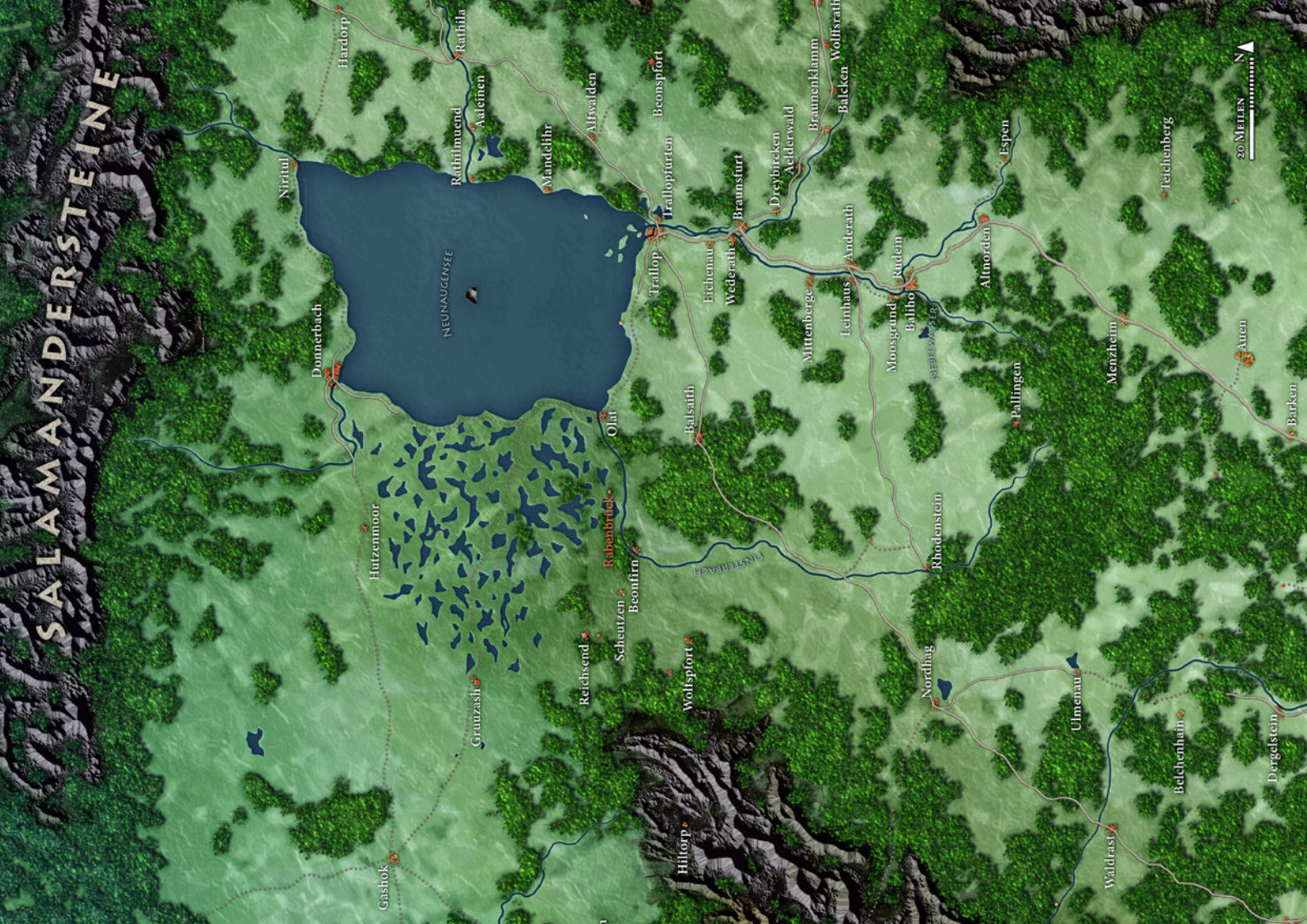




Das Schwarze Auge

**DAS WISPERNDE  
HERZ**



Das wispernde Herz



# IMPRESSUM

## Verlagsleitung

Markus Plötz

## Redaktion

Zoe Adamietz

## Autor

Sebastian Thureau

## Lektorat & Korrektorat

Zoe Adamietz, Claudia Waller, Jan-Philipp Wex

## Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

## Coverbild

Charles Urbach

## Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

## Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

## Innenillustrationen & Pläne

Tristan Denecke

## Mitarbeiter Ulisses Spiele

**Administration** Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

**Marketing** Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner **Verlag** Jörn Aust, Mirko Bader, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr, Jens Ullrich

**Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

**Vertrieb** Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,  
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte 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.

Printed in EU 2020

Mit Dank an Jana, Tom und Luisa sowie Jonathan und Alex.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



## Inhaltsverzeichnis

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Vorwort                         | 04 |
| Ein Pfad im Nebel               | 04 |
| Wieder auf der Landstraße       | 60 |
| Spielprotokoll und Zeittafel    | 62 |
| Heldendokument                  | 63 |
| Segen, Liturgien und Zeremonien | 64 |

### Vorwort

**Das wispernde Herz** ist das fünfte DSA5-Soloabenteuer, welches den Beginn einer Abenteuerlaufbahn markieren soll. Du wirst eine junge Borongeweihte begleiten, die sich aufmacht, einen kleinen Tempel am Rande des Nebelmoors zu leiten.

Der Fokus lag beim Schreiben vor allem auf der Atmosphäre, der Stimmung in einem Dorf am Ende der Welt, wo in einem kargen Landstrich ein dem Unbill trotzen-der Menschenschlag lebt. Außerdem wollte ich Einblicke in die Gedankenwelt einer Borongeweihten ermöglichen, die nicht wie ein Magier um sich zaubert und bei einem Fehlschlag versucht, mit präziserer Gestik den Spruch zu wiederholen. Ich möchte eine Geweihte zeigen, die ein nicht erhörtes Gebet als solches akzeptiert und eine Liturgie nicht als göttlichen Zauber spricht, sondern nur in besonderen Situationen die Hilfe ihres Gottes erbittet.

Nun möchte ich aber das Abenteuer für sich sprechen lassen und wünsche viel Spaß beim Lesen und Spielen.

Sebastian Thureau

Hamburg im April 2020

Dieses Abenteuer ist dem Horror-Genre zuzuordnen! Pass auf dich auf!

**Das wispernde Herz** enthält einige Szenen, die manchen Lesern und Leserinnen zusetzen könnten. Konkret wird an mehreren Stellen selbstverletzendes Verhalten und Selbstmord thematisiert. An keiner Stelle wird dies ausschweifend oder sehr explizit geschildert. Da sich dies jedoch um eine subjektive Einschätzung der Redaktion handelt, möchten wir dich an dieser Stelle vorwarnen.



### Wie man ein Soloabenteuer spielt

Ein Soloabenteuer liest sich nicht wie ein klassisches Buch von vorne nach hinten. 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. In der folgenden Tabelle wird unter anderen auf Abschnitt 65 verwiesen, du sollst also 64 Abschnitte überblättern und Abschnitt 65 lesen.

### 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 von **Das Schwarze Auge** gegeben. Damit du leichter noch einmal nachschlagen kannst, wenn du etwas vergessen hast, folgt hier eine kurze Übersicht über die Hinweis Kästen.

| Hinweis                                       | Seite                     |
|-----------------------------------------------|---------------------------|
| Abschnitte mit Verzweigungen                  | 65                        |
| Ankreuzen von Buchstaben                      | 18, 54, 146               |
| Eigenschaftsprobe                             | 120, 188                  |
| Erschwerte und erleichterte Eigenschaftsprobe | 12, 206                   |
| Fertigkeitsprobe                              | 24                        |
| Grundbegriff                                  | 153                       |
| Karmalenergie und Segen                       | 74, Anhang (Seite 64)     |
| Karmalenergie und Zeremonien                  | 46, 53, Anhang (Seite 64) |
| Lebensenergie                                 | 21, 114                   |
| Liturgien                                     | 46, 53, Anhang (Seite 64) |
| Schadenspunkte                                | 114                       |
| Zeit                                          | 100                       |

## Ein Pfad im Nebel

Nebel – seit Stunden wanderst du durch dichten Nebel. Es ist ein nasskalter Herbsttag und das Nebelmoor ist nicht mehr fern, aber seine Vorboten, die wabernden Nebelschwaden, die sich aus den feuchten Auen Weidens erheben, begleiten dich auf der holprigen Straße schon seit Längerem. Du kommst zu Fuß nur langsam voran, aber du hast es nicht eilig, Rabenbrück zu erreichen. Aufregung, Neugier, Sorge, Angst, Überforderung – du bist dir deiner Gefühle nicht sicher. Vermutlich ist das der Grund dafür, dass du deine Schritte immer zögerlicher setzt.

Du hast über all die Jahre nie über deine Zukunft nachgedacht. Als dich deine Eltern im Tempel abgegeben haben, hast du Wut und Trauer verspürt, aber im Laufe der Zeit wurde dir klar, dass sie einfach nicht die Mittel hatten, ein Dutzend Mäuler zu stopfen. Es war ein Geschenk, dass dir der Weg eröffnet wurde, Boron zu dienen. Nachdem du dies begriffen hattest, verfolgst du mit großem Eifer dein Ziel, eine Geweihte des Herrn über das Schweigen, die Ruhe, den Schlaf und auch den Tod zu werden. Du hast deine Studien mit ernstem Eifer

vorangetrieben, die Prinzipien und Gebote deines Gottes verinnerlicht und dich bemüht, stets eine gute Dienerin für Ihn zu sein.

Vielleicht ist dir das nicht immer gelungen und ganz gewiss hast du die notwendige Disziplin auch hin und wieder vermissen lassen. Als du sechzehn Jahre alt warst und dich der ein Jahr ältere Growin hinter der Tempelmauer geküsst hatte, wurde die Konzentration auf deine Aufgabe für eine Weile fortgetragen, aber dann hast du dich besonnen. Du hast die Lehren Borons verinnerlicht, dich bereit gefühlt, bist zu einer Geweihten des Schweigsamen geworden – und dann änderte sich von einem Moment auf den nächsten einfach alles.

Nach zehn Jahren im Tralopper Tempel wurdest du aufgefordert zu packen und dich auf den Weg zu machen, eine kleine Ortschaft aufzusuchen, die so unbedeutend ist, dass sie auf den meisten Karten nicht einmal verzeichnet ist: Rabenbrück.

Du ziehst den schwarzen Kapuzenumhang enger um deinen Leib und wischst dir die langen, weißen Haare aus den braunen Augen. Die Feuchtigkeit mag dir in die Kleider kriechen, aber sie hindert dich ebensowenig am Vorankommen wie deine wenigen Habseligkeiten, die du in einer ledernen Tasche verstaut und auf deinen Rücken geschnallt hast. Deine Aufgabe lastet auf dir, auch wenn dich die Gedanken daran von Augenblick zu Augenblick mal euphorisch, unsicher oder ängstlich nach vorne schauen lassen.

Ängstlich nach vorne schauen ... Du hörst einen dumpfen Vogelruf, dann das Schlagen der Flügel eines Tieres. Im Augenwinkel siehst du Augen am Wegesrand funkeln. Als du hinschaust, hat sich das glotzende Tier aber längst zurückgezogen. Doch nichts davon macht dir Angst.

Hätte wohl jemand Angst, der nicht Boron dient? Diese Frage hast du dir nicht zum ersten Mal gestellt. Du sehnst den Tod nicht herbei, aber du fürchtest ihn nicht. Er ist ein Teil deines Lebens, kein Ende. Wenn du deinem Gott dienst, wirst du in seine Lande einziehen dürfen, sobald du gestorben bist. Warum solltest du den Tod also fürchten? Du sorgst dich nicht, weil dir von giftigen Pflanzen berichtet wurde, tückischen Sumpflöchern und aus dem Hinterhalt angreifenden Ungeheuern. Es ist deine Aufgabe, die dir Sorgen bereitet.

Lies nun bei Abschnitt 65 weiter.

### Wenn das Abenteuer zuvor schon einmal gespielt wurde

Wichtig ist, dass vor dem Spielen alle Kreuze entfernt werden, die irgendwo mit Bleistift eingetragen wurden: im Spielprotokoll und bei den Abschnitten 20, 100 und 222. Lies dort nicht die Texte, entferne nur alle Kreuze!

1

„Natürlich wisst Ihr das nicht“, sagt Xanther. „Wieso solltet Ihr auch vor mir gestehen? Aber denkt nicht, ich sei so dumm, Euch bei Euren Plänen zu unterstützen.“

Der Krämer funkelt dich wütend an, dann fährt er fort: „Falls Ihr nicht versuchen wollt, mich wie all die anderen zu töten, solltet Ihr nun gehen.“

Du musst schlucken. Denkt Xanther wirklich, du seiest eine Mörderin? Für wessen Tode gibt er dir die Schuld? Ist er verrückt?

Kommst du seiner Aufforderung nach und gehst (137), willst du ihm widersprechen (23) oder wirst du wütend (194)?

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 F

Du musst über die Türschwelle gestolpert sein, anders kannst du dir deinen Sturz nicht erklären. Aber auch hier spürst du keinen Schmerz, nur Angst, weil du schutzlos der Länge nach in das Zimmer gefallen bist. Von Panik getrieben rappelst du dich auf und jetzt spürst du die Axt in deiner rechten Hand. Du kannst dich nicht erinnern, sie mitgenommen zu haben, hättest nicht gedacht, stark genug zu sein, sie ohne Mühen aus dem Bettpfosten zu ziehen, aber die Situation muss dir ungeahnte Kräfte verliehen haben.

Kaum hast du dich aufgerichtet, orientierst du dich schon hastig im Raum. Die beiden Fensteröffnungen lassen genügend Licht der Morgendämmerung herein, dass du das breite Bett und den hölzernen Schrank mit den Eberschnitzereien erkennen kannst.

Es ist erstaunlich, zu was der Mensch in bestimmten Situationen fähig ist. Dein vom Instinkt fokussierter Geist saugt jedes Detail auf. Du nimmst wahr, dass es Eber sind und keine Bachen. Geschnitzte Eber.

Und dann siehst du sie, die Gestalt, die auf dem Bett sitzt. Eine schlichte Decke verdeckt die Beine, der leicht behaarte Oberkörper gehört aber zu einem Mann, dessen bist du dir sicher, auch wenn du das Gesicht nicht erkennen kannst. Dort, wo Augen, ein Mund, eine Nase zu sehen sein sollten, verdeckt ein düsterer Schatten jede Kontur.

Du verharrst, dann knurrt das Wesen vor dir, richtet Worte an dich, die du nicht verstehen kannst. Ist es eine fremde Sprache oder der Versuch eines Tieres, mit dir zu kommunizieren?

Ein Knarzen entfährt dem Kehlkopf, ein Geräusch wie brechende Knochen. Deine Finger, die Axt. Ein Angreifer. Dein Angreifer.

Dein Entschluss ist gefallen. Du oder er. Ein Hieb gegen den Hals und du wirst sicher sein. Für immer. Nur ein gut gezielter Hieb ... Du musst dich dem Wesen nur auf Armeslänge nähern. Nur auf Armeslänge ...

Lege eine Mut-Probe ab, die um 3 Punkte erleichtert ist. Eine gelungene Probe lässt dich bei Abschnitt 112 zur Tat schreiten, eine misslungene bei Abschnitt 184 zögern.





### 3 G

Du musst über die Türschwelle gestolpert sein, anders kannst du dir deinen Sturz nicht erklären. Aber auch hier spürst du keinen Schmerz, nur Angst, weil du schutzlos der Länge nach in das Zimmer gefallen bist. Von Panik getrieben rappelst du dich auf und jetzt spürst du die Axt in deiner rechten Hand. Du kannst dich nicht erinnern, sie mitgenommen zu haben, hättest nicht gedacht, stark genug zu sein, sie ohne Mühen aus dem Bettpfosten zu ziehen, aber die Situation muss dir ungeahnte Kräfte verliehen haben.

Kaum hast du dich aufgerichtet, orientierst du dich schon hastig im Raum. Die beiden Fensteröffnungen lassen genügend Licht der Morgendämmerung herein, dass du das breite Bett und den hölzernen Schrank mit den Eberschnitzereien erkennen kannst.

Es ist erstaunlich, zu was der Mensch in bestimmten Situationen fähig ist. Dein vom Instinkt fokussierter Geist saugt jedes Detail auf. Du nimmst wahr, dass es Eber sind und keine Bachen. Geschnitzte Eber.

Und dann siehst du sie, die Gestalt, die auf dem Bett sitzt. Eine schlichte Decke verdeckt die Beine, der leicht behaarte Oberkörper gehört aber zu einem Mann, dessen bist du dir sicher, auch wenn du das Gesicht nicht erkennen kannst. Dort, wo Augen, ein Mund, eine Nase zu sehen sein sollten, verdeckt ein düsterer Schatten jede Kontur.

Du verharrst, dann knurrt das Wesen vor dir, richtet Worte an dich, die du nicht verstehen kannst. Ist es eine fremde Sprache oder der Versuch eines Tieres, mit dir zu kommunizieren?

Ein Knarren entfährt dem Kehlkopf, ein Geräusch wie brechende Knochen. Deine Finger, die Axt. Ein Angreifer. Dein Angreifer.

Willst du zuschlagen, um die Sache mit einem gut gezielten Hieb zu beenden (78), oder fliehst du lieber, solange das Wesen noch im Bett sitzt und du einen kleinen Vorsprung hast (149)?

### 4

Du würdest dein Vorhaben nicht gerade als Spaziergang beschreiben, eher als Erkundung der Umgebung. Schon am Vortag schien es schwierig zu sein, euren kleinen Rettungstrupp zusammenzustellen. Kaum hatten ihr Bralindes Leiche gefunden, drängten alle auf eine schnelle Rückkehr, in der Hoffnung, der Blutzoll sei für diesen Tag beglichen. Niemand wollte sich länger als nötig im Sumpf aufhalten.

Willst du dennoch fragen, ob dich einer deiner gestrigen Mitstreiter begleiten möchte (173), oder willst du keine Zeit verschwenden und gehst allein (86)?

### 5

Du lässt Torja in Ruhe und wendest dich stattdessen Alrik zu. Er betrachtet dich verwundert, offenbar ist er es nicht gewöhnt, dass man ihm Aufmerksamkeit schenkt. Dann schaut er verlegen zu Boden.

Du legst deine linke Hand auf seine Schulter, was ihn kurz zusammenzucken und dann wieder aufschauen lässt.

„Du sprichst nicht ein Wort?“, fragst du.

Er schaut dich verwundert an. Warum hast du ausgerechnet diese Frage gestellt? Sie scheint dir nun so unpassend. Wie würdest du reagieren, wenn dich jemand fragt, ob du wirklich eine Borongeweihete bist. Ist das nicht offensichtlich? Umso mehr überrascht dich seine Reaktion.

Alrik tippt sich mit dem Finger auf das Brustbein. Dann ballt er die Hände zu Fäusten, hält sie auf Brusthöhe vor sich und bewegt sie zwei Handbreit nach unten. Anschließend öffnet er die rechte Hand, hebt sie nach oben und tippt sich gegen das Kinn. Nun fällt die Hand wieder vor die Brust und macht eine Geste, als würde ein Krokodil zuschnappen. Schließlich hebt er die linke Hand vor den Bauch und tippt mit der rechten darauf.

Verblüfft blickst du ihn an. Du kennst diese Gesten, du hast sie gelernt. Was auf den Unwissenden wie ein spielerischer Versuch wirken mag, sich irgendwie mit Händen und Füßen verständlich zu machen, ist für die Kundige eine präzise Sprache. Im Tempel mussten alle Novizen die Sprache der Schweigenden lernen. „Ich kann mit Händen sprechen.“ Nur: woher weiß Alrik das? Der Junge ist ein Mysterium für dich ... das gelöst werden will. Ist es Neugier? Zuneigung?

Du willst eine Antwort versuchen, aber da verkündet Torja plötzlich: „Ein Tier, lasst uns weiterziehen!“

Bei Abschnitt 171 setzt ihr euren Weg fort. Kreuze vorher aber das K auf dem Spielprotokoll an!

### 6

Du ziehst Alrik zu dir heran, kaum dass er dich auf die Pritsche gelegt hat, dann berühren sich eure Lippen. Es

ist ein schönes Gefühl, ein unerwartet vertrautes, von dem Liebe ausgeht, Geborgenheit ... und ein leise ge-  
flüsterter Unterton, eine Mischung aus Verdorbenheit,  
Heimtücke, Boshaftigkeit.

Erschrocken löst du dich, was Alrik unsicher zurück-  
schnellen lässt. Du betrachtest seinen Unterarm, die  
Adern, die aus den kräftigen Armen hervorgetreten sind.  
Zuerst sehen sie ganz normal aus, aber dann huscht ein  
schwarzer Schatten durch sie hindurch – wie schwarzes  
Blut. Hat das Herz nur deswegen aufgehört zu schlagen,  
weil sein Wesen auf Alrik übergegangen ist? Schlägt die-  
ses unheilvoll wispernde Herz nun in ihm?

Willst du Alrik, der dich noch immer fragend anschaut,  
von deiner Wahrnehmung berichten (55)? Oder ver-  
schweigst du sie einfach und betuerst, dass alles gut  
sei (108)? Vielleicht hast du aber auch das Gefühl,  
das Böse hier und jetzt stoppen zu müssen, solange  
es noch schwach ist. Vermutlich hat es Alriks Seele  
noch nicht zerfressen und du könntest es ihm ermög-  
lichen, als reines Wesen in Borons Hallen einzuziehen.  
Der Dolch steckt noch immer in Alriks Gürtel und du  
kannst ihn sicherlich überraschen, wenn du schnell und  
entschlossen handelst und zustichst (187).

7

Lustlos blätterst du noch immer in den Büchern, aber ir-  
gendwann werden die Buchstaben zu kleinen Insekten,  
die auf dem Papier umherkrabbeln und dir jede Chan-  
ce auf das Entschlüsseln einer Information verwehren.  
Stattdessen bilden sie immer neue Muster, die dich zwar  
faszinieren, aber keinen Sinn mehr ergeben.

Und dann entdeckst du einen Raben. Einer einfachen  
Zeichnung gleich siehst du keinen Text mehr, sondern  
einen Raben, der auf einem Pfeiler hockt. Ein Rabe, das  
Tier deines Herrn Boron. Majestätisch spreizt er seine  
Flügel, dann tänzeln die Buchstaben wild umher und  
lassen den Raben fliegen. Du blinzelst und siehst wieder  
den klaren Text vor dir, aber schon wird dein Blick ganz  
weit, als würde er einen fernen Punkt fixieren wollen.  
Wieder verschwimmen die Buchstaben, aber dieses Mal  
zeigen sie einen Baum, der dich in seinem knorrigen  
Wuchs an den Baum auf der Anhöhe erinnert, die deine  
Begleiter auf keinen Fall aufsuchen wollten. Doch dieser  
Baum steht nicht auf einer Anhöhe, er thront auf einem  
pochenden Herzen.

Du willst den Blick wieder lösen, aber es gelingt dir  
nicht. Die Insekten krabbeln umher, dann scheint es dir,  
als würde der Rabe in den Ästen des Baumes landen.

Du nickst nach vorne und erschrickst. Vor dir erkennst  
du die Buchstaben und die Überschrift des Textes: *Visio-  
nen des Herrn*

Du bist müde, aber plötzlich spürst du eine Entschlos-  
senheit in dir, wie du sie selten zuvor erlebt hast. Du  
hast keine Gewissheit, nicht im üblichen Sinne, aber du  
vertraust darauf, dass Boron dir den Weg gewiesen hat.  
Draußen dämmt der Tag, also ziehst du dein Reise-  
gewand und die festen Stiefel über, nimmst deinen  
Wanderstab an dich und öffnest die Eingangstür. Das

Nebelmoor mag bedrohlich sein, aber du weißt einfach,  
dass du dorthin gehen musst.

Trotz der lähmenden Müdigkeit machst du dich bei Ab-  
schnitt 166 auf den Weg. Falls du das V auf dem Spielpro-  
tokoll angekreuzt hast, sind für dich alle kommenden  
Proben um 1 Punkt erschwert, bis du wieder geschlafen  
hast. Wenn du das U angekreuzt hast, sind die Proben  
stattdessen um 2 Punkte erschwert. Falls du keinen der  
beiden Buchstaben angekreuzt hast, sind die Proben so-  
gar um 3 Punkte erschwert.

8

Plötzlich ist der Nebel wieder dichter. Das dunkle Grau  
umhüllt dich, formt Gestalten, auf die du wütend mit  
dem Dolch zustuerst, aber du trägst den Dolch in dei-  
nem Gürtel, in der Hand hältst du nun eine Öllampe.  
Dann weicht der Nebel einem monströsen Bau.

Du spürst, dass du diese Festung der Finsternis nicht mit  
einem Dolch bekämpfen kannst, wohl aber mit dem Feu-  
er der Gerechtigkeit.

Setzt du diese Waffe ein (210) oder scheint dir dein Geg-  
ner nun doch übermächtig. Willst du lieber den Dolch  
zücken und präziser zuschlagen (133)?

9

„Borich“, hörst du eine leise Stimme, „kleiner Boorich!“  
Ein feixendes Kichern hallt zu deiner Linken wider, kurz  
darauf ein lachendes Glucksen zu deiner Rechten. Dann  
spürst du Kälte, siehst dich im Schatten einer giganti-  
schen Gestalt, bevor ein mächtiger Stiefel, zehnmal so  
groß wie du, auf dich hernieder saust, um dich wie eine  
Ameise zu zertreten.

Ergibst du dich deinem Schicksal (94) oder hebst du ab-  
wehrend die Hände (116)?

10

Die Wirtin und ihre Tochter schauen unsicher und  
scheinen erleichtert, als Rufhus das Wort ergreift: „Wie-  
so hat man Euch nicht mehr erzählt?“

Unsicherheit, Misstrauen, Unverständnis? Du bist  
dir nicht sicher, welcher Ton in Rufhus' Worten mit-  
schwingt, unsicher zuckst du mit den Schultern.

„Vor etwa drei Monaten“, fährt Rufhus fort, „starb  
unser Geweihter, der hochwürdige Boronfried. Sein Tod  
kam ... überraschend.“

Du nickst zustimmend und fragst dich sogleich, ob es  
für Rufhus wohl so aussieht, als wüsstest du, worü-  
ber er spricht. Tatsächlich kam deine Aufgabe so über-  
raschend, dass du kaum Fragen gestellt hast. Deine  
Tempelbrüder und -schwestern haben auf große Eile  
gedrängt und als du endlich begriffen hattest, dass du  
einem Tempel vorstehen sollst, warst du auch schon auf  
dem Weg nach Rabenbrück.

„Nach seinem Tod“, erzählt der Dorfschulze weiter,  
„stand der Tempel für eine Weile leer. Und dann kam  
Ehrwürden Raderik.“

Darla und Oljed schauen abschätzig, Rufhus räuspert  
sich, dann flüstert er fast mit heiserer Stimme: „Ihr  
müsst wissen, dass wir an die Götter glauben ...“



„... und an Ihre Geweihten“, ergänzt die Wirtin. Oloed und Rufhus nicken eifrig und zustimmend.

„Aber Ehrwürden Raderik war kaum hier im Ort“, der Bauer windet sich ein wenig, „da geschahen merkwürdige Dinge.“

„Merkwürdige Dinge?“, hakst du nach.

Rufhus nickt traurig: „Sie haben meine Frau tot aufgefunden, mitten auf der Straße.“

Der Mann hält inne, eine Träne rinnt über seine Wange, also ergreift Darla nun doch das Wort: „Auch hier sterben Menschen, das wissen wir, aber sie sterben in ihren Betten oder im Moor. Aber nicht auf der Straße, im Morgengrauen.“

Mit fester Stimme und fortgewischter Träne fährt Rufhus dann fort: „Und dann starb ein Reisender, später eine Magd – innerhalb von gerade einmal zwei Wochen.“ Bitterkeit und Kühle klingen nun in seiner Stimme mit: „Wir haben uns an unseren Geweihten gewandt, aber er seine Worte waren wenig tröstlich.“

„Er war unsicher, viele hier glauben nicht, dass er wusste, was geschehen war“, ergänzt Oloed.

Rufhus nickt: „Und dann, er erfuhr gerade vom Tod der Magd, wurde sein Blick ganz fest. Er stand auf und ging los, einen Schritt vor den anderen setzend über die Brücke ins Moor. Wir dachten uns, er hätte vielleicht eine Erleuchtung, der Herr wolle ihm die Antwort auf eine uns unbekannte Frage geben oder sowas, aber nachdem Ehrwürden Raderik verschwunden war, haben wir ihn nie wieder gesehen. Wir haben ein paar Tage gewartet, dann haben wir einem Fuhrmann eine Botschaft für den Tempel in Trallop mitgegeben und nun seid Ihr hier.“

Du hast noch nie davon gehört, dass ein Geweihter des Herrn Boron sich im Angesicht des Todes so verhalten und seine Gemeinde derart im Stich gelassen hätte. Vielleicht ist es doch nicht nur deine Aufgabe, den Tempel zu leiten, vielleicht musst du auch einen Blick in die Vergangenheit wagen und vielleicht ...

Du merkst, dass dich deine drei Gesprächspartner mustern. Du versprichst, über die Angelegenheit nachzudenken und ihnen Bescheid zu geben, falls du eine Erklärung findest.

„Aber das ist noch nicht alles“, sagt Rufhus mit kalter Stimme, die Hände wütend geballt.

„Rufhus, nein“, unterbricht ihn Darla mit sanfter Stimme.

Willst du die Situation lösen, indem du eine weitere Frage stellst (222) oder ermunterst du den Dorfschulzen weiterzusprechen (125)?

#### 11

Dir fallen die Augen zu und du nickst weg, schreckst aber sofort wieder hoch. Du wolltest dich ein Stündchen lang ausruhen, nicht den Tag verschlafen. Auch wenn es dir schwerfällt, rappelst du dich auf (100).

#### 12

Du hast dich erschrocken, aber die Gestalt ängstigt dich nicht. Du machst einen Schritt nach vorne, die Hände beschwichtigend erhoben. Du möchtest Ärger vermeiden

und noch hat der junge Bursche, den du nun im Nebel erkennst, keine Anstalten gemacht, dich anzugreifen. Lege eine Probe auf Intuition +3 ab! Wenn dir die erleichterte Probe gelingt, darfst du Abschnitt 37 lesen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 89.

#### Eigenschaftsmodifikatoren

Verschiedene Umstände erleichtern oder erschweren Eigenschaftsproben. Eine Erleichterung wird mit einem Plus (+) dargestellt, eine Erschwernis durch ein Minus (-) ausgedrückt. Eine Intuitionsprobe +3 bedeutet also, dass man 3 zusätzliche Punkte auf Intuition hinzuzählt, eine Klugheitsprobe -5 ist dagegen schon eine große Herausforderung, immerhin hat man 5 Punkte weniger zur Verfügung.

#### 13

Schon von weitem hörst du durch den Nebel das monotone Schlagen eines Hammers, der ein Stück Eisen bearbeitet. Die kleine Schmiede schmiegt sich an das Wirtshaus *Zum Fuhrmann* an. Zur Südseite hin offen, scheint das Gebäude dem Nebel, der Feuchtigkeit und der Kälte schutzlos ausgeliefert zu sein, aber die glühenden Kohlen und lodernden Flammen drängen ihre Gegensätze zurück. Im Zentrum dieses Kampfes steht Zandur, mit einem schweren Lederschurz bekleidet, und lässt seinen Hammer beständig auf das zu schmiedende Eisen niedergehen.

Als er deiner gewahr wird, brabbelt er ein paar unverständliche Worte. Du bist dir nicht sicher, ob er deinen Gruß erwidert oder dir ob der Störung eine Verwünschung entgegen flucht. Er macht jedenfalls nicht den Eindruck, als wolle er seine Arbeit ohne triftigen Grund unterbrechen.

Lege eine Probe auf Überreden (MU = 14/ IN = 14/ CH = 14) ab, um zu ermitteln, ob er sich auf ein Gespräch mit dir einlassen möchte. Ist dir die Probe gelungen (145) oder nicht (29)?

#### 14

Du spürst, wie die Geister der beiden zur Ruhe kommen, wie ihre Atmung abflacht, sich ein Gefühl von Ruhe und Frieden breit macht. Die Erinnerung an die letzte Nacht wurde den beiden Burschen genommen. Du nickst zu Rufhus, der die schwere Tempeltür öffnet, dann erstickst du den Weihrauch.

Borich und Patschek sind noch ein wenig benommen, aber schließlich richten sie sich auf.

„Was hast du getan, Borich?“, fragt Patschek in herri-schem Ton.

Der Junge hebt abwehrend die Hände: „Ich weiß es nicht, Patschek. Das musst du mir glauben.“

Patschek funkelt dich wütend an, aber Rufhus legt eine Hand auf seine Schulter und kniet sich vor ihn, dann verlässt er gemeinsam mit seinem Sohn den Tempel. Borich wartet noch einen Moment, während er schwer hustet, dann verabschiedet er sich unsicher, nachdem du ihm erklärt hast, es sei ihm vorher schlecht gegangen.

Dir ist klar, dass Borich und Patschek die Erinnerung an die letzte Nacht nicht ewig vergessen haben werden, aber zumindest zeitweise mag es ihnen besser gehen, und später kannst du dich in Ruhe um die beiden kümmern.

Reduziere deine Karmalenergie um 8 KaP und kreuze das **S** auf dem Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

#### 15

Zwerge sind mutige Gesellen, so sagen es jedenfalls die Legenden. Wer ein Leben lang im Zwielight von Stollen und Höhlen verbringt, wer gegen Drachen kämpft und genauso streitlustig wie trinkfest ist, der wird sich von ein wenig Dämmerung und einem krächzenden Raben mit Sicherheit nicht ängstigen lassen.

Gemeinsam kommt ihr gut voran und es dauert kaum länger als eine halbe Stunde, bis ihr euer Werk vollbracht habt. Du nimmst Zandurs Spaten entgegen, dann brabbelt er wieder einmal etwas Unverständliches und verschwindet in Richtung *Fuhrmann*.

Kreuze das **M** auf dem Spielprotokoll an, lies dann bei Abschnitt 57 weiter.

#### 16

„Hattet Ihr das gehofft?“, fragt Xanther, ohne auf eine Antwort zu warten. „Vielleicht solltet Ihr meine geschwätzige Frau fragen, sie erzählt Euch bestimmt gerne jedweden Tratsch. Aber ich werde Euch gewiss nicht bei Euren finsternen Plänen unter die Arme greifen und zu Eurem Handlanger werden.“

„Finstere Pläne?“, hakst du nach.

„Ich habe durchschaut, was die Boronkirche hier tut.“ Du schaust nur fragend.

„Erst Arla, die sich wohl zu Recht vor Eurem Vorgänger Raderick fürchtete, dann der Fuhrmann, der von den Untoten im Moor sprach. Karina sehnte sich schon immer nach dem Licht des Praiosauges, aber deswegen hatte sie doch den Tod nicht verdient.“

Du wunderst dich nur, was Xanther zu diesem wütenden Gefühlsausbruch veranlasst haben mag, aber er fährt unbeirrt fort: „Bralindes Misstrauen habe ich so deutlich gespürt wie Ihr. Die anderen mögen sich freundlich geben, vielleicht lassen sie sich auch täuschen, wie meine leichtgläubige Tochter, aber ich habe Euch durchschaut. Und ich habe keine Angst vor Euch.“

Wie willst du reagieren?

„Ich weiß nicht, wovon Ihr sprecht?“ (1)

„Ihr irrt Euch. Bitte lasst mich Euch vom Gegenteil überzeugen.“ (44)

„Oh, Ihr solltet Euch fürchten!“ (118)

#### 17

Mit wilden, ausdrucksstarken Gesten erzählst du Alrik vom Moor, aber wenn der Junge vor etwas keine Furcht hat, dann vor jenem Ort. Seit Jahren lebt Alrik im Nebelmoor, er hat sicherlich Respekt, aber Angst hat ihn bestimmt nicht überleben lassen. Deswegen versucht du Alrik noch einmal eindringlich zu erklären, dass

diese Stimme, ausgehend vom Herz des Paktierers, den Menschen nur das Schlechte einflüstert, ihre Träume manipuliert und sie das Schlimmste tun lässt. All die Morde der letzten Zeit waren nur die Schuld des Bösen. Aber auch hier spürst du, dass Alrik sich schwer damit tut, diese abstrakte Gefahr auf sich zu übertragen. Du bist dir nicht einmal sicher, ob du ihm wirklich etwas Neues erzählst, schließlich habt ihr euren Plan ja nur wegen all dieser Dinge ausgeheckt. Verzweifelt überlegst du, was du Alrik sagen könntest, damit er sich vor dem Herzen wirklich fürchtet und nicht zuversichtlich nach vorne blickt, weil ihr bestimmt erfolgreich sein werdet. Sein Optimismus ist gerade alles andere als hilfreich.

Plötzlich formt dein Gegenüber ein paar Gesten und du liest dabei die Sorge von seiner Miene ab: Würde er auch im Stande sein, im Traum etwas Böses zu tun, dir etwas anzutun? Darüber habt ihr zuvor nicht nachgedacht. Willst du ihn in seiner Angst bestärken (221) oder ihn beruhigen, dass du ihm das nicht zutraust (157)?

#### 18

Dein Schlag trifft Patschek mitten ins Gesicht, woraufhin dieser der Länge nach auf die Straße fällt. Hastig versucht er aufzustehen, aber seine Füße finden auf der schlammigen Straße keinen Halt und seine unkoordinierten Versuche lassen ihn mitleiderregend strampeln. Bevor er sich erneut aufrichten kann, sind Oljed und Rufhus auch schon herangeeilt.

Rufhus zieht Patschek kräftig am Ohr, woraufhin dieser laut aufschreit, sich aber überraschenderweise nicht weiter wehrt. Oljed schubst derweil Jurek fort, während sie Borich anschreit, er solle verschwinden.

Der ärmlich gekleidete Junge läuft sofort die Straße hinab, während sich Jurek verzweifelt zu rechtfertigen versucht, er habe nichts getan – was ihm Oljed postwendend lautstark vorwirft. Patschek muss sich schließlich dem rabiaten Rufhus fügen, der ihm ins schmerzhaft verdrehte Ohr schreit: „Patschek, du bist eine Schande für unsere Familie! Geh mir aus den Augen!“

„Aber duuuu h’st doch selbst jesa ... AAHH!“ Weiter kommt Patschek nicht, weil Rufhus sein Ohr ob der Widerrede nur noch weiter verdreht.

Dann entlässt er ihn schließlich aus seinem Griff und stößt ihn von sich fort: „Patschek, Jurek, geht nach Hause. Ich will euch vor morgen früh nicht mehr sehen.“

Kaum haben sich diese in Bewegung gesetzt, ruft der Dorfschulze ihnen noch hinterher: „Und wagt es nicht, euch am Abendbrottisch blicken zu lassen!“

Nachdem die beiden im Nebel verschwunden sind, atmet er kräftig aus. Auch Oljed scheint sich zu beruhigen, dann erkundigt sie sich bei dir, ob alles in Ordnung ist und stellt anerkennend fest, dass sie einer Borongeweihten einen so beherzten Schlag nicht zgetraut hätte.

„Diese Lausbuben“, stellt Rufhus derweil fest, wobei dich sein Unterton fragen lässt, ob er dich oder sich selbst beruhigen möchte. „Bitte kommt hinein, die Getränke gehen heute Abend auf mich.“



Bevor du Darla, Olied und Rufhus ins Innere des Fuhrmanns folgst, kreuze auf dem Spielprotokoll das C an, danach geht es bei Abschnitt 98 weiter.

