenheit zu finden.“ Voller Neugier starrt Yasmina auf den Platz neben der Alten und über dem Buckligen, dann deckt Gargyla die letzte Karte auf und zuckt unwillkürlich zusammen. Dieses eine Mal deutet Yasmina mit versteinerner Miene die Karte: „Das *Skelett* – Tod, Vernichtung, Verlust.“ Dann funkelt dich die Alte an, während sie ihre Hände beruhigend auf Gargylas Schultern legt. „Selten sah ich eine so düstere Zukunft in den Karten eines Mannes, so düster, dass es uns ängstigt. Vielleicht wäre es besser gewesen, dich zum Sterben zurückzulassen, so wie ich meine Karten gedeutet habe, aber wir haben dich errettet – so wie Gargyla ihre Karten gedeutet hat. Du kannst noch zwei Nächte bleiben, dich stärken und ausruhen, doch dann wird es Zeit für dich, uns zu verlassen und deine Antworten andernorts zu suchen.“

Erschrocken starrst du auf die Karten, dann nickst du bedächtig. Die beiden Frauen haben dir sehr geholfen und du bist ihnen zu großem Dank verpflichtet. Ob du an die Deutung glaubst oder nicht, nun scheint sogar Gargyla Angst um dich oder gar Angst vor dir zu haben. Die beiden haben es nicht verdient, dass du sie mit deiner Anwesenheit ängstigst.

Kreuze das E im Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 188 weiterliest.

212

Du stürzt dich laut brüllend auf eine Söldnerin, die zwei deiner Kameraden bedrängt. Als sie deiner gewahr wird, bricht sie ihren Angriff sofort ab und widmet sich dir. Wenigstens scheint ihr beide euch einig zu sein, dass von deinen Gefährten keine ernste Gefahr ausgeht. Die Werte der Söldnerin findest du auf der Umschlag-Innenseite am Ende des Buches.

Der Kampf wird bis zum blutigen Ende geführt. Wenn du gewinnst, geht es bei Abschnitt 173 weiter, dein Tod führt dich zu Abschnitt 2.

213

Schließlich bist du Nascha nah genug für einen ersten Hieb, aber sie ist schneller und schlägt wuchtig mit der Axt zu. Du blockst ihren Schlag, verlagerst dein Gewicht, drückst ihre Waffe zur Seite und holst nun für deinen Angriff aus, einen diagonal geführten Schlag, den sie problemlos kontern kann. Ohne darüber nachzudenken folgt ein Schlag auf den nächsten, mal von dir, mal von ihr. Nachdem eure Waffen immer und immer wieder aufeinander geprallt sind, hast du nicht mehr das Gefühl, in einem Kampf zu stecken, es fühlt sich eher wie ein Tanz an, der einer festen Choreographie folgt, die du vor langer Zeit einstudiert hast. Wie ein Kinderlied,

dessen Text man nie vergessen hat, rufst du eine Bewegung nach der nächsten ab, fühlst dich heimisch, fühlst dich wohl. Doch plötzlich fühlt sich etwas falsch an. Lege schnell eine Probe auf *Sinnesschärfe* (11/13/13, FW 2) ab. Ist die Probe ge- (156) oder misslungen (24)?