#### Ankreuzen von Buchstaben

Manchmal wirst du abhängig von einer Entscheidung oder einem Probenausgang dazu aufgefordert, einen bestimmten Buchstaben anzukreuzen. Auf Seite 62 findest du eine Liste mit den Buchstaben von A bis Z und Ä bis Ü. Blättere kurz dorthin und radiere alle Kreuze weg, die sich dort eventuell von einem vorherigen Spielen des Abenteurers befinden. Kreuze anschließend den Kreis neben dem C an. 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.

Diese Bezugnahme erfolgt entweder innerhalb des Textes, etwa, wenn eine Probenerschweren von einer vorherigen Entscheidung abhängt, oder als Buchstabe hinter der Abschnittsnummer. In diesem Fall gibt es eine Nummer mehrfach und du musst den Abschnitt lesen, hinter dem der Buchstabe steht, den du zuvor angekreuzt hast.

19

Lege eine Fertigkeitsprobe auf *Orientierung* (KL = 13/IN = 14/IN = 14) ab. Ist dir die Probe gelungen (96) oder misslungen (79)?

20

Würfle je nach Vorgabe des hierher verweisenden Abschnitts eine bestimmte Anzahl an neuen Quellen aus. Gibt es keine Quelle zu der angezeigten Zahl auf dem W20, darfst du erneut würfeln, bis du eine neue Quelle gefunden hast. Kreuze gefundene Quellen im Kreis hinter der Quellennummer an. Erwürfelst du eine schon bekannte Quelle, darfst du solange würfeln, bis du eine neue Quelle erwürfelt hast. Du kannst die Würfe auch anpassen, etwa wenn nur noch 6 Quellen übrig sind und du einen W6 benutzen willst.

Alte, also bereits angekreuzte Quellen darfst du erneut lesen. Wenn es keine neuen Quellen mehr gibt, darfst du die alten Quellen natürlich trotzdem lesen, sobald du diesen Abschnitt besuchst, du findest nur schlicht keine neuen mehr.

#### Quelle 1 ○

Dir fällt ein dickes, bunt illustriertes, aber aufgrund des Alters vergilbtes *Volksmärchenbuch* aus dem Jahre 539 BF ins Auge, in dem ein Stofffetzen als Lesezeichen steckt. Du schlägst die Seite auf.

### Vom wispernden Herz

Dereynst lebte ein Magier in seinem Turme, er forschte und lernte und meisterte seine Kraft. Zurückgezogen strebte er nur dem Ziele entgegen, der beste Magier aller Zeiten zu sein. Er versagte sich dem Alkohol, er rauchte kein Kraut, aber er gönnte sich ein Laster. Die Tochter eines Ziegenhirten sah er von seinem Turme und er verfiel ihr mit Kopf und Herz. Tag ein, Tag aus schaute er von seinem Turme, doch nie wagte er es, ihr seine Liebe zu gestehen.

So flehte er und wünschte sich, er könnte einen Weg finden, seine Schüchternheit zu überwinden. Jahr ein, Jahr aus forschte er, doch keine Tinktur, kein Trank vermochte seinen Mut zu steigern. Dann eines Tages, als hätte es sich selbst aus dem Regal befreit, fiel ihm ein Buch vor die Füße. Er schlug es auf und las von einer Beschwörung, eine Kreatur zu rufen, die von jenseits der Sterne käme und ihn mit Mut und Weisheit erfüllen könne. So geschah es, dass der Magier den Fünfstern malte, die Kerzen entzündete und das Wesen beschwor.

Als es erschien und zu ihm sprach, ahnte der Magier nicht, dass ihn erst das Buch und nun der Dämon betrügen sollten. Das Wesen bot an, ihm Mut zu verleihen und stets das richtige Wort zu verraten, er müsse ihm nur eine Heimstatt bieten und es füttern. So willigte der Magier ein.

Doch er wusste nicht, dass nicht sein Turme die Heimstatt sein würde, sondern das Wesen sein Herz als Ort erwählte. Von dort sprach es zu ihm und so traf der Magier die holde Mayd. Er lud sie ein zu Speis und Trank in seinem Turme, wo er sie bat, bis zum Morgen zu bleiben.

So vereinigten sich der Magier und seine Mayd, doch dann sprach das Wesen im Herzen des Magiers, dass es hungrig sei. So erstach der Magier seine Liebste und kostete von ihrem Blute, auf dass es sein eigen Blut verdarb für alle Zeiten. Seit diesen Tagen wisper das Herz und fordert Blut, um es zu verderben, und es wird wispern und fordern, auch wenn der Magier schon längst gestorben sein mag.

#### Quelle 2 ○

Dir fällt ein quadratisches Notizbuch auf, in dem Boronfried allerlei Skizzen und Tabellen notiert hat. Schließlich liest du die letzte Seite.

Conclusio: Zur Gründerzeit war die Linie, die man als Grenze des Moors definieren mag, noch 200 Schritt vor der Brücke zu finden. Berichte zeigen, dass es seine Grenze hielt, bis der Tempel erstmals für Morate verlassen ward. Die Linie zog sich gen Praios, bevor Bruder Graferd den Tempel wieder eröffnete. Es zeigte sich stets, dass die Ausdehnung voranschritt, wenn der Tempel leer stand, und die Linie hielt, sobald der Tempel nicht mehr verlassen ward. Jetzt berührt das Moor das Nordufer der Brücke und ich wage nicht zu bedenken, was geschieht, wenn es ihm gelingen mag, den Tempel zu verschlucken.

### Quelle 3 ○

Auf einem Pergamentbogen ganz oben auf einem Bücherstapel findest du eine Notiz deines Vorgängers Raderik.

Ich hatte einen seltsamen Traum. Ich stand unter einem Baum mit unzähligen Ästen, auf denen ein Rabe saß. Dann landete ein zweiter, ein dritter Rabe, dann Dutzende, Hunderte, Tausende. Plötzlich hörte ich ein leises Gedicht, dann sprachen es zwei Stimmen, schließlich doppelt so viele, dann die vierfache Zahl. Immer wieder wiederholten die Stimmen die Reime, bis die Stimmgewalt wie ein Vulkan in meinem Kopf wütete:

Verantwortung ist eine schwere Last,  
vor der so mancher Mann erblasst.  
Verantwortung, bist du ihr doch zu schwach,  
so geh' und überquer den Bach!

Sas will mir mein Herr sagen? Tadelt er mich mit diesem Traum für mein Versagen, meine Schwäche?  
Ist dies sein Seg, jemand anderem die Aufgabe zu übertragen, an der ich so kläglich scheitere?

Raderik aus Trallop, Diener des Raben im Tempel zu Rabenbrück, 14. THA 1040 BF



### Quelle 4 ○

In einem uralten Folianten wurde eine Seite mit einem hölzernen Lesezeichen markiert. Das Buch trägt den Titel Von den Traumwelten.

#### Vom Ausweg

Der Hinweg geschieht durch Borons Gnade, in seinen Armen betritt man das Land der Träume, diese ungeahnte Welt. Doch der Schlaf ist ein Geschenk des Herrn und ein Traum erst recht. Dem einen mag er Linderungen verheißsen, dem anderen Qual oder Pein sein, so ist er aber doch stets eine Güte Borons, wir verstehen nur nicht immer die Natur des Geschenks.

„Geschenk?“, mag entrüstet fragen, wer von düsteren Träumen geplagt ist, doch ist der Dustertraum nicht gleichzusetzen dem Alptraum. Wo der Alp dämonischen Ursprungs ist, sich in den Geist des Schlafenden drängt, ist der Dustertraum Borons vielleicht eine Warnung, vielleicht gar eine Prophezeiung. Doch er kann zurückgewiesen werden. Es gibt sie, die Wege aus dem Traumreich heraus, der Schlafende muss sie nur finden. Bekannt sind die Wege des Falls, der Ungläubigkeit und des Todes.

Begreift man den Traum nicht nur als Teil des Reiches Borons, sondern auch als Kulisse für das unbewusste Handeln, so kann man dem Traum entfliehen, indem man der Kulisse entflieht. Die Realität des Traumes zerreißt sich selbst, wenn man ihre Grenzen sprengt. Und dies geht am einfachsten, indem man fällt – schneller und schneller, bis der Traum zerbricht. Es ist dem Gefühl des kurzen

Einnickens gleich, bei dem der Fall die Realität zurück in den Geiste ruft.

Ein zweiter Weg, die Realität des Traumes zu zerreißen, ist, an ihr zu zweifeln. Es gibt Berichte von jenen, deren Verstand plötzlich klar erkannte, dass der Traum zu unreal für das Leben auf Dere sei. In diesem Augenblick mag sich ein kleiner Riss öffnen, den der Träumende schließen oder erweitern kann, abhängig davon, wie er im Moment der kurzen Klarheit handelt. Gestattet er der Realität des Traumes, wahrhaftig zu sein, so schläft er weiter. Provoziert er aber die Katastrophe, die die Realität in sich zusammenstürzen lässt, so erwacht er aus dem Schlaf.

Der dritte Weg ist der Pfad des Todes. Wo der Tod ist, da beendet er das Jetzt auf der Welt. Dies gilt auf Dere, wie es auch im Traumreich gilt. Wo der Tod ist, da zerreißt die Realität.

Doch seid gewarnt! Je leichter der Schlaf des Träumenden ist, desto näher sind die Traumlande und desto leichter fällt es zu entfliehen. Wer sich in einem tiefen Schlaf befindet, gar das Bewusstsein verloren hat, dem werden diese Pforten verschlossen bleiben. Und wer sich für den dritten Weg entscheidet, ohne erwachen zu können, dessen Geist kann unrettbar im Nichts verloren gehen.

#### Quelle 5 ○

In einer festen, schwarzen Ledermappe, die mit einem mit Silberfaden eingestickten Boronrad verziert wurde, findest du ein einzelnes Dokument, die *Gründungsurkunde des Tempels*.

#### Gründungsurkunde des Tempels zu Rabenbrück

Eyn wahrhaftig Geyst sey dem Unglauben  
eyne Trutz und dem Übel eyne Wehr.

So bezeuge ich, Rabfried von Treusiedeln,  
Oberster Diener des Raben im Tempel  
des Boron zu Trallop, die Gründung eines  
Tempels an der Rabenbrück.

Möge der Herr diesen Tempel segnen und  
seinen Dienern die Weisheit schenken, mit  
festem Herzen auf seinen Wegen zu wandeln.

1. Boron im Jahr 543 BF

#### Quelle 6 ○

Du blätterst in der Tempelchronik, wobei dir ein Eintrag besonders ins Auge fällt.

13. Ingerimm 612 BF Der Bau der Herberge neben der Zollstation wurde abgeschlossen, eine Erweiterung um eine Schmiede angedacht. Gemeinsam mit einer kleinen Köhlerhütte und einem Bauernhaus samt Scheune stehen nun sechs Gebäude am Praioswärtigen Ufer der Rabenbrück, auf das der Fürst entschied, unsere Gemeinschaft fortan als Dorf zu führen. Es soll den Namen Rabenbrück tragen.

#### Quelle 7 ○

Du blätterst durch die Tempelchronik und findest einen Eintrag, der von einem deiner Vorgänger mit einem Kasten markiert wurde.

18. Boron 641 BF Die Geweihten aus Trallop haben den Ort wieder verlassen. Sie sind den Gerüchten um den Baum nachgegangen, von dem sich das gemeine Volk erzählt, das Herz eines Paktierers würde unter ihm ruhen. Tatsächlich berichten auch sie von einer niederhöllischen Präsenz und haben ein großes Ritual vollzogen, doch einer Wirkung war sich keiner von ihnen gewiss. Die Präsenz zeigte sich aber nicht wieder. Ich wurde gebeten, die Angelegenheit im Auge zu behalten und das Volk zu beruhigen, als würde ich dies nicht seit meiner Ankunft hier tun.

#### Quelle 8 ○

Versteckt ganz oben auf einem Bücherregal entdeckst du einen gesiegelten Brief. Das Siegel zeigt ein Boronrad, ist nicht gebrochen, hat sich aber dennoch gelöst. Du deutest es als Zeichen, den Inhalt zu lesen.

An meinen Nachfolger,

wer auch immer Ihr seid, Euch wurde eine große Bürde auferlegt. Ein ruhiger, abgelegener Ort, meist umhüllt von Nebeln – an welchem Ort könnte man Boron näher sein? So dachte ich, als ich hier eintraf und so irrte ich mich, wie ich erkennen musste. Boron ist nah, aber das Böse ebenso. Es ist nicht allein das Moor, es ist das Dämonische in ihm, das die Gedanken schwer werden lässt. Es verdirbt die Menschen in ihren Träumen und es ist die Bürde der Diener des Raben, ihren Versuchungen zu trotzen. Seit Jahren habe ich den Versuchungen getrotzt, seit Jahren habe ich Nacht für Nacht für jene gelitten, die düstere Gedanken in sich trugen. Ich bin müde, meinem Herrn Boron fühle ich mich schon seit langer Zeit nicht mehr nah. Ich sehne mich nach seiner Umarmung, wenn ich mich schlafen lege. Jetzt fürchte ich das, was mich dort erwartet. Es ist ein düsteres Reich, es ist nicht das Reich des Herrn. Ich habe lange dem Wunsch getrotzt, meine Last zu lindern, doch wenn ich jetzt nicht zu Boron finde, so fürchte ich, wird es mir nicht mehr gelingen. Es mag ein Frevel sein, weil er mich noch nicht zu sich gerufen hat, aber ich will meine Reise beginnen, im Vertrauen darauf, dass er mich in seinen sanften Armen empfangen wird.

Wer auch immer mir folgen mag, möge er weise sein und stark, stärker als ich es nun sein kann.

Boronfried von Trallop,

Diener des Raben im Tempel zu Rabenbrück

### Quelle 9 ○

In einem dicken Folianten über die Traumdeutung, dessen Titel im Laufe der Jahre abgerieben wurde, findest du eine eingelegte Seite.

Das Werk muss unvollständig sein. Es gibt keine Hinweise auf Träume, die jemand für andere träumt und darin für ihn handelt. Auch über eine Verknüpfung des Träumers mit dem Schlafwandeln gibt es keine Aufschlüsse.

### Quelle 10 ○

Du ziehst ein Buch aus einem Stapel, das du als Raderiks Tagebuch identifizierst. Der Mann hat an manchen Tagen ganze Seiten gefüllt, an anderen gar nichts eingetragen. Gerade zum Ende hin sind die Einträge sehr kurz, so auch auf der letzten Seite.

9. Travia 1040 BF Ich habe wieder geträumt. Ich wurde durch endlose Gänge verfolgt, aber ich habe mich der Gefahr gestellt und meinen Feind erschlagen. Es war leicht, weil er noch in seinem Bett lag.

9. Travia 1040 BF Se ich erfahren habe, wurde ein Fuhrmann in seinem Zimmer in der Herberge tot aufgefunden. Ich bezweifle nun nicht mehr, dass mein Traum damit in Zusammenhang steht.

10. Travia 1040 BF Eine Nacht ohne Träume, welche Wohltat!

13. Travia 1040 BF Jeder hatte ich Alpträume, wieder war ich eine hilflose Frau, diesmal eine, die vor ihrem Herrn floh. Als ich erwachte, war ich froh, aus dem Traum entkommen zu sein, wenngleich er mit einem üblen Sturz endete. Am nächsten Morgen fanden wir Karina. Ich bin mir sicher, sie durch meinen Traum getötet zu haben. Boron hat mich verlassen, ich spüre es. Ich muss fort von hier.

Damit endet Raderiks Tagebuch.

### 21

Laute Rufe lassen dich aus dem Schlaf hochschrecken, du hörst ein fernes Trommeln, aber du schenkst ihm keine Beachtung. Panisch schaust du nach deinen Händen und entdeckst zehn gesunde, vollkommen bewegliche Finger. Du siehst keine Axt, kein Blut, keine Gestalt – du hattest einen Alptraum.

„Euer Ehrwürden“, hörst du nun eine Stimme, noch immer außen vor dem Tempel, aber deutlich näher am Gebäude. „Bitte verzeiht, dass ich hier im Gebüsch stehe und Euch behellige, aber Ihr habt auf mein Klopfen nicht reagiert.“ Der Bursche, wer auch immer es sein mag, muss für das Trommeln verantwortlich gewesen sein, das dich aus dem Schlaf gerissen hat.

„Schon gut“, antwortest du, „was ist denn der Grund für die Störung?“

„Etwas Schreckliches ist geschehen“, sagt die Stimme mit deutlich vernehmbarer Aufregung, „mein Vater, der Dorfschulze, schickt mich. Er bittet Euch, ihn unverzüglich aufzusuchen. Es ist von größter Wichtigkeit.“

Du brummst eine Antwort, die der Junge, du tippst auf Jurek, voller Freude als Zustimmung auffasst, dann kleidest du dich an und machst dich auf den Weg zum Gehöft der Reichlands (197).

### Lebensenergie

Normalerweise regenerierst du über Nacht verlorene LeP, du hast in dieser Nacht aber so unruhig geschlafen, dass du keine LeP regenerieren konntest. Wann immer du im Schlaf regenerierst, wird dies im Rahmen dieses Abenteuer explizit genannt.

### 22

Du fällst in die Tiefe, ins Schwarz. Es kommt dir vor wie eine Ewigkeit (22). ES GIBT KEIN ENDE

### 23

„Ihr irrt Euch, Xanther“, beharrst du, aber da greift der Krämer auch schon zu einer Sense, die er unbeholfen von einem Haken zerzt. Dabei zerstört er zwei Vasen, bevor die improvisierte Waffe in einem Spalt zwischen zwei Holzbalken verkantet. Von Darlas Mann geht keine Gefahr aus, doch du willst die Situation nicht weiter eskalieren lassen (64).

### 24

Die Straße ist gerade einmal breit genug, dass sich zwei Ochsenkarren aneinander vorbeidrängen können, die Pflastersteine stehen unterschiedlich hoch oder fehlen ganz, und in den Vertiefungen haben sich große Pfützen gebildet. Die ersten beiden Häuser zu deiner Rechten sind einfache Katen, wie sie von Torfstechern häufig bewohnt werden. Dazu passen die schlichten Lehmöfen, die etwas abseits stehen.

Dahinter passierst du zu deiner Linken und deiner Rechten jeweils eine große Scheune, an die sich links ein imposantes, rechts ein kleines und schlichtes Bauernhaus direkt anschließen. Hier leben Menschen und Tiere unter einem Dach, wie es in Weiden vielerorts üblich ist. Dir fällt auf, dass der rechte Hof über flachere Zäune verfügt, drei magere Schweine suhlen sich in einer Pfütze, die wohl noch zur Straße zählen mag. Ganz anders wirkt das Gebäude auf der linken Straßenseite. Brusthohe Steinmauern markieren das Grundstück, aus dem Stall hörst du nicht nur das Muhen einer Kuh, sondern auch das Wiehern eines Pferdes. Es ist dir ein Rätsel, wie man in dieser Gegend als Bauer genug erwirtschaften kann, um sich ein Pferd zu leisten, aber vermutlich hat der Nebel bei deiner Anreise nicht nur feuchtes Marschland, sondern auch karge Felder vor deinen Blicken verborgen. Ein mit Holzlatten umzäunter und durchaus üppig bewachsener Gemüsegarten zeugt außerdem



### Die Fertigkeitsprobe

Nun wird von dir eine Fertigkeitsprobe verlangt. Zu den Fertigkeiten zählen vor allem Talente und die Zauber von Magiebegabten, aber auch die Liturgien einer Geweihten (siehe Liturgien im Anhang auf Seite 64). Dabei handelt es sich im Gegensatz zu den Eigenschaften um erlernte Fähigkeiten. Alle Fertigkeiten werden jedoch von den acht Eigenschaften beeinflusst. Bei der Sinnesschärfe kommt es z. B. auf Klugheit und besonders auf Intuition an, für den Einsatz von Fertigkeiten sind also immer mehrere Eigenschaften von Bedeutung.

Suche auf der Seite 64 nun nach den Talenten. Du findest unter den Körpertalenten einen Eintrag für *Sinnesschärfe*. Dort stehen drei Kürzel für Eigenschaften (KL für Klugheit, IN für Intuition) sowie ein sogenannter **Fertigkeitswert (FW)** in Höhe von 8. Um eine Fertigkeitsprobe abzulegen, musst du nun mit 3W20 nacheinander drei Eigenschaftsproben auf die drei angegebenen Eigenschaften ablegen (für Sinnesschärfe: Klugheit, Intuition und nochmal Intuition). Wenn alle drei Proben gelungen sind, ist die gesamte Fertigkeitsprobe gelungen. Wenn dir eine der drei Eigenschaftsproben misslingen sollte, ist die Fertigkeitsprobe aber noch nicht automatisch gescheitert. In vielen Fertigkeiten verfügst du nämlich über **Fertigkeitspunkte (FP)** in Höhe deines Fertigkeitswerts.

Deine Geweihte hat beispielsweise einen Fertigkeitswert von 8 in *Sinnesschärfe*.

Fertigkeitspunkte kannst du bei einer Fertigkeitsprobe dazu verwenden, um zu hohe Würfelergebnisse zu korrigieren: Wenn dir eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, kannst du deine FP einsetzen, um zu hohe Würfelergebnisse zu senken. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen Fertigkeitspunkt.

Die Fertigkeitspunkte müssen für alle drei Eigenschaftsproben ausreichen. Wenn deine Fertigkeitspunkte nicht ausreichen, um alle Eigenschaftsproben auf die Eigenschaftswerte zu senken, ist die Fertigkeitsprobe misslungen.

Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Probe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Probe wieder voll zur Verfügung.

### Erschwerte und erleichterte Fertigkeitsprobe

Wenn eine Fertigkeitsprobe erleichtert ist (z. B. *Sinnesschärfe* +3), dann ist jede der beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert erleichtert. Eine erschwerte Fertigkeitsprobe (*Sinnesschärfe* -3) führt zur Erschwerung aller drei beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert.

vom glücklichen Händchen der Bauersleute, während vor dem ärmeren Haus nur ein paar welke Blumen zwischen dichten Farnen um ein wenig Licht kämpfen.

Du willst weitergehen, aber dann verharrst du doch kurz. Bedächtig ziehst du deine Kapuze vom Kopf, dann schaust du dich um.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* (KL 13 / IN 14 / IN 14) ab! Wenn dir die Probe gelungen ist und du trotz des Nebels klar sehen kannst, geht es bei Abschnitt 107 weiter. Wenn der Nebel dagegen deine Sinne trübt, geht es bei Abschnitt 192 weiter.

## 25

Ihr unterhaltet euch mit Gesten eine ganze Weile. Es fällt dir immer leichter, dich an die vielen Ausdrücke zu erinnern, die du im Tempel gelernt hast. Du willst ihn nicht bedrängen, aber da er dir Fragen zu deinem Leben stellt, gibst du deine Zurückhaltung zunehmend auf. Und dich interessiert, was er dir mitzuteilen hat.

Du weißt, dass Alrik vielen im Ort unheimlich ist, weil sie nicht mit ihm sprechen können, aber du glaubst, eine Verbindung zu ihm zu spüren. Immer wenn du dich gemahnst, nicht voreilig zu sein, teilt er dir etwas mit, was deinen Glauben bestärkt, zumal ihr viele Gemeinsamkeiten hegt. Auch Alrik hat große Teile seiner Kindheit ohne seine Eltern verbracht, allerdings wurde er nicht von ihnen in einen Borontempel gebracht, sondern sie starben bei einem Orkanangriff auf ihr Heimatdorf, als Alrik noch zu klein war, um sich an sie zu erinnern. Dennoch wuchs auch er in einem Borontempel auf, allerdings nahm man ihn nicht auf, damit er irgendwann dem Herrn Boron geweiht würde, sondern weil er gehörlos ist – nicht stumm. Alrik kann durchaus Laute machen, wie er dir stolz demonstriert, aber da er Worte seiner Mitmenschen nie verstanden hat, hat er auch nie gelernt, sie zu formen. Ob sein Name wirklich Alrik ist, weiß er selbst nicht genau, aber das stört ihn kaum. Im Tempel gab man ihm einen Namen, aber seine Eltern hätten ihn sicherlich anders gerufen, und inzwischen hat er sich mit Alrik, seinem vermutlich dritten Namen, durchaus arrangiert.

Obwohl du nicht direkt danach fragen wolltest, hat Alrik dir anvertraut, dass er einsam ist. Er hätte gerne mehr Freunde, aber da außer Oloed und Darla niemand besonders nett zu ihm war, meidet er das Dorf meistens. Das hat dich natürlich zu der Frage geführt, warum Alrik überhaupt in Rabenbrück lebt. Er hat schnell und undeutlich gestikuliert, als ihr euch darüber ausgetauscht habt, aber er hat wohl das Gefühl, es gehöre zu Borons Plan, dass er hier sei. Er hatte im Traum eine Vision gehabt, die ihn vor Jahren schon hierherführte. Trotz seiner häufigen Zweifel hätte er nun das Gefühl, den Grund zu kennen. Du hast unbedarft nachgefragt, was Alrik sofort ein frisches Rot ins Gesicht treibt.

Nachdem er auf dich gezeigt hat, tritt ein kurzer Moment peinlicher Stille ein, aber dann berichtet Alrik sofort wieder von einem Traum. In diesem Traum bist du vorgekommen. Du und ein schlagendes, schwarzes Herz, das unter einem Baum vergraben lag. Im Traum ließ jeder Herzschlag das Leben aus dir entweichen, bis

du blass und starr im Moor verendet bist. Erst als du tot warst, ist Alrik erwacht, aber er konnte sich an jede Einzelheit des Traumes erinnern. Der Bursche wollte dich warnen, lief zum Tempel, hat dich gesucht, bis ihm plötzlich klar wurde, wo er dich finden würde. Dort fand er dich dann auch, auf der Anhöhe mit dem Baum.

Da Alrik Sorge hatte, du würdest ihn für einen Verrückten halten, der dir nur nachstellen wollte, hast du entschieden, ebenfalls von deinen Empfindungen zu berichten. Du hast zwar kein Herz gesehen, wohl aber den Schlag eines Herzens gespürt. Und du hast Stimmen gehört. Schließlich hast du dich sogar zu der Frage hinreißen lassen, ob er die Stimmen nicht gehört habe, was dir sofort unheimlich dumm erschien. Zu deiner Erleichterung hat Alrik die Frage ernst genommen. Auch er hat eine eigenartige Kälte gespürt, den Wind bemerkt, das wiegende Laub gesehen, aber er hat weder Stimmen gehört noch etwas Böses gespürt. Alrik setzt ein breites Grinsen auf, dann verkündet er stolz, dass Boron wohl nur deswegen ein gehörloses Kind nach Rabenbrück hat kommen lassen, damit es eine seiner Geweihten vor einem böse flüsternden Baum retten könne.

Ihr starrt euch an und ein Schauer läuft dir über den Rücken. Dann formt ihr gemeinsam im Gleichtakt eine Abfolge von Gesten, die du mit leisen Worten unterstreichst: „Oder um mit ihrer Hilfe das Schlagen des Herzens zu beenden.“

Hattest du bislang nur ein Gefühl, spürst du nun Gewissheit: Eure Seelen, eure Schicksale sind verwoben und es war kein Zufall, dass ihr euch hier begegnet seid. Eine geweihte Seele und ein Körper, welcher der unheimlichen Kraft der Anhöhe widerstehen kann – ihr müsst das Böse besiegen. Nur wie (196)?

## 26

Als sich die Tür mit einem dumpfen Knall hinter dir schließt, fällt dir sofort auf, dass es im Inneren des Tempels heller ist als draußen. Ein Blick nach oben enthüllt, dass die Quelle des Lichtes in der Decke ruht, auch wenn du dich dadurch eher an eine Mischung aus Phex- und Efferd-Tempel als an einen Boron-Tempel erinnert fühlst. Bläulich leuchtende Gwen-Petrylsteine funkeln dort oben wie Sterne und bilden das Sternbild des Rabens sowie die umgebenden Sterne ab. Im Westen entdeckst du Teile der Gans, im Osten den Kopf der Schlange, obwohl die Sternbilder der Göttinnen Travia und Hesinde nicht vollständig dargestellt wurden.

Dir gefällt die sich gut fünf Schritt über dir erstreckende Decke so gut, dass du dich kaum abzuwenden vermagst. Dieses Kunstwerk ist mit den schwarzen Stoffbahnen, die im Traloper Tempel die Granitmauern verdecken, nicht vergleichbar. Von dieser Decke geht nicht nur ein kühles, aber auch tröstendes Licht aus, sie strahlt auch eine Erhabenheit aus, die du einer Dachkonstruktion nie zugetraut hättest. Sie ist ein Kunstschatz, von dem du dich losreißen musst.

Der Hauptraum ist vielleicht zwölf Schritt breit und acht Schritt tief. An den schmalen Seiten im Westen und im Osten befinden sich zwei mit erloschenen Kerzenstummeln übersäte Altäre. Der im Westen ist ganz offenbar

Boron geweiht, wie das zerbrochene Rad an seiner Front verrät, der andere wurde vermutlich zu Ehren seiner Tochter Marbo errichtet, vielleicht aber auch im Gedenken an die heilige Noiona.

Ein mit einer gesicherten Gittertür verschlossener Durchgang führt zu einer steil abfallenden Treppe, die vermutlich in die Krypta führt. Eine hölzerne, mit zahlreichen kunstvollen Schnitzereien versehene Tür steht offen und führt dich in einen kleinen, zweistöckigen Anbau, der von einem zweiten, deutlich kleineren Andachtsraum, einer Schreibstube mit einem kleinen Archiv, zwei kleinen Wohnräumen, einer winzigen Küche und einem durch eine schwere Tür abgetrennten Abort ausgefüllt wird.

Als du das Bett siehst, macht sich schlagartig all die Müdigkeit in dir breit, die bislang von Aufregung und Neugier im Zaum gehalten wurde. Du legst deine Habseligkeiten in einen großen Schrank, wirfst eine Decke auf das Strohlager, legst deine Wanderkleidung ab und legst dich dann schlafen. Den Tempel kannst du auch morgen noch erkunden. Es dauert nicht lange, bis du eingeschlafen bist (159).

27

„Booorich!“, rufst du dir die Stimme der letzten Nacht in Erinnerung. Das Blut unter deiner Nase ist getrocknet, aber die Geschehnisse fühlen sich wie eine kleine Narbe auf deinem Herzen an. Du hast das Gefühl, die Narbe würde kleiner, wenn du wüsstest, wie es Borich geht.

Schließlich hast du das Grundstück von Borichs Eltern erreicht, aber dort siehst du niemanden. Du klopfst gegen die Eingangstür des Hauses, doch niemand reagiert.

Willst du dich hinter dem Haus umsehen (155) oder lauter klopfen (68)?

28

Du wirfst dir deine Kleidung über und schlüpfst in deine Stiefel. Im Dämmerlicht des anbrechenden Tages kannst du trotz des allgegenwärtigen Nebels die Silhouetten der Häuser erkennen. Du passierst den *Fuhrmann* und erreichst schließlich den Hof der Reichlands und von Borichs Familie auf der gegenüberliegenden Seite.

„Priesterin?“, hörst du eine dünne, zitternde Stimme. Du wendest dich nach links und entdeckst Borich, der vor dem elterlichen Haus auf einem flachen Stein sitzt. Er trägt sein Nachthemd und ist barfuß, auch wenn seine Füße nicht unbedeckt sind. Statt in Schuhen stecken sie aber in einer dicken Schlammschicht.

„Was machst du hier, Borich?“, fragst du mit sorgenvoller Stimme.

„Nur ein Alptraum“, erklärt er wortkarg, während er die Beine mit seinen Armen umschlingt und näher an den Körper zieht. Jetzt entdeckst du auch das getrocknete Blut unter seiner Nase.

Was möchtest du sagen?

„Auch Alpträume können ein Geschenk Borons sein.“ (75)

„Hast du von Patschek geträumt?“ (164)

„Und warum sitzt du dann hier draußen?“ (97)

„Gut, dann lasse ich dich allein.“ (181)

29 L

Zandur hält mitten im Schlag inne, dann betrachtet er dich mürrisch und legt seinen Hammer beiseite. Dank seiner undeutlichen Aussprache verstehst du nur, dass er kaum Zeit habe.

Was ihn nach Rabenbrück verschlagen hat, kannst du nicht verstehen – auch nicht, ob er es dir überhaupt verraten hat. Immerhin erhältst du im Laufe eures kurzen Gesprächs zwei Informationen aus der Tabelle von Abschnitt 200. Würfle dort zweimal mit einem W20, um die Informationen zu ermitteln, die du erhältst.

Anschließend verabschiedest du dich von Zandur, der inzwischen wieder den Hammer ergriffen und das noch immer glühende Eisen begutachtet hat (100).

29 M

Zandur hält mitten im Schlag inne, dann betrachtet er dich mürrisch, schüttelt den Kopf und setzt seine Arbeit fort. Offenbar ist ihm das Stück Eisen im Moment sehr viel wichtiger als deine Neugier.

Du verabschiedest dich dennoch freundlich, dann lässt du den Zwergenschmied in Ruhe (100).

30

Du fühlst die Stärke deiner Muskeln, deines Körpers. Du kannst die Gefahr bannen, das weißt du. Und doch spürst du, wie die Furcht dich lähmt.

Du sammelst deinen Mut, dann trittst du hinaus in den Nebel. Du spürst deinen Feind, die Gefahr. Er ist nicht weit, dennoch setzt du einen Schritt vor den nächsten.

Und dann rutschst du. Dein linkes Bein gleitet nach vorne, dein rechtes verliert den Halt. Du stürzt, fällst nach hinten, wartest darauf, mit dem Rücken im Schlamm zu landen (214).

31

Kaum hast du deine Frage gestellt, rücken die drei verschwörerisch zusammen. Auch du streckst deinen Kopf nach vorne.

„Das Nebelmoor“, wiederholt Darla gedehnt, so dass du nicht weißt, ob es eine Frage oder eine Feststellung ist.

„Da fragt Ihr wohl besser die Torfstecher, die wagen sich ja immerhin in die Randgebiete.“

Rufhus nickt, dann fügt die Wirtin hinzu: „Von uns traut sich niemand dort hinein.“

Olied schnaubt verächtlich und bringt noch ein trotziges „Ich schon!“ hervor, bevor ihre Mutter sie mit einem bösen Blick zur Ruhe bringt.

„Man hört aber Gerüchte“, erklärt Rufhus. „Im Nebel sei man den Göttern fern und den Dämonen näher als andernorts, verfluchte Seelen lockten den Unvorsichtigen in den Tod, der Boden sei übersät mit Todesfallen, wenn man den Weg verlässt. Tiere und Ungeheuer griffen aus dem Hinterhalt an, Geistererscheinungen könne man sehen und den eigenen Sinnen dürfe man nicht trauen. Menschen könnten im Moor nicht leben und die, die es versuchten, seien Räuber oder Schlimmeres: Hexen, Druiden, Götterfrevler.“

Darla stimmt mit bleicher Miene zu, aber Oloed verdreht die Augen: „Und wieso ziehen dann die Karawanen durchs Moor?“

Rufhus schaut traurig: „So manche Karawane ist schon im Moor verschwunden. Und wie du sagst, Oloed, es sind Karawanen. Niemand wagt sich alleine hinein und wenn es eine Karawane durch das Moor schafft, schafft es noch lange nicht jeder Teilnehmer hindurch.“

Damit ist das Thema erledigt, auch Oloed hat nun keinen Einwand mehr (222).

### 32

Auch diesen Tag beendet der Ruf eines Raben. Pünktlich zum Ende der Borons- und zum Beginn der Hesindestunde kommt das Leben im Freien zum Erliegen.

Möchtest du noch den *Fuhrmann* besuchen (69) oder dich gleich in den Tempel zurückziehen (176)?

### 33

Du willst gegen die Tür des großen Bauernhauses der Familie Reichland klopfen, aber schon mit der ersten Bewegung gelingt es dir, die Tür aufzustoßen. Sie war nicht nur nicht verschlossen, sondern lediglich angelehnt. Du klopfst dennoch leise, aber niemand reagiert darauf, also schiebst du die Holztür vorsichtig auf und steckst deinen Kopf ins dunkle Innere.

Du kannst nicht viel erkennen, aber dir ist klar, dass du einen Blick in die Stube wirfst. Eine Kommode, ein großer Schrank, ein länglicher Tisch, mehrere Stühle – und eine Gestalt, die zusammengesunken auf einem der Stühle hockt, das Gesicht in den Händen vergraben.

Willst du zu der Gestalt gehen (220) oder ziehst du dich zurück (199)?

### 34 A

Du antwortest Torja nicht. Abweisend und verschlossen kannst auch du sein. Kaum hat sich die Torfstecherin abgewandt, schenkt dir Alrik ein freches Grinsen. Er sieht euch beide offenbar als Verbündete.

Es dauert einen Augenblick, in dem Torja das Gestrüpp genau studiert, dann verkündet sie: „Ein Tier, lasst uns weiterziehen!“

Bei Abschnitt 171 setzt ihr euren Weg fort. Kreuze vorher aber das **K** auf dem Spielprotokoll an!

### 34 B oder C

Du antwortest Torja nicht, aber damit scheint die Frau auch nicht gerechnet zu haben. Stattdessen starrt sie Alrik wütend an, dann scheint sie plötzlich resigniert: „Nutzlos wie immer. Einfach nur ein Maul mehr, dass wir irgendwie durchfüttern.“

Kopfschüttelnd wendet sie sich ab, um das Gestrüpp genau zu studieren. Du schaust zu Alrik, der traurig die Schultern hängen lässt und versucht, eine Träne zu verbergen. Er blickt dich nicht vorwurfsvoll an, er steht einfach nur da.

Es dauert einen langen, unangenehmen Moment, dann verkündet die Torfstecherin: „Ein Tier, lasst uns weiterziehen!“

Bei Abschnitt 171 setzt ihr euren Weg fort. Kreuze vorher aber das **J** auf dem Spielprotokoll an!

### 35

Plötzlich ist der Nebel wieder dichter. Das dunkle Grau umhüllt dich, formt Gestalten, auf die du wütend mit dem Dolch zustuerst, aber sobald du sie erreichst, lösen sie sich in Nebelschwaden auf. Du stolperst. Du rappelst dich auf. Du stichst – ins Leere. Und dann gibt der Nebel den Blick auf eine Kate frei, die du noch nie gesehen hast. Oder doch? Du kannst es nicht erkennen, das Haus ist so gewöhnlich, dass jeder darin wohnen könnte: vier Holzwände, ein schiefes Dach, eine Tür und eine mit Fensterläden verschlossene Öffnung daneben, aber keine Verzierungen, kein Schmuck, nichts, was auf den Bewohner hindeutet. Oder sind es mehrere?

Wo bist du? In wessen Welt existierst du? Du wolltest die Gestalt töten und eine fremde Macht hat dich hierhergeführt. Oder warst du es? Du zögerst.

Solltest du wirklich in die Hütte stürmen und die Gestalt töten (189) oder willst du das Böse mit dem reinigenden Feuer einer Fackel bekämpfen (165)?

### 36

Du spürst den Griff eines Dolches in deiner Hand. Die leichte Waffe stellt wohl keine große Gefahr dar, vielleicht hättest du dir auch eine Armee wünschen sollen, doch du bist dir sicher, dass es vor allem auf dich und deine Entschlossenheit ankommt. Du fixierst die Stelle, an der die Gestalt so verhöhrend vor dir stand, dann stürmst du los. Du streckst deine Arme aus, umklammerst den Griff des Dolches mit festen Händen, machst dich auf den Aufprall gefasst, wenn du deinem Feind den Dolch in den Leib rammen wirst.