214

Laschoff mustert dich eindringlich, dann starrt er auf den Tisch, auf die Figuren. Er nimmt die beiden Holzsoldaten in die Hand und schiebt sie auf die Mitte des Schlachtfeldes. Ohne seinen Blick von dem Schlachtenplan zu nehmen, spricht er nun mit leiser, ruhiger Stimme: „200 Soldaten zogen los, einen Schritt vor den anderen setzend kamen sie näher. Die Bauern murmelten nervös, aber es schien sie für einen kurzen Moment zu beruhigen, dass die Untoten nicht ebenfalls in Marsch gesetzt wurden. Mein Pferd tänzelte nervös, unser Truppführer gruppierte die Schlachtreihe, die Geweihten und der Magier schienen ein wenig zuversichtlich. Ich wagte nicht zu sprechen, aber ich fragte mich, was Borbarad wohl bewog, die Söldner zu schicken. Die Untoten schienen mir leicht ersetzbar, auch wenn ich mich mit Magie noch nie befasste. Schon ihre schiere Anzahl macht sie in meinen Augen leicht erweckbar. Ein massiver Angriff, ein Warten auf Verstärkung – von allen Optionen hatte Borbarad in meinen Augen die schwächste gewählt. Doch wer war ich, dass ich es wagte, Borbarad zu hinterfragen. Wir kämpften einen langen, aber aussichtslosen Kampf gegen das Söldnerheer, auch wenn wir uns beachtlich schlugen. Es gab einen Moment, da schien es fast, als könnten wir die Söldner aufhalten. Ein kleiner Trupp trat sogar den Rückzug an – und dann begriff ich, warum Borbarad nicht die Untoten, sondern die Lebenden schickte.“ Laschoff schluckt schwer, ein kalter Schauer scheint ihm über den alten Rücken zu laufen, bevor er fortfährt: „Die Fliehenden erreichten die Untoten. Wir konnten ihnen unmöglich nachsetzen, sie waren in Sicherheit, deswegen scherten wir uns nicht um sie, bis ein helles Licht vom Hügel her aufloderte. Für einen kurzen Moment kam die Schlacht zum Erliegen, Bauern und Söldner ließen voneinander ab und wandten ihren Blick zum Hügel, wo einer der flüchtenden Kämpfer in Flammen stand, dann ein zweiter, von einer gewaltigen Feuerlanze getroffen. Die Skelette machten mit dem Rest kurzen Prozess, ihre Köpfe rollten den Hügel hinunter ...“ Jetzt musst du schwer schlucken.

„Die Söldner fielen danach in einen wahren Rausch. Sie fürchteten keine Wunde mehr und auch nicht ihren Tod. Borbarad hatte ihnen gezeigt, dass sie bereits tot waren, als er sie auf das Schlachtfeld führte. Ihr Leben war ihm nichts wert und um es wiedererlangen zu können, mussten sie sich durch Tobrien morden – das wussten sie nun. Borbarad wusste um seinen Sieg, aber es ging ihm nicht darum, 200 seiner Söldner zu schonen, sondern sie und alle anderen in seinem Heer durch diese Demonstration zu unvorstellbarer Stärke anzuspornen.“

Du nickst bedächtig und ertappst dich dabei, die Figur genauso wie Laschoff fixiert zu haben. Als du aufblickst, schaut dir der alte Krieger genau in die Augen: „Es ängstigt mich, dass du wie Borbarad denkst, wie er

zu handeln im Stande wärst. Aber nur weil du seine strategische Entscheidung verstehst, musst du nicht seine Moral teilen.“

Bevor du antwortest, kreuze das Q auf dem Spielprotokoll. Rechtfertigst du dich, dass du nur eine strategische Analyse gemacht hast, wie Laschoff es von dir gefordert hat (128), lenkst du lieber vom Thema ab und fragst, wie der alte Krieger entkommen konnte (63) oder willst du einfach den Raum so schnell wie möglich verlassen (29)?

215

Du läufst durch Gestrüpp, springst über einen kleinen Bachlauf, einen großen Stein und einen umgestürzten Baumstamm. Stets meinst du, der Wolf würde dir problemlos folgen, aber dann begreifst du irgendwann, dass es dir gelungen ist, das Tier abzuschütteln.

Laut keuchend überprüfst du deine Ausrüstung nach Vollständigkeit, während du gierig Luft einsaugst. Du sitzt wieder irgendwo im tobrischen Herbstwald, aber wenigstens bist du unverletzt (92).

216

„Da habt Ihr ja den langweiligsten Namen der Welt“, stellt der Mann lachend fest, bevor seine Stimme schlagartig ernst wird: „Oder Ihr lügt mich an.“

Nach einem kurzen Moment der Stille spricht der Alte weiter: „So oder so, ich verüble Euch weder das eine noch das andere.“ Dann lacht er herzlich (118).

217

Ein Teil deines kleinen Trupps kauert sich hinter einen Stein, der andere in den Graben. Das Geschütz hat es geschafft, mit einem einzelnen Bolzen euren Vormarsch zu stoppen, jetzt schlägt der nächste Schuss ein und erwischt eine Kämpferin am Arm.

„Wenn wir hier bleiben, werden wir sterben“, stellt Kuhne ruhig fest, eine Ruhe, die du ihm in einer solchen Situation nicht zugetraut hättest. „Wir müssen weiterziehen. Vielleicht erreichen wir einen toten Winkel.“

Du nickst, dann richtest du dich auf, nur um dich wieder in Deckung zu werfen. Ein dritter Bolzen schlägt knapp neben dir ein, verwundet aber diesmal niemanden. Du befiehlst einem Burschen, die beiden Verwundeten notdürftig zu versorgen und euch zu folgen, sobald es geht, dann sammelst du die anderen und rennst los (69).

218

Du rutschst weg und landest mit dem Hosenboden im Schlamm. Wehrlos und angespannt schaust du nach oben, da schält sich über dir ein schwarzer Vogel aus dem Nebel, nur um nach zwei kräftigen Flügelschlägen wieder in ihm zu verschwinden.

Ein Rabe, der Bote des Totengottes Boron. Du bist dir sicher, dass Blut fließen, dass Gulgari, der Seelenernter, reiche Beute halten wird. Und du wirst sein Werkzeug sein. Entschlossen stehst du auf, dann machst du den nächsten Schritt (125).

219

Nascha steigt derweil mit gezogener Axt die Treppe nach oben, um die dort patrouillierende Wache auszuschaalen (75).

220

Du stürzt nach unten und landest recht weich mit dem Knie im Bauch des Schlafenden, dann rutschst du vom Wagen und landest mit dem Hosenboden auf der sandigen Straße. Der Söldner krümmt sich derweil vor Schmerzen. Du wägst kurz ab, ob du nachsetzen oder dich seinem Nachbarn widmen sollst, als du bemerkst, wie die Plane auf dem Wagen weggezogen wird und vier weitere Söldner in den Kampf eingreifen. Kaum gelandet, haben sie deine ersten Gefährten auch schon verletzt. Wer ist hier wem in die Falle gegangen?

Du machst dich auf einen harten Kampf gefasst, da stürzt der von dir getroffene Söldner vom Wagen und brüllt unter starken Schmerzen: „Hört auf, aufhören! Helft mir, helft mir!“

Die Söldner lassen irritiert ihre Waffen sinken und ergeben sich. Offenbar hast du den Anführer so schnell ausgeschaltet, dass dieser den Kampf beendet, bevor er wirklich richtig begonnen hat (101).

221

„Alrik, der wandernde Handwerker“, wiederholt der vordere Bursche.

„Alrik, der wandernde Handwerker“, wiederholt auch der Zweite.



Du ersparst dir eine weitere Wiederholung und nickst nur zustimmend.

„Ich kannte mal einen Alrik, der war auch Handwerker“, merkt der Vordere an.

„Den kanntest du“, stimmt der Zweite wieder einmal zu. „Den kennst du aber nicht?“, fragen dich die beiden fast im Chor.

Du schüttelst nur den Kopf, woraufhin die beiden miss-
trauisch gucken.

„Du kennst ja nicht viele“, stellt der vordere Mann fest. Da dir keine Antwort einfallen will, entsteht eine kleine Pause peinlichen Schweigens, bevor dem Redseligeren der beiden etwas in den Sinn zu kommen scheint, das zur bisherigen Unterhaltung so gar nicht passen mag:

„Am Praiostag gehe ich nie Pilze sammeln.“

Was soll man darauf antworten?