Du stürmst vor, aber dort steht niemand. Anstatt den Dolch in einen Leib zu stoßen, stolperst du. Du stürzt vorwärts und landest im Schlamm – mitten auf der Landstraße in Rabenbrück. Den Dolch hältst du noch immer in der Hand. Niemand ist dort.

Der Ort liegt wieder einmal im Nebel, düster, als würde der Tag an- oder die Nacht hereinbrechen.

Während du im Schlamm liegst, purzeln plötzlich die Gedanken wirr durch deinen Kopf. Du könntest dich hinstellen und einfach noch einmal nach hinten in den Schlamm fallen lassen (47). Oder steigst du lieber auf eines der Dächer und versuchst es von dort aus (216)?

Den Dolch in deinen Bauch zu rammen, wäre vermutlich der leichter durchführbare Versuch, auch wenn der Tod so wohl langsamer eintritt als bei einem Genickbruch (174). Was sind das nur für seltsame Gedanken?

Die Gefahr lauert noch immer dort draußen. Die Gestalt hat dich nicht umgebracht, aber vielleicht will sie das ja gar nicht. Sie bedroht nicht dich allein – sie bedroht den ganzen Ort. Vielleicht auch bald das ganze Land, wenn du sie nicht aufhältst. Du musst sie aufhalten (110).

### 37

Von der Gestalt geht nichts Bedrohliches aus. Der Bursche trägt schwere Lederstiefel, aber einfache Stoffhosen und ein etwas zu großes, kurzärmeliges Hemd, das seine kräftigen Oberarme fast vollständig bedeckt. Das strubbelige, strohblonde Haar steht wirr nach links, die braunen Augen strahlen Wärme aus.



Kurz überlegst du, ob sich der Bursche genauso erschrocken hat wie du, sich vor dir vielleicht gar fürchtet, aber dafür siehst du keine Anzeichen. Er schaut dich einfach nur neugierig an, mustert dich genauso, wie du gerade ihn. Dann wendet sich der junge Mann, er mag etwa dein Alter haben, plötzlich ab und läuft vom Pfad hinfort. Lässt du ihn ziehen (153) oder rufst du ihm hinterher (71)?

### 38

Du packst das Herz und willst es zerdrücken. Wenn sich das Herz zusammenzieht, fällt es dir ganz leicht, den Muskel zusammenzupressen, aber wenn es sich ausdehnt, gelingt es dir einfach nicht, der Kraft standzuhalten. Du versuchst es ein zweites Mal, ein drittes, aber es will dir nicht gelingen. Du überlegst, ob du auf das Herz einstechen solltest (72) oder lieber versuchst, es zu zerreißen (93). Vielleicht möchtest du aber auch weiter probieren, das Herz zu zerdrücken (124).

### 39 H

Es ist dir nicht leichtgefallen, tröstende Worte zu finden. Es ist dir nicht einmal gelungen, wirklich passende Worte über Bralinde zu sagen, passender jedenfalls als allgemeingültige Floskeln, die sich selbst in deinen Ohren hohl und leer anfühlen. Dir tut Lorikh unendlich leid, auch wenn du es nicht auszudrücken vermagst.

„Wir betrauern den Verlust“, hast du gesagt, aber da du Bralinde nicht kanntest, ist der Satz eine Lüge.

„Sie war stets ...“, nennst du die Bruchstücke über Bralindes Charakter, die du von Rufhus und Darla erfahren hast.

„Möge Boron ...“, verkündest du feierlich, wobei du denkst, dass Bralinde wohl eher auf den Segen Peraines gehofft hat.

Diese Ansprache fällt dir viel schwerer, als du es dir je gedacht hättest. Boron kann ein strenger Herr sein und seine Prüfung für dich ist gewaltig.

Du schluckst schwer, dann versuchst du, dich auf deine Predigt zu konzentrieren. Nicht du leidest, Lorikh tut es, zusammengesunken, tränenüberströmt. Darla und Rufhus leiden, Zandur und Oljed und all die anderen. Trauer steht in ihren Gesichtern geschrieben.

Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* (KL = 13/IN = 14/CH = 14) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 144, eine misslungene zu Abschnitt 101.

### 39 I

Es ist dir nicht leichtgefallen, tröstende Worte zu finden. Es ist dir nicht einmal gelungen, wirklich passende Worte über Bralinde und Lorikh zu sagen, passender jedenfalls als allgemeingültige Floskeln, die sich selbst in deinen Ohren hohl und leer anfühlen.

„Wir betrauern den Verlust“, hast du gesagt, aber da du weder Bralinde noch ihren Mann kanntest, ist der Satz eine Lüge.

„Sie waren stets ...“, nennst du die Bruchstücke über Bralindes und Lorikhs Charakter, die du von Rufhus und Darla erfahren hast.

„Möge Boron ...“, verkündest du feierlich, wobei du denkst, dass die beiden Bauersleute wohl eher auf den Segen Peraines gehofft haben.

Diese Ansprache fällt dir viel schwerer, als du es dir je gedacht hättest. Boron kann ein strenger Herr sein und seine Prüfung für dich ist gewaltig.

Du schluckst schwer, dann versuchst du, dich auf deine Predigt zu konzentrieren. Nicht du leidest, Darla und Rufhus leiden, Zandur und Oljed und all die anderen. Trauer steht in ihren Gesichtern geschrieben.

Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* (KL = 13/IN = 14/CH = 14) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 144, eine misslungene zu Abschnitt 101.

### 40

Hinter den beiden Bauernhäusern gibt der Nebel schließlich den Blick auf einen kleinen Platz frei, wobei dir das Wort Platz übertrieben scheint. Die Straße wird einfach etwas breiter, so breit, dass zwei Ochsenkarren nicht mehr nur mit Mühe und Not, sondern mit etwas Abstand aneinander vorbeifahren können. Zu deiner Rechten steht eine große Scheune, an die sich ein weiteres Bauernhaus schmiegt. Ihm gegenüber zu deiner Linken befindet sich ein zweigeschossiges Haus, das in seiner Größe und Art kaum in diese bescheidene Ansammlung passen will. Die Vorderseite erinnert an eine Schenke, gemütliche Gardinen hängen hinter den Fenstern, Licht dringt nach außen – dieses Gebäude scheint sich tatsächlich nicht im Nebel verstecken zu wollen.

Ein großes Schild über der Eingangstür, das eine rote Kutsche auf weißem Grund zeigt, verrät, dass es sich bei dem Gebäude um das Gasthaus *Zum Fuhrmann* handelt. Du siehst, dass sich direkt an das Gasthaus eine kleine Schmiede und ein Warenlager anschließen. Letzteres sieht zwar aus wie eine alte Scheune, aber auch hier zeigt ein Schild den Zweck des Anbaus.

Ein Gasthaus, eine Werkstatt und ein Krämerladen sind in Rabenbrück also vorhanden, stellst du zufrieden fest, auch wenn sich die drei ein Gelände teilen müssen und vermutlich von derselben Handvoll Personen betrieben werden.

Da auch hier niemand auf der Straße zu sehen ist, überlegst du kurz, den *Fuhrmann* zu betreten, aber dann überlegst du dir, dass die menschenleere Straße vielleicht eine gute Möglichkeit ist, einen ungestörten Eindruck vom Ort zu bekommen. Wenn das Gasthaus tatsächlich das Zentrum des Dorfes ist, wirst du den Rest der Siedlung sicherlich schnell überblicken können und anschließend den *Fuhrmann* in Augenschein nehmen.

Du lässt den Blick einmal kreisen und bilanzierst, was du bislang entdeckt hast: ein Gasthaus, drei Bauernhöfe und zwei Torfstecherkaten. Die Anzahl der Katen erhöhst du auf vier, als du der Straße weiter folgst, dann entdeckst du noch eine Hütte ohne erkennbare Funktion. Das kleine Holzhaus eignet sich nicht zum Bauernhof, es befindet sich aber auch kein Ofen davor. Vielleicht lebt hier ja der Schmied des Ortes oder eine alte Kräuterfrau. Ein schmaler Pfad führt zu deiner Rechten zu zwei weiteren Hütten, die du nur schemenhaft im Nebel erkennen kannst.

Für einen Moment hältst du den Anblick des Dorfes für trostlos, doch dann lichtet sich der Nebel kurz und gibt einen Blick auf das Dach des Hauses zu deiner Rechten frei, direkt hinter dem abzweigenden Pfad.

Dieses Haus ist trostlos! Dass das Dach löchrig ist, erkennst du problemlos von der Straße aus, da die Eingangstür fehlt. Dass die Fensterläden schief hängen und die Seitenwand rußgeschwärzt ist, fällt dir ebenfalls sogleich auf. Hier wird tatsächlich niemand mehr leben – jedenfalls hoffst du das.

Du wendest den Blick wieder nach links und entdeckst einen aus soliden Steinen errichteten Wehrbau. Auch hier ist niemand zu sehen und du kannst die Funktion des Hauses nur errahnen, aber du vermutest, dass es sich um eine Zollstation handeln könnte. Das Gebäude liegt, so erkennst du erst jetzt, neben einer steinernen Brücke – und gegenüber einem kleinen Tempelbau, an dessen Giebel mit schwarzer Farbe ein halbkreisförmiges Boronrad auf das dunkle Mauerwerk gemalt wurde. Du hast das Ziel deiner Reise erreicht – und endlich Menschen gefunden. Hast du auf den Gassen Rabenbrücks bislang noch keine Menschenseele getroffen, hat sich nun doch eine siebenköpfige Gruppe versammelt, um dich willkommen zu heißen.

Du wirst mit unverhohlener Neugier gemustert und so gestattest auch du dir, die sieben Gestalten in Augenschein zu nehmen.

Zunächst fällt dir der Mann in der Mitte auf. Er ist fast zwei Schritt hoch und damit deutlich größer als die anderen, dazu verleihen ihm die breiten Schultern und groben Hände ein imposantes Auftreten, auch wenn die grauen Haare an den Schläfen, die Grübchen im Gesicht und ein eleganter Gehstock auf ein Alter um die

50 hinweisen. Das bis auf die grauen Strähnen dunkle Haupthaar trägt er kurz, aber ausgesprochen akkurat geschnitten, ebenso ist der kurze, ebenfalls mit grauen Haaren durchsetzte Vollbart sauber getrimmt. Während er den Arm zu einer würdevollen Begrüßungsgeste hebt, fällt dir auf, dass seine schwieligen Hände nicht zum edlen Stoff seiner Kleidung, den teuren Lederstiefeln und seinem gepflegten Äußeren passen wollen.

„Im Namen des gesamten Dorfes ist es mir eine Ehre, Euch in Eurer neuen Heimstatt und gläubigen Gemeinde willkommen zu heißen.“ Die Stimme ist angenehm tief und wohlklingend, Wärme liegt in den Worten und spiegelt sich in den grünen Augen ebenso wider wie Stolz. Während er spricht, deutet der Mann eine leichte Verbeugung an, eine Geste, die du dankbar nachahmst.

Kaum hat er sich wieder aufgerichtet, fährt er höflich fort: „Erlaubt mir bitte, mich vorzustellen, bevor ich Euch mit den Teilnehmern dieser bescheidenen Abordnung bekannt mache.“ Ohne auf eine Reaktion von dir zu warten, fährt er fort: „Ich bin Rufhus Reichland von Rabenbrück, aber Ihr könnt mich gerne Rufhus nennen – wie alle meine Freunde. Ich bin nicht nur Bauer und Besitzer mehrerer Felder und Schafsweiden, sondern stehe in meiner Funktion als Dorfschulze vor Euch. Ich bin mir der Ehre bewusst, zumal ich von der Dorfgemeinschaft auf Lebenszeit in diese ruhmreiche Position gewählt wurde.“ Es gelingt dir nicht, alle Gesichtsausdrücke der Umstehenden zu erfassen, als Rufhus seine Position nennt,



aber was du erkennen kannst, sind neben Zustimmung auch Ablehnung, Unglaube und Scham. Du fragst dich nach den Gründen dafür, aber Rufhus deutet bereits mit einer weiteren ausladenden Geste zu seiner Rechten, wo ein hoch aufgeschossener Mann und eine Frau stehen, beide wohl kaum älter als 30 Jahre.

„Bralinde und Lorikh, Bauersleute, die mit unglaublichem Fleiß und Geschick dem kargen Land hier abzutrotzen vermögen, was anderen nicht im Traum gelingen würde.“

Der erwähnte Lorikh tritt hervor, neigt den mit struppigen blonden Haaren bedeckten Kopf zum Gruße und versucht augenscheinlich, Stolz und Freude zu unterdrücken. Ein leichtes Lächeln verrät ihn aber doch, bevor er sich an dich wendet: „Vor allem sehen wir es aber als Selbstverständlichkeit an, die neue Geweihte unserer kleinen Siedlung willkommen zu heißen, anstatt uns feige im eigenen Haus zu verbergen. Denkst du nicht auch, Bralinde?“

Seine Frau trägt wie ihr Mann einfache Wollkleidung, wenn auch feste Lederstiefel, ist einen halben Kopf kleiner als er, hat eine dir sehr ähnliche Figur und rosige Wangen. Ob letztere immer diese Färbung haben oder sie aus Unwohlsein, Aufregung oder Scham angenommen haben, magst du nicht zu entscheiden. Bralinde schaut ihren Mann Lorikh an, dann nickt sie schüchtern: „Natürlich, mein Gemahl.“ Dich überrascht, wie schrill ihre Stimme klingt, auch wenn sie nur die kurze Antwort leise spricht. Bei diesen Worten schaut sie weder ihn noch dich an, sondern verlegen zu Boden. Du folgst ihrem Blick, dann ertappst du dich dabei, auf ihre Hände zu starren. Die rechte ist mit Schwielen überzogen, wie es für die Hand einer Bäuerin alles andere als ungewöhnlich ist, aber die linke Hand steckt in einem Verband, der dort, wo du den kleinen und den Ringfinger erwarten würdest, nur zwei kurze Stummel bedeckt.

Als die Bauern deinen überraschten Blick sehen, weiten sich ihre Augen erschrocken. Während Bralinde ihre linke Hand hinter der rechten zu verbergen versucht, stammelt Lorikh: „Bitte glaubt uns, aber es ist nicht, was ihr denken mögt. Es ist kein Dämonenmal, wir sind gläubige Diener der Zwölfe! Rufhus ...“

Kaum hat dieser seinen Namen gehört, erklärt er mit fester Stimme: „Das kann ich bezeugen, die beiden sind eifrige Besucher aller Versammlungen unserer Gemeinschaften. Aber Bralinde scheint ein wenig ungeschickt beim Hacken des Holzes zu sein.“

Du schaust erneut zu der Bäuerin, aber ihr Blick weicht dem deinen aus.

„Nun, gestattet mir“, fordert Rufhus deine Aufmerksamkeit ein, „auch Familie Wagenfried vorzustellen. Dies sind unsere Wirtin Darla, ihr Mann Xanther, der den Krämerladen hinter dem Gasthaus betreibt, ihre Tochter Olied und Meister Zandur, Sohn des Gramosch.“ Bei letzterem Wort nimmt Rufhus' Stimme einen leicht fragenden Ton an, bevor er heiser lachend fortfährt: „Der als Zwerg natürlich nicht wirklich zur Familie gehört, aber irgendwie doch schon.“

Die vier verharren wie erstarrt, bis Rufhus ihre Vorstellung beendet hat, dann stürmt Darla auf dich zu, Xanther deutet ein Kopfnicken an, Olied knickt übertrieben

höfisch und Zandur murmelt etwas in seinen rotbraunen, zu zwei breiten Zöpfen geflochtenen Bart. Kaum hast du das Gesamtbild soweit erfasst, schüttelt die rundliche Wirtin auch schon mit festem Druck deine Hand. Ihre beiden dunkelbraunen Zöpfe wippen lustig auf und ab, was sie noch mehr als die Frisur selbst deutlich jünger als die 50 Lenze erscheinen lässt, die ihre Grübchen und Fältchen im Gesicht verraten.

Während dich die Wirtin im Namen aller noch einmal wortreich willkommen heißt, schweift dein Blick zu ihrem Mann Xanther, der sich bis auf das Nicken seines Kopfes nicht gerührt hat. Vermutlich ist er so alt wie seine Frau, vielleicht etwas älter, das verraten dir aber weder sein Gesicht noch die grauen Strähnen in seinem ansonsten dunklen Haar. Seine grünen Augen schauen erst tadelnd zu seiner Frau, dann versöhnlich und liebevoll. Zandur, der Zwerg, brabbelt noch immer Unverständliches vor sich hin, wobei er mehr zu Rufhus als zu dir schaut. Du hast noch nie zuvor einen Zwerg gesehen, aber er ist genauso, wie du dir einen zwergischen Schmied vorgestellt hast. Der Bart ist prächtig, das Haupthaar schütter, die braunen Augen strahlen Entschlossenheit aus, die muskulösen Arme deuten auf große Kraft hin, die verhältnismäßig großen Hände lassen ihn wehrhaft erscheinen, ohne dass sie sein Geschick in Frage stellen. Und er trägt sogar eine lederne Schürze, obwohl er nicht in einer Schmiede steht.

Dir fällt das Wirtshaus ein, das Warenlager, die Schmiede. Drei Gebäude, die das handwerkliche, gastliche und wirtschaftliche Zentrum Rabenbrücks bilden – und ihre Betreiber scheinen eng miteinander in Kontakt zu stehen.

Dir ist bewusst, das Zandur unmöglich mit Darla und Xanther verwandt sein kann, aber auch Olied scheint auf den ersten Blick nicht unbedingt zu ihren Eltern zu gehören. Sie ist fast so groß wie ihr Vater und hat seine klugen, grünen Augen, dazu aber lange, blonde Haare, eine kräftige, fast schon muskulöse Statur und ein schönes, schmales Gesicht. Erinnert dich die Stoffkleidung ihrer Eltern an Händler, scheint sie sich große Mühe gegeben zu haben, mit vielen Lederflicken wie eine Jägerin oder gar Kämpferin zu erscheinen. Wenn du in ihre Richtung schaut, setzt sie zwar schnell einen entschlossenen Blick auf, aber sobald du dich abwendest, kannst du im Augenwinkel erkennen, dass sie dich mit Neugier, vielleicht auch Bewunderung anstarrt.

Es scheint Darla schwer zu fallen, sich von deiner Hand zu lösen, aber dann besinnt sie sich doch der Situation und zieht sich zu ihrem Mann zurück. Nun ist es an dir, dich vorzustellen.

Ziehst du eine knappe Begrüßung (211) oder eine eher ausführliche Ansprache vor (138)?

#### 41

„Nichts“, platzt es aus Jurek heraus, während er sich nervös an seinem Hemd zupft.

Du schaust streng, woraufhin der Bursche den Kopf sinken lässt, dann stammelt er leise: „Ich dachte nur, weil ...“ Gerade überlegst du dir eine weitere Entgegnung, da wendet sich der leicht zitternde Junge auch schon ab. Er entfernt sich langsam, dann dreht er sich noch einmal

um. Unschlüssig wiegt er den Kopf, dann sagt er leise: „Borich versteckt sich oft in dem Schuppen.“ Du nickst bedächtig, was Jurek durchatmen lässt. Dann wendet er sich erneut ab und rennt in Richtung Dorfplatz (218).

#### 42 W

Du trittst gerade vor den *Fuhrmann*, da öffnet sich auch schon die Tür und Olied schiebt ihren Kopf durch den sich öffnenden Spalt. Sie grinst dich vergnügt an: „Die Luft ist rein, du kannst reinkommen.“

Du schaust fragend, weshalb die Wirtstocher ergänzt: „Mein Vater hat sich lautstark über deinen Besuch geärgert, aber meine Mutter hat ihn mit seinem liebsten Eintopf und einem Becher vom Scharfgebrannten beruhigen können. Er hat sich noch vom Gebrannten nachgeschenkt und ist dann in sein Lager gegangen. Vermutlich schläft er da jetzt gerade seinen Rausch aus.“

Du seufzt erleichtert.

Im Inneren des *Fuhrmanns* halten sich am heutigen Abend nur Darla und Olied auf. Die beiden laden dich auf eine Schüssel von Xanthers Lieblingseintopf ein, einer deftigen Brühe mit Kohl und Speckstücken. Du vermutest, dass Darla der Streit zwischen ihrem Mann und dir unangenehm ist, weshalb du dich betont freundlich gibst, nicht über die Begegnung mit Xanther sprichst und einmal geschickt erwähnst, dass du keine nachtragende Person bist.

Ihr unterhaltet euch noch eine Weile, bis Darla und Olied erklären, dass sie besser nach Xanther schauen sollten. Bis dahin hast du aber noch einige Informationen von Abschnitt 200 erhalten.

Würfle für Olied zweimal mit 2W6, für Darla ebenfalls zweimal, aber mit 3W6. Würfle solange, bis du in diesem Gespräch vier unterschiedliche Informationen erhalten hast. Danach verabschiedest du dich und kehrst in deinen Tempel zurück (176).

#### 42 X

Du trittst gerade vor den *Fuhrmann*, da öffnet sich auch schon die Tür und Olied schiebt ihren Kopf durch den sich öffnenden Spalt. Sie grinst dich vergnügt an: „Du hast meinen Vater ja zu Höchstleistungen angespornt, ich wusste nicht, wie schnell er laufen kann.“

Du verzieht das Gesicht: „Das war eigentlich nicht meine Absicht.“

„Ich weiß“, sagt die Wirtstocher betont nachsichtig. „Wenn er sich etwas in den Kopf gesetzt hat, braucht er manchmal ein bisschen, um sich vom Gegenteil überzeugen zu lassen. Meine Mutter gibt ihr Bestes, hat seinen Lieblingseintopf gekocht und redet auf ihn ein, aber ich denke, sie braucht noch ein bisschen.“

Du verstehst den Wink und willst Olied nicht in Verlegenheit bringen, also schlägst du von dir aus vor, den heutigen Abend im Tempel zu verbringen und zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukehren (176).

#### 43

„Ich verstehe“, sagst du, „aber belastet Euch nicht mit Vorverurteilungen und lästerlichen Gedanken!“

Rufhus schaut verschämt zu Boden, Darla und Olied scheinen sich ebenso unwohl zu fühlen wie er, deswegen fährst du mit sanfterer Stimme fort: „Ich verstehe die Trauer um Eure Frau. Lasst Euch nicht verlocken und bleibt auf dem Weg der Tugend.“

Der Mann nickt dankbar, dann beschließt du, eine andere Frage zu stellen. Kreuze das E auf dem Spielprotokoll an und lies bei Abschnitt 222 weiter.

#### 44

„Oh, überzeugen nennt Ihr es“, sagt Xanther. „Täuschen würde ich es nennen. Aber denkt nicht, ich sei so dumm, Euch nicht zu durchschauen.“

Der Krämer funkelt dich wütend an, dann fährt er fort: „Falls Ihr nicht versuchen wollt, mich wie all die anderen zu töten, solltet Ihr nun gehen.“

Du musst schlucken. Denkt Xanther wirklich, du seist eine Mörderin? Für wessen Tode gibt er dir die Schuld? Ist er verrückt?

Kommst du seiner Aufforderung nach und gehst (137), willst du ihm widersprechen (23) oder wirst du wütend (194)?

#### 45

„Borich“, hörst du eine leise Stimme, „kleiner Boorich!“ Ein feixendes Kichern hallt zu deiner Linken wider, kurz darauf ein lachendes Glucksen zu deiner Rechten. Dann spürst du Kälte, siehst dich im Schatten einer gigantischen Gestalt, bevor ein mächtiger Stiefel, zehnmal so groß wie du, auf dich hernieder saust, um dich wie eine Ameise zu zertreten.

Ergibst du dich deinem Schicksal (94) oder hebst du abwehrend die Hände (116)?

#### 46

Die Luft im Inneren des Tempels ist mit dem schweren Duft verschiedener Weihräucher geschwängert, obwohl du dir nicht sicher bist, ob die im Tempel lagernde Mischung für die Zeremonie wirklich geeignet ist.

Rufhus hat seinen Sohn Patschek bereits ins Innere geführt und auf ein schlichtes, mit einem weißen Tuch bedecktes Strohlager in der Mitte der Gebetshalle gebettet. Du hast Borich hereingeführt und ihn auf ein zweites Lager begleitet. Es hat Rufhus und dich viel Zuspruch gekostet, bis sich die beiden Burschen auf die Zeremonie eingelassen haben. Ihr habt ihnen versprochen, auf sie achtzugeben, ihnen eine beruhigende Tinktur verabreicht und ihre Augen mit schwarzen Tüchern verbunden, damit es ihnen leichter fällt, ganz bei sich zu bleiben.

Langsam fällt auch dir das Atmen schwer, der Weihrauch benebelt die Sinne und lässt dich müde werden. Du konzentrierst dich auf das Gebet, welches die Zeremonie leiten wird, legst deine linke Hand auf Borichs Stirn, die rechte auf die Stirn von Patschek. Die beiden atmen schwer, aber ruhig. Du intonierst einen leisen Gesang, dann spürst du den Weihrauchduft, der sich auf die Geister der beiden Burschen legt und versucht, ihre Erinnerungen zu verdrängen.



Noch kannst du die entscheidende Komponente der Zeremonie abbrechen (132). Wenn du fortfahren willst, entscheidet eine Fertigkeitsprobe auf deinen Wert für die Zeremonie VERGESSEN (MU = 14/IN = 14 /CH = 14), erleichtert um +2 aufgrund des Boronmondes und des Tempels, über den Erfolg. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 14 weiter. Wenn die Probe misslingt, lies Abschnitt 67.

#### Karmalenergie und Zeremonien

Alles zum Thema Karmalenergie, Segen, Liturgien und Zeremonien findest du am Ende des Buches auf Seite 64.

47

Du schließt die Augen, breitest die Arme aus, dann fällst du rückwärts ... und landest mit einem lauten Platschen im Schlamm.

Nachdem du die Augen geöffnet hast, erkennst du über dir das Dach des *Fuhrmanns*. Du überlegst dir, was du nun tun solltest. Das Böse besiegen, es ist dir immerhin bestimmt – das denkst du jedenfalls gerade (110). Oder ist der Dolch in deiner Hand für dich bestimmt (174)? Das Dach des *Fuhrmanns* – vielleicht solltest du es von dort versuchen. Es wäre effektiver als dein Umfallen in den Schlamm (216).

48

Der Pfad ist hier gerade einmal einen Schritt breiter als ein Ochsenkarren, links und rechts des Weges wechseln sich struppige Büsche, kahle Bäume und glucksende Wasserlöcher ab. Es ist eine trostlose Landschaft, die der Nebel für kurze Momente freigibt. Trostlos. Du musst an Alrik denken. Er hat sich euch freiwillig angeschlossen, niemand hat ihn gebeten, niemand scheint dankbar dafür. Er will euch helfen, aber die einzige Reaktion auf ihn ist, ihn wie einen mittrottenden Esel zu behandeln. Solange er nicht im Weg rumsteht, wird er missachtet. Ob es daran liegt, dass er nicht sprechen, sich nicht verständlich machen kann? Er ist einfach da, aber kein Teil des Dorfes, kein Teil der Gemeinschaft. Du spürst eine bedrückende Traurigkeit in dir, egal ob du nun an Alrik, Bralinde oder Lorikh denkst.

Du überlegst, ob es klug ist, Oljed oder Torja zu fragen, warum Alrik von ihnen isoliert wird, aber du bist dir nicht sicher, ob jetzt der richtige Zeitpunkt für Fragen ist, die nur allzu schnell als Kritik verstanden werden können. Für Fragen, die Kritik und Anklage wären. Aber vielleicht würde ein Wortgefecht für Ablenkung sorgen. Keine Einstellung, die einer Borongeweihten angemessen scheint, aber menschlich gesehen ...

Plötzlich hebt Torja die Hand und bedeutet euch stehen zu bleiben: „Da ist etwas. Bleibt zurück, sonst zerstört ihr nur die Spuren.“

Du schaust nach unten und fragst dich, welche Spuren Torja wohl meint. Dass Bralinde hier vorbeigekommen sein muss, scheint dir offensichtlich, schließlich gab es noch keine Abzweigungen, aber Fußspuren hast du noch nicht entdecken können.

Willst du Torja fragen, was sie entdeckt zu haben glaubt (95) oder doch lieber einen eigenen Versuch unternehmen, die Spuren zu finden (168)? Vielleicht solltest du Torja auch einfach in Ruhe lassen und die Gelegenheit nutzen, Oljed doch nach Alrik zu fragen (219)? Oder willst du versuchen, mit dem Jungen zu kommunizieren (5)? Nur weil es die drei anderen nicht tun, musst du dich schließlich nicht abhalten lassen.

49

Du drängst die dir nähere Gestalt beiseite, dann stürzt du dich auf die liegende. Du hebst den Dolch und stichst ihn in den Bauch. Einmal. Zweimal. Dreimal. Unzählige Male (148).

50

So freundlich dir die anderen Dörfler auch begegnet sind, so abweisend war Xanther, der Mann der Wirtin, dir gegenüber. Du fragst dich, was er wirklich über dich denkt, was der Grund für sein Misstrauen dir gegenüber sein mag. Gerade die Chance auf Antworten zu diesen Fragen macht ihn jedoch zu einem interessanten Gesprächspartner.

Du passierst erst das Gasthaus *Zum Fuhrmann*, dann die Schmiede und gelangst so zur Rückseite des Gebäudekomplexes, wo sich eine ehemalige Scheune an das Wirtshaus schmiegt, die jetzt „*Xanthers Lagerhaus & Krämerladen*“ beherbergt. Genau so verkündet es jedenfalls der Schriftzug über dem doppelflügeligen Tor, dessen rechter Flügel weit offensteht.

Das Innere wird von mehreren Öllampen erhellt. Du entdeckst zwei lange Tische, die den vorderen Verkaufsbereich vom hinteren Lager trennen. Deutlich sichtbar sind Werkzeuge, Seile, ein großes Sortiment an Nägeln, unzählige Kerzen, Teller, Karaffen und vieles, vieles mehr. Besteck, Verbandszeug, geschnitztes Kinderspielzeug. Seife, Honig und sogar ein Fass mit Salz. Ein Sattel, Zaumzeug und breitkrempige Hüte. Hemden, Besteck und eine kleine Sammlung an Schlössern. Xanthers Krämerladen ist gut sortiert und vermutlich die einzige Bezugsquelle für derlei Waren in einem weiteren Umkreis. Xanther sitzt derweil hinter einem der langen Tische und liest im flackernden Schein der Öllampen in einem abgegriffenen Buch.

Als du die Schwelle zu Xanthers Lager erreichst, richtet sich dieser auf, mustert dich und versteift sich dann unweigerlich. Er drückt den Rücken gerade durch, seine Augen verengen sich zu kleinen Schlitzern und die Hand greift zur Seite seines Gürtels, wo ein langer Dolch steckt. Er zieht die Waffe nicht und beobachtet dich stattdessen misstrauisch, dann fragt er schließlich: „Dienerin des Raben, was kann ich für Euch tun?“ Es gelingt ihm nicht, einen Unterton aus Verachtung und Ablehnung aus den Worten herauszuhalten.

Was antwortest du?

„Ich wollte nur sehen, wie es Euch geht?“ (185)

„Ich wollte nur etwas kaufen.“ (99)

„Ich hatte gehofft, mehr über meine neue Heimat zu erfahren.“ (16)

„Ich habe bemerkt, dass Ihr mir mit Ablehnung begegnet. Verratet Ihr mir, warum?“ (151)



51

Du setzt einen Schritt vor den anderen, folgst dem Pfad, obwohl er dich in immer dichterem Nebel führt – doch dann gibt er plötzlich deinen Blick frei. Du siehst eine Anhöhe, auf der ein Baum steht.

Die Anhöhe ist zum Greifen nah, doch der Baum scheint entrückt und fern. Er ist verwachsen und alt, aber seine Wurzeln haben sich nicht tief ins Erdreich gegraben, sondern überziehen wie ein Geschwür den Boden und heben den Stamm in die Höhe. Dieser teilt sich schon nach einem Schritt in mächtige Äste. Du erkennst tote Zweige und schwarze Blätter, die dort zu dieser Jahreszeit nicht mehr hängen dürften.

Ein Windzug fegt durch das Laub, aber es raschelt nicht. „Hilfe!“

Es scheint dir kurz, als verstecke sich die Quelle des Rufs direkt in der Baumkrone, aber wegen des Blattwerks erkennst du nichts.

Wieder spürst du einen Windzug.

„Hilfe!“

Jetzt bist du dir sicher, der Rufende stünde direkt hinter dir, aber dort ist niemand.

Der Wind frischt erneut auf, bewegt das Laub, aber lässt es wieder nicht rascheln.

„Hilfe!“

Du hältst dir die Ohren zu.

„Hilfe!“

Die Stimme ist nur noch lauter geworden.

„Hilfe!“

Die Stimme ist in deinem Kopf. Oder hast du gerufen?

„Hilfe!“

Jetzt bist du dir sicher, du hast gerufen, so laut du kannst, im Gleichklang mit der Stimme, die plötzlich von überall her zu kommen scheint.

Dein Schrei fordert Kraft, es ist, als dringe eine fremde Macht in deinen Kopf, die Raum fordert und dein Bewusstsein an den Rand drängt. Es ist mühsam zu denken, zu empfinden. Dir ist kalt. Jeder Blick auf den Baum lässt diesen schwärzer erscheinen. Schwarz – die Farbe

Borons. Aber es ist kein vertrautes Schwarz, kein warm-tröstendes, dich sanft umarmendes. Dieser Ort ist durch und durch böse und das Schwarz hier ist sein Zeichen.

Und dann hörst du ein tiefes Pochen. Es scheint dir mit einem Mal, als würde der Baum im Rhythmus des Pochens pulsieren wie ein gewaltiges Herz.

„Hilfe!“ Du hörst die Panik in deiner Stimme, dann spürst du eine kräftige Böe, dein Hilferuf hallt durch den Nebel.

Dieser Ort hier ist so böse, diese Stimme, die immer wieder „Hilfe!“ ruft, ist böse. Plötzlich hast du das Gefühl, nein, die Gewissheit, dich ihr nicht erwehren zu können.

„Hilfe!“, schreist du wieder.

Oder zwingt dich das Böse an diesem Ort dazu, um Hilfe zu schreien? Macht es dich zu einem Werkzeug, zu einem Köder? Was, wenn jemand auf deine Rufe reagiert, wenn auch dein Retter ein Opfer der Stimme wird?

„Hil...“ Du hörst das Ende deines Schreis nicht mehr. Hat sich die fremde Kraft bislang wie eine Spähre in deinen Verstand geschoben, explodiert sie nun zu unvorstellbarer Größe. Mit einer Macht, die dir unermesslich erscheint, raubt dir etwas dein Bewusstsein, von dem du nie gedacht hättest, dass es überhaupt existieren könnte. Oder ist das der Tod? Es ist ein letzter Gedanke, an dem du dich festzuhalten versuchst. Aber auch das gelingt dir nicht mehr. Du lässt los und fällst in unheilvolle Schwärze (81).

52

Du zuckst vor Schreck zusammen, machst einen Schritt nach vorne, die Kante des Grabens gibt nach und lässt dich das Gleichgewicht verlieren. Du siehst dich schon der Länge nach in den Graben stürzen, aber dann packt dich eine kräftige Hand am Arm und zieht dich nach hinten, sodass du nur auf dem Hosenboden im Schlamm landest.

Torja zischt dich wütend an: „Du zerstört unsere Bruchkante!“

Willst du ärgerlich darauf verweisen, dass sie dich erschreckt hat (73), oder entschuldigst du dich lieber (90)?



53

Du bittest Alrik, entspannt auf seiner Pritsche zu liegen, dann murmelst du ein Gebet. Eigentlich soll es den Schlafenden einstimmen, aber da dich Alrik nicht hören kann, legst du deine Stirn auf seine Brust und hoffst, die beruhigende Wirkung würde auch so erzielt werden. Ihr atmet beide das qualmende Moos ein, dann berührst du mit den Händen Alriks Schläfen. Er hat die Augen inzwischen geschlossen und atmet ruhig, während du die Zeilen immer und immer wiederholst. Lege nun eine Fertigkeitsprobe auf deinen Wert der Zeremonie TRAUMREISE (MU = 14/IN = 14/CH = 14) ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 201 weiter, eine misslungene Probe führt dich zu Abschnitt 178.

#### Karmalenergie und Zeremonien

Alles zum Thema Karmalenergie, Segen, Liturgien und Zeremonien findest du am Ende des Buches auf Seite 64.

54

Dein Schlag zeigt keinerlei Wirkung, aber Patscheks Abwehrversuch bringt ihn aus dem Gleichgewicht, so dass er nun der Länge nach hinschlägt. Hastig versucht er aufzustehen, aber seine Füße finden auf der schlammigen Straße keinen Halt und seine unkoordinierten Versuche lassen ihn mitleiderregend strampeln. Bevor er sich erneut aufrichten kann, sind Olied und Rufhus auch schon herangeeilt.

Rufhus zieht Patschek kräftig am Ohr, woraufhin dieser laut aufschreit, sich aber überraschenderweise nicht weiter wehrt. Olied schubst derweil Jurek fort, während sie Borich anschreit, er solle verschwinden.

Der ärmlich gekleidete Junge läuft sofort die Straße hinab, während sich Jurek verzweifelt zu rechtfertigen versucht, er habe nichts getan – was ihm Olied postwendend lautstark vorwirft. Patschek muss sich schließlich dem rabiaten Rufhus fügen, der ihm ins schmerzhaft verdrehte Ohr schreit: „Patschek, du bist eine Schande für unsere Familie! Geh mir aus den Augen!“

„Aber duuu h’st doch selbst jesa ... AAHH!“ Weiter kommt Patschek nicht, weil Rufhus sein Ohr ob der Widerrede nur noch weiter verdreht.

Dann entlässt er ihn schließlich aus seinem Griff und stößt ihn von sich fort: „Patschek, Jurek, geht nach Hause. Ich will euch vor morgen früh nicht mehr sehen.“

Kaum haben sich diese in Bewegung gesetzt, ruft der Dorfschulze ihnen noch hinterher: „Und wagt es nicht, euch am Abendbrottisch blicken zu lassen!“

Nachdem die beiden im Nebel verschwunden sind, atmet er kräftig aus. Auch Olied scheint sich zu beruhigen, dann erkundigt sie sich bei dir, ob alles in Ordnung ist und stellt fest, dass es dir zwar an Schlagkraft mangelt, du aber immerhin Mut hättest.

„Diese Lausbuben“, stellt Rufhus derweil fest, wobei dich sein Unterton fragen lässt, ob er dich oder sich selbst beruhigen möchte. „Bitte kommt hinein, die Getränke gehen heute Abend auf mich.“

Bevor du Darla, Olied und Rufhus ins Innere des Fuhrmanns folgst, kreuze auf dem Spielprotokoll das B an, danach geht es bei Abschnitt 98 weiter.

#### Ankreuzen von Buchstaben

Manchmal wirst du abhängig von einer Entscheidung oder einem Probenausgang dazu aufgefordert, einen bestimmten Buchstaben anzukreuzen. Auf Seite 62 findest du eine Liste mit den Buchstaben von A bis Z und Ä bis Ü. Blättere kurz dorthin und radriere alle Kreuze weg, die sich dort eventuell von einem vorherigen Spielen des Abenteurers befinden. Kreuze anschließend den Kreis neben dem B an. 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. Diese Bezugnahme erfolgt entweder innerhalb des Textes, etwa, wenn eine Probenerschwernis von einer vorherigen Entscheidung abhängt, oder als Buchstabe hinter der Abschnittsnummer. In diesem Fall gibt es eine Nummer mehrfach und du musst den Abschnitt lesen, hinter dem der Buchstabe steht, den du zuvor angekreuzt hast.

55

Du richtest dich auf, dann berichtest du offen und ehrlich, was du gespürt hast. Alrik betrachtet dich fassungslos. Kreuze das Ä auf dem Spielprotokoll an und lies dann den Abschnitt **Wieder auf der Landstraße** am Ende des Buches, ab Seite 60.

56

Darla und Olied schauen beschämt zu Boden, während Rufhus seinen Kragen mit dem Finger weitet, als würde ihm dieser die Luft zuschnüren.

Nachdem er sich geräuspert hat, versucht er, die Situation zu erklären: „Nun, der Tod von Ehrwürden Boronfried war ... ungewöhnlich. Und Bruder Raderiks Zeit bei uns hat viele Menschen ... verunsichert.“

Der Bauer windet sich ein wenig: „Einige von uns sind ein wenig einfach gestrickt und nicht sehr mutig. Sie lassen sich leicht einschüchtern, wenn es um Dinge geht, von denen sie nichts verstehen. Und so hat sich eine gewisse ... Angst im Ort breit gemacht.“

„Angst?“, fragst du.

Rufhus lässt eine lange Pause entstehen, als könne er so einer Antwort entgehen, aber du fixierst ihn mit deinem Blick. Dann holt er tief Luft und flüstert seine Worte beim Ausatmen: „Angst vor Euch.“

Dein Magen zieht sich zusammen, als würde eine unsichtbare Hand nach deinem Bauch greifen und ihn zuschnüren wollen. Du sollst eine Gemeinde leiten, in der die meisten Bewohner Angst vor dir haben. Deine Aufgabe wird so sicherlich nicht einfacher werden (222).

57

Schließlich lässt du die schwere Eingangstür zum Tempel hinter dir ins Schloss fallen. Du bist müde und die

Geschehnisse des Tages zehren an dir. Deine erste Gemeindeversammlung sollte keine Grabesrede werden, aber die Wege deines Herrn sind unergründlich. Du schaust empor zur Decke und dir wird bewusst, welch kleines Licht du doch unter dem Gewölbe der Sterne bist. Demut. Welche Last muss der Herr des Totenreichs auf seinen Schultern tragen und wer bist du, dass du dich wegen deiner Lasten beschweren darfst?

Du wirst dich nicht beklagen, aber müde bist du dennoch. Willst du gleich ins Bett gehen (83) oder vorher noch das *Buch der Lebenden und der Toten* pflegen (160)?

#### 59

Du erwachst. Jetzt spürst du den Unterschied zu deinem Traum ganz deutlich, aber der Traum ist dir in Erinnerung geblieben, als hättest du ihn wirklich erlebt. Die Symbolik, der Rabe. Ob dir dein Herr Boron eine Vision gesandt hat? Plötzlich spürst du eine Entschlossenheit in dir, wie du sie selten zuvor erlebt hast. Du hast keine Gewissheit, nicht im üblichen Sinne, aber du vertraust darauf, dass Boron dir den Weg gewiesen hat.

Draußen dämmt der Tag, also ziehst du dein Reisegegend und die festen Stiefel über, nimmst deinen Wanderstab an dich und öffnest die Eingangstür. Das Nebelmoor mag bedrohlich sein, aber du weißt einfach, dass du dorthin gehen musst (166).

Bevor du aufbrichst, notiere dir noch bis zu 1W6 LeP, die du während der Nacht regenerieren konntest, wobei dein maximaler LeP-Wert nicht überschritten werden darf.

#### 60

Du antwortest Olie nicht, aber damit scheint die Frau auch nicht gerechnet zu haben. Stattdessen schaut sie erst Alrik mitleidig an und dann mit einer entschuldigenden Geste dich: „Vielleicht ist er ein netter Kerl, aber wenn man ihn nicht versteht...“

Du schaust zu Alrik, der traurig die Schultern hängen lässt und versucht, eine Träne zu verbergen.

Es dauert einen langen, unangenehmen Moment, dann verkündet Torja schließlich: „Ein Tier, lasst uns weiterziehen!“

Bei Abschnitt 171 setzt ihr euren Weg fort. Kreuze vorher aber das J auf dem Spielprotokoll an!

#### 61

Diesmal fällst du in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

Als du schließlich erwachst, ist es schon recht spät. Zwar herrscht draußen noch immer nebliges Zwielflicht, aber du kannst Darlas laute Stimme deutlich hören, die Olie daran erinnert, dass die Peraine-Stunde gerade begonnen hat.

Du wäschst dich, kleidest dich an und beschließt, den Tag zu nutzen, um das Dorf näher kennenzulernen und vielleicht auch zu erfahren, wieso du hier in dem abgelegenen Ort solch schreckliche Alpträume hast.

Bevor du Abschnitt 100 aufschlägst, notiere dir noch deine Regeneration. Du hast 1W6–3 LeP regeneriert, negative Ergebnisse zählen als 1 LeP. Schlage außerdem schon jetzt das Spielprotokoll auf und schaue auf die

Stundenliste. Kreuze dort die Tsastunde und die Phexsstunde ab.

#### 62

Du wagst einen Blick in deine Hose – dies ist definitiv nicht dein eigener Körper (131).

#### 63

Du packst deinen Wanderstab fester und machst ein paar Schritte auf den Lichtschein zu, aber dieser verharrt nur an Ort und Stelle. Noch fünf Schritte, jetzt noch drei – du bleibst vor der Lampe stehen, die du als solche nun eindeutig identifizieren kannst. Gehalten wird sie von dem Burschen, der dir heute kurz vor Betreten der Ortschaft schon begegnet ist. Er schaut nicht feindselig, nicht ängstlich, stattdessen lächelt er nur ein wenig unbeholfen. Anschließend hält er sich die freie Hand vor die Augen, um diese zu bedecken. Dann spreizt er die Finger und deutet schließlich auf die Tempeltür. Der Bursche spricht nicht mit dir, aber scheint dir den Weg zum Tempel weisen zu wollen.

Du bedankst dich, dann gehst du ruhigen Schrittes auf den Eingang des Tempels zu und öffnest die schwere Tür. Bevor du hineinschlüpfst, schaust du dich noch einmal um, aber da wird die Lampe auch schon fortgeschwenkt (26).

#### 64 A oder B

„Wahre Wut setzt Kräfte frei!“, hat dich deine Mentorin Rogunda stets gewarnt. Xanther muss wütend sein. Mit



einem beherzten Satz wirft er sich auf den Tisch, dann steht er schon auf deiner Seite. Du könntest kämpfen, aber was würde man im Dorf denken, wenn du den verrückten Krämer bewusstlos schlägst? Oder er dich bewusstlos schlägt? Was würden Darla und Oljed sagen? Und du hast auch nicht das allergrößte Vertrauen in deine Schlagkraft. Du entscheidest dich zum Rückzug, dicht gefolgt von Xanther, der wüst gestikulierend und schimpfend hinter dir her ist, bis du um die Häuserecke gebogen bist. Dort verharrt er, laute Verwünschungen ausstoßend. Kreuze das **X** auf dem Spielprotokoll an, dann lies Abschnitt 109.

#### 64 C

„Wahre Wut setzt Kräfte frei!“, hat dich deine Mentorin Rogunda stets gewarnt. Xanther muss wütend sein. Mit einem beherzten Satz wirft er sich auf den Tisch, dann steht er schon auf deiner Seite. Du könntest kämpfen, aber was würde man im Dorf denken, wenn du den verrückten Krämer bewusstlos schlägst? Oder er dich bewusstlos schlägt? Du traust dir zu, den Kampf zu gewinnen, aber was würden Darla und Oljed sagen? Du entscheidest dich zum Rückzug, dicht gefolgt von Xanther, der wüst gestikulierend und schimpfend hinter dir her ist, bis du um die Häuserecke gebogen bist. Dort verharrt er, laute Verwünschungen ausstoßend. Kreuze das **X** auf dem Spielprotokoll an, dann lies Abschnitt 109.

#### 65

Ein lautes Knacken lässt dich innehalten. Das Geräusch unterscheidet sich von den Lauten der Tiere, es ist eindringend, nah und irgendwie groß. Ein Tier würde anders klingen, nicht so schwerfällig. Nun macht sich doch Unbehagen in dir breit. Aber wenn sich dort kein kleines Tier im Nebel verbirgt, was ist es dann? Ein Mensch? Ein Ungeheuer? Willst du zügig vorwärts eilen (188) oder lieber innehalten und schauen, ob du zwischen den wabernden Nebelschwaden etwas im Marschland erkennen kannst (120)?

#### Abschnitte mit Verzweigungen

Es gibt Abschnitte, an denen du frei entscheiden kannst, wie die Geschichte weitergehen soll. Du kannst wählen, ob du die Geschichte bei Abschnitt 188 oder bei Abschnitt 120 fortsetzen willst.

#### 66 J

Du schaust dich um. Es ist nicht dein Bett im Tempel, in dem du erwachst. Es brennt kein Feuer. Stattdessen sitzt du in einer kleinen Kate, in der gerade einmal ein Tisch mit einem Stuhl, ein uralter Schrank und natürlich die Pritsche, auf der du gerade aufrecht sitzt, stehen – und dann ist da noch Alrik, der dich unsicher anschaut. Schüchtern wendet er seinen Kopf ab, als hätte er einen Fehler gemacht. Dabei überkommt dich doch ein Gefühl von Geborgenheit. Du hebst deine Arme und streichst dir mit den Händen, die Handflächen nach oben, dreimal oberhalb der Brust nach oben, um mit deiner Geste Freude auszudrücken.

Alrik schaut unsicher, aber du wiederholst die Geste, was dem Burschen ein breites Lächeln ins Gesicht zaubert. Jetzt wiederholt auch er die Geste.

„Wo bin ich?“, fragst du, wobei du dir Mühe gibst, die Frage deutlich zu formulieren. Du willst gerade die Arme heben, um die Geste für das Wort ‚Wo‘ zu machen, da legt er auch schon die rechte Hand offen auf seine Brust und formt dann mit beiden Händen einen Halbkreis von innen nach außen, wobei er die Zeige- und Mittelfinger wie Krallen abspreizt. Du bist in seinem Zuhause (25).

#### 66 K

Du schaust dich um. Es ist nicht dein Bett im Tempel, in dem du erwachst. Es brennt kein Feuer. Stattdessen sitzt du in einer kleinen Kate, in der gerade einmal ein Tisch mit einem Stuhl, ein uralter Schrank und natürlich die Pritsche, auf der du gerade aufrecht sitzt, stehen – und dann ist da noch Alrik, der dich mit erleichterter Miene anlächelt. Er hebt seine Arme und streicht sich mit den Händen, die Handflächen nach oben, dreimal oberhalb der Brust nach oben – Freude.

Du wiederholst die Geste, was Alrik die Geste noch einmal wiederholen lässt.

„Wo bin ich?“, fragst du, wobei du dir Mühe gibst, die Frage deutlich zu formulieren. Du willst gerade die Arme heben, um die Geste für das Wort ‚Wo‘ zu machen, da legt er auch schon die rechte Hand offen auf seine Brust und formt dann mit beiden Händen einen Halbkreis von innen nach außen, wobei er die Zeige- und Mittelfinger wie Krallen abspreizt. Du bist in seinem Zuhause. Plötzlich überkommt dich ein Gefühl von Geborgenheit (25).

#### 67

Du spürst, dass die Geister der beiden nicht zur Ruhe kommen können. Boron hat einen anderen Plan, das musst du akzeptieren. Du schüttelst den Kopf, woraufhin Rufhus die schwere Tempeltür öffnet, dann erstickst du den Weihrauch.

Borich und Patschek sind noch ein wenig benommen, Rufhus nutzt die Gelegenheit, seinen Sohn aus dem Tempel zu führen. Er wusste, dass du Linderung nicht versprechen wolltest, dennoch scheint er traurig und enttäuscht zu sein.

Du hilfst derweil Borich auf und bringst ihn nach draußen, wo er die kühle, frische Luft einsaugt. Du nimmst ihm die Augenbinde ab und erklärst ihm, dass du ihm nicht so helfen konntest, wie du wolltest. Dennoch bedankt er sich für den Versuch, dann verschwindet er im Nebel.

Reduziere deine Karmalenergie um 4 KaP, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

#### 68

Du hämmerst lauter gegen die Tür, wartest kurz, klopfst noch einmal, aber niemand reagiert. Im Inneren bleibt es leise.

„Sucht Ihr Borich?“, hörst du plötzlich eine Stimme hinter dir (104).

69

Wenn du das **X** oder das **Y** im Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 42 weiter, andernfalls bei Abschnitt 140.

70

Der Schmerz lässt dich hochschrecken. Wo bist du? Wer ist dort? Du hast eine Ahnung, aber der Schmerz lässt dich deine Augen zusammenknäufen. Wieder und wieder spürst du die Stiche in deinem Bauch – und dann plötzlich nichts mehr (2).

71

Du rufst laut, aber freundlich, doch der Knabe zeigt keinerlei Reaktion (153).

72

Entschlossen stichst du zu. Einmal, zweimal, dreimal, bis das Blut aus den unzähligen Schnitten sickert. Der Muskel fällt zusammen, dann versucht er sich aufzubäumen, aber anstatt zu schlagen, spritzt das Blut durch die unzähligen Risse und das Fleisch erschlafft erneut. Ein weiterer Riss, ein kraftvoller Schnitt, dann liegt das Herz leblos vor dir in der kleinen Kuhle, in der es zuvor vergraben wurde. Du betrachtest dein Werk, es ist vorbei: Das Herz schlägt nicht mehr.

Du wischst deine Hände an deinen Hosen ab, dann umhüllt dichter Nebel die Anhöhe, als würde er ein unsichtbares Vakuum füllen wollen.

Du bist erleichtert, aber du fühlst dich kraftlos. Du kennst die Pfade, die der Nebel verbirgt, aber jetzt gleitest du nicht durch ihn hindurch, jetzt stolperst du über eine Wurzel und bleibst in einem Schlammloch hängen. Dir ist, als würdest du ein leises Wispern hören, dann erwachst du (209).

73 A

Torja schnappt nach Luft, dann faucht sie dich wütend an: „Komm ich in deinen Tempel und erzähle dir, was du wie zu tun hast?“

Dann wendet sie sich ab und stapft davon.

„Sie ist manchmal launisch“, hörst du eine überraschend sanfte Männerstimme hinter dir, „aber nicht böseartig – und meist vergisst sie sowas auch schnell.“

Du drehst dich um und schaust in Galans Gesicht. Der Torfstecher hat seine Hände auf seinen Spaten gelegt und einen Fuß auf das Blatt gestellt.

Du nickst stumm, aber er lächelt dich aufmunternd an: „Das mit der Kante ist uns allen schon passiert, nur dass die meisten von uns dann ins Wasser gefallen sind.“

Du nickst erneut, nun aber mit einem Lächeln.

Galan mustert dich kurz, dann wendet er sich ab. Galan gilt als der verschlosseneren der beiden Torfstecher, also lässt du es dabei bewenden. Es scheint dir unklug zu sein, ihn zu bedrängen und es dir mit den beiden gleichzeitig zu verscherzen.

Du beschließt, erst einmal ins Dorf zurückzukehren und dein Gewand zu wechseln, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

73 B oder C

Torja schnappt nach Luft, dann atmet sie aus und betrachtet dich nachdenklich: „Du hast Mumm, das gefällt mir.“ Galan, den du jetzt hinter ihr entdeckst, nickt zustimmend, während er seine Hände auf seinen Spaten legt und einen Fuß auf das Blatt stellt.

„Was verschafft uns die Ehre deines Besuchs?“, fragt dich Torja nun.

Du antwortest, dass du gerne mehr über deine Heimat erfahren möchtest. Die beiden sind recht wortkarg und euer Gespräch ist kurz, dennoch erfährst du ein paar Dinge über das Moor. Welche Informationen du erhältst, verrät die Tabelle bei Abschnitt 200. Würfel dort einmal mit 1W6 und setze ein Minuszeichen vor die Augenzahl, um die Information zu ermitteln. Würfle auch zweimal mit 2W6, ziehe vom Ergebnis aber jeweils 8 Punkte ab.

Nachdem du dich verabschiedet hast, beschließt du, erst einmal ins Dorf zurückzukehren und dein Gewand zu wechseln, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

74 H

Die Gemeinde erhebt sich feierlich, dann sprichst du den Grabsegen. Stille legt sich über euch und du verharrst einen Moment in der tröstlichen Ruhe. Du spürst den Schmerz der Anwesenden, ihre Trauer, aber auch den Trost deines Herrn.

Dann nickst du und unter leisem Gemurmel tritt ein Dorfbewohner nach dem anderen an das Grab heran. Lorikh ist der Erste, der ein paar Worte sagt, dann folgen die anderen, manche schluchzend, andere mit Tränen in den Augen, wieder andere mit steinerner Miene.

Zandur ist der Letzte. Er murmelt etwas in seinen Bart, das du nicht verstehen kannst, dann packt er eine der beiden bereitstehenden Schaufeln und beginnt, das Grab zuzuschütten. Du nimmst den zweiten Spaten und tust es ihm gleich.

Ihr seid noch nicht zur Hälfte fertig, da krächzt ein Rabe seinen heiseren Ruf. Der kleine Boronanger hinter dem Tempel leert sich so wie die Dorfstraße am Vorabend, nur der Zwerg schaut sich verlegen um.

Willst du ihn entlassen (122) oder sagst du nichts und lässt ihn weiterschippen (15)? Bevor du weiterliest, reduziere deinen KaP-Vorrat um 1 Punkt.

74 I

Die Gemeinde erhebt sich feierlich, dann sprichst du den Grabsegen. Stille legt sich über euch und du verharrst einen Moment in der tröstlichen Ruhe. Du spürst den Schmerz der Anwesenden, ihre Trauer, aber auch den Trost deines Herrn.

Dann nickst du und unter leisem Gemurmel tritt ein Dorfbewohner nach dem anderen an das Grab heran. Jeder sagt ein paar Worte, manche schluchzend, andere mit Tränen in den Augen, wieder andere mit steinerner Miene.

Zandur ist der Letzte. Er murmelt etwas in seinen Bart, das du nicht verstehen kannst, dann packt er eine der beiden bereitstehenden Schaufeln und beginnt, die Gräber zuzuschütten. Du nimmst den zweiten Spaten und tust es ihm gleich.



Ihr seid noch nicht zur Hälfte fertig, da krächzt ein Rabe seinen heiseren Ruf. Der kleine Boronanger hinter dem Tempel leert sich so wie die Dorfstraße am Vorabend, nur der Zwerg schaut sich verlegen um. Willst du ihn entlassen (122) oder sagst du nichts und lässt ihn weiterschippen (15)? Bevor du weiterliest, reduziere deinen KaP-Vorrat um 2 Punkte.

75

Der Junge blickt dich schweigend an, dann klappt er den Mund mehrmals auf und zu, bis er ein tonloses, leises „Patschek“ antwortet. „Er hat ... also ich ...“ Mehr sagt er nicht, dann rinnt ihm eine Träne über die Wange.

„Borich, es ist in Ordnung. Der Traum mag dir Angst gemacht oder dich erschrocken haben, aber die Zeit wird zeigen, warum es der richtige Traum zum richtigen Zeitpunkt war. Du lebst, du bist hier und was auch immer geschehen ist, wird dir die Möglichkeit geben, daran zu wachsen.“

Borich schaut dich mit großen Augen an, aber du bist dir nicht sicher, ob ihn deine Worte erreicht haben. Du hast das Gefühl, ihm im Moment nicht wirklich helfen zu können, und auch tröstende Worte wollen dir nicht einfallen. Dir bleibt nur, ihn ins Bett zu schicken, oder wenigstens ins Innere des Hauses. Es braucht einen Moment guten Zuredens, aber schließlich nickt er und stapft müde zurück in das Haus seiner Eltern.

Auch dich überkommt ein Gefühl der Müdigkeit, aber noch musst du nach Patschek sehen. Kreuze das Q an und lies dann weiter bei Abschnitt 33.

76

„Torja und Galan?“, fragt Darla. „Die beiden sind Torfstecher und bleiben meistens unter sich. Sie sind nicht unfreundlich, aber sie reden nicht viel und wirken vielleicht ein wenig mürrisch, wenn man sie nicht lange genug kennt.“

Du winkst freundlich zu den beiden hinüber, aber Galan reagiert gar nicht auf die Geste und Torja nickt nur kurz, so dass es kaum wahrnehmbar ist. Du musst Darla Recht geben, die beiden wirken nicht gerade freundlich (222).

77

Xanthers Feindseligkeit dir gegenüber ist sicherlich nicht angenehm, aber dich sorgt mehr, was sie auslöst. Die Thesen des Krämers sind natürlich falsch, aber es ist schlimm, dass diese aus einer tiefen Überzeugung heraus erwachsen. Es ist kein Kalkül, keine Hoffnung auf einen Vorteil, sondern pure Angst, die sich in Xanther Bahn bricht. Du bist absolut überzeugt davon, ihm mit Borons Macht helfen zu können, aber du kannst dir beim besten Willen nicht vorstellen, wie du ihn dazu bringen könntest, darauf einzugehen.

Du beschließt, das Problem nicht jetzt lösen zu müssen, und kehrst zu Abschnitt 100 zurück.

78

Lege eine Probe auf Mut ab. Eine gelungene Probe lässt dich bei Abschnitt 112 zur Tat schreiten, eine misslungene bei Abschnitt 184 zögern.

79

Das Licht kommt langsam näher und du läufst ihm hoffnungsvoll entgegen. Dann brichst du ein und stürzt bis zur Hüfte in ein Schlammloch. Einen Boden spürst du nicht, stattdessen sinkst du langsam tiefer. Du ruderst mit den Armen, strampelst mit den Beinen, aber eine unsichtbare Kraft zieht dich hinab.

Als du bis zum Kinn im Schlamm steckst, ist das Licht plötzlich ganz nah. Körperlos tänzelt es über dir im Nebel, dann schmeckst du den Schlamm auf deinen Lippen, spürst, wie er deine Nase füllt. Als du einen letzten Blick auf das Licht wirfst, bekommst du schon keine Luft mehr (2).

80

Du stürzt durch den Gang, der sich endlos zu dehnen scheint. Du hastest, du stürmst, aber es scheint dir, als kämst du nicht vom Fleck.

„Das kann einfach nicht sein“, fasst du einen Gedanken. Du musst doch vorwärts kommen und im Tempel gibt es keine endlosen Gänge. Es ist dieser Gedanke, der deinen Geist klärt, die Klaue vertreibt, die nach deinem Verstand gegriffen und ihn umnebelt hat.

Dann stolperst du in ein Zimmer (3).

81

Du weißt nicht, wie lange du durch die Schwärze gefallen bist, aber es war ein schreckliches Gefühl. Du hattest nicht die Gewissheit zu erwachen, du fühltest dich nicht geborgen wie im Schlaf. Es war nur ein schier endloser Sturz ins Ungewisse. Und plötzlich ist er vorbei.

Du stehst. Dichter Nebel umhüllt dich. Nach dem Sturz in die Tiefe, in die Schwärze, ist das Grau des Nebels



geradezu tröstlich für dich. Du hast das Verlangen, ihn wie eine Decke um dich zu wickeln, deinen Kopf auf ihn zu betten und zu schlafen. Schlafen ...

Plötzlich lichtet sich das Grau vor dir und eine Silhouette dringt durch den Nebel, eine Gestalt ohne Gesicht. Die weite Kapuze verwehrt dir, die Gestalt zu erkennen, aber der breite Schritt, die lauernden Hände und dieser auf dir ruhende Blick, den du nicht sehen, aber spüren kannst, lassen dich erschauern. Es ist, als hätte sich die Boshaftigkeit der Schwärze nun in dieser Gestalt manifestiert. Du bist wie erstarrt. Diese Person ist das Böse. Dann zieht sich der Nebel zu und versperrt dir die Sicht. Weichst du zurück (154) oder wünschst du dir, du hättest eine Waffe und könntest auf die Gestalt zustürmen, die gerade im Nebel verschwunden ist (36)?

**82**

Du bist dir sicher, dass Rufhus große Angst um seinen Sohn hat, aber so sehr du dir auch wünschst, den beiden helfen zu können, so bewusst ist dir auch, wie schwierig dies wird. Es wird dauern, ihn von seiner Furcht zu befreien – jedenfalls dauerhaft. Ihm kurzfristig zu helfen, vermag dir vielleicht sogar gelingen, aber du willst noch keine Versprechungen machen.

Deswegen beschließt du, eine eher vage Antwort zu geben: „Rufhus, ich sehe sein Leid und werde sehen, ob ich ihm helfen kann. Bitte pflegt ihn derweil und hab stets ein Auge auf ihn.“ Rufhus nickt dankbar, dann verabschiedest du dich (100). Kreuze vorher aber das **R** auf dem Spielprotokoll an.

**83**

Deine Arme und Beine fühlen sich wie Blei an, und es dauert nicht lange, bis du in Borons Arme einschlummerst ... (208)

**84**

Du lässt dich von Alrik auf die Pritsche legen, dann berühren sich eure Hände. Es ist ein schönes Gefühl, von dem eine unerwartete Vertrautheit ausgeht, Geborgenheit ... und ein leise geflüsterter Unterton, eine Mischung aus Verdorbenheit, Heimtücke, Boshaftigkeit.

Erschrocken löst du dich, was Alrik unsicher zurückschnellen lässt. Du betrachtest seinen Unterarm, die Adern, die aus den kräftigen Armen hervorgetreten sind. Zuerst sehen sie ganz normal aus, aber dann huscht ein schwarzer Schatten durch sie hindurch – wie schwarzes Blut. Hat das Herz nur deswegen aufgehört zu schlagen, weil sein Wesen auf Alrik übergegangen ist? Schlägt dieses unheilvoll wispernde Herz nun in ihm?

Willst du Alrik, der dich noch immer fragend anschaut, von deiner Wahrnehmung berichten (55)? Oder verschweigst du sie einfach und betuerst, dass alles gut sei (108)? Vielleicht hast du aber auch das Gefühl, das Böse hier und jetzt stoppen zu müssen, solange es noch schwach ist. Vermutlich hat es Alriks Seele noch nicht zerfressen und du könntest es ihm ermöglichen, als reines Wesen in Borons Hallen einzuziehen. Der Dolch steckt noch immer in Alriks Gürtel und du kannst ihn sicherlich überraschen, wenn du schnell und entschlossen handelst und zustichst (187).

**85**

Du hörst nichts. Oder doch? Du machst ein paar unsichere Schritte nach vorne und stolperst über eine Wurzel, nur auf deinen Hörsinn fokussiert.

„Hilfe!“ Also doch! Eine leise, dünne Stimme dringt an dein Ohr. „Hilfe!“ Wo sie wohl herkommt?

„Hilfe!“ Jetzt hörst du es ganz genau. Du musst nur dem Weg folgen, dann wirst du die Person finden, die dort um Hilfe bittet. Obwohl der Nebel dichter wird, gelingt es dir doch, auf dem Pfad zu bleiben.

Schließlich erreichst du eine Weggabelung. Der Hauptweg führt nach links weg, ein etwas schmalerer Weg führt nach rechts.

„Hilfe!“, hörst du die Stimme wieder, diesmal etwas lauter. Lege noch eine Fertigungsprobe auf *Sinnesschärfe* (KL = 13/IN = 14/IN = 14) ab. Ein Gelingen führt dich zu Abschnitt 161, ein Misslingen zu Abschnitt 212.

**86**

Auch wenn es inzwischen verschmutzt ist, ziehst du wieder dein Reisegewand an, schnürst deine Stiefel fester und schnappst dir deinen Wanderstab. Kurz darauf stehst du auf der Brücke und wirfst einen letzten Blick auf den im Nebel liegenden Ort. Willst du wirklich allein ins Moor gehen (123) oder überlegst du es dir anders (100)?

**87**

Du übersetzt die Gesten für Oljed, was sie überrascht und Alrik freudig aufschauen lässt. Dann schenkt die Wirtstochter Alrik ein Lächeln und fragt dich, ob du die Gesten auch sprechen kannst.

Du freust dich über ihr Interesse und willst eine Antwort in Alriks Richtung versuchen, aber da unterbricht euch Torja: „Ein Tier, lasst uns weiterziehen!“

Bei Abschnitt 171 setzt ihr euren Weg fort. Kreuze vorher aber das **K** auf dem Spielprotokoll an!

**88**

Lorikh sitzt gedankenverloren vor seinem Haus und starrt auf ein gurrendes Huhn, das immer wieder kleine Krümel vom Boden pickt. Als du den Bauern begrüßt, schaut er kraftlos zu dir auf und murmelt eine Erwiderung.

Du fragst, ob du dich zu ihm setzen kannst, was er weder bejaht noch verneint. Du bist dir nicht sicher, wie du dich verhalten sollst, also bleibst du unschlüssig vor ihm stehen und versuchst, ein paar tröstende Worte zu finden.

„Warum ist das geschehen?“, fragt er dich plötzlich und du kannst neben Verbitterung auch Wut hören. „Warum strafen uns die Götter so?“

Jetzt setzt du dich neben den Bauer. Die Frage beruhigt dich. Wut gehört zur Trauer, das hast du gelernt. Zweifel gehören zur Trauer. Auch der Zweifel an den Göttern. Es erleichtert dich, dass du auf diese Fragen antworten kennst und weißt, dass Lorikh sie nicht wird hören wollen. Dennoch gibst du verständnisvoll wieder, was du gelernt hast, in Erinnerung daran, dass auch du diese Lektionen erst langsam lernen musstest.

„Ist es denn eine Strafe, ins Paradies einzugehen?“, konterst du seine Frage mit einer eigenen.



Lorikh schaut dich stumm an, dann schluchzt er: „Aber der Schmerz erdrückt mich. Warum konnten uns die Götter nicht mehr Zeit schenken?“

„Die Wege der Götter sind für die Sterblichen selten nachvollziehbar, dennoch müssen wir auf ihre Weisheit vertrauen“, erklärst du, ohne deinen Worten eine besondere Kraft beizumessen. Der Satz klingt auch in deinen Ohren hohl, was ihn aber nicht falsch macht. Er spendet nur keinen Trost, dessen bist du dir bewusst. Plötzlich senkt Lorikh seine Stimme zu einem Flüstern: „Spürt ihr es nicht auch, das Böse an diesem Ort, in diesem Moor? Wieso sind wir Menschen es, die all das Leid ertragen müssen?“

Die Frage überrascht dich, aber auch auf sie kennst du eine Antwort: „Jeder hat in der Schöpfung seinen Platz und jeder folgt seinem Schicksal. Wir ertragen das Leid eines Lebens, die Götter das Leid der Äonen.“

Es ist ein merkwürdiges Gefühl, diese Sätze nicht immer wieder zu hören, sondern sie nun selbst zu sagen und zu spüren, wie überzeugt du selbst von ihnen bist.

Lorikh bäumt sich noch einmal auf, dann fragt er: „Ihr seid doch eine Dienerin des Gottes des Todes. Könnt ihr nicht? Also.“ Weiter spricht er nicht.

Du lächelst mild: „Ein Gebet ist kein Zauberspruch. Ich bin ein Werkzeug des Herrn, seinem Willen will ich folgen. Er hat Bralinde zu sich genommen, ich vermag und ich will Ihn nicht betrügen. Ich beherrsche keine Zeremonie, die mächtig genug wäre, und selbst wenn, würde ich sie nur sprechen, wenn ich wüsste, dass es Borons Weg ist.“

Du erwartest eine wütende Reaktion, aber Lorikh sackt nur zusammen, dann bedankt er sich leise. Du sitzt noch einige Augenblicke stumm neben ihm, dann drückst du seine Schulter und bietest ihm an, er könne sich jederzeit an dich wenden. Du erkennst Dankbarkeit in seinen tränengefüllten Augen, als du dich von ihm verabschiedest.

Kreuze das T auf dem Spielprotokoll an, dann kehre zu Abschnitt 100 zurück.

#### 89

Du kannst den Kerl nicht recht einschätzen. Der Bursche trägt schwere Lederstiefel, aber einfache Stoffhosen und ein etwas zu großes, kurzärmeliges Hemd, das seine kräftigen Oberarme fast vollständig bedeckt. Das strubbelige, strohblonde Haar steht wirr nach links, die braunen Augen mustern dich. Er starrt dich an und du bist dir nicht sicher, ob er dich neugierig, ängstlich oder angriffslustig betrachtet. Es vergeht ein Augenblick des Unbehagens, aber dann wendet sich der junge Mann, er mag dein Alter haben, plötzlich ab und läuft vom Pfad hinfort. Erleichtert lässt du ihn ziehen (153).

#### 90

Torja schnappt nach Luft, dann atmet sie aus und betrachtet dich nachdenklich: „Schon gut.“

Galan, den du jetzt hinter ihr entdeckst, nickt zustimmend, während er seine Hände auf seinen Spaten legt und einen Fuß auf das Blatt stellt.

„Was verschafft uns die Ehre deines Besuchs?“, fragt dich Torja nun.

Du antwortest, dass du gerne mehr über deine Heimat erfahren möchtest. Die beiden sind recht wortkarg und euer Gespräch ist kurz, dennoch erfährst du ein paar Dinge über das Moor. Welche Informationen du erhältst, verrät die Tabelle bei Abschnitt 200. Würfle dort zweimal mit 2W6, ziehe vom Ergebnis aber jeweils 8 Punkte ab. Hast du das J angekreuzt, dann würfle außerdem einmal mit 1W6 und setze ein Minuszeichen vor die Augenzahl, um die Information zu ermitteln.

Nachdem du dich verabschiedet hast, beschließt du, erst einmal ins Dorf zurückzukehren und dein Gewand zu wechseln, bevor du bei Abschnitt 100 weiterliest.

#### 91

Du blätterst in Büchern, sortierst Pergamentrollen und Briefbögen, liest mal in einen dicken Folianten, dann einem schmalen Büchlein. Es fällt dir zunehmend schwerer, dich zu konzentrieren, dennoch findest du bei Abschnitt 20 noch drei Quellen, die du zuvor noch nicht entdeckt hast (falls es noch drei unentdeckte Quellen gibt).

Inzwischen muss es weit nach Mitternacht sein. Du weißt, dass es dir leichtfällt, eine Nacht lang nicht zu schlafen, aber auch, dass es dir nicht guttut und du dich am nächsten Tag selbst mit einfachen Aufgaben deutlich schwerer tun wirst. Andererseits droht dir ohne Schlaf auch kein weiterer Alptraum. Bleibst du wach (7) oder legst du dich ins Bett und schläfst (111)?

#### 92

Wenn du mehr als 6 Kreuze gezählt hast, kreuze das F an, andernfalls kreuze das G an.

Schließlich erklärst du, dass du nach der langen Reise müde bist und dich gerne schlafen legen würdest. Darla überreicht dir daraufhin einen großen und entsprechend schweren Eisenschlüssel, dann verabschiedest du dich von den Dorfbewohnern und trittst hinaus auf die Straße. Der Nebel ist der Dunkelheit der Nacht gewichen, nur der Schein aus den Fenstern der Taverne beleuchtet die Straße. Je weiter du aber nach Norden kommst, desto dunkler wird es. Zwischen Ruinen und verlassenen Häusern gelegen, trifft kein Licht auf den Tempel und es fällt dir schwer, bei dem bedeckten Himmel irgendetwas zu erkennen.

Und plötzlich fällt ein Lichtschein auf dich. Zwischen den verlassenen Hütten hat jemand eine Lampe entzündet, die den Eingangsbereich des Tempels erhellt und dir so das Ziel deiner nächtlichen Wanderung enthüllt. Willst du zum Tempeleingang eilen und so schnell du kannst hineinschlüpfen, bevor die Lampe erlischt und deine Suche im Dunkeln erneut beginnt (180) oder gehst du stattdessen auf die Lampe zu, um herauszufinden, wer sie entzündet hat (63)?

#### 93

Du zerrst, du ziehst, aber diese unheilvolle Kraft widersetzt sich dir. Das Herz schlägt und schlägt, pumpt Blut über Blut, das über deine Hände rinnt. Du hältst inne. Das Blut versickert, aber nicht im Morast, sondern in deiner Haut. Du siehst die schwarzen Venen in deinen Armen, du spürst, wie sich das schwarze Blut in dir

ausbreitet. Und dann hörst du plötzlich eine leise Stimme. Der Nebel verschluckt dich, während du fasziniert das Organ in deinen Händen hältst. Das Herz wispert, kaum hörbar, aber dann hörst du den Befehl, den es dir gibt. Du erschrickst, du erwachst.

Du reißt die Augen auf, aber da stürzt sich Alrik bereits auf dich. Die Klinge des Dolches rutscht zwischen deinen Rippen hindurch, dann lässt dich der Schmerz ohnmächtig werden. Dein letzter Gedanke ist, dass du Alrik enttäuscht hast – und nun dafür bezahlst (2).

#### 94

Der Tritt fegt dich hinweg, wirbelt dich durch den Nebel. Du hast getan, was die Schwachen tun. Du hast dich treten lassen. Aber jetzt wird damit Schluss sein. Du hasst es, klein zu sein. Du hasst es, wenn auf dir herumgetreten wird. Du wirst wachsen, du wirst toben, du wirst dich nicht wieder treten lassen.

Kreuze das **O** auf dem Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 217 weiterliest.

#### 95 A

Du fragst Torja, was sie glaubt, entdeckt zu haben, was diese mit einem Blick quittiert, der töten könnte.

„Pssst!“, faucht sie wütend, dann wendet sie sich ab.

Torfstecher gelten als verschlossen, noch verschlossener als andere Menschen, die versuchen in kargen Gegenden wie einem Moor Fuß zu fassen. Es muss ein ruhiger, in sich gekehrter Menschenschlag sein, der abseits zivilisierter Gegenden versucht, dem Land abzutrotzen, was er zum Überleben braucht. Du solltest Torja bewundern, aber ihre schroffe Ablehnung fühlt sich trotz aller Rationalität deiner Gedanken verletzend an.

Plötzlich schiebt sich Alrik neben dich und berührt dich sanft am Oberarm. Du schaust erstaunt zu dem Burschen, während er seine Hände wie die Pranken eines Bärs vor sich hält und sie quer zum Bauch kreisen lässt. Danach dreht er die Hände, spreizt nur noch Zeige- und Mittelfinger von sich und lässt die Hände noch einmal kreisen.

Du kennst diese Gesten, du hast sie gelernt. Was auf den Unwissenden wie ein spielerischer Versuch wirken mag, sich irgendwie mit Händen und Füßen verständlich zu machen, ist für die Kundige eine präzise Sprache. Im Tempel mussten alle Novizen die Sprache der Schweigenden lernen. Die erste Geste steht für das Wort ‚Tier‘, die zweite für das Wort ‚laufen‘. Nur: woher weiß Alrik das? Der Junge ist ein Mysterium für dich ... das gelöst werden will. Ist es Neugier? Zuneigung?

Torja drängt den Gedanken beiseite. „Was soll das, Alrik?“, blafft sie nun den jungen Mann an.

Schweigst du (34) oder erklärst du es der Torfstecherin (127)?