„Ich auch nicht.“ (19)

„Ich schon.“ (102)

„Das lohnt ja auch nur, wenn es Pilze im Wald gibt.“ (163)

„Ich sammle nie Pilze.“ (68)

Nichts. (145)

222

Schnell habt ihr die beiden Söldner durchsucht, den handtellergroßen Schlüsselring gefunden und die Zellen aufgesperrt. Du gehst voran, dann folgen dir die sechs Gestalten, die in dem Verlies gefangen waren. Ihr passiert den Gang, dann erreicht ihr die Treppe. Hastig steigst du empor.

Hast du das **L (5)**, **M (104)** oder **N (182)** angekreuzt?

In der Taverne

Plötzlich reißen dich zwei junge Burschen aus deinen Gedanken. Der eine trägt einen kunstvoll verzierten Stab, eine Robe und einen etwas zu großen Hut, der andere erinnert dich an einen Herumtreiber, dem Akzent nach kommt er wohl aus Albernia.

„Verzeiht, Fremder“, spricht er dich an, „aber Ihr seid meinen Freunden und mir aufgefallen.“

Jetzt entdeckst du auch die Thorwalerin und eine zierliche Frau, die ihr Gesicht unter einer weiten Kapuze verborgen hat.

„Wir wurden gebeten“, das letzte Wort dehnt der Bursche etwas, als er weiter zu dir spricht, „etwas für jemanden zu beschaffen, das diesem Jemand gestohlen wurde.“ Du nickst stumm.

„Und dieser Jemand empfahl uns, unsere kleine Gruppe um jemanden zu erweitern, der sich auf den Umgang mit seinen Waffen versteht, wenn Ihr wisst, was ich meine.“

„Ihr wollt jemanden töten?“, fragst du leise.

Die beiden Männer schütteln energisch den Kopf. „Nein, das ist nicht unsere Absicht. Wir möchten nur jemandem helfen, dabei einen Finderlohn verdienen und

trotzdem nicht Gefahr laufen zu sterben. Wollt Ihr Euch zu uns gesellen?“

In Anbetracht deines sich leerenden Geldbeutels scheint es dir angebracht, den Burschen wenigstens zuzuhören. Die bunte Truppe erinnert dich nicht an Söldner, die nur durch Gold verbunden sind. Zwischen ihnen besteht ein anderes Band, eines, an das du dich nicht erinnern kannst, es je erlebt zu haben. Gold, eine Beschäftigung – das sind alles reizvolle Dinge, aber es ist deine Neugier, die dich am Tisch der Fremden Platz nehmen lässt.

„Wie heißt du?“, fragt dich die Thorwalerin, kaum dass du dich setzen konntest.

Wie heißt du? Sarkum, weil dich deine Eltern, an die du keinerlei Erinnerung mehr hast, so genannt haben? Weil du ein Leben als Sarkum der Rote geführt hast? Weil du Zeit deines Lebens nie ein Held warst?

Alrik? Weil du einen Monat das Leben Alriks gelebt hast? Weil du dich für einen kurzen Moment wie ein Held gefühlt hast?

Oder gibst du dir einen neuen Namen, weil die Vergangenheit hinter dir liegt, weil deine bisherigen Werte hinter dir liegen und weil dir die Zukunft eröffnet, ein neuer Mensch sein zu können?

Du hältst kurz inne, dann sagst du der Thorwalerin, wie du heißt.

Die Belohnung

Für das Bestehen des Abenteuers hast du dir eine Belohnung verdient. Zunächst einmal hast du kurz vor deinem Auszug noch eine kleine finanzielle Entschädigung für deine Mühen angenommen, von der nun aber nur noch 25 Silbertaler übrig sind.

Darüber hinaus hast du dir **20 Abenteuerpunkte** verdient. Schau auch noch ein letztes Mal auf dein Spielprotokoll. Zähle, wie viele der folgenden Buchstaben du angekreuzt hast: **A, B, E, F, G, H, O** und **Q**. Für jeden angekreuzten Buchstaben erhältst du **je einen weiteren Abenteuerpunkt**.