#### 95 B oder C

Du fragst Torja, was sie glaubt, entdeckt zu haben, was diese mit einem Blick quittiert, der töten konnte.

Du erstarrst kurz, dann lacht sie laut los: „Ich verrate es Euch, wenn Ihr mir versprecht, mich nicht zu verprügeln.“

Deine Miene muss dir für einen kurzen Moment entgleiten, aber die Torfstecherin lässt sich nicht abhalten, verschwörerisch zu flüstern: „Stimmt es, dass Ihr Pat-schek die Nase gebrochen habt?“

Ob der Übertreibung schüttelst du verärgert den Kopf. Du wolltest dich als respektable Tempelvorsteherin etablieren, bekannt bist du nun als Schlägerin.

„Seht Ihr das Gestrüpp dort am Wegesrand?“, unterbricht Torja deinen Gedankengang. „Die Äste sind teilweise abgebrochen. Vielleicht hat Bralinde den Weg dort verlassen und ist ins Moor gelaufen. Was denkt Ihr?“

Kurz freust du dich, dass die Torfstecherin deine Meinung wissen möchte, dann stellst du fest, dass du keine Ahnung hast. Du erkennst kaum die abgebrochenen Äste, aber es macht dich stutzig, dass die Äste vor allem an der Unterseite des vertrockneten Gebüschs beschädigt wurden.

Du zögerst, dann schiebt sich Alrik neben dich und schüttelt mit dem Kopf. Torjas Gesichtsausdruck ändert sich schlagartig von vergnügt und neugierig zu skeptisch und abweisend, während er seine Hände wie die Pranken eines Bärs vor sich hält und sie quer zum Bauch kreisen lässt. Danach dreht er die Hände, spreizt nur noch Zeige- und Mittelfinger von sich und lässt die Hände noch einmal kreisen.

Verblüfft blickst du ihn an. Du kennst diese Gesten, du hast sie gelernt. Was auf den Unwissenden wie ein spielerischer Versuch wirken mag, sich irgendwie mit Händen und Füßen verständlich zu machen, ist für die Kundige eine präzise Sprache. Im Tempel mussten alle Novizen die Sprache der Schweigenden lernen. Die erste Geste steht für das Wort ‚Tier‘, die zweite für das Wort ‚laufen‘. Nur: woher weiß Alrik das? Der Junge ist ein Mysterium für dich ... das gelöst werden will. Ist es Neugier? Zuneigung? Torja drängt den Gedanken beiseite: „Was soll das, Alrik?“

Schweigst du (34) oder erklärst du es der Torfstecherin (127)?

#### 96

Du erinnerst dich an die Weggabelung und an den schlammigen Morast, der links der Weggabelung einen übelriechenden Tümpel bildete. Willst du trotzdem auf die Lichtquelle zugehen (128) oder entscheidest du dich doch lieber für einen der beiden Wege? Falls du dem Weg folgen willst, musst du zwischen dem linken (135) und dem rechten (51) wählen.

#### 97

Der Junge blickt dich schweigend an, dann klappt er den Mund mehrmals auf und zu, plötzlich schluckt er. Eine Träne rinnt über seine Wange: „Plötzlich war ich nicht mehr im Bett, sondern wirklich dort.“

„Dort?“, fragst du nach.

„Dort“, antwortet Borich leise, wobei er mit dem Zeigefinger auf den gegenüberliegenden Hof der Reichlands zeigt. Mehr sagt er nicht, dann läuft ihm eine weitere Träne über die Wange. Du fragst noch einmal nach, aber Borich antwortet nicht. Du überlegst, ob du etwas Tröstendes sagen oder ihn ablenken kannst, ob du eine





glaubwürdige Erklärung findest, aber du hast das Gefühl, ihm im Moment nicht helfen zu können. Dir bleibt nur, ihn ins Bett zu schicken, oder wenigstens ins Innere des Hauses. Es braucht einen Moment guten Zuredens, aber schließlich nickt er und stapft müde zurück in das Haus seiner Eltern. Immerhin hast du so den Eindruck, ihm unmittelbar geholfen zu haben.

Auch dich überkommt ein Gefühl der Müdigkeit, aber noch musst du nach Patschek sehen. Kreuze das **Q** an und lies dann weiter bei Abschnitt 33.

#### 98

Das Innere des *Fuhrmanns* ist düster, aber gemütlich. Auf dem dunklen Holzboden stehen dunkle Holzstühle an dunklen Holztischen. Etwas höhere dunkle Stühle stehen an dem gewachsenen Tresen, der zu deiner Rechten fast die gesamte Breite der Nordwand einnimmt. Kleine Öllampen erhellen den Schankraum, in dem wohl rund 20 Menschen bequem Platz hätten, im Moment aber nur ein Mann und eine Frau in einer Ecke sitzen und wortlos grüßen, als du als Letzte eurer kleinen Gruppe den Raum betrittst. Die Stube ist sauber, kleine Gefäße mit Moosen, die jemand auf kleine, geklöppelte Deckchen gestellt hat, sollen zu dieser Jahreszeit wohl als Blumenersatz dienen. Darla und Oljed stellen sich hinter den Tresen, Rufhus bietet dir erst höflich einen hohen Stuhl vor dem Tresen an, dann setzt er sich neben dich, während er bei der Wirtin des *Fuhrmanns* bestellt: „Darla, Moorwasser für uns alle bitte.“

Die Wirtin nickt, während sie fragt: „Für Torja und Galan auch?“

„Natürlich“, seufzt der Dorfschulze, „und die Getränke meiner unnützen Söhne und ihres nicht wirklich nützlicheren Freundes zahle ich auch. Zumindest mein Ältester hat sich wohl nicht mit einem kleinen Schluck vom Hausbrand begnügt. Ach ja, vergiss den Krug nicht.“

Darla zwinkert dem Mann zu: „Ganz sicher nicht. Ich notiere mir drei Klare für ihn und zwei für die anderen, der Rest geht aufs Haus. Und der Krug auch, der war ohnehin hässlich.“

Nun nickt Rufhus dankbar: „Aber genug von den Flausen der Jungen, wir sollten unsere neue Geweihte willkommen heißen. Ich vermute, Ihr habt viele Fragen über Eure neue Heimat.“

Bei Abschnitt 222 kannst du diese Fragen stellen.

#### 99

„Handeln?“, fragt Xanther, ohne auf eine Antwort zu warten. „Und ich liefere Euch alles, was Ihr für Eure finsternen Pläne braucht? Das werde ich bestimmt nicht tun.“

„Finstere Pläne?“, hakst du nach.

„Ich habe durchschaut, was die Boronkirche hier tut.“ Du schaust nur fragend.

„Erst Arla, die sich wohl zu Recht vor Eurem Vorgänger Raderick fürchtete, dann der Fuhrmann, der von den Untoten im Moor sprach. Karina sehnte sich schon immer nach dem Licht des Praiosauges, aber deswegen hatte sie doch den Tod nicht verdient.“

Du wunderst dich nur, was Xanther zu diesem wütenden Gefühlsausbruch veranlasst haben mag, aber er fährt unbeirrt fort: „Bralindes Misstrauen habe ich so deutlich gespürt wie Ihr. Die anderen mögen sich freundlich geben, vielleicht lassen sie sich auch täuschen, wie meine leichtgläubige Tochter, aber ich habe Euch durchschaut. Und ich habe keine Angst vor Euch.“

Wie willst du reagieren?

„Ich weiß nicht, wovon Ihr sprecht?“ (1)

„Ihr irrt Euch. Bitte lasst mich Euch vom Gegenteil überzeugen.“ (44)

„Oh, Ihr solltet Euch fürchten!“ (118)

#### 100

Du überlegst, was du tun möchtest.

Jede Auswahl mit vorangestelltem Kreis darfst du nur einmal aufsuchen. Kreuze den Kreis vor dem Aufschlagen des entsprechenden Abschnitts an, um zu markieren, dass du schon einmal dort warst. Falls du das **Q** und das **R** im Spielprotokoll angekreuzt hast, kreuze die beiden ersten Optionen schon jetzt an.

Immer wenn du eine Option auswählst, kreuze eine Stunde im Spielprotokoll an. Wenn du die Boronsstunde bereits angekreuzt hattest, bevor du diesen Abschnitt aufgesucht hast, darfst du keine weitere Auswahl mehr treffen und begibst dich stattdessen zu Abschnitt 32.

Ansonsten darfst du entscheiden, was du tun möchtest:

- nach Borich schauen (27)
- nach Patschek schauen (158)
- Rufhus, den Dorfschulzen, besuchen (115)
- den Fuhrmann aufsuchen (191)
- Xanther, den Händler, besuchen (50)
- Zandur, den Zwergenschmied, besuchen (13)
- die Torfstecher suchen (142)
- nach der Hütte des Stummen Alrik suchen (213)
- ins Nebelmoor gehen (4)
- Falls du das **H** angekreuzt hast, möchtest du vielleicht einem Trauernden Trost spenden (88).
- Falls du das **N** noch nicht angekreuzt hast, kannst du das *Buch der Lebenden und der Toten* pflegen (129).
- Falls du das **Q** und das **R** im Spielprotokoll angekreuzt hast und zwei Dorfbewohnern beim Vergessen helfen möchtest, schlage Abschnitt 46 auf.

Es gibt auch Dinge, die du mehrfach angehen kannst:

- ☞ zu Boron beten (177)
- ☞ im Archiv recherchieren (136)
- ☞ dich im Tempel ausruhen (202)

#### Zeit

Im Spielprotokoll gibt es eine Liste mit Stunden, die den heutigen Tag darstellen. Falls du länger geschlafen hast, hast du bereits die beiden ersten Stunden angekreuzt. Jede Auswahl erfordert das Ankreuzen einer Stunde. Wenn alle Stunden angekreuzt wurden, bevor du zu Abschnitt 100 zurückgekehrt bist, geht es ohne weitere Wahlmöglichkeit direkt bei Abschnitt 32 weiter.

#### 101 H

Du atmest tief ein. Die entstandene Pause hat deinen Worten bestimmt Wirkung verliehen, aber jetzt musst du entscheiden, wie du deinen kleinen Gottesdienst beenden möchtest.

Du könntest einen Grabsegen sprechen, was dich einen KaP kosten würde. Der Boronanger ist ohnehin gesegneter Boden, doch den Hinterbliebenen würde es vielleicht ein gutes Gefühl geben, dich zusätzlich bei einer heiligen Geste zu beobachten. (74). Alternativ kannst du auch ein allgemeines Gebet sprechen (186).

#### Karmalenergie

Informationen über den Segen und Karmalenergie findest du im Anhang.

#### 101 I

Du atmest tief ein. Die entstandene Pause hat deinen Worten bestimmt Wirkung verliehen, aber jetzt musst du entscheiden, wie du deinen kleinen Gottesdienst beenden möchtest.

Du könntest einen Grabsegen sprechen, was dich zwei KaP kosten würde. Der Boronanger ist ohnehin gesegneter Boden, doch den Hinterbliebenen würde es vielleicht ein gutes Gefühl geben, dich zusätzlich bei einer heiligen Geste zu beobachten. (74). Alternativ kannst du auch ein allgemeines Gebet sprechen (186).

#### Karmalenergie

Informationen über den Segen und Karmalenergie findest du im Anhang.

#### 102

Noch einmal trittst du zurück, aber auch dieses Mal lichtet sich der Nebel und lässt dich die Personifikation des Bösen sehen. Auch jetzt blickt dich die Gestalt stumm an, auch jetzt verdichtet sich der Nebel und wieder versperrt er dir die Sicht.

Weichst du trotzdem erneut zurück (154) oder wünschst du dir nun doch, du hättest eine Waffe und würdest auf die Gestalt zustürmen, die gerade im Nebel verschwunden ist (36)?

#### 103

Plötzlich sind dir deine Finger egal. Du willst nur dein Leben retten. Angst packt dich und lässt dich wie ein in die Ecke getriebenes Tier nach vorne stürmen. Du ver-schwendest keinen Gedanken mehr, du rennst.

Der Gang scheint sich zu dehnen, aber du weißt, dass das nicht möglich ist. Und tatsächlich stolperst du plötzlich in einen Raum (3).

#### 104

Hinter dir tippelt Jurek, Patscheks jüngerer Bruder, nervös von einem Bein auf das andere. Was willst du antworten?

„Wie kommst du darauf?“ (162)

„Was geht dich das an?“ (41)

#### 105 Y

Kurz fragst du dich, ob du überhaupt noch eine Geweihte deines Gottes bist, aber dann fallen dir wieder die Worte deiner alten Mentorin Rogunda ein: „Ein Tempel macht uns nicht zu Geweihten, sondern der Herr Boron selbst.“

Was auch immer geschehen ist, hat dich in Alriks Kate geführt, und auch Alrik ist nur hier, weil er eine Vision in seinen Träumen hatte. Das muss ein Zeichen sein! Alles muss einen Sinn ergeben. Du bist dazu bestimmt, etwas für deinen Herrn zu tun, gemeinsam mit Alrik. Ihr sollt euch dem Bösen entgegenstellen.

„Sei nicht übereifrig!“, hörst du Rogunda warnen. Aber du bist nicht übereifrig, du bist überzeugt. Vielleicht irrst du, aber das willst du nicht. Wenn du irrst, hätte nichts einen Sinn gehabt. Mit dieser Gewissheit möchtest du nicht leben. Vielleicht willst du zu Höherem bestimmt sein als zu gewaltigem Versagen, vielleicht ist es dein trotziger Wunsch, in den Geschehnissen eine Bedeutung sehen zu wollen, aber auch dann willst du das Risiko gerne eingehen. Auch dann hat es einen Sinn,



dass Boron ausgerechnet dich auserkoren und nach Rabenbrück geschickt hat (152).

#### 105 Z

Kurz fragst du dich, ob du überhaupt noch eine Geweihte deines Gottes bist, aber dann fallen dir wieder die Worte deiner alten Mentorin Rogunda ein: „Ein Tempel macht uns nicht zu Geweihten, sondern der Herr Boron selbst.“ Was auch immer geschehen ist, hat dich in Alriks Kate geführt, und auch Alrik ist nur hier, weil er eine Vision in seinen Träumen hatte. Das muss ein Zeichen sein! Alles muss einen Sinn ergeben. Du bist dazu bestimmt, etwas für deinen Herrn zu tun, gemeinsam mit Alrik. Ihr sollt euch dem Bösen entgegenstellen.

„Sei nicht übereifrig!“, hörst du Rogunda warnen. Aber du bist nicht übereifrig, du bist überzeugt. Vielleicht irrst du, aber das willst du nicht. Wenn du irrst, hätte nichts einen Sinn gehabt. Aber wie kannst du irren, wenn dir doch der Rabe in der Vision erschienen ist, du seinem Flug gefolgt bist und dir der Herr selbst den Weg gewiesen hat? Du darfst nicht an dir zweifeln, denn das wäre ein Zweifel an Boron selbst. Du wirst sein Werkzeug sein, du wirst seinem Plan folgen (152).

#### 106

Angestrengt starrst du nach vorne, aber du siehst einfach nichts. Torja scheint einen vertrockneten Busch zu betrachten, bei dem ein paar Äste abgebrochen sind, aber du bist dir nicht sicher, ob das wichtig ist.

Dann schiebt sich Alrik neben dich und schüttelt mit dem Kopf, während er seine Hände wie die Pranken eines Bärs vor sich hält und sie quer zum Bauch kreisen lässt. Danach dreht er die Hände, spreizt nur noch Zeige- und Mittelfinger von sich und lässt die Hände noch einmal kreisen.

Verblüfft blickst du ihn an. Du kennst diese Gesten, du hast sie gelernt. Was auf den Unwissenden wie ein spielerischer Versuch wirken mag, sich irgendwie mit Händen und Füßen verständlich zu machen, ist für die Kundige eine präzise Sprache. Im Tempel mussten alle Novizen die Sprache der Schweigenden lernen. Die erste Geste steht für das Wort ‚Tier‘, die zweite für das Wort ‚laufen‘. Nur: woher weiß Alrik das? Der Junge ist ein Mysterium für dich ... das gelöst werden will. Ist es Neugier? Zuneigung? Du musst unwillkürlich lächeln, was wiederum ein freudiges Grinsen in Alriks Gesicht zaubert. Du willst versuchen, ihm mit Gesten eine Frage zu stellen, aber da gelangt Torja ebenfalls zu Alriks Einschätzung: „Ein Tier, lasst uns weiterziehen!“

Bei Abschnitt 171 setzt ihr euren Weg fort. Kreuze vorher aber das K auf dem Spielprotokoll an!

#### 107

Dass auf der Straße kein Mensch zu sehen ist, ist offensichtlich. Aber nun entdeckst du Gesichter von Männern, Frauen und Kindern hinter den angelehnten Fensterläden. Zwei junge Mädchen haben sich hinter einem hohen Busch versteckt, ein Bursche zieht erschrocken den Kopf hinter eine Ecke der Scheune zurück, als du seinen Blick streifst.

Die Menschen scheinen sehr vorsichtig, vielleicht ängstlich zu sein, dabei geht von dir doch keinerlei Bedrohung aus. Du bist gerade einmal mit einem Dolch bewaffnet, kein Vergleich zu den Handelskonvois, die hier auf dem Weg von Trallop nach Reichsend vorbeiziehen. Wie kann es sein, dass man einer Geweihten des Boron mit so viel Vorsicht begegnet, anstatt sich über ihre Ankunft zu freuen? Nun, vielleicht findest du es heraus, wenn du dich weiter umschaust (40).

#### 108

Du stehst auf, dann nimmst du Alrik fest in den Arm und drückst ihn. Du wünschst dir so sehr, dich geirrt zu haben, doch du spürst es wieder.

Kreuze das Ö auf dem Spielprotokoll an und lies dann den Abschnitt **Wieder auf der Landstraße** am Ende des Buches, ab Seite 60.

#### 109

Du fragst dich, wie du Xanther einschätzen sollst. Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* (KL = 13/IN = 14/CH = 14) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 77, eine misslungene zu Abschnitt 182.

#### 110

Es ist ein merkwürdiges Gefühl in deinem Kopf. Hast du gerade noch klar entschieden, legt sich nun ein Schleier auf deinen Verstand, als würde er sich in eine Decke aus Gewissheiten einhüllen. Du denkst nicht, du weißt.

Die Gestalt ist nur eine von vielen. Sie bedrohen nicht nur dich, sie bedrohen alle. Alle, die dir lieb sind, alle, die du kennst. Du weißt, dass das Abschlagen eines Kopfes einen anderen nachwachsen lässt. So war es immer. So wird es immer sein. Du hast noch nie eine der Gestalten getötet, aber wenn es dir gelingt, hast du euch alle gerettet. Vorübergehend, eine Zeit lang, nur für dem Moment. Aber das ist besser, als das Böse gewähren zu lassen. Du musst es töten, ihm den Dolch in den Bauch rammen (35). Oder gibt es einen anderen Weg? Du bist kein Kämpfer, kein Krieger, so wie es deine Tochter schon sein wollte, seit sie laufen konnte und du ihr das kleine Holzsword geschenkt hattest, damals, als sie vier Jahre alt wurde.

Deine Tochter! Der Gedanke lässt dich kurz erweichen, doch dann greift Angst nach dir. Du musst sie schützen. Du musst die Gestalt töten. Wenn nicht mit dem Dolch, dann doch mit Feuer. Brenne einfach alles nieder, was sie ausmacht. Vielleicht vernichtet das Feuer sie ja endgültig (8)!

#### 111

Es dauert nicht lange, dann schläfst du tief und fest. Wenn du das S angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 214 weiter, andernfalls bei Abschnitt 190.

#### 112

Kein Zögern, keine Gnade. Du packst die Axt fester, holst einmal aus und trennst den Kopf vom Leib. Blut spritzt durch das Zimmer, der Kopf schlägt dumpf auf dem Boden auf. Jetzt erkennst du ein Gesicht, jetzt erkennst du ... Dann wird dir schwarz vor Augen.

Bevor du bei Abschnitt 21 weiterliest, kreuze noch das I auf dem Spielprotokoll an.

### 113

Deine Augen fallen zu und du entschlummerst tief und fest. Eigentlich wolltest du dich nur kurz ausruhen, aber jetzt schläfst du.

Es dauert eine Weile, bis du erwachst. Du schaust dich in deinem Zimmer um, kneifst dich, um sicher zu gehen, wirklich wach zu sein, und schlüpfst dann wieder in deine Schuhe. Der Schlaf war erholsam und traumlos – zum ersten Mal, seit du Rabenbrück erreicht hast.

Wenn du in der Praiosstunde oder früher eingeschlafen bist, kreuze das V auf dem Spielprotokoll an und streiche vier weitere Stunden ab. Bist du in der Rondra- oder Efferdsstunde eingeschlafen, kreuze alle verbleibenden Stunden einschließlich der Boronsstunde und das U auf dem Spielprotokoll an. Bist du in der Traviastunde eingeschlafen, kreuze die Boronsstunde an. Kehre anschließend zu Abschnitt 100 zurück.

### 114

Du schaust noch ein weiteres Mal, entdeckst aber nichts. Ob dein Achselzucken deiner eigenen Beruhigung dienen soll oder ein Zeichen von Anspannung ist, weißt du nicht zu sagen, aber dir gefällt der Gedanke, den *Fuhrmann* zu besuchen. Du hast jegliches Zeitgefühl während des Tages im trüben Nebel verloren, aber nun fällt auch dir auf, dass es allmählich dunkler wird. Die Herbsttage sind schon recht kühl und der feuchte Nebel macht es nicht angenehmer, draußen zu verweilen. Außerdem musst du Rufhus dahingehend Recht geben, dass du noch viele Fragen hast, und wenn die abergläubischen Bewohner dieses Kaffs am Ende der Welt Angst haben, ihre Häuser zu verlassen, weil ein Rabe – ausgerechnet ein Rabe, das Tier des Gottes Boron – gekrächt hat, dann willst du ihnen nicht gleich am ersten Tag zumuten, sich zu abendlicher Stunde dem Tempel zu nähern, um dir einen Schlüssel zu bringen.

Es dauert nur wenige Augenblicke, bis du die wenigen Schritte zum *Fuhrmann* zurückgelegt hast, obwohl die Strecke weit genug war, dass sich das Gebäude erneut aus dem Nebel herauschälen muss.

Von Xanther und Zandur fehlen jede Spur, aber du entdeckst Darla, die neben Rufhus und ihrer Tochter Oljed steht und die Tür zur Schankstube öffnet. Kaum hat sie die nach außen schwingende Holztür weit genug aufgezogen, stürzen auch schon drei junge Männer heraus. Die drei sind etwa in deinem Alter, und allesamt von kräftigem Wuchs. Der Größte von ihnen, ein dunkelhaariger Geselle mit dunklem Flaum am Hals, schwankt deutlich erkennbar, während er einen Schritt vor den anderen setzt.

Kaum hat er dich erblickt, wendet er sich an den Jungen zu seiner Linken, der vielleicht ein oder zwei Jahre jünger sein mag, mit Ausnahme des Flaums dem ersten Burschen aber doch recht ähnlich sieht. Auch die etwas bessere Stoffkleidung ist den beiden gemein, vielleicht sind es Brüder.

„Jurek, da is’ s’e jaaa“, lallt der Ältere.

Der angesprochene Jurek schaut unsicher zu dir, dann zu dem augenscheinlichen Anführer der Gruppe. Der

Dritte im Bunde, der Schwächlichste der drei, mit den zerschundensten Händen, dem ungepflegtesten Haar und der einfachsten Kleidung, erfährt von den beiden anderen im Augenblick jedenfalls keinerlei Beachtung und betrachtet dich neugierig aus dem Hintergrund.

„Da hast du Recht, Patschek“, stammelt der Linke nervös, dann erblickt er Oljed, räuspert sich und wiederholt den Satz noch einmal mit festerer, betont tiefer Stimme. Die drei machen ein paar Schritte auf dich zu, Patschek unsicher torkelnd, Jurek unnatürlich raumfordernd und der dritte Junge unsicher und tippelnd, darum bemüht, mit den beiden anderen schrittzuhalten. Schließlich bleibt Patschek unangenehm dicht vor dir stehen, um von oben auf dich herab zu schauen.

Er greift nach hinten, dann raunt er: „Borich, gib sch’n d’s Biiier.“

Der ärmlich gekleidete Junge reicht dem Hünen vor dir einen dunklen Krug, dann zieht er sich einen Schritt zurück.

Patschek trinkt, wirft den Krug dann achtlos weg und starrt dich wütend an: „Unnn’ jetz’ zeich’ ich dir maall, w’s wir hier von dein’sss Jleichen halll’alllten.“

„Das reicht, Junge“, ruft Rufhus wütend, aber Patschek reagiert auf den Zwischenruf nicht. Stattdessen holt er mit der rechten Hand aus und schwingt sie im weiten Bogen in deine Richtung.

Würfle für Patschek eine Eigenschaftsprobe auf seinen Attackewert von 10. Nur wenn die Probe gelungen ist, würfle eine Eigenschaftsprobe auf deinen Ausweichenwert (AW 6). Nur wenn diese Probe misslungen ist, erleidest du 1W6 Schadenspunkte.

Danach kannst du entscheiden, ob du es dabei belassen (146) oder mit deiner Faust zurückschlagen willst (163).

#### Lebensenergie

Die Lebensenergie (LE) ist ein Maß dafür, wie lebendig deine Heldin noch ist. Sie setzt sich aus Lebenspunkten (LeP) zusammen. Während andere Werte in der Regel festgeschrieben sind und nur kurzzeitig geändert werden (oder dauerhaft gesteigert, wenn dein Held Erfahrung sammelt), können die LeP steigen und sinken. Dabei steigen sie aber niemals über den Maximalwert der LE (die Heldin ist vollkommen gesund). Sinken die LeP auf 0 oder darunter, ist die Heldin tot.

Heiltränke, Zauber oder Wunder können die LeP eines Helden erhöhen, Verletzungen, Wunden oder schädliche Zauberei senken sie dagegen.

#### Schadenspunkte

Um wie viele Punkte die Lebensenergie abgesenkt wird, geben die Schadenspunkte (SP) an. Falls Patscheks Attacke gelingt und deine Parade misslingt, erleidest du Schaden. Wie viele SP du erleidest, bestimmst du mit dem Wurf eines normalen Würfels.

### 115

Beim Betreten des Grundstücks wird dir bewusst, dass du zwar schon hier warst, damals aber in großer Eile. Du



hast weder an den kleinen, trotz des Nebels blühenden Blümchen gerochen, noch das kurz vor der Ernte stehende Gemüse gewürdigt. Vielleicht liegt der Ursprung der Blüte in dem kleinen Peraineschrein, der nahe der großen Scheune mit Felssteinen errichtet wurde. In seinem Inneren steht eine kunstvoll geschnitzte Storchstatue, die ein Bund dir unbekannter Kräuter im Schnabel trägt. Du klopfst gegen die Tür des Haupthauses und wartest einen Moment, bis dir Rufhus die Tür öffnet. Er lächelt dich kraftlos an, dann bittet er dich hinein. Der Mann macht einen müden Eindruck und lässt sich in einen weichen Sessel fallen, nachdem er dir den gegenüberliegenden, kaum minder bequemen angeboten hat. Du fragst dich, ob du jemals so weich gegessen hast. Welchen Reichtum muss Rufhus angesammelt haben, um solch komfortable Sessel zu besitzen?

„Ihr seht müde aus“, stellst du fest, nicht ohne eine Mischung aus Mitgefühl und Sorge in deine Stimme zu legen. Rufhus lacht kraftlos: „Ich bin müde. Patschek schläft, Jurek streunt irgendwo herum, die anderen Kinder spielen im Stroh, obwohl sie in Hesindes Sinne lernen sollten. Es war leichter, als meine Frau noch lebte. Da hatte ich schon genug Sorgen um unser Dorf, aber jetzt lastet alles auf meinen Schultern: die Kinder, der Ort, meine Mitmenschen – und dass der Tod wieder Einzug in Rabenbrück gehalten hat.“

Es scheint Rufhus gut zu tun, diese Sätze zu sagen, selbst wenn sie ihn nicht von seinen Pflichten entbinden können. Trotzdem schafft er es, dir ein Lächeln zu schenken: „Immerhin scheine ich mir keine Sorgen um Euch machen zu müssen. Aber bitte verrätet mir, was Euch zu mir führt.“

Du erwidertest das Lächeln, dann erklärst du, dass du gerne mehr über deine neue Heimat wissen möchtest. Rufhus ist nur zu gerne bereit, dir seine Zeit zu schenken. Er berichtet noch einmal von den Personen, die du schon kennengelernt hast, dass er den Hof seiner Großeltern übernahm, weil seine jungen Eltern schon früh gestorben seien, wie es ihm gelang, den Nachbarhof aufzukaufen, dass Darla die gute Seele des Ortes sei und vieles mehr, an das du dich meist schon nach wenigen Augenblicken nicht mehr erinnern kannst, weil es dir bei allem, was vor sich geht, so unwichtig erscheint.

Neben Geschichten zum Ort erhältst du auch ein paar Informationen von Abschnitt 200. Würfle in der dortigen Tabelle mit 2W6. Falls du den Buchstaben **D** im Spielprotokoll angekreuzt hast, addiere zu deinem Würfelwurf eine 10. Falls du den Buchstaben **E** im Spielprotokoll angekreuzt hast, addiere zu deinem Würfelwurf eine 14. Wenn du weder das **D** noch das **E** angekreuzt hast, addiere eine 12 zu deinem Würfelwurf.

Lege eine Fertigkeitsprobe auf Überreden (MU = 14/IN = 14/CH = 14) ab, bevor du Abschnitt 200 aufsuchst. Wenn die Probe gelingt, erlangst du auf die gerade beschriebene Weise vier unterschiedliche Informationen. Wenn die Probe misslungen ist, erlangst du nur drei Informationen. Falls du beim Werfen der 2W6 einen Pasch (oder sogar mehrere) würfelst, darfst du dir noch eine weitere Information erwürfeln. Doppelt gewürfelte Ergebnisse werden wiederholt, so wie es in Abschnitt 200 beschrieben ist.

Wenn du die dortigen Informationen gelesen hast, verabschiedest du dich von Rufhus und kehrst zu Abschnitt 100 zurück.

#### 116

Dieses eine Mal wirst du dich nicht treten lassen, möge der Stiefel auch noch so groß sein. Du hast dich treten lassen, ein ums andere Mal, aber damit ist jetzt Schluss. Du stemmst deine Arme in die Höhe, stemmst dich gegen den Tritt und drückst den Stiefel zur Seite, ohne dass er dir etwas anhaben kann. Du wirst wachsen, du wirst toben, du wirst dich nicht wieder treten lassen. Kreuze das **P** auf dem Spielprotokoll an, bevor du bei Abschnitt 217 weiterliest.

#### 117

Du schreckst hoch. Du bist in einer Hütte, du bist in deiner Hütte. Es ist deine Heimat, ein Ort der Geborgenheit. Und endlich kannst du diese Geborgenheit teilen. Du warst einsam, aber jetzt bist du es nicht mehr. Ein Mensch hat Platz in deinem Herzen gefunden und du hast diese Person nur zu gerne hineingelassen. Es ist Liebe, die du spürst. Es ist Liebe, die du geben willst. Doch dann spürst du es, draußen im kalten Nebel. Etwas Böses geht von dort aus, eine Bedrohung. Sie mag dir nichts anhaben können, das weißt du, aber sie bedroht den dir liebsten Menschen. Du hattest noch nie Angst vor dem Moor, aber jetzt hast du Angst um jemanden. Das Moor war nie dein Feind, aber es ist ihr Feind und du musst es fernhalten. Wenn du nicht siegreich sein wirst, wirst du deine Liebste verlieren – und jetzt spürst du den eisigen Griff der Furcht. Es ist ein intensives Gefühl, das du so noch nie gespürt hast. Es lässt dich verzweifelt nach dem Dolch greifen. Dann stürmst du hinaus und tauchst ein in das Grau des Nebels. Du wandelst sicher durch ihn hindurch, er ist nicht dein Feind, er ist dein Verbündeter. Du verbirgst dich im Nebel, schleichst dich an die Gefahr heran. Kein Geräusch dringt zu dir, dennoch weißt du sicher, wohin du treten musst. Du spürst das Herz, aber es lockt dich nicht mit seinem Wispern. Keine Stimme zieht dich in den Nebel, keine Stimme zwingt dir ihren Willen auf. Du wirst das Herz zerstören und deine Liebe retten. Hoffnung wallt in dir auf, Zuversicht.

Und dann stehst du plötzlich vor der Anhöhe, die der dich schützende Nebel zu meiden scheint. Dein Verbündeter kann dir hier keinen Schutz mehr gewähren. Du lauschst, aber du hörst keine Stimme, kein Gebrüll und kein Flüstern. Der Wind wiegt das schwarze Laub, du kannst die Kälte spüren – und das Böse. Es liegt vor dir, hält sich im Erdreich verborgen.

Du musst graben. Du gräbst.

Und dann liegt es vor dir – ein Herz. Ein pochendes Herz. Schwarzes Blut fließt durch die Arterien, mit jedem Stoß pumpt es die nach Verwesung riechende Flüssigkeit hinaus. Das Blut bildet eine flache Pfütze, dann versickert es im Morast und neues Blut wird vom unaufhörlich schlagenden Herzen nach außen befördert. Dieses Herz ist der Quell allen Übels, das spürst du. Das böse Herz des Moors liegt vor dir – und du musst es zerstören.



Willst du auf das Herz einstechen (72), es zerreißen (169) oder mit deinen Händen zerdrücken (38)?

#### 118

„Wollt Ihr mich nur einschüchtern“, fragt Xanther kühl, „oder tötet Ihr mich jetzt wie all die anderen?“ Der Krämer funkelt dich wütend an, dann fährt er fort: „Ihr solltet nun gehen.“

Du musst schlucken. Denkt Xanther wirklich, du seist eine Mörderin? Für wessen Tode gibt er dir die Schuld? Ist er verrückt?

Kommst du seiner Aufforderung nach und gehst (137), willst du ihm widersprechen (23) oder wirst du wütend (194)?

#### 119 A oder B

Rufhus seufzt: „Patschek war schon immer grob. Er kann anpacken, aber er ist kein großer Denker.“

Olied setzt zu einer Bekräftigung an, aber Darla stoppt ihre Tochter, bevor sie dem Dorfschulzen ins Wort fallen kann.

„Patschek hat seine Mutter verloren“, erzählt der Bauer weiter, ohne auf die Wirtstochter zu achten, „und seitdem zweifelt er und sucht jemanden, der Schuld daran hat. Mal bin ich es, mal ist es sein Bruder, mal ist es Boron persönlich, weil er sie zu sich geholt hat, und mal sind es die Vertreter Borons.“

Der Mann schaut dir traurig in die Augen: „Mein Sohn ist kein schlechter Bursche und er würde sich niemals von den Göttern abwenden, aber er ist verwirrt, verzweifelt und wütend. Vielleicht könnt ihr ihm Linderung verschaffen.“

„Aber lasst Euch nicht wieder verprügeln“, warnt dich Olied, was Darla entsetzt aufschauen, Rufhus aber heiser lachen lässt.

„Keine Sorge, ich enterbe ihn, wenn er das nochmal versucht“, beruhigt dich der Dorfschulze.

Dir huscht ebenfalls ein Lächeln über die Lippen, dann stellst du bei Abschnitt 222 die nächste Frage.

#### 119 C

Rufhus seufzt: „Patschek war schon immer grob. Er kann anpacken, aber er ist kein großer Denker.“

Olied setzt zu einer Bekräftigung an, aber Darla stoppt ihre Tochter, bevor sie dem Dorfschulzen ins Wort fallen kann.

„Patschek hat seine Mutter verloren“, erzählt der Bauer weiter, ohne auf die Wirtstochter zu achten, „und seitdem zweifelt er und sucht jemanden, der Schuld daran. Mal bin ich es, mal ist es sein Bruder, mal ist es Boron persönlich, weil er sie zu sich geholt hat, und mal sind es die Vertreter Borons.“

Der Mann schaut dir traurig in die Augen: „Mein Sohn ist kein schlechter Bursche und er würde sich niemals von den Göttern abwenden, aber er ist verwirrt, verzweifelt und wütend. Vielleicht könnt ihr ihm Linderung verschaffen.“

„Aber verprügelt ihn nicht. Wenn man das mit ihm macht, weint er sofort und ist nicht mehr sehr aufmerksam“, warnt dich Olied, was Darla entsetzt aufschauen, Rufhus aber heiser lachen lässt.

„Olied, du hattest doch versprochen, ihn zu verschonen“, scherzt der Dorfschulze.

„Keine Sorge“, beschwichtigt die Wirtstochter, „ich schlage ihn nur noch, wenn er wieder einmal unverschämt war oder Borich ärgert.“

Dir huscht ein Lächeln über die Lippen, aber dann hältst du deine Freude vor Rufhus für fehl am Platz und so stellst du bei Abschnitt 222 lieber die nächste Frage.

#### 120

Auch wenn dir ein wenig unwohl ist, versuchst du, dich davon nicht beeinflussen zu lassen und bedacht weiterzulaufen. Selbst wenn dort ein Hinterhalt auf dich lauern sollte, würdest du ihn mit einer kopflosen Flucht vermutlich nicht umgehen, sondern geradewegs hineintappen. Du setzt bedächtig einen Fuß vor den anderen, Schritt für Schritt, schaut nach links, nach rechts ... und dann erschrickst du, als sich mitten auf dem Weg vor dir eine schemenhafte Gestalt aus dem Nebel schält.



Lege eine Probe auf deinen Mutwert ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 12 weiter. Ist sie misslungen, lies Abschnitt 206.

### Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Wenn in der Welt des Schwarzen Auges etwas ungewiss ist, werden in der Regel Würfel geworfen. Man spricht dabei auch von einer Probe. Die aktuelle Probe wird auf den Mutwert abgelegt. Der Mut ist eine von acht Eigenschaften (Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution, Körperkraft), die deine Geweihte charakterisieren. Schlage nun Seite 63 auf. Du findest dort die Eigenschaften ganz oben in der Mitte. Eigenschaftswerte liegen zu Beginn des Spiels in der Regel im Bereich zwischen 8 und 15 Punkten. Wenn Eigenschaften geprüft werden, wird eine 1W20-Probe fällig. Hierfür wirfst du einen zwanzigseitigen Würfel, liest die oberste Zahl ab und vergleichst sie mit deinem zu prüfenden Eigenschaftswert, hier Mut. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist dir die Probe gelungen. Zeigt der Würfel aber eine höhere Zahl an, so ist die Probe misslungen. Eine gelungene Probe bedeutet, dass du bei der Aktion, deren Ausgang ungewiss war, Erfolg hast, eine misslungene Probe bedeutet einen Fehlschlag. Schau auf dem Heldenbogen nach. Du siehst, dass deine Heldin einen MU-Wert von 14 hat.

### 121

Die Person hebt abwehrend die Hände, aber du führst den Dolch durch ihre Kehle, sodass die Gestalt einen tiefen, röchelnden Laut von sich gibt. Verzweifelt presst sie ihre Hände an die Wunde, was dir den Weg auf die liegende Gestalt freigibt. Du hebst den Dolch und stichst ihr in den Bauch. Einmal. Zweimal. Dreimal. Unzählige Male (70).

### 122

„Schon gut, Zandur, ich schaffe den Rest allein“, sagst du mit einem nachsichtigen Lächeln. Der Zwerg schaut dich verlegen an. Offensichtlich möchte er dich weder allein lassen noch seine Furcht zur Schau stellen, aber sein Unbehagen ist dann doch groß genug, dass er den Spaten in einen Haufen Erde steckt und sich dankbar abwendet. Du seufzt, dann packst du den Spaten fester und wirfst eine Kelle Erde ins Grab vor dir (57). Kreuze vorher aber noch das L auf dem Spielprotokoll an.