Epilog

Ihre Schwester hatte Recht behalten – und auch sie selbst. Sie waren nie einer Meinung, schätzten Dinge stets anders ein, aber sie hatten auch immer beide Recht. Es war ihre Bestimmung, ein ewig wählender Kreislauf, aus dem weder ihre Schwester noch sie selbst je würden ausbrechen können. Zumindest nicht gemeinsam. Sie verfluchte ihr Schicksal, sie hasste die Rolle, die ihr gegeben wurde – und so langsam formte sich ein Plan, den Zirkel zu durchbrechen, in dem sie beide gefangen waren. Sie musste nur warten, warten auf eine günstige Gelegenheit. Der Söldnerhauptmann war ihr wie eine Erscheinung, aber dann begriff sie, dass sein Schicksal zu klar war, um ihre Schwester zu täuschen. Sie musste weiter warten, warten auf eine günstige Gelegenheit. Und so wartete sie ...

ANHANG



Beidhändiger Nahkampf

Einige Helden versprechen sich durch den Kampf mit zwei Nahkampfwaffen Vorteile. Der beidhändige Nahkampf ist allerdings nicht einfach, und nur ein geübter Kämpfer kann daraus größeren Nutzen ziehen.

- Es dürfen keine Waffen verwendet werden, die man mit zwei Händen führen muss. Auch Kettenwaffen können für beidhändigen Kampf nicht genutzt werden (außer in Kombination mit einem Schild).
- Der Held kann mit 1 Aktion mit beiden Waffen zuschlagen, muss für sie aber getrennt eine Attacke der entsprechenden Kampftechnik würfeln. Das Ziel kann regulär Verteidigungen gegen die einzelnen Angriffe verwenden. Für jeden Treffer werden die Schadenspunkte einzeln ermittelt.
- Für beide Angriffe gilt eine Erschwernis von 2 auf die Attacke und alle Verteidigungen des Angreifers in der laufenden Kampfrunde, so lange der Held mit beiden Waffen angreift. Die Erschwernis entfällt, wenn er pro Kampfrunde nur eine Waffe im Angriff

nutzt. Durch die Sonderfertigkeiten *Beidhändiger Kampf* kann dieser Abzug gesenkt werden.

- Für die Waffe in der falschen Hand gilt eine zusätzliche Erschwernis von 4 auf Attacke und Parade.
- Als Kampfsonderfertigkeiten dürfen bei beiden Angriffen nur Basismanöver ausgeführt werden.
- Wer mit beidhändigem Kampf pariert, kann sich aussuchen, mit welcher Waffe er dies tun möchte. Auch hier gelten die entsprechenden Abzüge von beidhändigem Kampf und Kampf mit der falschen Hand.

Beispiel: Arbosch hat sich eine zweite Axt zugelegt. In einem Übungskampf gegen Geron greift Arbosch seinen Freund an. Er kann mit beiden Äxten innerhalb einer Aktion zuschlagen, muss jedoch jede Attacke einzeln auswürfeln. Der Attackewert des ersten Schlags mit seiner Rechten ist um 2 erschwert, da es nicht leicht ist, zwei Äxte gleichzeitig zu führen. Der Attackewert des zweiten Schlages, den er mit seiner Linken ausführt, ist sogar um 6 erschwert, da Arbosch Rechtshänder ist.

Kampfsonderfertigkeiten

Kampfsonderfertigkeiten versehen den Kampf mit mehr Alternativen und Details. Sie sind einzeln erlernbar, solange man die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP aufbringt.

Passive Kampfsonderfertigkeiten modifizieren ohne aktives Handeln des Kämpfers bestimmte Werte oder bieten passive Erleichterungen. *Basismanöver* sind Sonderfertigkeiten, die einen Angriff oder eine Verteidigung ermöglichen oder modifizieren. Sie gehören zu den üblichen Tricks geübter Kämpfer beherrschen. Ein Kämpfer kann jeweils immer nur ein Basismanöver für seine Handlung wählen. *Spezialmanöver* sind weniger übliche Sonderfertigkeiten, die kompliziertere Handlungen ermöglichen. Auch von diesen kann ein Kämpfer für seine Handlung im Kampf jeweils nur eine wählen. Insgesamt darf er also pro Handlung maximal ein Basismanöver und ein Spezialmanöver kombinieren. Ein Held muss die Sonderfertigkeit nur einmal kaufen, danach beherrscht er sie für alle Kampftechniken, für die die Sonderfertigkeit eingesetzt werden kann.