### 123

Zuversichtlich überquerst du die Brücke gen Firun. Dem schmalen Karrenweg folgend, betrittst du das Nebelmoor, das heute wieder einmal seinem Namen alle Ehre macht. Als ihr zu fünft unterwegs wart, lichtete sich der Nebel immer wieder, um den Blick auf dornige Sträucher, verkrüppelte Bäume oder riesige Farne freizugeben. Heute verdichtet sich der Nebel aber mit jedem Schritt, den

du gehst. Du hörst das Platschen deiner Schritte, wenn du in eine trübe Pfütze getreten bist. Du spürst die Kälte, den Wind und das Rutschen deiner Stiefel im Schlamm. Du riechst den fauligen Gestank des Moors, du schmeckst ihn geradezu auf deiner Zunge. Und du siehst den Nebel, das Grau, welches die Welt vor deinem Blick verbirgt. Da, ein Rascheln. Dort, der kehlige Ruf eines Vogels. Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* (KL = 13/IN = 14/IN = 14) ab. Ist dir die Probe gelungen (205) oder nicht (85)? Kreuze vorher unabhängig vom Ausgang der Probe das Y auf dem Spielprotokoll an.

### 124

Du presst, du drückst, aber diese unheilvolle Kraft widersetzt sich dir. Das Herz schlägt und schlägt, pumpt Blut über Blut, das über deine Hände rinnt. Du hältst inne. Das Blut versickert, aber nicht im Morast, sondern in deiner Haut. Du siehst die schwarzen Venen in deinen Armen, du spürst, wie sich das schwarze Blut in dir ausbreitet. Und dann hörst du plötzlich eine leise Stimme. Der Nebel verschluckt dich, während du fasziniert das Organ in deinen Händen hältst. Das Herz wispert, kaum hörbar, aber dann hörst du den Befehl, den es dir gibt. Du erschrickst, du erwachst. Du reißt die Augen auf, aber da stürzt sich Alrik bereits auf dich. Die Klinge des Dolches rutscht zwischen deinen Rippen hindurch, dann lässt dich der Schmerz ohnmächtig werden. Dein letzter Gedanke ist, dass du Alrik enttäuscht hast – und nun dafür bezahlst (2).

### 125

Die Züge in Rufhus Gesicht entspannen sich, dann relativiert er, was Darla mit einem zustimmenden Nicken quittiert: „Es soll nicht wie ein Verdacht klingen, aber nachdem Ehrwürden Raderik ins Moor gegangen ist, starb niemand mehr.“ Der Bauer mustert dich, dann schiebt er nach: „Bitte verurteilt die Menschen nicht, vielleicht hat er sich auch für uns geopfert, aber wie sollten ihn einfache Menschen wie ich nicht verdächtigen, wenn die Toten, von Ermordeten wage ich nicht zu sprechen, also wenn die Toten ...“ Es geziemt sich nicht für einen Bauern, einem Geweihten solche Unterstellungen zu machen. Auch wenn der Mann doppelt so alt sein mag wie du, muss ihn jemand an seinen Stand erinnern (204). Doch was er sagt, klingt nicht unplausibel und er spricht nicht von seinem Verdacht, sondern dem der Dorfgemeinschaft. Vielleicht ist es klüger, ihm seinen Zweifel zu vergeben und Milde zu demonstrieren (43).

### 126

Trotz der Tatsache, dass Patschek den Kopf nach unten geneigt hält und die Kerzen den Raum auch bei Tageslicht nur spärlich erhellen, erkennst du nun doch die Würgemale an seinem Hals. Der Junge muss wahrlich große Angst haben und es wird dauern, ihn von seiner Furcht zu befreien – jedenfalls dauerhaft. Ihm kurzfristig zu helfen, vermag dir vielleicht sogar gelingen, aber du willst noch keine Versprechungen machen.

Deswegen beschließt du, eine eher vage Antwort zu geben: „Rufhus, ich sehe sein Leid und werde sehen, ob ich ihm helfen kann. Bitte pflegt ihn derweil und hab stets ein Auge auf ihn.“

Rufhus nickt dankbar, dann verabschiedest du dich (100). Kreuze vorher aber das **R** auf dem Spielprotokoll an.

### 127

Du übersetzt die Gesten für Torja, was diese nur skeptisch umherschauen lässt. Erst schaut sie dich an, dann Alrik, das Gestrüpp, wieder dich, wieder Alrik.

Dann nickt sie zufrieden und lächelt. „Ein Tier, Alrik hat Recht“, verkündet sie entschlossen. „Lasst uns weiterziehen!“

Bei Abschnitt 171 setzt ihr euren Weg fort. Kreuze vorher aber das **K** auf dem Spielprotokoll an!

### 128

Das Licht kommt langsam näher und du läufst ihm hoffnungsvoll entgegen. Dann brichst du ein und stürzt bis zur Hüfte in ein Schlammloch. Einen Boden spürst du nicht, stattdessen sinkst du langsam tiefer. Du ruderst mit den Armen, strampelst mit den Beinen, aber eine unsichtbare Kraft zieht dich hinab.

Als du bis zum Kinn im Schlamm steckst, ist das Licht plötzlich ganz nah. Körperlos tänzelt es über dir im Nebel, dann schmeckst du den Schlamm auf deinen Lippen, spürst, wie er deine Nase füllt. Als du einen letzten Blick auf das Licht wirfst, bekommst du schon keine Luft mehr (2).

### 129 H

Es dauert nicht lange, bis du das *Buch der Lebenden und der Toten* in dem kleinen Archiv gefunden hast, wo du es nun aufschlägst und zwei Eintragungen ergänzt.

| Name              | Beruf            | Geschehnis    | Datum              |
|-------------------|------------------|---------------|--------------------|
| Grulinde          | Bäuerin          | Gang zu Boron | 13. PER 1035 BF    |
| Alrike            | Kind             | Geburt        | 2. PRA 1036 BF     |
| Alrike            | Kind             | Gang zu Boron | 4. PRA 1036 BF     |
| Kalmory           | Torlsstecher     | Gang zu Boron | 8. E.F.F. 1038 BF  |
| Boronfried        | Diener des Raben | Sang zu Boron | 18. R O.P. 1040 BF |
| Arla Reichland    | Bäuerin          | Sang zu Boron | 30. E.F.F. 1040 BF |
| Torwulf Schmacher | Fuhrmann         | Sang zu Boron | 9. TRA 1040 BF     |
| Karina            | Magd             | Sang zu Boron | 13. TRA 1040 BF    |
| Raderik           | Diener des Raben | Verschwunden  | 14. TRA 1040 BF    |
| Bralinde          | Bäuerin          | Gang zu Boron | 15. BOR 1040 BF    |

Du betrachtest nachdenklich dein Werk, dann legst du das Buch sorgsam zurück (100). Kreuze vorher noch das **N** im Spielprotokoll an.

### 129 I

Es dauert nicht lange, bis du das *Buch der Lebenden und der Toten* in dem kleinen Archiv gefunden hast, wo du es nun aufschlägst und drei Eintragungen ergänzt.

| Name              | Beruf            | Geschehnis    | Datum              |
|-------------------|------------------|---------------|--------------------|
| Grulinde          | Bäuerin          | Gang zu Boron | 13. PER 1035 BF    |
| Alrike            | Kind             | Geburt        | 2. PRA 1036 BF     |
| Alrike            | Kind             | Gang zu Boron | 4. PRA 1036 BF     |
| Kalmory           | Torlsstecher     | Gang zu Boron | 8. E.F.F. 1038 BF  |
| Boronfried        | Diener des Raben | Sang zu Boron | 18. R O.P. 1040 BF |
| Arla Reichland    | Bäuerin          | Sang zu Boron | 30. E.F.F. 1040 BF |
| Torwulf Schmacher | Fuhrmann         | Sang zu Boron | 9. TRA 1040 BF     |
| Karina            | Magd             | Sang zu Boron | 13. TRA 1040 BF    |
| Raderik           | Diener des Raben | Verschwunden  | 14. TRA 1040 BF    |
| Bralinde          | Bäuerin          | Gang zu Boron | 15. BOR 1040 BF    |
| Lorikh            | Bauer            | Gang zu Boron | 15. BOR 1040 BF    |

Du betrachtest nachdenklich dein Werk, dann legst du das Buch sorgsam zurück (100). Kreuze vorher noch das **N** im Spielprotokoll an.

### 130

„Das war bestimmt der stumme Alrik“, mutmaßt Olied fröhlich. Dann prustet sie los, als sie deinen entsetzten Blick sieht. *Stummer Alrik* ist dir nur als Umschreibung für einen Untoten ein Begriff.

„Er ist lebendig, keine Sorge“, beruhigt dich die Wirtstochter. „Er kam irgendwann hierher, hat aber kein einziges Wort gesagt. Er hat immer nur mit den Händen gewedelt und uns nie einen Namen genannt, also haben ihn die Kinder Alrik genannt, und weil er nichts sagt, hatte er schon bald den Spitznamen Stummer Alrik.“

„Ein absolut nutzloser Bengel“, ätzt Rufhus. „Wer weiß, womit er sich durchschlägt, aber zur Feldarbeit taugt er nicht. Wer weiß schon, was er tut, wenn er nicht gerade den ehrbaren Leuten hinterherschleicht.“

Verlässliche Aussagen erwartest du nach diesen Ausführungen nicht mehr, deswegen überlegst du dir eine andere Frage (222).

### 131

Unruhig läufst du durch dein Zimmer, bis es sich einem Nebelschleier gleich auflöst. Die Möbel, die Wände, das Bett – alles ist Rauch, der im Nichts verschwindet. Alles ist grau. Wendest du dich nach links (45), nach rechts (193) oder gehst du geradeaus (9)?

### 132

Du zweifelst plötzlich, dass es Borons Plan ist, die beiden von ihrem Kummer zu befreien. Vielleicht sollten sie doch an ihrer Furcht wachsen und aus dem Geschehenen lernen. Du schüttelst den Kopf, woraufhin Rufhus die schwere Tempeltür öffnet, dann erstickst du den Weihrauch.

Borich und Patschek sind noch ein wenig benommen, Rufhus nutzt die Gelegenheit, seinen Sohn aus dem Tempel zu führen. Er wusste, dass du Linderung nicht versprechen wolltest, dennoch scheint er traurig und enttäuscht zu sein. Zum Glück ahnt er nicht, dass du die Zeremonie abgebrochen hast.



Du hilfst derweil Borich auf und bringst ihn nach draußen, wo er die kühle, frische Luft einsaugt. Du nimmst ihm die Augenbinde ab und erklärst ihm, dass du ihm nicht so helfen konntest, wie du es ursprünglich wolltest, aber überzeugt davon bist, dass er seine Angst überwinden wird. Der Junge bedankt sich für deine Worte, dann verschwindet er im Nebel (100).

### 133

Wieder verschluckt dich der Nebel, erneut formt er Gestalten, auf die du wütend mit dem Dolch zusteuerst, aber sobald du sie erreichst, lösen sie sich in Nebelschwaden auf. Du stolperst. Du rappelst dich auf. Du stichst – ins Leere. Und dann gibt der Nebel den Blick auf eine Kate frei, die du noch nie gesehen hast. Oder doch? Du kannst es nicht erkennen, das Haus ist so gewöhnlich, dass jeder darin wohnen könnte: vier Holzwände, ein schiefes Dach, eine Tür und eine mit Fensterläden verschlossene Öffnung daneben, aber keine Verzierungen, kein Schmuck, nichts, was auf den Bewohner hindeutet. Oder sind es mehrere? Wo bist du? In wessen Welt existierst du? Du wolltest die Gestalt töten und eine fremde Macht hat dich hierhergeführt. Oder warst du es? Du zögerst. Sollst du wirklich in die Hütte stürmen und die Gestalt töten (189) oder willst du das Feuer des Bösen mit dem reinigenden Feuer einer Fackel bekämpfen (165)?

### 134

Nachdem sich Olied zu euch gesellt hat, hat auch sie viel zu erzählen. Auch ihre Informationen erhältst du bei Abschnitt 200. Würfle dabei für Olied mit 2W6. Es kann sein, dass sich ihre Informationen mit denen von Darla doppeln. Dann darfst du keine Wiederholungswürfe machen. Nur Dopplungen bei Olieds Informationen werden wiederholt. Olied gibt dir auf jeden Fall 2 Informationen. Wenn du das **B** angekreuzt hast, erhältst du eine zusätzliche Information. Hast du das **C** angekreuzt, gibt es zwei zusätzliche Informationen. Solltest du das **K** angekreuzt haben, gibt es noch eine weitere Information. Falls du beim Würfeln der 2W6 einen Pasch (oder gar mehrere) würfelst, gibt dir Olied noch eine letzte zusätzliche Information mit auf den Weg.

Nach einer ganzen Weile und einem zweiten Becher Milch verweist Darla schweren Herzens darauf, dass sie noch einiges zu tun habe, es aber ein Vergnügen gewesen sei, mit dir zu plaudern, und ihr das unbedingt demnächst wiederholen müsst. Du verabschiedest dich und kehrst zu Abschnitt 100 zurück.

### 135

„Hilfe!“ Die Stimme ist so laut, als müsste sie direkt neben dir sein – vor dir – hinter dir. Aber nirgendwo ist jemand. Du setzt einen Schritt vor den anderen, aber egal wohin du dich wendest, nirgendwo findest du den Ursprung der Rufe.

Du folgst dem Pfad – oder läufst du ihn zurück? Du vermagst es nicht mehr zu sagen. Wo bist du? Obwohl dich jeder Schritt auf dem schlammigen Boden Kraft kostet, musst du weiterlaufen (51).

Reduziere bis zum nächsten Schlaf deine Körperkraft um 1 Punkt, abgeleitete Werte werden aber nicht verändert.

### 136

Das Archiv ist bei weitem nicht so groß wie die Bibliothek in Trallop, wobei dir dort immer einer der Geweihten weiterhelfen konnte, wenn du etwas gesucht hast, und dir Tipps für Bücher geben konnte, die sich zu lesen lohnen. Hier stehst du nun vor den Regalen, liest mal hier ein Pergament quer, dann schlägst du dort ein Buch zufällig auf. Pro Stunde Recherche darfst du eine Fertigkeitsprobe auf *Götter und Kulte* (KL = 13/KL = 13/IN = 14) ablegen. Wenn dir die Probe gelungen ist, darfst du bei Abschnitt 20 drei neue Quellen auswürfeln. Ist die Probe misslungen, findest du dort nur zwei neue Quellen. Wenn du fertig mit Lesen bist, kehre zu Abschnitt 100 zurück.

### 137

Wortlos verlässt du die Lagerhalle. Du bist dir nicht sicher, was du über Xanther denken sollst, der dir noch immer nachschaut, bis du um die Häuserecke gebogen bist. Kreuze das **W** auf dem Spielprotokoll an und lies dann bei Abschnitt 109 weiter.

### 138

Die sechs Menschen schauen dich erwartungsvoll an, Zandur betrachtet derweil etwas Kleines, für dich nicht Erkennbares, das er zwischen Daumen und Zeigefinger reibt. Du räusperst dich kurz, dann bedankst du dich in blumigen Worten für die herzliche Begrüßung, stellst dich kurz vor und erklärst, dass du vom Tempel in Trallop geschickt wurdest, um dich hier dem Tempel anzunehmen, weil dieser wohl verlassen wurde. Rufhus scheint diesen Teil mit einem Nicken bestätigen zu wollen, aber du ignorierst die Geste und versicherst stattdessen mit größtmöglicher Zuversicht, dass du dich nach Kräften für das Wohl der kleinen Gemeinde einsetzen wirst.

Xanther betrachtet dich skeptisch und Zandur spielt noch immer mit seinen Fingern, aber die anderen strahlen dich erleichtert an – auch wenn Bralindes Miene aufgesetzt und kraftlos wirkt.

Du holst kurz Luft, um weiter fortfahren zu können, doch plötzlich unterbricht dich der ferne Ruf eines Raben. Die Aufmerksamkeit ist schlagartig aus den Gesichtern deiner Gegenüber verschwunden. Bralinde und Lorikh verabschieden sich, die anderen schauen sorgenvoll, auch wenn Olied sich bemüht, weiterhin Zuversicht und Gelassenheit auszustrahlen. Zandur hat den Blick zwar nicht von seinen Fingern abgewendet, beginnt aber langsam, vom Tempel weg in Richtung Schenke zu schlendern.

Rufhus greift deinen fragenden Blick auf und tritt näher: „Es ist nicht gut, sich nach der Rabenstunde draußen aufzuhalten. Wenn es Abend wird und die Raben über die Brücke rufen, dann ist es weise, sich in den Schutz der Häuser zu begeben.“

Du nickst ungläubig, aber der Dorfschulze scheint sich darin nur bestätigt zu sehen.

„Ihr müsst noch viele Fragen haben“, fährt Rufhus fort. „Begleitet uns doch in den Fuhrmann, dort haben wir auch den Schlüssel zum Tempel aufbewahrt, nachdem Euer Vorgänger ...“

Der Dorfschulze zögert, dann flüstert er: „... gegangen ist.“ Da du keine andere Wahl zu haben scheinst, willigst du ein. Die Wagenfrieds seufzen erleichtert, dann eilen sie voran in Richtung Schenke. Auch Rufhus wendet sich bereits ab, als du beschließt, den Blick noch einmal kreisen zu lassen. War da nicht etwas?

Lege eine *Sinnesschärfe*-Probe (KL = 13/IN = 14/IN = 14) –1 ab! Ist die Probe gelungen (175) oder nicht (114).

### 139 A

„Ihr meint das Gebüsch dort vorne, oder?“, fragst du Torja, nachdem du ein paar abgebrochene Äste an der Unterseite eines Gestrüpps entdeckt hast.

„Pssst!“, faucht die Torfstecherin wütend, dann wendet sie sich ab.

Torfstecher gelten als verschlossen, noch verschlossener als andere Menschen, die versuchen in kargen Gegenden wie einem Moor Fuß zu fassen. Es muss ein ruhiger, in sich gekehrter Menschenschlag sein, der abseits zivilisierter Gegenden versucht, dem Land abzutrotzen, was er zum Überleben braucht. Du solltest Torja bewundern, aber ihre schroffe Ablehnung fühlt sich trotz aller Rationalität deiner Gedanken verletzend an.

Plötzlich schiebt sich Alrik neben dich und berührt dich sanft am Oberarm. Du schaust erstaunt zu dem Burschen, während er seine Hände wie die Pranken eines Bärs vor sich hält und sie quer zum Bauch kreisen lässt. Danach dreht er die Hände, spreizt nur noch Zeige- und Mittelfinger von sich und lässt die Hände noch einmal kreisen. Du kennst diese Gesten, du hast sie gelernt. Was auf den Unwissenden wie ein spielerischer Versuch wirken mag, sich irgendwie mit Händen und Füßen verständlich zu machen, ist für die Kundige eine präzise Sprache. Im Tempel mussten alle Novizen die Sprache der Schweigenden lernen. Die erste Geste steht für das Wort ‚Tier‘, die zweite für das Wort ‚laufen‘. Nur: woher weiß Alrik das? Der Junge ist ein Mysterium für dich ... das gelöst werden will. Ist es Neugier? Zuneigung?

Torja drängt den Gedanken beiseite: „Was soll das, Alrik?“, blafft sie nun den jungen Mann an.

Schweigst du (34) oder erklärst du es der Torfstecherin (127)?

### 139 B oder C

„Ihr meint das Gebüsch dort vorne, oder?“, fragst du Torja, nachdem du ein paar abgebrochene Äste an der Unterseite eines Gestrüpps entdeckt hast. Die Torfstecherin quittiert deine Entdeckung mit einem Blick, der töten könnte.

Du erstarrst kurz, dann lacht sie laut los: „Ich verrate es Euch, wenn Ihr mir versprecht, mich nicht zu verprügeln.“

Deine Miene muss dir für einen kurzen Moment entgleiten, aber die Torfstecherin lässt sich nicht abhalten, verschwörerisch zu flüstern: „Stimmt es, dass Ihr Patschek die Nase gebrochen habt?“

Ob der Übertreibung schüttelst du verärgert den Kopf. Du wolltest dich als respektable Tempelvorsteherin etablieren, bekannt bist du nun als Schlägerin.

„Ja, ich meine das Gestrüpp dort am Wegesrand“, unterbricht Torja deinen Gedankengang versöhnlich. „Vielleicht hat Bralinde den Weg dort verlassen und ist ins Moor gelaufen. Was denkt Ihr?“

Kurz freust du dich, dass die Torfstecherin sich für deine Meinung interessiert, dann stellst du fest, dass es für dich schon eine Leistung war, das Gebüsch zu entdecken. Es macht dich aber stutzig, dass die Äste vor allem an der Unterseite des vertrockneten Gebüschs beschädigt wurden. Plötzlich schiebt sich Alrik neben dich und schüttelt mit dem Kopf. Torjas Gesichtsausdruck ändert sich schlagartig von vergnügt und neugierig zu skeptisch und abweisend, während Alrik seine Hände wie die Pranken eines Bärs vor sich hält und sie quer zum Bauch kreisen lässt. Danach dreht er die Hände, spreizt nur noch Zeige- und Mittelfinger von sich und lässt die Hände noch einmal kreisen.

Verblüfft blickst du ihn an. Du kennst diese Gesten, du hast sie gelernt. Was auf den Unwissenden wie ein spielerischer Versuch wirken mag, sich irgendwie mit Händen und Füßen verständlich zu machen, ist für die Kundige eine präzise Sprache. Im Tempel mussten alle Novizen die Sprache der Schweigenden lernen. Die erste Geste steht für das Wort ‚Tier‘, die zweite für das Wort ‚laufen‘. Nur: woher weiß Alrik das? Der Junge ist ein Mysterium für dich ... das gelöst werden will. Ist es Neugier? Zuneigung?

Torja drängt den Gedanken beiseite: „Was soll das, Alrik?“

Schweigst du (34) oder erklärst du es der Torfstecherin (127)?

### 140

Du betrittst den *Fuhrmann* und klopfst dir die schlammigen Schuhe ab. Darla steht hinter dem Tresen, davor sitzt ihr Mann Xanther, ansonsten ist der Raum leer.

Darla winkt mit einem freundlichen Lächeln, woraufhin sich Xanther zu dir umdreht. Sein Blick ist glasig, er braucht einen Moment, dann schlägt er mit dem Becher so kräftig auf den Tresen, dass eine klare Flüssigkeit verschüttet wird.

„D-da isse ja“, lallt der Krämer angriffs-lustig, woraufhin seine Frau seinen Namen zischt.

Xanther lässt sich davon aber nicht unterbrechen, stattdessen erhebt er sich und macht einen Schritt auf dich zu, wobei er unbeholfen mit dem Zeigefinger auf dich deutet: „D-durch-sch-schaut hab ich di-dich..., duuu böss-artige Schlalange. Ihr seidd doooch alle jleeiich!“ Xanther macht einen weiteren, wackligen Schritt, dann stürzt er nach vorne und schlägt der Länge nach hin. Laut fluchend beklagt er sich über jedes nun schmerzende Körperteil.

Einen gemütlichen Tavernenabend darfst du so nicht erwarten. Du nickst bedeutungsschwer zu Darla, die gerade den Tresen umrundet, um ihrem Mann aufzuhelfen, dann verlässt du den *Fuhrmann* wieder und kehrst in deinen Tempel zurück (176).



**141**

Darla lacht sarkastisch: „Die Handelsreisenden! So wie Ihr das sagt, klingt es so, als würde mein Gasthaus an einer Reichsstraße liegen. Das hier ist ein Weg durch das Nebelmoor, und nicht einmal der beliebteste. Der schmale Damm ist für Karren fast schon zu eng und mit einer Kiepe lohnt es nicht, das Risiko der Moordurchquerung auf sich zu nehmen. Alle zwei oder drei Wochen sammelt sich eine Karawane und dann ist das Haus hier für eine Nacht voll, vielleicht auch mal für zwei. Aber bis Ihr hier wieder Reisende seht, kann es noch eine Weile dauern.“

Du nickst verständnisvoll, dann geht es bei Abschnitt 222 weiter.

**142**

Südwestlich des Dorfes folgst du einem schmalen Pfad, bis du einen kleinen Platz entdeckst, auf dem der Torf auf großen Planen liegt. Wie etwas in dem nassen Nebel trocknen soll, ist dir zwar schleierhaft, aber Torja und Galan scheinen sich etwas dabei gedacht zu haben. Du folgst dem engen Weg weiter, bis du einen Graben erreichst. Wie tief der Graben ist, kannst du nicht sagen, da einen knappen Schritt unterhalb der Grabenkante trübes Wasser steht. Du folgst dem Graben einige Schritte weit, dann erschreckt dich eine Stimme: „Dienerin des Raben, was führt dich hierher?“

Lege eine Fertigkeitsprobe auf *Körperbeherrschung* (GE = 11/GE = 11/KO = 11) ab. Wenn dir die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 207 weiter, wenn nicht, lies Abschnitt 52.

**143**

Es ist nur ein kurzes Zucken. Du erwartest, dass Blut aus deinem Bauch sickert, stattdessen wird dir schwarz vor Augen. Wo ist der Schmerz? Du spürst keinen, nur den Fall in die unheimliche Schwärze (22).

**144**

Es ist nicht nur Trauer, die du siehst. Darla schaut ängstlich, auch Zandur ist unwohl. Im Gesicht von Darlas Mann Xanther entdeckst du Wut. Du schaust dich weiter um, blickst zu Rufhus' Söhnen Patschek und Jurek, zum Torfstecher Galan. Auch sie entstellen harte Gesichtszüge, aus denen Ablehnung, vielleicht sogar Hass sprechen. Du kannst diese Gefühle niemandem verübeln, der um einen geliebten Mitmenschen trauert, aber dass dir diese Gefühle so offen gezeigt werden, wundert dich (101).

**145 L**

Zandur hält mitten im Schlag inne, dann lächelt er dich verschmitzt an und legt seinen Hammer beiseite. Mit überraschend klarer Stimme erklärt er dir, dass er zwar nicht viel Zeit habe, bis das Eisen ruiniert sei, aber ein paar Sätze könntet ihr wohl wechseln.

Was ihn nach Rabenbrück verschlagen hat, kann dir Zandur nach all der Zeit nicht sagen – oder er möchte es dir nicht sagen, was du für wahrscheinlicher hältst. Dafür gibt er dir aber im Laufe eures kurzen Gesprächs drei Informationen aus der Tabelle von Abschnitt 200.

Würfle dort dreimal mit einem W20, um zu ermitteln, welche Informationen du erhältst.

Wenn du dort fertig bist, verabschiedest du dich von Zandur, der inzwischen wieder den Hammer ergriffen und das noch immer glühende Eisen begutachtet hat (100).

**145 M**

Zandur hält mitten im Schlag inne, dann betrachtet er dich mürrisch und legt seinen Hammer beiseite. Dank seiner undeutlichen Aussprache verstehst du nur, dass er kaum Zeit habe.

Was ihn nach Rabenbrück verschlagen hat, kannst du nicht verstehen – auch nicht, ob er es dir überhaupt verraten hat. Immerhin erhältst du im Laufe eures kurzen Gesprächs eine Information aus der Tabelle von Abschnitt 200. Würfle einmal mit einem W20, um die Information zu ermitteln, die du dort erhältst.

Anschließend verabschiedest du dich von Zandur, der inzwischen wieder den Hammer ergriffen und das noch immer glühende Eisen begutachtet hat (100).

**146**

Patscheks nächster Schlag bringt ihn aus dem Gleichgewicht, dann schlägt er der Länge nach hin. Hastig versucht er aufzustehen, aber seine Füße finden auf der schlammigen Straße keinen Halt und seine unkoordinierten Versuche lassen ihn mitleiderregend strampeln. Bevor er sich aufrichten kann, sind Olied und Rufhus auch schon herangeeilt.

Rufhus zieht Patschek kräftig am Ohr, woraufhin dieser laut aufschreit, sich aber überraschenderweise nicht weiter wehrt. Olied schubst derweil Jurek fort, während sie Borich anschreit, er solle verschwinden.

Der ärmlich gekleidete Junge läuft sofort die Straße hinab, während sich Jurek verzweifelt zu rechtfertigen versucht, er habe nichts getan – was ihm Olied postwendend lautstark vorwirft. Patschek muss sich schließlich dem rabiaten Rufhus fügen, der ihm ins schmerzhaft verdrehte Ohr schreit: „Patschek, du bist eine Schande für unsere Familie! Geh mir aus den Augen!“

„Aber duuu h’st doch selbst jesa ... AAHH!“ Weiter kommt Patschek nicht, weil Rufhus sein Ohr ob der Widerrede nur noch weiter verdreht.

Dann entlässt er ihn schließlich aus seinem Griff und stößt ihn von sich fort: „Patschek, Jurek, geht nach Hause. Ich will euch vor morgen früh nicht mehr sehen.“

Kaum haben sich diese in Bewegung gesetzt, ruft der Dorfschulze ihnen noch hinterher: „Und wagt es nicht, euch am Abendbrottisch blicken zu lassen!“

Nachdem die beiden im Nebel verschwunden sind, atmet er kräftig aus. Auch Olied scheint sich zu beruhigen, dann erkundigt sie sich bei dir, ob alles in Ordnung ist.

„Diese Lausbuben“, stellt Rufhus fest, wobei dich sein Unterton fragen lässt, ob er dich oder sich selbst beruhigen möchte. „Bitte kommt hinein, die Getränke gehen heute Abend auf mich.“

Bevor du Darla, Olied und Rufhus ins Innere des *Fuhrmanns* folgst, kreuze auf dem Spielprotokoll das A an, danach geht es bei Abschnitt 98 weiter.

### Ankreuzen von Buchstaben

Manchmal wirst du abhängig von einer Entscheidung oder einem Probenausgang dazu aufgefordert, einen bestimmten Buchstaben anzukreuzen. Auf Seite 62 findest du eine Liste mit den Buchstaben von A bis Z und Ä bis Ü. Blättere kurz dorthin und radriere alle Kreuze weg, die sich dort eventuell von einem vorherigen Spielen des Abenteurers befinden. Kreuze anschließend den Kreis neben dem A an. 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. Diese Bezugnahme erfolgt entweder innerhalb des Textes, etwa, wenn eine Probenerschwerung von einer vorherigen Entscheidung abhängt, oder als Buchstabe hinter der Abschnittsnummer. In diesem Fall gibt es eine Nummer mehrfach und du musst den Abschnitt lesen, hinter dem der Buchstabe steht, den du zuvor angekreuzt hast.

#### 147

Du magst körperlich überlegen sein, aber gegen seine Willenskraft kannst du nicht bestehen. Er wird dich vernichten. Flieh! Flieh!

Panisch rennst du hinaus in den Nebel. Du spürst deinen Feind, die Gefahr. Er ist nicht weit, du musst dich beeilen, wenn du ihm entkommen willst.

Dann rutschst du. Dein linkes Bein gleitet nach vorne, dein rechtes verliert den Halt. Du stürzt, fällst nach hinten, wartest darauf, mit dem Rücken im Schlamm zu landen (214).

#### 148

Der Schmerz lässt dich hochschrecken. Wo bist du? Wer ist dort?

Du schaust auf deinen Bauch, der aus unzähligen tiefen Stichwunden blutet. Schmerz. Überall ist Schmerz. Die beiden Kämpfenden nimmst du nicht mehr wahr. Du spürst nur Schmerz – und dann plötzlich nichts mehr (2).

#### 149

Laufen. Rennen. Fliehen. Ohne weiter zu zögern, lässt du die Axt fallen, wendest dich ab und läufst.

Dann wird dir schwarz vor Augen.

Bevor du bei Abschnitt 21 weiterliest, kreuze noch das H auf dem Spielprotokoll an.

#### 150 O

Du erwachst. Es ist noch dunkel draußen, aber das Dämmerlicht deutet den Aufgang des Praiosauges an. Dennoch bist du dir sicher, dass die Schemen um dich herum deine Stube im Tempel abbilden.

Flüssigkeit hat sich unter deiner Nase gebildet, die nach Eisen schmeckt, sobald sie deine Lippen benetzt. Du tastest nach deiner Nase, die zwar nicht gebrochen ist, aber unaufhörlich blutet. Du tastest nach einem Stofffetzen und spürst deine schmerzende Rippe. Hat dich wirklich ein riesiger Schuh getreten? Hast du mit deinen

eigenen Armen im Schlaf umhergerudert und dich dabei verletzt?

Plötzlich musst du an Borich und Patschek denken. Es ist zwar noch mitten in der Nacht, aber vielleicht solltest du nach den beiden sehen (28). Aber was, wenn die beiden einfach friedlich schlafen? Wie würden sie über dich denken, wenn du sie aufweckst, weil du einen schlechten Traum hattest? Vielleicht finden sich in den Schriften des Tempels ja Antworten auf die Frage, warum du in Rabenbrück bislang nur solch böse Alpträume hattest (179). Noch ist es allerdings dunkel und vermutlich schadet es nicht, ein bisschen Schlaf nachzuholen, in der Hoffnung, nicht mit einem weiteren Alptraum konfrontiert zu werden (61).

Wie auch immer du dich entscheidest, reduziere zuvor deine Lebensenergie um 1W6+2 LeP.

#### 150 P

Du erwachst. Es ist noch dunkel draußen, aber das Dämmerlicht deutet den Aufgang des Praiosauges an. Dennoch bist du dir sicher, dass die Schemen um dich herum deine Stube im Tempel abbilden.

Flüssigkeit hat sich unter deiner Nase gebildet, die nach Eisen schmeckt, sobald sie deine Lippen benetzt. Du tastest nach deiner Nase, die zwar nicht gebrochen ist, aber unaufhörlich blutet. Hast du mit deinen eigenen Armen im Schlaf umhergerudert und dich dabei verletzt?

Plötzlich musst du an Borich und Patschek denken. Es ist zwar noch mitten in der Nacht, aber vielleicht solltest du nach den beiden sehen (28). Aber was, wenn die beiden einfach friedlich schlafen? Wie würden sie über dich denken, wenn du sie aufweckst, weil du einen schlechten Traum hattest? Vielleicht finden sich in den Schriften des Tempels ja Antworten auf die Frage, warum du in Rabenbrück bislang nur solch böse Alpträume hattest (179). Noch ist es allerdings dunkel und vermutlich schadet es nicht, ein bisschen Schlaf nachzuholen, in der Hoffnung, nicht mit einem weiteren Alptraum konfrontiert zu werden (61).

Wie auch immer du dich entscheidest, reduziere zuvor deine Lebenspunkte um 2.

#### 151

„Oh, Ihr wollt die Unschuldigen spielen?“, fragt Xanther, ohne auf eine Antwort zu warten. „Wollt Ihr mich so von Euren finsternen Plänen abhalten?“

„Finstere Pläne?“, hakst du nach.

„Ich habe durchschaut, was die Boronkirche hier tut.“

Du schaust nur fragend.

„Erst Arla, die sich wohl zu Recht vor Eurem Vorgänger Raderick fürchtete, dann der Fuhrmann, der von den Untoten im Moor sprach. Karina sehnte sich schon immer nach dem Licht des Praiosauges, aber deswegen hatte sie doch den Tod nicht verdient.“

Du wunderst dich nur, was Xanther zu diesem wütenden Gefühlsausbruch veranlasst haben mag, aber er fährt unbeirrt fort: „Bralindes Misstrauen habe ich so deutlich gespürt wie Ihr. Die anderen mögen sich freundlich geben, vielleicht lassen sie sich auch täuschen, wie meine



leichtgläubige Tochter, aber ich habe Euch durchschaut. Und ich habe keine Angst vor Euch.“

Wie willst du reagieren?

„Ich weiß nicht, wovon Ihr sprecht?“ (1)

„Ihr irrt Euch. Bitte lasst mich Euch vom Gegenteil überzeugen.“ (44)

„Oh, Ihr solltet Euch fürchten!“ (118)

## 152

Ihr habt diskutiert, aber am Ende hat sich euer Vorhaben von selbst ergeben. Alrik kann das Böse nicht hören, dessen Stimme spricht nicht in seinem Kopf. Vermutlich kann er es deswegen auch nicht spüren. Ihn die Anhöhe umgraben zu lassen, wäre ein langes Unterfangen und wer weiß schon, welche Tücken die Stimme verborgen hält. Vielleicht lockt sie die Ungeheuer des Moores herbei, wenn sie zu viel Zeit hat.

Du darfst dich dem Ort nicht nähern. Du kannst das Böse spüren und es ängstigt dich nicht. Du weißt, dass du ein Teil Borons auf Dere bist und dich dein Herr geleiten wird. Du fürchtest den Tod nicht, würde er dich doch nur ins Reich des Schweigsamen führen. Aber du bist empfänglich für die Stimme des Bösen und nicht in der Lage zu agieren, wenn sie in deinen Verstand eindringt. Wer weiß, wozu sie dich verleiten würde? Alrik hatte vorgeschlagen, deine Ohren mit Moos zu verstopfen, aber du hast dir deine Hände auf die Ohren gepresst und die Stimme wurde nur noch lauter. Schließlich habt ihr begriffen, dass alles zusammenhängt. Das Herz, der Baum, das raschelnde Laub, die



Stimme. Ebenso die Träume. Bralinde hatte Angst vor ihrem Mann, Borich vor Patschek und Xanther vor dir. Es muss die böse Natur des Moores sein, vielleicht gar die des Herzens, die den Menschen die schlimmsten Träume sendet. Und es ist die Bürde der Geweihten des Herren Boron, diese Träume für ihre Mitmenschen zu ertragen, sie darin zu führen, zu erretten. Bralinde konntest du nicht schützen, nicht vor sich selbst. Auch mit Borich hast du versagt, er war schlicht zu schwach für Patscheks Schläge. Aber Xanther konntest du davor bewahren, zum Mörder zu werden – zum Mörder an dir. Alrik muss schlafen, so sieht es euer Plan vor. Du wirst in seinen Traum gelangen, du wirst ihn geleiten, das Böse spüren und dann werdet ihr gemeinsam das Herz zerstören.

Alrik liegt bereits auf der Pritsche, du hast ihn zugedeckt und ein Moos entzündet, das die Hütte mit einem schweren Duft erfüllt. Der junge Mann, den du erst seit so kurzer Zeit kennst, dem du dich aber so verbunden fühlst wie niemandem jemals zuvor, vertraut dir. Es ist ein schönes Gefühl, diese Nähe, diese Verbundenheit.

Diese Verantwortung. Du musst nun entscheiden, wie du in seine Träume gelangen willst. Du willst auf keinen Fall in den Traum des Falschen gelangen, weshalb ihr beschlossen habt, euren Plan gleich am Nachmittag in die Tat umzusetzen, solange die anderen Dorfbewohner nicht schlafen.

Du kennst eine kleine Zeremonie, von deiner Mentorin Rogunda TRAUMREISE genannt, die du wirken könntest. Alrik würde sanft entschlafen, du würdest in seine Träume eindringen und ihr könntet das Herz zerstören. Wenn du noch 16 KaP besitzt, kannst du dich für diese Variante entscheiden (53). Aber vielleicht ist dies der falsche Weg. Vielleicht musst du in Alriks Träume gelangen, wie du auch in die Träume der anderen gelangt bist. Doch damit das gelingt, muss Alrik den schlimmsten Traum von seiner größten Angst haben. Du müsstest ihm mehr vom Herzen erzählen, sodass er sich wirklich davor fürchtet. Du müsstest dem Jungen Angst machen, der dir vertraut (17).

## 153

So plötzlich, wie der Bursche erschienen ist, ist er auch wieder verschwunden. Obwohl nichts geschehen ist, kein Wort gewechselt wurde, hat dich der Bursche doch ins Grübeln gebracht. Dachtest du vor wenigen Augenblicken noch, das Leben im Tempel hätte dich auf deine Aufgaben vorbereitet und deine große Herausforderung würde von nun an in der Leitung des kleinen Rabenbrücker Borontempels liegen, lasten die Gedanken an die Auswahl der richtigen Predigt oder das Finden tröstender oder auch mahnender Worte plötzlich nicht mehr gar so schwer auf deinen Schultern. Stattdessen spürst du die nachlassende Anspannung deiner Muskeln, die Allgegenwart von Gefahr, das Unbehagen, doch nur auf das Leben im Tempel vorbereitet worden zu sein, aber nicht auf das Leben in einer kleinen Gemeinde am Rande eines todbringenden Moores.

Plötzlich weicht das euphorische Gefühl, dich als noch junge Leiterin eines kleinen Tempels für höhere Weihen

empfehlen zu können, der Erkenntnis, dass deine Aufgabe vielleicht doch mehr Bürde als Geschenk ist.

Deine Schritte fallen dir schwer, aber dann erinnerst du dich an die Worte von Schwester Rogunda: „Wenn es Borons Bürde ist, die Toten zu geleiten und über den Schlaf der Lebenden zu wachen, welche Bürde muss uns dann auferlegt sein, damit wir uns beklagen dürfen?“

Neue Zuversicht erfasst dich: Du wirst einen Tempel leiten, du wirst ein Anker in der Gemeinde sein und du wirst dem Nebelmoor, den Tieren, den Ungeheuern und auch dem nasskalten Nebel trotzen. Du wirst deinen Weg gehen – für Boron, deinen Herrn. Schritt um Schritt ...

Und dann taucht das erste Gebäude aus dem Nebel auf. Du hast Rabenbrück erreicht (24).

### Aventurische Begriffe

Das Schwarze Auge bietet mit Aventurien einen riesigen Kontinent voller Abenteuer. Es gibt verschiedene Königreiche, die mitunter unterschiedliche Währungen und Maße kennen. Ebenso wird er durch Götter, mystische Völker und berühmte Gestalten geprägt – und sie alle haben Namen und Bezeichnungen.

Wenn du einen bestimmten Begriff nicht kennst, wundere dich nicht. Im Laufe der Zeit werden sie sich dir erschließen und durch wiederholtes Auftreten lernst du so manchen Begriff ganz von allein. An den meisten Stellen werden aventurische Begriffe, etwa die Götternamen, umschrieben, einige andere werden hier aber noch einmal zusammengefasst.

Der für dich wichtigste Gott der zwölf aventurischen Hauptgötter ist Boron, der Herr des Todes und der Träume. Du bist eine Geweihte seiner Kirche und dir ist die Störung der Grabesruhe ebenso zuwider wie die dämonische Wiederbelebung von Toten.

Das nahegelegene Nebelmoor ist eine unheimliche Sumpflandschaft am Nordrand des Mittelreichs. Das Mittelreich ist ein großes Kaiserreich, dessen Stil grob mit dem irdischen Heiligen Römischen Reich deutscher Nation im Spätmittelalter bis zum Beginn der Neuzeit verglichen werden kann, nur dass hier die Götter zweifellos existieren, genauso wie Drachen, Ungeheuer und Magie. Klimatisch ist das Mittelreich mit Nordeuropa vergleichbar. An Herbsttagen, während derer das Abenteuer spielt, ist das Nebelmoor fast immer in dichten Nebel gehüllt und entsprechend kühl. Gezahlt wird hier in Dukaten, Silbertalern, Hellern und Kreuzern, wobei gilt: 1 Dukaten(en) = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer. An Maßen sind vor allem der Schritt, welcher einem irdischen Meter entspricht, und die aventurische Meile wichtig, die einem irdischen Kilometer gleichzusetzen ist.

Mit 1W6 ist das Werfen eines sechsseitigen Würfels gemeint, mit 2W6 das Werfen zweier solcher Würfel, wobei die Augen addiert werden. Analog werden bei der Angabe 3W6 drei Würfel geworfen und addiert. Mit W20 ist ein zwanzigseitiger Würfel gemeint.

154

Vorsichtig trittst du zurück, erst einen Schritt, dann zwei, dann drei. Wieder lichtet sich der Nebel und wieder steht diese Gestalt vor dir. Starr mustert sie dich. Sie greift nicht an, aber vermutlich nur, weil sie dir die Gnade eines schnellen Todes nicht gönnt. Wie ein Raubtier, das mit seiner Beute spielt, fixiert dich die Gestalt. Du kannst ihre Augen nicht sehen, aber du spürst ihren Blick. Dann zieht sich der Nebel abermals zu und versperrt dir erneut die Sicht.

Weichst du noch einmal zurück (102) oder wünschst du dir nun, du hättest eine Waffe und könntest auf die Gestalt zustürmen, die gerade im Nebel verschwunden ist (183)?

155

Das Grundstück macht fast den Eindruck, unbewohnt zu sein. Wo auf dem Hof der Reichlands ein Gemüsebeet eine erstaunliche Auswahl an Rüben und Wurzelpflanzen bietet, wächst hier auf dem sandigen Boden noch nicht einmal Unkraut. In einer schlammigen Pfütze liegt matt ein Hausschwein, daneben kaut eine an einen Pflock gebundene Ziege auf einem hölzernen Kraut. Die mageren Tiere tun dir leid, obwohl du die Vermutung hast, dass sie so immerhin nie geschlachtet werden. Wozu sollte man sich die Mühe machen, wenn man am Ende nicht einmal mehr Fleisch von den Knochen nagen könnte?

Wenigstens deutet die Existenz der Tiere auf ein bewohntes Grundstück hin, anders als der löchrige Zaun, die zerbrochene Sense oder der schief hängende Fensterladen an der Rückseite des Hauses.

Du setzt die Umrundung des trostlosen Gebäudes fort, passierst einen windschiefen Schuppen, stolperst dabei fast über eine achtlos fortgeworfene Schaufel und fragst dich, wovon die Bewohner wohl leben mögen und wo sie überhaupt sind.

„Sucht Ihr Borich?“, hörst du plötzlich eine Stimme hinter dir (104).

156

Wieder kommt dir Torja näher, als es dir lieb ist: „Noch hoffen wir darauf, Bralinde lebend zu finden.“

Sie wendet sich ab und macht einen Schritt auf dem linken Pfad, dann wendet sie sich noch einmal um: „Und wer sagt, dass wir eine Leiche finden, wenn sie dort gestorben ist?“

Zandur nickt bekräftigend, Olie versucht dir aufmunternd zuzulächeln (203).

157

Du schüttelst den Kopf und versicherst Alrik, dass du an ihn glaubst und ihm versprichst, ihn in seinen Träumen nicht allein zu lassen. Es vergeht ein langer Augenblick, dann nickt Alrik. Mit dem rechten Mittelfinger tippt er sich auf die Mitte seiner Brust, dort wo sein Herz liegt, dann reibt er sich mit der rechten Faust im Uhrzeigersinn über die Stelle. Anschließend zeigt er auf dich und greift mit der linken Hand die rechte. Das Herz ist böse, du bist eine Freundin.

Du erwidertest die Geste, dann legt sich Alrik aufs Bett und atmet ruhig den Duft des Moores ein. Er gibt sich



Mühe, zuversichtlich zu wirken, aber du siehst ihm seine Sorge an. Seine Sorge um dich? Dann schließt er die Augen und schläft ein.

Du legst dich auf den Boden, aber spürst die harten Dielen nicht. Du konzentrierst dich auf deinen Atem, die kräutergeschwängerte Luft und betest zu Boron, bevor er dich mit offenen Armen im Reich der Träume empfängt (117).

### 158

Rufhus empfängt dich bereits mit sorgenvoller Miene an der Tür zum Bauernhaus: „Boron sei Dank, ich wollte schon nach Euch schicken lassen.“

Er scheint sich über dein Erscheinen nicht zu wundern, obwohl er sich fragen müsste, warum du hier bist. Anstatt nachzufragen, macht er nur einen Schritt zur Seite und lässt dich eintreten, während er in Richtung Küche zeigt. Vielleicht geht Rufhus ja davon aus, dass Borongeweihte über mystische Kräfte verfügen und deswegen genau wissen, wann sie wo erscheinen sollen.

Auf der Küchenbank sitzt Patschek, die Hände hat er im Schoß gefaltet, der Kopf ist nach unten geneigt, während der Oberkörper ein paar Fingerbreit nach vorne und hinten wankt.

Du setzt dich auf den Stuhl, der dem Jungen gegenüber aufgestellt wurde, während Rufhus hinter dich tritt.

„Patschek“, eröffnest du einen Gesprächsversuch, aber der Junge scheint nicht zu reagieren.

„Patschek, was ist geschehen?“, versuchst du es erneut, aber der Bursche antwortet nicht.

„Patschek!“, versucht es Rufhus mit lauter Stimme, aber du hörst die Sorge aus seiner Aufforderung deutlich heraus.

Dann hörst du leises Wimmern, ein zittrig gehauchtes Wort: „Borich.“

„Könnt Ihr ihm helfen?“, fragt dich Rufhus voller Hoffnung.

Lege eine *Sinnesschärfe*-Probe (KL = 13/IN = 14/IN = 14) ab, die um +2 erleichtert ist. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 126, eine misslungene zu Abschnitt 82.

### 159

Du schreckst hoch! Finger! Vor dir liegen zwei Finger, ein kleiner und ein Ringfinger. Du schaust auf deine Hände, spürst keinen Schmerz, kein Brennen, aber du musst erkennen, dass es deine Finger sind. Deine linke Hand ist verletzt, die beiden Finger fehlen, stattdessen rinnt unablässig Blut aus deiner Hand.

Du schaust dich ungläubig um. Du sitzt auf deinem Bett – so gut du es eben im Halbdunkel erkennen kannst. Die Tür steht offen, am anderen Ende des Flurs brennt ein Licht. Und dann ist da die Axt, die im Bettpfosten steckt. Ein Angreifer muss sie mit großer Kraft in den Pfosten geschleudert haben. Ein Angreifer. Dein Angreifer. Du siehst niemanden, aber er muss irgendwo sein.

Deine Gedanken rasen. Was sollst du tun? Die Hand verbinden (215)? Die Finger einsammeln und in den Mund stecken, die Hoffnung hegend, dass du einen kundigen Heiler finden wirst, der sie retten kann (172)? Oder ignorierst du die blutende Wunde und versuchst, den

restlichen Körper zu retten, indem du fliehst, so schnell du kannst (103)?

### 160 H

Es dauert nicht lange, bis du das *Buch der Lebenden und der Toten* in dem kleinen Archiv gefunden hast, wo du es nun aufschlägst und zwei Eintragungen ergänzt.

| Name       | Beruf            | Geschehnis    | Datum              |
|------------|------------------|---------------|--------------------|
| Grulipde   | Bäuerin          | Gang zu Boron | 13. PER 1035 BF    |
| Alrike     | Kind             | Geburt        | 2. PRA 1036 BF     |
| Alrike     | Kind             | Gang zu Boron | 4. PRA 1036 BF     |
| Kalmory    | Torstecher       | Gang zu Boron | 8. E.F.F. 1038 BF  |
| Boronfried | Diener des Raben | Sang zu Boron | 18. R.C.F. 1040 BF |
| Arla       | Bäuerin          | Sang zu Boron | 30. E.F.F. 1040 BF |
| Reichland  |                  |               |                    |
| Torwulf    | Fuhrmann         | Sang zu Boron | 9. TRA 1040 BF     |
| Schmacher  |                  |               |                    |
| Karina     | Magd             | Sang zu Boron | 13. TRA 1040 BF    |
| Raderik    | Diener des Raben | Verschwunden  | 14. TRA 1040 BF    |
| Bralinde   | Bäuerin          | Gang zu Boron | 15. BOR 1040 BF    |

Du betrachtest nachdenklich dein Werk, dann fallen dir langsam die Augen zu. Als du wieder aufschreckst, die Schreibfeder noch immer in der Hand haltend, beschließt du, ins Bett zu gehen (83). Kreuze vorher noch das N im Spielprotokoll an.

### 160 I

Es dauert nicht lange, bis du das *Buch der Lebenden und der Toten* in dem kleinen Archiv gefunden hast, wo du es nun aufschlägst und drei Eintragungen ergänzt.

| Name       | Beruf            | Geschehnis    | Datum              |
|------------|------------------|---------------|--------------------|
| Grulipde   | Bäuerin          | Gang zu Boron | 13. PER 1035 BF    |
| Alrike     | Kind             | Geburt        | 2. PRA 1036 BF     |
| Alrike     | Kind             | Gang zu Boron | 4. PRA 1036 BF     |
| Kalmory    | Torstecher       | Gang zu Boron | 8. E.F.F. 1038 BF  |
| Boronfried | Diener des Raben | Sang zu Boron | 18. R.C.F. 1040 BF |
| Arla       | Bäuerin          | Sang zu Boron | 30. E.F.F. 1040 BF |
| Reichland  |                  |               |                    |
| Torwulf    | Fuhrmann         | Sang zu Boron | 9. TRA 1040 BF     |
| Schmacher  |                  |               |                    |
| Karina     | Magd             | Sang zu Boron | 13. TRA 1040 BF    |
| Raderik    | Diener des Raben | Verschwunden  | 14. TRA 1040 BF    |
| Bralinde   | Bäuerin          | Gang zu Boron | 15. BOR 1040 BF    |
| Lorikh     | Bauer            | Gang zu Boron | 15. BOR 1040 BF    |

Du betrachtest nachdenklich dein Werk, dann fallen dir langsam die Augen zu. Als du wieder aufschreckst, die Schreibfeder noch immer in der Hand haltend, beschließt du, ins Bett zu gehen (83). Kreuze vorher noch das N im Spielprotokoll an.

### 161

Du hältst inne und bist dir sicher, die Stimme würde aus der Richtung des rechten Weges zu dir dringen. Dank des

dichten Nebels kannst du ihren Ursprung nicht ausmachen, aber du hörst sie immer wieder von dort rufen. „Hilfe!“ Als du deinen Blick in die entgegengesetzte Richtung wendest, entdeckst du eine helle Lichtquelle, die sich als leuchtende Kugel im Nebel abzeichnet. Ist es eine Fackel? Eine Lampe? Würdest du direkt auf sie zulaufen wollen, müsstest du den Weg verlassen. Der linke, von der Weggabelung fortführende Pfad mag dich in einem weiten Bogen irgendwann zur Lichtquelle bringen, der von hier aus erkennbare Verlauf liegt aber genau zwischen dem Licht und dem Ursprung des Hilferufs. Wie willst du dich entscheiden? Folgst du dem linken (135) oder dem rechten Pfad (51)? Oder willst du der Lichtquelle direkt entgegenlaufen (19)?

#### 162

Du dachtest, du hättest die Frage freundlich formuliert, aber Jurek hebt sofort abwehrend die Hände: „Ich wollte nicht neugierig sein. Verzeiht bitte!“

Jetzt hebst auch du deine Hände, allerdings in beschwichtigender Geste. Der Bursche zittert, als ob er Angst hätte, dann schluckt er schwer.

„Patschek hat heute Morgen ausgesehen, als hätte er einen Geist gesehen, und er stammelte nur leise Borichs Namen. Borich war auch nicht bei uns zum Frühstück, wie er es sonst immer macht. Da habe ich mir Sorgen gemacht.“ Die Worte platzen förmlich aus dem Jungen heraus.

„Ja, ich suche nach Borich“, bestätigst du nun. Du hast das Gefühl, als könne dies Jurek beruhigen.

Tatsächlich überlegt er kurz, dann nickt er erleichtert. Leise fügt er an: „Wenn er nicht im Haus ist, versteckt er sich oft im kleinen Schuppen.“

Verschwörerisch fügt er an: „Aber das habe ich Euch nicht gesagt.“

Du zwinkerst mit einem Auge, dann wendet er sich zufrieden ab und verschwindet langsamen Schrittes im Nebel (218).

#### 163

Patschek taumelt und auch wenn du im Kampf kaum ausgebildet wurdest, empfindest du doch das tiefe Bedürfnis, dem Burschen Manieren beibringen zu müssen. Es geht dir nicht um persönliche Rache oder Genußtung, aber es schadet vermutlich auch nicht, deine Wehrhaftigkeit an einem Ort wie diesem zu demonstrieren.

Würfle eine Eigenschaftsprobe auf deinen Attackewert (AT 10). Wenn du triffst und dabei Schaden verursacht (1W6 TP mit der Faust), lies bei Abschnitt 18 weiter. Misslingt dir der Versuch aber, lies Abschnitt 54.

#### 164

Der Junge zuckt zusammen, dann klappt er den Mund mehrmals auf und zu, bis er ein tonloses, leises „Patschek“ antwortet. „Er hat ... also ich ...“

Mehr sagt er nicht, dann rinnt ihm eine Träne über die Wange.

„Ich weiß“, sagst du, wobei dir selbst nicht ganz klar ist, wie wahr das ist und ob Borich deine Aussage ernst nimmt oder für eine leere Phrase hält.

Der Bursche schaut dich aus leeren Augen an und du hast das Gefühl, ihm im Moment nicht helfen zu können. Tröstende Worte wollen dir nicht einfallen. Dir bleibt gerade nur, ihn ins Bett zu schicken, oder wenigstens ins Innere des Hauses. Es braucht einen Moment guten Zuredens, aber schließlich nickt er und stapft müde zurück in das Haus seiner Eltern. Immerhin hast du so den Eindruck, ihm unmittelbar geholfen zu haben. Auch dich überkommt ein Gefühl der Müdigkeit, aber noch mußt du nach Patschek sehen. Kreuze das Q an und lies dann weiter bei Abschnitt 33.

#### 165

Erneut umhüllt dich der dichte Nebel, aber du trägst den Dolch jetzt in deinem Gürtel, in der Hand hältst du eine Öllampe. Dann weicht der Nebel einem monströsen Bau. Du spürst, dass du diese Festung der Finsternis nicht mit einem Dolch bekämpfen kannst, wohl aber mit dem Feuer der Gerechtigkeit.

Setzt du diese Waffe ein (210) oder scheint dir dein Gegner nun doch übermächtig? Willst du lieber den Dolch zücken und präziser zuschlagen (133)?

#### 166

Zuversichtlich überquerst du die Brücke gen Firun. Ob der frühen Stunde ist es noch kälter als sonst. Dem schmalen Karrenweg folgend, betrittst du das Nebelmoor, das heute wieder einmal seinem Namen alle Ehre macht. Als ihr zu fünft unterwegs wart, lichtete sich der Nebel immer wieder, um den Blick auf dornige Sträucher, verkrüppelte Bäume oder riesige Farne freizugeben. Heute verdichtet sich der Nebel aber mit jedem Schritt, den du gehst. Du hörst das Platschen deiner Schritte, wenn du in eine trübe Pfütze getreten bist. Du spürst die Kälte, den Wind und das Rutschen deiner Stiefel im Schlamm. Du riechst den fauligen Gestank des Moors, du schmeckst ihn geradezu auf deiner Zunge. Und du siehst den Nebel, das Grau, welches die Welt vor deinem Blick verbirgt.

Da, ein Rascheln. Dort, der kehlige Ruf eines Vogels.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* (KL = 13/IN = 14/IN = 14) ab. Ist dir die Probe gelungen (205) oder nicht (85)? Kreuze vorher unabhängig vom Ausgang der Probe das Z auf dem Spielprotokoll an.

#### 167

Deine drei Gesprächspartner könnten wohl stundenlang über Rabenbrück berichten. Auch wenn du manche Details ihrer Schilderungen langweilig („Die Deckchen hat meine Großmutter gekloppt, aber Qualität hält eben ewig.“), beschönigend („Meine Mutter Darla macht die beste Rübensuppe der Welt!“), eklig („Niemand spuckt so weit wie Zandur der Zwerg.“), unglaublich („Jurek kann seinen Ellbogen küssen, ich habe es gesehen.“) oder widersprüchlich („Meine Tochter Olie macht die beste Rübensuppe der Welt!“) findest, kannst du dir doch ein Bild von Rabenbrück machen.

Der Ort soll bereits über vierhundert Jahre alt sein. Nach Darlas Meinung ist das Dorf damit älter als der Borontempel, Rufhus hält das Bauwerk dagegen für deutlich



älter und meint, die Siedlung sei um den Tempel herum gewachsen, nachdem die Brücke erneuert und ein Handelsweg durch das Nebelmoor etabliert wurde.

Zur Zeit besteht der Ort aus drei Bauernhöfen, vier Torfstecherkaten, von denen aber die beiden im Ortskern leer stehen, drei Hütten, von denen nur eine vom Schmied Zandur bewohnt wird, dem *Fuhrmann* mitsamt der angeschlossenen Schmiede und der hinter dem Haus gelegenen Lagerhalle, zwei Hausruinen, wovon eine tatsächlich eine alte Zollstation ist, die vor knapp einhundert Jahren aufgegeben wurde, und eben dem Borontempel, in dem du in Zukunft leben und wirken wirst.

Im Dorf leben etwa zwei Dutzend Menschen (genauer nachzählen wollten die drei nicht) und ein Zwerg, die meisten von ihnen auf den Bauerngehöften als Kinder der Bauersleute oder Mägde und Burschen. Das Dorfleben ist hart, den Feldern wird abgerungen, was man nur abringen kann. Ab und an bietet sich durch Reisende die Möglichkeit zu handeln, einen Teil der erwirtschafteten Lebensmittel lässt man auch nach Trallop bringen.

Von den unzähligen kleinen Geschichten und Gerüchten hast du die meisten schnell wieder vergessen. Jurek und Borich sollen beide ein Auge auf Oljed geworfen haben, diese kann aber die Reichland-Söhne nicht leiden und sieht ihre Zukunft eigentlich an einer Kriegerakademie, wofür sie nach Rufhus' Meinung aber zu alt und nach Darlas Meinung zu hübsch sei. Welche Meinung Oljeds Vater Xanther zu dem Thema hat, hat sich dir gar nicht erst erschlossen, was wohl daran lag, dass Darla und Oljed von seinen Ansichten gänzlich unterschiedliche Vorstellungen haben, im Wesentlichen aber ihre eigene Position unterstützt sehen. Rufhus war nicht in der Lage, die Situation aufzulösen, und hat dir gegenüber nur geraunt, dass er froh sei, keine Tochter zu haben, auch wenn seine Söhne zur Zeit ziemliche Taugenichtse seien, was Oljed mitbekommen und zum Missfallen ihrer Mutter bestätigt hat. An diesen Dialog kannst du dich noch erinnern, aber vergleichbare Gespräche gab es über so ziemlich jeden Dorfbewohner. Vermutlich hat dich dein Gedächtnis im Stich gelassen, weil du die meisten davon noch nicht einmal gesehen hast. Erst als es um Bralinde und Lorikh ging, konntest du wieder folgen, aber im Falle der beiden sind sich alle einig, dass sie ein absolut glückliches Paar sind – nur eben leider noch kinderlos. Das sei aber nur eine Frage der Zeit, auch darin bestand Einigkeit.

Irgendwann beschließt du, eine andere Frage stellen zu müssen, willst du nicht Gefahr laufen, zum vierten Mal in den Genuss einer Lobpreisung über geklöppelte Deckchen zu kommen (222).

#### 168

Du weißt nicht wirklich, worauf du achten sollst, aber vielleicht hast du ja eine plötzliche Eingebung. Lege eine Probe auf *Fährtenlesen* (MU = 14/IN = 14/GE = 11) ab, die um 2 Punkte erschwert ist! Siehst du doch etwas (139) oder immer noch nichts (106)?

#### 169

Du packst das Herz und willst es auseinanderreißen. Wenn sich das Herz aufbläht, fällt es dir ganz leicht, an

dem Muskel zu zerren, aber wenn es sich zusammenzieht, gelingt es dir einfach nicht, der Kraft standzuhalten. Du versuchst es ein zweites Mal, ein drittes, aber es will dir nicht gelingen.

Du überlegst, ob du auf das Herz einstechen solltest (72) oder lieber versuchst, es zu zerdrücken (124). Vielleicht möchtest du aber auch weiter probieren, das Herz zu zerreißen (93).

#### 170

Deine Augen fallen zu und du entschlummerst tief und fest. Eigentlich wolltest du dich nur kurz ausruhen, aber jetzt schläfst du.

Es dauert eine Weile, bis du erwachst. Du schaust dich in deinem Zimmer um, kneifst dich, um sicher zu gehen, wirklich wach zu sein, und schlüpfst dann wieder in deine Schuhe. Der Schlaf war erholsam und traumlos – zum ersten Mal, seit du Rabenbrück erreicht hast.

Wenn du in der Efferdsstunde oder früher eingeschlafen bist, kreuze das U auf dem Spielprotokoll an und streiche zwei weitere Stunden ab. Bist du in der Traviastunde eingeschlafen, kreuze die Boronsstunde an. Kehre anschließend zu Abschnitt 100 zurück.

#### 171

Euer Trupp macht sich wieder auf den Weg und folgt dem Pfad. Links und rechts dringen glucksende Geräusche an deine Ohren, der kühle Wind frischt merklich auf, ein Frösteln huscht über deinen Rücken.

„Bleibt dicht beieinander!“, raunt Zandur, wobei du einen ängstlichen Unterton auszumachen glaubst.

Schließlich erreicht ihr eine Weggabelung, die an einem großen, schlammigen Tümpel zu deiner Linken liegt. Der Hauptweg führt am Tümpel entlang nach links weg, ein etwas schmalerer Pfad nach rechts. Anhand von Himmelsrichtungen vermagst du dich nicht mehr zu orientieren.

„Nach links!“, verkündet Torja.

„Nach links!“, bestätigt Zandur nun wieder entschlossen.

„Und wenn sie nach rechts gelaufen ist?“, hörst du dich sagen. Eine vollkommen legitime Frage, wie du findest, aber sie hat vielleicht einen besserwisserischen Unterton. Du hoffst auf eine Erklärung von Zandur, weil er dir etwas freundlicher als die abweisende Torfstecherin erscheint, aber stattdessen wendet sich Torja um und nähert sich dir unangenehm nah.

„Siehst du die Anhöhe, auf die der rechte Pfad führt?“

Du nutzt die Gelegenheit, etwas Abstand zu gewinnen, dann schaust du in den Nebel. Der Wind treibt die Nebelschwaden voran, so dass du tatsächlich immer wieder eine kleine Erhebung entdecken kannst. Sie ist vielleicht zweihundert Schritt von euch entfernt und sicherlich kaum höher als zehn, vielleicht fünfzehn Schritt. Oben auf der Anhöhe steht ein einzelner Baum.

„Das ist ein böser Ort. Wenn Bralinde dorthin gelaufen ist, brauchen wir nicht weiter zu suchen. Dann ist sie mit Sicherheit tot. Also folgen wir dem anderen Weg.“

Zandur nickt zustimmend und auch Oljed kann ihr Unbehagen nicht verbergen.



Willst du insistieren, dass du für eine Beerdigung ohnehin die Leichen bergen müsstest (156) oder beugst du dich der Entscheidung, dem linken Pfad zu folgen (203)?

#### 172

Du greifst nach den Fingern. Du hast einmal gelernt, dass du sie im Mund aufbewahren sollst, damit die Wunde nicht verdrecken kann, aber du bist unschlüssig, ob das ein weiser Rat war. Ob du ihn überhaupt befolgen kannst, befolgen willst.

Und dann hörst du plötzlich lautes Gebrüll! Bis eben wusstest du noch, was du als nächstes tun wolltest, aber deine Gedanken sind schlagartig wie weggefedt. Du fühlst dich, als wärest du nicht mehr Herrin über deinen Körper, sondern von außen gesteuert.

Du rennst los, in den Gang hinein, dem Licht entgegen (80).

#### 173 L

Torja findest du vor ihrer Kate, wo sie dir in knappen Worten erklärt, dass sie schon einen halben Arbeitstag verloren habe, dein Unterfangen leichtsinnig finden würde und ohnehin nicht wüsste, was du dir von deinem Ausflug erhoffst.

Olied findet deine Idee verrückt, würde dich aber gerne begleiten – wenn nicht ihre Mutter neben ihr stünde und schon beim Aussprechen dieses Gedankens den Scheuerlappen in Olieds Gesicht befördern würde.

Zandur brabbelt wieder einmal nur unverständlich in seinen Bart, aber du bist dir sicher, dass er dir zwar gerne helfen würde, aus Höflichkeit oder vielleicht sogar Sympathie heraus, aber du erkennst auch Furcht in seinem Gesicht. Als du ihm dann noch erklärst, dass ihr ohne Torja und Olied unterwegs wärt, schüttelt er nur energisch den Kopf. Schließlich hoffst du noch darauf, Alrik würde plötzlich vor dir stehen und dich begleiten, aber diesen Gefallen tut er dir nicht.

Also legst du dein noch immer verdrecktes Reisegewand an, schnürst die Stiefel fester und greifst zu deinem Wanderstab.

Kurze Zeit später stehst du auf der Brücke und blickst zurück zum im Nebel liegenden Ort. Willst du wirklich allein ins Moor gehen (123) oder überlegst du es dir anders (100)?

#### 173 M

Torja findest du vor ihrer Kate, wo sie dir in knappen Worten erklärt, dass sie schon einen halben Arbeitstag verloren habe, dein Unterfangen leichtsinnig finden würde und ohnehin nicht wüsste, was du dir von deinem Ausflug erhoffst.

Olied findet deine Idee verrückt, würde dich aber gerne begleiten – wenn nicht ihre Mutter neben ihr stünde und schon beim Aussprechen dieses Gedankens den Scheuerlappen in Olieds Gesicht befördern würde.

Zandur brabbelt wieder einmal nur unverständlich in seinen Bart, aber du bist dir sicher, dass es eine Ablehnung ist.

Schließlich hoffst du noch darauf, Alrik würde plötzlich vor dir stehen und dich begleiten, aber diesen Gefallen tut er dir nicht.

Also legst du dein noch immer verdrecktes Reisegewand an, schnürst die Stiefel fester und greifst zu deinem Wanderstab.

Kurze Zeit später stehst du auf der Brücke und blickst zurück zum im Nebel liegenden Ort. Willst du wirklich allein ins Moor gehen (123) oder überlegst du es dir anders (100)?

#### 174

Du hältst den Dolch an den Bauch eines schlanken Mannes, an deinen Bauch. Du atmest ein, dann aus. Wenn du zustechen willst, musst du es in dem Moment tun, als du spontan denkst: ‚Tu es jetzt!‘

Stichst du zu (143) oder zögerst du? Willst du dich doch lieber in den Schlamm werfen (47) oder vom Dach stürzen (216)? Plötzlich fragst du dich wieder, woher diese Gedanken kommen. Verdrängst du sie und stellst dich dem Bösen (110)?



175

Hinter einer der Hütten nimmst du eine Bewegung wahr. Du bist dir sicher, dass dort jemand war, dass du ein Gesicht und blonde, struppige Haare gesehen hast, aber die Person ist verschwunden (114).

176

Du spürst den langen Tag in deinen Knochen. In der kleinen Küche findest du etwas zu essen, eine Karaffe mit frischem Wasser, die jemand auf die Fensterbank gestellt hat, und einen Laib Brot, der noch angenehm weich ist und frisch duftet.

Nachdem du dich ein wenig gereinigt und vom Brot gekostet hast, überlegst du, was du nun tun willst. Je früher du schlafen gehst, desto ausgeruhter kannst du in den nächsten Tag starten (111). Schlaf bedeutet aber auch, mit einem Traum bedacht zu werden, und nach den letzten Nächten scheint es dir ein gefährliches Unterfangen zu sein, das Träumen. Vielleicht willst du dich also nicht ins Bett begeben, sondern lieber im Archiv lesen (91).

177

Du entzündest einige der Kerzen und ein halbes Dutzend Kräuterstäbchen, dann kniest du dich vor den westlichen Altar und betest. Beten war für dich schon immer ein intensives Erlebnis, das dich mal gestärkt und zuversichtlich gemacht hat, dir aber auch schon vor Augen führte, wie klein du gemessen an der Schöpfung bist oder wie verletzlich.

Wirf einen W6 und schaue, wie du dich nach dem Gebet fühlst:

#### W6 Ergebnis

- 1 Neuer Mut erfüllt dich. Dein Mut-Wert erhöht sich bis zum Ende des Abenteuers um 1, abgeleitete Werte bleiben davon aber unberührt.
- 2 Du spürst ein leises Schwingen, das die Menschen in ihrem Miteinander weben wie ein Spinnennetz. Dein Intuitions-Wert erhöht sich bis zum Ende des Abenteuers um 1, abgeleitete Werte bleiben davon aber unberührt.
- 3 Du fühlst dich in deinem Tun bestätigt.
- 4 Boron wird dich leiten, das weißt du.
- 5 Du spürst die Nähe Borons, ein angenehmes Gefühl, auch wenn es dich aus dem Hier und Jetzt entrückt. Dein Intuitions-Wert reduziert sich bis zum Ende des Abenteuers um 1, abgeleitete Werte bleiben davon aber unberührt.
- 6 Die Schöpfung ist unendlich, die Macht Borons unermesslich, ein Mensch dagegen klein und schwach. Dein Mut-Wert reduziert sich bis zum Ende des Abenteuers um 1, abgeleitete Werte bleiben davon aber unberührt.

Kehre nach deinem Gebet zu Abschnitt 100 zurück.

178

Es geschieht nichts. Du spürst Alrik, aber du kannst nicht in seinen Traum gelangen. Vielleicht hat dich Boron nicht gehört, aber vielleicht ist es auch sein Zeichen, dass dies der falsche Weg ist. Du musst Alrik wecken und es doch auf die Weise versuchen, die du mit der Zeremonie vermeiden wolltest. Du musst Alrik Angst machen (17). Reduziere deine Karmalenergie vorher noch um 8 Punkte.

179

Schnell hast du eine Lampe entzündet und das Archiv betreten. Du stehst vor den Regalen, ein bisschen überfordert, was du lesen sollst. Du hast dich noch nicht eingearbeitet, also bleibt dir nur, mal hier eine Schriftrolle querzulesen, dann dort ein Buch zufällig aufzuschlagen. Lege eine Fertigkeitsprobe auf *Götter und Kulte* (KL = 13/KL = 13/IN = 14) ab. Wenn dir die Probe gelungen ist, darfst du bei Abschnitt 20 vier verschiedene Quellen auswürfeln. Ist die Probe misslungen, darfst du dort nur drei neue Quellen finden. Merke dir die Abschnittsnummer 179 und kehre nach dem Lesen der Quellen wieder hierher zurück.

Auch wenn das Lesen nicht lange dauert, so hat doch die Suche ihre Zeit gefordert. Schließlich hörst du die Dorfbewohner auf der Straße, der Tag ist angebrochen (100).

180

Mit großen Schritten eilst du auf den Tempeleingang zu und steckst hastig den Schlüssel in das Schlüsselloch. Du atmest tief durch, dann drehst du den Schlüssel und hörst ein schweres, sich öffnendes Schloss.

Du schiebst die drei Schritt hohe, für dich unangenehm schwere Holztür einen Spalt breit auf und blickst dich noch einmal um. Das Licht schwenkt zur Seite, dann verschwindet es. Du atmest tief aus, dann schlüpfst du ins Innere (26).

181

Du nickst verständnisvoll: „Ich muss weiter.“ Der Junge blickt dich schweigend an, dann klappt er den Mund mehrmals auf und zu, bis er ein tonloses, leises „Patschek“ antwortet. „Er hat ... also ich ...“ Du hältst inne, aber mehr sagt er nicht, dann rinnt ihm eine Träne über die Wange. Du hast das Gefühl, ihm im Moment nicht helfen zu können, und auch tröstende Worte wollen dir nicht einfallen. Also nickst du erneut und wendest dich ab, schließlich wolltest du noch nach Patschek sehen. Kreuze das Q an und lies dann weiter bei Abschnitt 33.

182

Xanthers Feindseligkeit dir gegenüber ist nicht im Gerengsten angebracht, dessen bist du dir sicher. Vermutlich hat er seinen Verstand verloren und sich in Wahnvorstellungen hineingesteigert. Oder ist es Kalkül? Hat er etwas Dunkles im Sinn? Wenn du den Göttern abgeschworen hättest, würdest du auch versuchen, ihre Geweihten aus deinem Umfeld fernzuhalten.

Du musst vorsichtig sein und beschließt, Darlas Mann im Auge zu behalten (100).

**183**

Du spürst den Griff eines Dolches in deiner Hand. Die leichte Waffe stellt wohl keine große Gefahr dar, vielleicht hättest du dir auch eine Armee wünschen sollen, doch du bist dir sicher, dass es vor allem auf dich und deine Entschlossenheit ankommt. Du fixierst die Stelle, an der die Gestalt so verhöhrend vor dir stand, dann stürmst du los. Du streckst deine Arme aus, umklammerst den Griff des Dolches mit festen Händen, machst dich auf den Aufprall gefasst, wenn du deinem Feind den Dolch in den Leib rammen wirst.

Du stürmst vor, aber dort steht niemand. Anstatt den Dolch in einen Leib zu stoßen, stolperst du. Du stürzt vorwärts und landest im Schlamm – mitten auf der Landstraße in Rabenbrück. Den Dolch hältst du noch immer in der Hand. Niemand ist dort.

Der Ort liegt wieder einmal im Nebel, düster, als würde der Tag an- oder die Nacht hereinbrechen.

Während du im Schlamm liegst, purzeln plötzlich die Gedanken wirr durch deinen Kopf. Du könntest dich hinstellen und einfach noch einmal nach hinten in den Schlamm fallen lassen (47). Oder steigst du lieber auf eines der Dächer und versuchst es von dort aus (216)? Den Dolch in deinen Bauch zu rammen, wäre vermutlich der leichter durchführbare Versuch, auch wenn der Tod so wohl langsamer eintritt als bei einem Genickbruch (174). Was sind das nur für seltsame Gedanken? Die Gefahr lauert noch immer dort draußen. Die Gestalt hat dich nicht umgebracht, aber vielleicht will sie das ja gar nicht. Sie bedroht nicht dich allein – sie bedroht den ganzen Ort. Vielleicht auch bald das ganze Land, wenn du sie nicht aufhältst. Du musst sie aufhalten (110).

**184**

Du zögerst. Sollst du dich dem Ungeheuer vor dir wirklich nähern? Schwankend erhebt sich dein Gegenüber, eine Tasche, die jedweden Gedanken aus deinem Kopf vertreibt.

„Du musst fliehen, du musst laufen. Lauf!“

Dann wird dir schwarz vor Augen.

Bevor du bei Abschnitt 21 weiterliest, kreuze noch das H auf dem Spielprotokoll an.

**185**

„Ihr wolltet mich also ausspionieren“, stellt Xanther fest. „Den Feind immer im Blick, habe ich Recht? Aber ich werde Euch gewiss nicht unterschätzen und bei Euren finsternen Plänen frei gewähren lassen.“

„Finstere Pläne?“, hakst du nach.

„Ich habe durchschaut, was die Boronkirche hier tut.“ Du schaust nur fragend.