Belastungsgewöhnung I (passiv)

Wer längere Zeit schwere Lasten trägt oder schwere Rüstungen gewöhnt ist, stört sich immer weniger an der damit verbundenen Belastung.

Regel: Diese SF sorgt dafür, dass für den Kämpfer die negativen Auswirkungen seiner Rüstung um zwei Schritte pro Stufe der Belastungsgewöhnung in der BE-Spalte der Rüstungen nach oben wandern. Eine Kettenrüstung würde also bei Belastungsgewöhnung I nur noch behindern wie eine Stoffrüstung (was BE, GS und INI angeht). Der RS bleibt selbstverständlich erhalten.

Voraussetzungen: Stufe I: KO 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I: 20 Abenteuerpunkte

Beidhändiger Kampf I (passiv)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann die Erschwernis durch das Führen zweier Waffen bei Attacken und Paraden gesenkt werden.

Regel: Der Abzug auf Attacke und Parade beträgt bei Stufe I der Sonderfertigkeit nur 1 statt wie üblich 2.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Raufen, Schilde, Schwerter

AP-Wert: Stufe I: 20 Abenteuerpunkte



Doppelangriff (Spezialmanöver)

Der Doppelangriff ist ein Manöver, dass man nur im Beidhändigen Kampf einsetzen kann. Zunächst versucht der Kämpfer mit dem ersten Angriff den Gegner in eine ungünstige Position zu bringen. Der zweite Angriff soll besonders wirkungsvoll sein und zielt auf eine Blöße des Gegners. Der Doppelangriff ist daher schwer abzuwehren, allerdings geht der Kämpfer auch ein hohes Risiko ein, indem er auf seine eigene Verteidigung verzichtet.

Regel: Der Doppelangriff muss im Beidhändigen Kampf angewandt werden. Zusätzlich zu den Modifikatoren im Beidhändigen Kampf ist die erste AT des Helden um 2 erschwert, die zweite AT um 2 erleichtert. Alle Verteidigungen des Helden in dieser Kampfrunde entfallen. Die Verteidigung des Gegners gegen beide Angriffe sinkt um 2. Misslingt eine der beiden Attacken, so ist die Verteidigung des Gegners nicht gesenkt, aber der Held verliert dennoch alle Verteidigungen. Diese Spezialmanöver kann im Beidhändigen Kampf eingesetzt werden, obwohl dabei üblicherweise nur Basismanöver erlaubt sind.

Erschwernis: -2 (erste AT)

Voraussetzungen: IN 13, KK 13, Beidhändiger Kampf I

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Finte I-II (Basismanöver)

Mit einer geschickten Finte kann man den Gegner so ablenken, dass seine Verteidigung erschwert wird.

Regel: Der Angreifer kann mit diesem Manöver seine eigene Attacke pro Stufe der Sonderfertigkeit um 1 erschweren, was beim Gelingen die Verteidigung des Gegners um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert.

Erschwernis: -1/-2

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13, Stufe II: GE 15, Finte I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Verbessertes Ausweichen I-II (passiv)

Der Held ist schnell und beweglich. Bei Kämpfen kann er Angriffen besser ausweichen.

Regel: Jede Stufe der Sonderfertigkeit erhöht Ausweichen um 1. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, darf der Held maximal normale Kleidung tragen.

Voraussetzungen: Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Wuchtschlag I-III (Basismanöver)

Ein Kämpfer kann mit einem harten Schlag mehr Schaden verursachen.

Regel: Die Attacke wird um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwernis: -2/-4/-6

Voraussetzungen: Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II

Kampftechniken: Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

• Beachte: Hier wird im Verhältnis 1 zu 2 getauscht. Das ist beabsichtigt. Pro Erschwernis von 1 bei der Attacke ist die Parade des Gegners um 2 erschwert.



HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht _____

Spezies Mensch (Mittelländer) _____

Geburtsdatum _____

Alter _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe / Gewicht _____

Profession Söldner (Leichtgerüsteter) _____

Kultur Mittelreicher _____

Sozialstatus frei _____

Geburtsort _____

Familie _____

Charakteristika _____

MU

14

KL

11

IN

13

CH

10

FF

11

GE

14

KO

13

KK

14

Vorteile Beidhändig, Hohe Lebenskraft V, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) III**Nachteile** Hässlich I**Allgemeine Sonderfertigkeiten** Anführer, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst (Partisanenkampf), Heraldik, Ortskenntnis (Heimatsdorf)**Lebensenergie**
(GW der Spezies + KO + KO)

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
37			

Astralenergie
(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)

-			
---	--	--	--

Karmaenergie
(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)

-			
---	--	--	--

Seelenkraft
(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)

1		X	
---	--	---	--

Zähigkeit
(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)

2		X	
---	--	---	--

Ausweichen
(GE/2)

7		X	
---	--	---	--

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
3			

Erfahrungsgrad

erfahren

AP gesamt AP gesammelt AP ausgegeben

--	--	--

HELDENDOKUMENT

Spielwerte

Belastung

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

14

11

13

10

11

14

13

14

FERTIGKEITEN

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung	Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK							Wissenstalente KL/KL/IN						
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0			Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	2		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0			Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	3			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	8			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	3		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	8			Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	10		
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0			Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	0			Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	0		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	9			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	2			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	6		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0			Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0			Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	1			Handwerkstalente FF/FF/KO						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	6			Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0		
Gesellschaftstalente IN/CH/CH							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	0		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	3		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	3			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	4			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	0			Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	2			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	4		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	5			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	1		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	3			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0		
Naturtalente MU/GE/KO							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0		
Fährtsensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0			Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	1		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0			Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0			Schlösser knacken	IN/FF/FF	JA	C	5		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	6			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0		
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	1			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	1		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	1									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	3									

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
MU	11	12	13	14	15	16	17
KL	8	9	10	11	12	13	14
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	7	8	9	10	11	12	13
FF	8	9	10	11	12	13	14
GE	11	12	13	14	15	16	17
KO	10	11	12	13	14	15	16
KK	11	12	13	14	15	16	17



Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

S Sprachen Muttersprache Garethi III,

Oloarkh I, Tulamidy II

Schriften Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampf

8

GS

37

LE

7

AW

14+1W6

INI

1

SK

2

ZK

MU

14

KL

11

IN

13

CH

10

FF

11

GE

14

KO

13

KK

14

Kampftechniken	Leiteig.	Stg.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	12	13	
Bögen	FF	C	6	7	
Dolche	GE	B	12	14	8
Fecht Waffen	GE	C	6	8	5
Hieb Waffen	KK	C	12	14	8
Ketten Waffen	KK	C	6	8	
Lanzen	KK	B	6	8	5
Raufen	GE/KK	B	12	14	8
Schilde	KK	C	6	8	5
Schwerter	GE/KK	C	12	14	8
Stangen Waffen	GE/KK	C	6	8	5
Wurf Waffen	FF	B	6	7	
Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	8	5
Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5

Kampfsonderfertigkeiten Aufmerksamkeit,

Belastungsgewöhnung I, Finte I, Verbessertes

Ausweichen I+II

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht
Säbel	Schwerter		1W6+3	0/0	mittel	14	8	0,75 Stein
Streitaxt	Hieb Waffen		1W6+4	0/-1	mittel	14	7	1,5 Stein
Dolch	Dolche		1W6+1	0/0	kurz	14	8	0,5 Stein

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht,...

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max

Aktuell

37

1/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

2/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

3/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

5 oder weniger LE
(+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben

Zustand

Stufe I
(-1)

Stufe II
(-2)

Stufe III
(-3)

Stufe IV
(Handlungs-
unfähig)

Belastung

Betäubung

Entrückung

Furcht

Paralyse

Schmerz

Verwirrung

Kämpfer

MU 13 KL 9 IN 13 CH 10

FF 10 GE 13 KO 13 KK 15

LeP 34 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 5 SK 1 ZK 2 GS 6

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1

RW kurz

Keule: AT 11 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 4/2 (Hartholzrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 2, Verbergen 3, Einschüchtern 7, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Jede dritte KR greift der Gegner mit einem *Wuchtschlag I* an.

Flucht: flieht nicht



Nascha

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 31 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Streitaxt: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 2/0 (Gambeson) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Einschüchtern 8, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Nascha greift in jeder ungerade KR mit einer *Finte I* und in jeder geraden KR mit einem *Wuchtschlag I* an.

Flucht: flieht nicht

Söldner

MU 13 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Schwert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Einschüchtern 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Jede zweite KR greift der Gegner mit einem *Wuchtschlag I* an.

Flucht: flieht nicht

Söldnerin

MU 13 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 14 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Schwert: AT 12 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Einschüchtern 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Jede zweite KR greift der Gegner mit einem *Wuchtschlag I* an.

Flucht: flieht nicht

Gladiator

MU 13 KL 9 IN 13 CH 9

FF 10 GE 14 KO 14 KK 15

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Dreizack: AT 13 PA 8 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 2, Verbergen 3, Einschüchtern 9, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Jede zweite KR setzt der Gegner eine *Finte I* ein, jede dritte KR greift der Gegner mit einem *Wuchtschlag I* an.

Flucht: flieht nicht

Lebenspunkte

In diesem Feld kannst du deine aktuellen Lebenspunkte notieren.



Der Rote Schlächter

von Sebastian Thureau

Säbel und Axt, sie sind deine treuesten Begleiter. Du vertraust deinen Kameraden, aber noch mehr vertraust du deinen Fähigkeiten, deinem Geschick und deiner Entschlossenheit. Du bist ein Kämpfer, ein guter Kämpfer, und gute Kämpfer werden in Tobrien gebraucht. Die Landschaft ist rau, teilweise noch immer dämonisch verseucht, gefährliche Kreaturen lauern überall. Doch die Fronten sind nicht mehr so klar wie früher, als Borbarad, der Dämonenmeister, das Land unterwarf und die Menschen knechtete. Nominell haben sie ihre Freiheit wiedererlangt, doch wenn sich Verbündete als Unterdrücker entpuppen, wenn der rechtmäßige Herrscher unfähig ist, sein Volk zu schützen, wenn die Söldnerführerin Gardula und ihr Hauptmann Sarkum, der Rote Schlächter, ihre Maskerade fallen lassen, dann wird ein Held gesucht, der vielleicht selbst noch nicht ahnt, dass er genau dieser wird sein müssen.

Der Rote Schlächter ist ein Solo-Abenteuer, mit dem du dich ohne Meister und Mitspieler direkt ins Abenteuer wagen kannst. Du spielst einen Söldner und begegnest beim Lesen Abschnitt für Abschnitt neuen Herausforderungen. All deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen.

Du benötigst keinerlei Vorkenntnisse. Ein spielfertiger Söldner, mit dem du dieses Abenteuer bestreiten kannst, ist am Ende des Bandes enthalten, und alle Regeln und Spielmechanismen werden direkt im Buch erklärt.

Auf ins Abenteuer!

Ein Solo-Abenteuer für einen kampfstarken Helden

Genre: Schlachtenepos
Voraussetzungen: keine
Ort: Tobrien
Zeit: beliebig zwischen 1039 BF und 1041 BF
Komplexität (Spieler/Meister): gering/-
Erfahrung der Helden: kompetent (bei eigenem Helden)

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	◆ ◆ ◆ ◆
Handwerk	◆ ◆ ◆ ◆
Körpertalente	◆ ◆ ◆ ◆
Lebendige Geschichte	◆ ◆ ◆ ◆

Zur Vertiefung der Spielmechaniken sowie des Hintergrundes empfehlen wir das **DSA5 Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Zum Spielen des Abenteuers sind diese Bände jedoch nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

US25329PDF