„Erst Arla, die sich wohl zu Recht vor Eurem Vorgänger Raderick fürchtete, dann der Fuhrmann, der von den Untoten im Moor sprach. Karina sehnte sich schon immer nach dem Licht des Praiosauges, aber deswegen hatte sie doch den Tod nicht verdient.“

Du wunderst dich nur, was Xanther zu diesem wütenden Gefühlsausbruch veranlasst haben mag, aber er fährt unbeirrt fort: „Bralindes Misstrauen habe ich so deutlich gespürt wie Ihr. Die anderen mögen sich freundlich

geben, vielleicht lassen sie sich auch täuschen, wie meine leichtgläubige Tochter, aber ich habe Euch durchschaut. Und ich habe keine Angst vor Euch.“

Wie willst du reagieren?

„Ich weiß nicht, wovon Ihr sprecht?“ (1)

„Ihr irrt Euch. Bitte lasst mich Euch vom Gegenteil überzeugen.“ (44)

„Oh, Ihr solltet Euch fürchten!“ (118)

**186 H**

Die Gemeinde erhebt sich feierlich, dann sprichst du das Gebet. Stille legt sich über euch und du verharrst einen Moment in der tröstlichen Ruhe. Du spürst den Schmerz der Anwesenden, ihre Trauer, aber auch den Trost deines Herrn. Dann nickst du und unter leisem Gemurmel tritt ein Dorfbewohner nach dem anderen an das Grab heran. Lorikh ist der Erste, der ein paar Worte sagt, dann folgen die anderen, manche schluchzend, andere mit Tränen in den Augen, wieder andere mit steinerner Miene.

Zandur ist der Letzte. Er murmelt etwas in seinen Bart, das du nicht verstehen kannst, dann packt er eine der beiden bereitstehenden Schaufeln und beginnt, das Grab zuzuschütten. Du nimmst den zweiten Spaten und tust es ihm gleich.

Ihr seid noch nicht zur Hälfte fertig, da krächzt ein Rabe seinen heiseren Ruf. Der kleine Boronanger hinter dem Tempel leert sich so wie die Dorfstraße am Vorabend, nur der Zwerg schaut sich verlegen um.

Willst du ihn entlassen (122) oder sagst du nichts und lässt ihn weiterschippen (15)?

**186 I**

Die Gemeinde erhebt sich feierlich, dann sprichst du das Gebet. Stille legt sich über euch und du verharrst einen Moment in der tröstlichen Ruhe. Du spürst den Schmerz der Anwesenden, ihre Trauer, aber auch den Trost deines Herrn. Dann nickst du und unter leisem Gemurmel tritt ein Dorfbewohner nach dem anderen an das Grab heran. Jeder sagt ein paar Worte, manche schluchzend, andere mit Tränen in den Augen, wieder andere mit steinerner Miene.

Zandur ist der Letzte. Er murmelt etwas in seinen Bart, das du nicht verstehen kannst, dann packt er eine der beiden bereitstehenden Schaufeln und beginnt, die Gräber zuzuschütten. Du nimmst den zweiten Spaten und tust es ihm gleich.

Ihr seid noch nicht zur Hälfte fertig, da krächzt ein Rabe seinen heiseren Ruf. Der kleine Boronanger hinter dem Tempel leert sich so wie Dorfstraße am Vorabend, nur der Zwerg schaut sich verlegen um.

Willst du ihn entlassen (122) oder sagst du nichts und lässt ihn weiterschippen (15)?

**187**

Alrik ist viel stärker als du, er ist bestimmt auch geschickter, aber es gelingt dir, ihn vollkommen zu überumpeln. Du bist aufgestanden, hast ihn fest umarmt und wieder dieses unheimliche Gefühl wahrgenommen. Dann hast du vorsichtig nach dem Dolch gegriffen, ihn behutsam aus seinem Gürtel gezogen und



dann unvermittelt auf Alrik eingestochen. Zwei Herzen brechen.

Kreuze das Ü auf dem Spielprotokoll an und lies dann den Abschnitt **Wieder auf der Landstraße** am Ende des Buches, ab Seite 60.

#### 188

Vielleicht überdenkst du deine Position noch einmal, was die Angst vor dem Tod betrifft. Ein wenig in Sorge bist du nun doch, plötzlich ist dir die Umgebung ungeheuer. Dann erschrickst du, als sich mitten auf dem Weg vor dir eine schemenhafte Gestalt aus dem Nebel schält. Lege eine Probe auf deinen Mutwert ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 12 weiter. Ist sie misslungen, lies Abschnitt 206.

#### Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Wenn in der Welt des Schwarzen Auges etwas ungewiss ist, werden in der Regel Würfel geworfen. Man spricht dabei auch von einer Probe. Die aktuelle Probe wird auf den Mutwert abgelegt. Der Mut ist eine von acht Eigenschaften (Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution, Körperkraft), die deine Geweihte charakterisieren. Schlage nun Seite 63 auf. Du findest dort die Eigenschaften ganz oben in der Mitte. Eigenschaftswerte liegen zu Beginn des Spiels in der Regel im Bereich zwischen 8 und 15 Punkten. Wenn Eigenschaften geprüft werden, wird eine 1W20-Probe fällig. Hierfür wirfst du einen zwanzigseitigen Würfel, liest die oberste Zahl ab und vergleichst sie mit deinem zu prüfenden Eigenschaftswert, hier Mut. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist dir die Probe gelungen. Zeigt der Würfel aber eine höhere Zahl an, so ist die Probe misslungen. Eine gelungene Probe bedeutet, dass du bei der Aktion, deren Ausgang ungewiss war, Erfolg hast, eine misslungene Probe bedeutet einen Fehlschlag. Schau auf dem Heldenbogen nach. Du siehst, dass deine Heldin einen MU-Wert von 14 hat.

#### 189

Du stürmst ins Innere. Die Tür leistet dir keinen Widerstand. Im Schein einer Kerze bemerkst du, dass du dich nicht einem, sondern zwei Gegnern gegenüberstehst. Die Gestalt aus dem Nebel liegt auf einer Pritsche, regungslos, hilflos. Die zweite Gestalt hockt an der Pritsche und ähnelt der ersten, nur dass sie keine Kapuze trägt. Du spürst ihren Blick. Stürzt du dich zuerst auf das hockende (121) oder das liegende Wesen (49)?

#### 190

Du blinzelst. Langsam schlägst du die Augen auf. Du wischst dir über die Augen, streifst dabei die Stoppeln auf deiner Wange. Dann zuckst du zusammen, schlagartig bist du wach.

Ist er hier? Panisch greifst du an deinen Hals, aber niemand hat deine Kehle gepackt, niemand drückt zu.

Du bist die Furcht leid, die Angst. Aber sie ist da. Sie ist jetzt ein Teil von dir. Zwei widerstrebende Gefühle kämpfen in dir: Angriff oder Flucht.

Du überlegst: Angriff oder Flucht?

Du weißt, du musst dich entscheiden, bevor dein Feind entscheidet: Angriff (30) oder Flucht (147)?

#### 191

Die Tür zum *Fuhrmann* ist angelehnt, ein mit Wasser gefüllter Eimer hält sie vom Zufallen ab. Du klopfst kurz an, dann trittst du ein. Das Innere hat sich gegenüber deinem ersten Besuch nicht verändert, noch immer gibt es den langen Tresen, die kleinen Tischchen, die mit Moosen statt Blumen geschmückt sind, die schummrige Beleuchtung und das rustikale Mobiliar.

Darla steht hinter dem Tresen, mit einem Lappen wischt sie Becher ab, neben ihr wartet ein gutes Dutzend Karaffen und Vasen, entstaubt zu werden. Dabei pfeift sie vergnügt eine fröhliche Melodie, während sie ihre Tochter Oljed beobachtet, die mit einem Schrubber den Boden wischt. Diese macht dabei tänzelnde Bewegungen, die aber nicht zur Melodie ihrer Mutter passen wollen, sondern dich eher an einen Waffengang denken lassen.

Als dich Darla erblickt, winkt sie dir freundlich zu und unterbricht ihre Melodie, woraufhin Oljed erschrocken innehält und dann errötet. Du nickst freundlich, woraufhin dich Darla zum Tresen winkt und einen der gerade gereinigten Becher umdreht. Mit einem Griff zu einer der Karaffen schenkt sie dir Milch ein: „Die geht aufs Haus. Ein Nein wird nicht akzeptiert!“

Während Oljed den Raum weiter wischt, deutlich hastiger als zuvor, beginnst du ein Gespräch mit Darla, bei dem du allerlei Dinge über das Dorf aufschnappst. Du erhältst drei Informationen bei Abschnitt 200, wobei du drei Mal mit 3W6 auf die Tabelle würfelst (Zahlen zwischen 3 und 18). Wenn du eine Zahl doppelt würfelst, wiederhole den Wurf. Zähle bei den Würfeln, die du nicht wiederholen musst, die Dreien. Für jede gewürfelte 3 darfst du eine weitere Information erwürfeln. Auf diese Weise kannst du bis zu drei zusätzliche Informationen erhalten.

Schließlich ist Oljed fertig mit dem Wischen und gesellt sich zu euch (134).

#### 192

Auf der Straße ist niemand zu sehen, auch auf den Gehöften nicht. In den Häusern brennt kein Licht, der Ort scheint ausgestorben zu sein. Wohin sind die Dorfbewohner nur verschwunden? Oder verstecken sie sich irgendwo? Vor wem?

Vielleicht findest du es heraus, wenn du dich weiter umschaust (40).

#### 193

„Borich“, hörst du eine leise Stimme, „kleiner Boorich!“ Ein feixendes Kichern hallt zu deiner Linken wider, kurz darauf ein lachendes Glucksen zu deiner Rechten. Dann spürst du Kälte, siehst dich im Schatten einer

gigantischen Gestalt, bevor ein mächtiger Stiefel, zehnmal so groß wie du, auf dich hernieder saust, um dich wie eine Ameise zu zertreten. Ergibst du dich deinem Schicksal (94) oder hebst du abwehrend die Hände (116)?

#### 194

„Hört auf, Xanther“, befiehst du wütend, aber damit lässt sich Xanther in seinem Zorn nicht maßregeln. Stattdessen greift der Krämer zu einer Sense, die er unbeholfen von einem Haken zerrt. Dabei zerstört er zwei Vasen, bevor die improvisierte Waffe in einem Spalt zwischen zwei Holzbalken verkantet. Selbst wenn von Darlas Mann keine Gefahr ausgehen mag, willst du die Situation nicht weiter eskalieren lassen (64).

#### 195

Rufhus grinst verschmitzt, dann hebt sich seine Brust vor Stolz: „Wenn man geschickt ist, das Land lesen kann und Fleiß zum Charakter zählt, dann kann man dem Land genug abtrotzen, um es zu bescheidenem Wohlstand zu bringen. Aber es gelingt nicht jedem, wie mein Nachbar auf der anderen Straßenseite beweist.“ Darla und Olied gehen auf das laute Lachen des Dorfschulzen nicht ein und auch du verspürst keine Lust, seine Freude zu nähren. Es ist offenkundig, dass eine gewisse Rivalität in dem kleinen Dorf herrscht (222).

#### 196 H

Du überlegst, ob du im Tempel nachschauen sollst, doch dann durchzuckt dich eine bittere Gewissheit: Es gibt keinen Tempel mehr. Du hast die Natur der Träume doch längst durchschaut. Wie töricht zu glauben, in der letzten Nacht sei nichts geschehen. Du warst nie du in deinen Träumen, seit du Rabenbrück erreicht hast. Du warst Bralinde, und selbst wenn du sie nicht ins Moor geführt hast, ist sie doch nach dem Erwachen dorthin entflohen, vermutlich vor ihrem Mann. Du hast geträumt, du wärest Borich, aber irgendwie hast du seine Hand geführt und Patschek nicht nur im Traum gewürgt, sondern ebenso in der Welt des Diesseits. Und schließlich warst du Xanther und hast ihn geführt, um den Tempel des Herrn Boron in Flammen zu setzen – den Tempel deines Herrn, den zu schützen deine Aufgabe war (105).

#### 196 I

Du überlegst, ob du im Tempel nachschauen sollst, doch dann durchzuckt dich eine bittere Gewissheit: Es gibt keinen Tempel mehr. Du hast die Natur der Träume doch längst durchschaut. Wie töricht zu glauben, in der letzten Nacht sei nichts geschehen. Du warst nie du in deinen Träumen, seit du Rabenbrück erreicht hast. Du warst Bralinde und hast Lorikhs Kopf abgeschlagen. Du hast sie nicht ins Moor geführt, aber sie ist doch nach dem Erwachen dorthin entflohen, vermutlich nachdem sie ihren toten Mann gefunden hat. Du hast geträumt, du wärest Borich, aber irgendwie hast du seine Hand geführt und Patschek nicht nur im Traum gewürgt, sondern auch in der Welt des Diesseits. Und schließlich

warst du Xanther und hast ihn geführt, um den Tempel des Herrn Boron in Flammen zu setzen – den Tempel deines Herrn, den zu schützen deine Aufgabe war (105).

#### 197 H

Und wieder trägst du deine Reisekleidung, wieder bist du im Nebel unterwegs, wieder ist es feucht und die Kälte kriecht in deine Knochen. Drei Dinge sind aber grundlegend anders als am Vortag. Zunächst einmal näherst du dich nicht dem Nebelmoor durch eine feuchte Auenlandschaft. Diesmal bist du im Moor unterwegs, einem mit jedem Schritt düsterer, bedrohlicher werdenden Ort. Zum Glück bist du aber nicht allein unterwegs. Ihr seid zu fünft und diese Tatsache lässt dich zuversichtlich glauben, dass ihr alle unbeschadet zurückkehren werdet. Wenigstens unbeschadet. Denn anders als gestern bist du nicht neugierig, nicht freudig, nicht zuversichtlich, sondern in großer Sorge.

Als du das Gehöft der Reichlands betreten hast, war die Aufregung allgegenwärtig. In der Stube hatte Rufhus bereits die Torfstecherin Torja, Olied und den Schmied Zandur, versammelt. Kaum warst du eingetroffen, bat er dich, die Tür zu verschließen, aber du bist dir sicher, dass das seine Kinder nicht vom Lauschen abgehalten hat.

Mit sorgenvoller Miene hat er dir dann geschildert, dass die Bäuerin Bralinde am frühen Morgen panisch schreiend die Dorfstraße entlanggelaufen und dann über die Brücke in Richtung Moor gerannt sei. Bis die ersten Dorfbewohner auf den Beinen waren, hatte Bralinde mehr als genügend Zeit, um eine Meile weit ins Moor zu laufen. Im Dämmerlicht wollte ihr niemand folgen, aber seit den morgendlichen Geschehnissen waren inzwischen zwei Stunden vergangen. Draußen war es inzwischen etwas heller und Rufhus wollte einen Suchtrupp entsenden.

Torja fungiert dabei als Spurenleserin, Olied und Zandur sorgen für die Abwehr von Tieren und deine Aufgabe wird es sein, Bralinde zu beruhigen, falls ihr sie tatsächlich finden könnt. Du hättest erwartet, dass sich Lorikh eurem Trupp anschließt, aber Rufhus hatte ihn fortgeschickt, weil er Sorge hatte, der Mann würde etwas Dummes tun und sich oder euch gefährden, wenn er seine Frau selbst suchen würde. Dich hätte das zwar kaum abgehalten – jedenfalls in deiner jugendlichen Vorstellung – aber der Bauer hatte den Raum tatsächlich ohne großen Widerstand verlassen, bevor du den Hof erreicht hast.

Kurz Zeit später wart ihr bereits unterwegs. Deine Gedanken kreisten um die Frage, was wohl Schreckliches geschehen sein mag, aber kaum hattet ihr die Brücke hinter euch gelassen, wurdet ihr auch schon auf euren Verfolger aufmerksam. Du dachtest im ersten Moment an Lorikh, aber schon nach kurzer Zeit gab sich der stumme Alrik, wie er von Torja, Olied und Zandur genannt wird, zu erkennen. Die drei anderen scheinen nichts gegen seine Begleitung zu haben, auch wenn sie ihn größtenteils ignorieren. Nur Olied nickte kurz in seine Richtung, die anderen haben ihn seitdem wie einen Unsichtbaren behandelt (48).





#### 197 I

Und wieder trägst du deine Reisekleidung, wieder bist du im Nebel unterwegs, wieder ist es feucht und die Kälte kriecht in deine Knochen. Drei Dinge sind aber grundlegend anders als am Vortag. Zunächst einmal nähertst du dich nicht dem Nebelmoor durch eine feuchte Auenlandschaft. Diesmal bist du im Moor unterwegs, einem mit jedem Schritt düsterer, bedrohlicher werdenden Ort. Zum Glück bist du aber nicht allein unterwegs. Ihr seid zu fünft und diese Tatsache lässt dich zuversichtlich glauben, dass ihr alle unbeschadet zurückkehren werdet. Wenigstens unbeschadet. Denn anders als gestern bist du nicht neugierig, nicht freudig, nicht zuversichtlich, sondern in großer Sorge und großer Trauer.

Als du das Gehöft der Reichlands betreten hast, war die Aufregung allgegenwärtig. In der Stube hatte Rufhus bereits die Torfstecherin Torja, Oljed und den Schmied Zandur versammelt. Kaum warst du eingetroffen, bat er dich, die Tür zu verschließen, aber du bist dir sicher, dass das seine Kinder nicht vom Lauschen abgehalten hat.

Mit sorgenvoller Miene hat er dir dann geschildert, dass die Bäuerin Bralinde am frühen Morgen panisch schreiend die Dorfstraße entlanggelaufen und dann über die Brücke in Richtung Moor gerannt sei. Bis die ersten Dorfbewohner auf den Beinen waren, hatte Bralinde mehr als genügend Zeit, um eine Meile weit ins Moor zu laufen. Im Dämmerlicht wollte ihr niemand folgen, aber seit den morgendlichen Geschehnissen waren inzwischen zwei Stunden vergangen. Draußen war es nun etwas heller und Rufhus wollte einen Suchtrupp entsenden.

Torja fungiert dabei als Spurenleserin, Oljed und Zandur sorgen für die Abwehr von Tieren und deine Aufgabe wird es sein, Bralinde zu beruhigen, falls ihr sie tatsächlich finden könnt. Du hättest erwartet, dass sich Lorikh eurem Trupp anschließt, aber von ihm fehlte jede Spur. Kaum hattest du deinen Gedanken beendet, da flog auch schon die Tür schwungvoll auf und die leichenbasse Darla trat ein. Sie zitterte am ganzen Körper, dann berichtete sie mit heiserer Stimme, dass Lorikh tot sei. Sie hätte nach ihm sehen wollen und sei schließlich in das offenstehende Bauernhaus gegangen, nachdem er auf ihr Rufen hin nicht geantwortet hatte. Dort hat sie seine Leiche in seinem Bett entdeckt – enthauptet. Die blutbeschmierte Axt lag noch neben dem Bett.

Rufhus hatte sich kurz mit euch beraten, aber ihr habt gemeinsam entschieden, dass ihr zuerst die hoffentlich noch lebende Bralinde sucht, bevor du dich des Toten annimmst.

Kurz Zeit später wart ihr bereits unterwegs. Deine Gedanken kreisten um die Frage, was wohl Schreckliches geschehen sein mag, aber kaum hattet ihr die Brücke hinter euch gelassen, wurdet ihr auch schon auf euren Verfolger aufmerksam. Du hast dich kurz gefragt, welche Tragödie sich im Morgengrauen abgespielt haben mag und ob ihr nun auch in Gefahr wärt, aber schon nach kurzer Zeit gab sich der stumme Alrik, wie er von Torja, Oljed und Zandur genannt wird, zu erkennen. Die drei anderen scheinen nichts gegen seine Begleitung zu haben, auch wenn sie ihn größtenteils ignorieren. Nur Oljed nickte kurz in seine Richtung, die anderen haben ihn seitdem wie einen Unsichtbaren behandelt (48).

#### 198

Du schließt die Augen und lässt dich fallen. Du spürst keinen kühlen Windzug, auch nicht den Aufprall. Du spürst nur, wie du fällst (22).

#### 199

Du ziehst den Kopf zurück, woraufhin die Tür leise knarrt.

„Wer ist da?“, hörst du Patscheks verängstigte Stimme. „Bist du das, Borich? Bist du zurück, um dein Werk zu vollenden?“

Dann kippt der Stuhl klappernd um und der Bursche kauert sich ängstlich unter den Tisch, ein leises Lied singend.

Du hast ein mulmiges Gefühl in der Magengegend. Der betrunkene, um sich schlagende Patschek war dir nicht lieber, aber das Häufchen Elend unter dem Tisch tut dir nun leid. Dennoch verzichtest du auf tröstende Worte, bist du dir doch nicht sicher, dass er ausgerechnet von dir Zuspruch erfahren möchte. Oder doch? Ist vielleicht gerade das jetzt deine Gelegenheit?

Du überlegst noch, ob du Patschek nicht doch ansprechen solltest, da hörst du vom oberen Stockwerk aus Rufhus' besorgte Stimme. Er wird sich kümmern und vermutlich wenig erfreut sein, wenn er denkt, du hättest seinem Sohn dermaßen zugesetzt. Also ziehst du dich zurück.

Kaum bist du wieder auf der Hauptstraße, begegnet dir eine junge Magd.  
Es ist noch früh, aber der Tag hat begonnen. Kreuze das **R** auf dem Spielprotokoll an und lies dann bei Abschnitt 100 weiter.

## 200

Würfle auf der Tabelle so, wie es im vorherigen Abschnitt angegeben wurde. Beachte eventuelle Würfelmodifikationen. Du darfst anschließend die entsprechende Information lesen. Wenn du von einem Abschnitt hierhergeschickt wurdest, um mehrere Informationen zu lesen, würfle erneut, falls du ein doppeltes Ergebnis erzielst. Hast du eine Information aber schon andernorts gehört, würfle nicht erneut. In diesem Fall erhältst du aus zwei Quellen dieselbe Information.

### Wurf Informationen

- 6 „Ich wäre im Moor einmal fast ertrunken, seitdem fürchte ich es – aber was bleibt mir anderes übrig, als mich mit dem Ort zu arrangieren.“
- 5 „Im Moor nördlich des Ortes haust ein Irrlicht, das Wanderer in den Tod lockt.“
- 4 „Der stumme Alrik lebt wohl am Rande des Moors in einer kleinen Hütte. Ich weiß aber nicht, wo genau.“
- 3 „Natürlich gibt es Orte, wo man den Torf besonders gut stechen kann, aber die verrät natürlich niemand.“
- 2 „Man muss aufpassen, wo man hintritt.“
- 1 „Auf der Anhöhe im Moor unweit des Dorfes liegt ein uralter Fluch.“
- 0 „Die Torfstecher geben nicht viel auf das Geschwätz im Dorf, das Leben im Moor ist hart genug.“
- 1 „Es gibt Gerüchte, dass ein uralter Fluch auf dem Moor liegt und dieser Ort gegründet wurde, um ihn aufzuhalten.“
- 2 „Die Anhöhe in der Nähe des Dorfes meidet man besser. Der Ort ist böse und macht die Menschen verrückt!“
- 3 „Der Pfad durch das Moor ist gefährlich, ich würde ihm niemals allein folgen.“
- 4 „Die Gegend liegt meistens im Nebel, vermutlich an zwei von drei Tagen.“
- 5 „Der Borontempel ist bestimmt schon uralt!“
- 6 „Olied, die Kriegerin – das wird immer ein Traum bleiben. Wer würde eine Wirtstochter schon an einer Kriegerakademie ausbilden?“
- 7 „Xanther hasst euch, aber nehmt es nicht persönlich. Er hasst alle Menschen, die die Kutte der Boronkirche tragen.“
- 8 „Trallop soll eine riesige Stadt sein, in der man sogar Elfen sehen kann. Stimmt das?“
- 9 „Die arme Bralinde. Erst hat man munkeln hören, dass sie in ihrer Ehe nicht glücklich war, und jetzt stirbt sie im Moor.“

- 10 „Ich glaube nicht, dass Alrik ein Taugenichts ist, aber wenn niemand mit ihm reden kann, wird er immer ein Außenseiter bleiben.“
- 11 „Stimmt es, dass Ihr schon einmal einem leibhaftigen Dämon begegnet seid?“
- 12 „Wir mögen ein kleines Dorf sein und nach außen als verschworene Gemeinschaft erscheinen, aber das stimmt nicht. Hier hat jeder eine eigene Meinung zu allen möglichen Themen: dem Moor, den Toten der letzten Zeit, einer angeblichen Verschwörung der Boronkirche.“
- 13 „Man erzählt sich, Boron solle in den Träumen seiner Geweihten erscheinen und ihnen Botschaften senden.“
- 14 „Der Tempel ist älter als der Ort selbst. Findet Ihr es nicht auch merkwürdig, dass jemand einen Tempel nahe eines Moores baut, anstatt ihn in einer Stadt zu errichten?“
- 15 „Esst mehr Brot mit Käse, mein Kind!“
- 16 „Den Kindern werden hier manchmal Schauer geschichten von Boronpriestern erzählt, aber bitte gebt nichts darauf und verurteilt die Menschen nicht. Es sind doch nur Geschichten.“
- 17 „Ich glaube nicht, dass Bralinde ihre Finger bei einem Unfall verloren hat. Aber sagt es nicht weiter.“
- 18 „Es gibt da diesen Fuhrmann, Browin. Der erzählt gerne Schauer geschichten von Frevlern, die im Moor ihren Tod fanden, von Dämonen, die dort hausen, von Mördern, die sich dort verborgen halten, und von den Seelen von Verunglückten, denen der Zugang zu den Hallen der Götter verwehrt ist. Zu schade, dass Browin nicht hier ist, um davon zu berichten.“
- 19 „Vielleicht ist Alrik gar nicht stumm, sondern taub. Dann hätte er doch nie gelernt zu sprechen.“
- 20 „Ich sage nicht, dass es so ist, aber man munkelt, dass Euer Vorgänger Boronfried seinem Leben selbst ein Ende bereitet haben soll.“
- 21 „Meine Söhne fürchten Euch, wie sie alle Borongeweihten fürchten, seit ihre Mutter starb.“
- 22 „Ich glaube nicht, dass Ihr ein böser Mensch seid, aber sogar ich fürchte inzwischen die Kirche, für die Ihr steht. Schaut nur ins Verzeichnis der Toten, dann seht ihr warum.“
- 23 „Ich habe Boron gezürnt, weil er meine Frau viel zu früh zu sich nahm.“
- 24 „Schwört mir, es niemandem zu sagen! Ich habe Boronfried gefunden, erhängt in seinem eigenen Tempel.“
- 25 „Ich weiß nicht, ob Euer Vorgänger Raderik jemanden getötet hat, aber ich glaube, dass er damit zu tun hatte.“
- 26 „Es gab Tage, an denen habe ich mich von den Göttern abwenden wollen. Aber ich konnte es nicht.“



201

Deine Augen werden schwer, dein Murmeln immer leiser. Dann empfängt dich Boron mit offenen Armen. Reduziere deine KaP um 16 Punkte und lies dann bei Abschnitt 117 weiter.

202

Nur ein bisschen ausruhen, das hast du dir fest vorgenommen. Kurz auf das Bett legen, kurz das Kissen unter dem Kopf genießen, spüren, wie der Hals entlastet wird, die Schultern ... Nur kurz die Augen schließen ...  
Wirf einen W6. Wenn du eine 1, 2 oder 3 gewürfelt hast, lies bei Abschnitt 11 weiter. Hast du eine 4 oder 5 gewürfelt, geht es bei Abschnitt 170 weiter. Eine 6 führt dich zu Abschnitt 113.

203

Kaum habt ihr die Weggabelung verlassen, kommt Olied auf dich zu und flüstert dir leise ins Ohr: „Die anderen mögen es nicht, wenn jemand die Geschichte erzählt, aber man sagt sich, unter dem Baum sei das Herz eines Verdammten vergraben worden.“

Torja wendet sich um und schaut Olied finster an: „Man sagt so viel und manche sagen zu viel, auch wenn sie versuchen zu flüstern.“

„Glaubst du denn, es liegt nicht dort?“, fragt Olied die Torfstecherin.

Diese betrachtet die Wirtstochter und dich mit einem abschätzenden Blick, dann zuckt sie mit den Achseln: „Was kümmert es mich? Ich gehe dort nicht hin, also schere ich mich auch nicht darum, was dort ist. Und das solltet ihr besser auch nicht tun. Das Moor ist auch ohne die Herzen von Dämonenpaktierern ein gefährlicher Ort.“

Dann wendet sich Torja ab. Ihr folgt dem Hauptweg, ohne dass jemand ein Wort sagt. Das neblige Moor scheint schwer auf euch zu lasten. Torja hat vermutlich ganz Recht – das Moor ist ein gefährlicher Ort. Auch wenn ihr nicht im Morast stecken bleibt, fühlen sich deine Füße an wie mit Bleigewichten versehen. Nicht einmal Olied gelingt es, ein Lächeln auf ihr Gesicht zu zaubern, und Zandurs leises Brabbeln macht dich nervös.

Dann bleibt Torja plötzlich stehen. Ihre Schultern sacken nach unten. Du hast eine fürchterliche Ahnung, die bald einer bösen Gewissheit weicht.

Mitten auf dem Weg steht ein schlanker Stiefel. Eigentlich steht er nicht, er steckt vielmehr unter einer breiten Wurzel. Einen halben Schritt davon entfernt entdeckst du den Fuß, der zuvor im Stiefel steckte. Bralinde liegt der Länge nach auf der Straße, den Kopf hat sie sich auf einem großen Stein gestoßen, der Hals wirkt merkwürdig verdreht. Aus einer großen Wunde ist eine Menge Blut geflossen, welches ein pelziges Tier angelockt hat, das Torja grob beiseitetritt (39).

204

„Ihr habt Recht“, sagst du, wobei du so viel Autorität wie möglich in deine Stimme legst, „Ihr solltet diese Vorwürfe nicht anklingen lassen. Es geziemt sich nicht und ich möchte solche Worte nicht hören!“

Rufhus schaut verschämt zu Boden, Darla und Olied scheinen sich ebenso unwohl zu fühlen wie er. Zufrieden mit dir, deine Position so deutlich aufgezeigt zu haben, lässt du deine Worte noch einen Augenblick wirken, dann entspannst du deine Schultern und sprichst zu Rufhus mit sanfterer Stimme: „Aber ich verstehe die Trauer um Eure Frau. Lasst Euch nicht verlocken und bleibt auf dem Weg der Tugend.“

Der Mann nickt dankbar, dann beschließt du, eine andere Frage zu stellen, um die drei aus der Situation zu entlassen. Kreuze das D auf dem Spielprotokoll an und lies bei Abschnitt 222 weiter.

205

„Hilfe!“ Eine leise, dünne Stimme dringt an dein Ohr. „Hilfe!“ Wo sie wohl herkommt?

„Hilfe!“ Jetzt hörst du es ganz genau. Du musst nur dem Weg folgen, dann wirst du die Person finden, die dort um Hilfe bittet. Der Nebel wird dichter, aber es gelingt dir noch, auf dem Pfad zu bleiben.

Schließlich erreichst du eine Weggabelung. Der Hauptweg führt nach links weg, ein etwas schmalerer Weg führt nach rechts.

„Hilfe!“, hörst du die Stimme wieder, diesmal etwas lauter.

Lege noch eine Fertigungsprobe auf Sinnesschärfe (KL = 13/IN = 14/IN = 14) ab. Ein Gelingen führt dich zu Abschnitt 161, ein Misslingen zu Abschnitt 212.

206

Du hast dich erschrocken – und jetzt bist du starr vor Schreck. Kaum in der Lage zu atmen, fällt es dir schwer, dich zu rühren, einen klaren Gedanken zu fassen. Doch dann klärt sich dein Geist, dein Instinkt übernimmt die Kontrolle und ruft in deinem Kopf Gelerntes und Eingebühtes ab. Du fixierst den jungen Burschen, den du nun im Nebel erkennst, und der noch keine Anstalten macht dich anzugreifen.

Lege eine Probe auf Intuition +1 ab! Wenn dir die erleichterte Probe gelingt, darfst du Abschnitt 37 lesen, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 89.

#### Eigenschaftsmodifikatoren

Verschiedene Umstände erleichtern oder erschweren Eigenschaftsproben. Eine Erleichterung wird mit einem Plus (+) dargestellt, eine Erschwernis durch ein Minus (-) ausgedrückt. Eine Intuitionsprobe +3 bedeutet also, dass man 3 zusätzliche Punkte auf Intuition hinzuzählt, eine Klugheitsprobe -5 ist dagegen schon eine große Herausforderung, immerhin hat man 5 Punkte weniger zur Verfügung.

207 A

Du drehst dich um und siehst Torja. Hinter ihr steht Galan, der seine Hände auf seinen Spaten legt und einen Fuß auf das Blatt stellt.

„Was verschafft uns die Ehre deines Besuchs?“, fragt dich Torja.

Du antwortest, dass du gerne mehr über deine Heimat erfahren möchtest. Die beiden sind recht wortkarg und euer Gespräch ist kurz, dennoch erfährst du ein paar Dinge über das Moor. Welche Informationen du erhältst, verrät die Tabelle bei Abschnitt 200. Würfle dort dreimal mit 2W6, ziehe vom Ergebnis aber jeweils 8 Punkte ab. Würfel außerdem einmal mit 1W6 und setze ein Minuszeichen vor die Augenzahl, um eine weitere Information zu ermitteln.

Nachdem du dich verabschiedet hast, kehrst du ins Dorf zurück, wo du bei Abschnitt 100 weiterliest.

#### 207 B oder C

Du drehst dich um und siehst Torja. Hinter ihr steht Galan, der seine Hände auf seinen Spaten legt und einen Fuß auf das Blatt stellt.

„Was verschafft uns die Ehre deines Besuchs?“, fragt dich Torja.

Du antwortest, dass du gerne mehr über deine Heimat erfahren möchtest. Die beiden sind recht wortkarg und euer Gespräch ist kurz, dennoch erfährst du ein paar Dinge über das Moor. Welche Informationen du erhältst, verrät die Tabelle bei Abschnitt 200. Würfle dort dreimal mit 2W6, ziehe vom Ergebnis aber jeweils 8 Punkte ab. Würfel außerdem zweimal mit 1W6 und setze jeweils ein Minuszeichen vor die Augenzahl, um die Information zu ermitteln.

Nachdem du dich verabschiedet hast, kehrst du ins Dorf zurück, wo du bei Abschnitt 100 weiterliest.

#### 208

... und es dauert auch nicht lange, bis du wieder aufschreckst. Schweiß steht auf deiner Stirn, du schaust dich hektisch um. Dann drängt dieser Gedanke auf dich ein: Es beginnt immer mit Ablehnung, Abweisung. Du hast dich bemüht, du warst freundlich, aber dir ist plötzlich klar,

dass du dich geirrt hast. Es gibt Menschen, die die Schwachen nur verachten, die nur Stärke respektieren.

Aber du bist nicht stark, du bist schwach, ohne Einfluss. Niemand wird dich achten, dessen bist du dir sicher. Nein, davor hast du Angst. Du fürchtest dich vor den Stärkeren, aber du fürchtest dich noch mehr davor, niemals einer von ihnen sein zu können.

Du wendest dich zur Seite, stellst deine Füße neben dein Bett und erhebst dich. Es fühlt sich ungewohnt an, sich so aufzurichten, groß zu sein, wie du es zuvor nicht warst. Dann machst du einen Schritt nach vorn und spürst etwas Ungewohntes zwischen deinen Beinen. Willst du nachschauen (62) oder es ignorieren (131)?

#### 209

Du erwachst in dem Moment, als Alrik dich in seinen Armen hält und auf die Pritsche legen möchte. Er lächelt dich sanft an, in seinen Armen fühlst du dich plötzlich geborgen und sicher.

Willst du dich auf das Bett legen lassen (84) oder ihm einen Kuss geben (6)?

#### 210

Die Lampe beherbergt nur ein kleines Flämmchen, aber Feuer kann man nähren. Du findest kleine Äste, die du entzündest, dann ein paar größere. Du legst die Scheite an die Mauern des Bauwerks, das schwarz und düster deinem Angriff trotzt. Und dann wirst du dir seiner Schwachstelle gewahr. Anstatt das Gebäude von außen zu attackieren, musst du von innen heraus angreifen. Die schwere, doppelflügelige Tür ist verschlossen, aber an der Rückseite gibt es ein Fenster. Mit der Kraft der Verzweigung öffnest du einen der kleinen Fensterläden, dann wirfst du die Öllampe durch die Öffnung, durch die sich kein Mensch zwängen könnte. Kurz darauf lodern Flammen in dem kleinen Archiv.

Du stehst mit einem brennenden Holzseid in der Hand vor den Mauern des Tempels. Die Flammen greifen



schnell um sich und es wird niemandem mehr gelingen, diesen Ort des Bösen zu retten.

Dich fasziniert das Bild, das sich dir bietet. Du kannst den Blick nicht von den Flammen abwenden und spürst ein Hochgefühl des Triumphs. Das Böse ist besiegt, sein Altar brennt. Du hast die dich Liebenden geschützt, deine Familie. Aber sind dies deine Gedanken? Dein Geist scheint sich entzwei zu spalten. Jetzt betrachtest du die Freude mit Abstand, mit Schauern. Du kannst den Blick noch immer nicht von den Flammen nehmen, während dein Geist sich mit Entsetzen füllt. Du schaust hinauf, wo der Ruß das Mauerwerk schwärzt und das halbrunde Boronrad verdeckt. Was hast du nur getan?

Die schreckliche Erkenntnis durchbohrt den Schleier, der deinen Geist gefangen hielt. Schweißgebadet und laut keuchend erwachst du (66).

#### 211

Die sechs Menschen schauen dich erwartungsvoll an, Zandur betrachtet derweil etwas Kleines, für dich nicht Erkennbares, das er zwischen Daumen und Zeigefinger reibt. Dann setzt du an: „Vielen Dank für das herzliche Willkommen.“

Eigentlich hattest du vor, deine Ansprache damit enden zu lassen, aber die dir noch immer gespannt zuschauende Schar scheint mehr zu erwarten. Du stellst dich kurz vor und bestätigst – jedenfalls suggeriert dir Rufhus' zufriedenes Nicken, dass er einen ähnlichen Kenntnisstand hat wie du – dass du vom Tempel in Trallop geschickt wurdest, um hier als Geweihte deinem Herrn Boron zu dienen.

Es tritt eine unangenehme Pause ein, doch dann ertönt der ferne Ruf eines Raben. Plötzlich ist die Neugier aus den Gesichtern deiner Gegenüber verschwunden. Bralinde und Lorikh verabschieden sich, die anderen schauen sorgenvoll, auch wenn Oljed sich bemüht, weiterhin Zuversicht und Gelassenheit auszustrahlen. Zandur hat den Blick zwar nicht von seinen Fingern abgewendet, beginnt aber langsam, vom Tempel weg in Richtung Schenke zu schlendern.

Rufhus greift deinen fragenden Blick auf und tritt näher: „Es ist nicht gut, sich nach der Rabenstunde draußen aufzuhalten. Wenn es Abend wird und die Raben über die Brücke rufen, dann ist es weise, sich in den Schutz der Häuser zu begeben.“

Du nickst ungläubig, aber der Dorfschulze scheint sich darin nur bestätigt zu sehen.

„Ihr müsst noch viele Fragen haben“, fährt Rufhus fort. „Begleitet uns doch in den *Fuhrmann*, dort haben wir auch den Schlüssel zum Tempel aufbewahrt, nachdem Euer Vorgänger ...“ der Dorfschulze zögert, dann flüstert er: „... gegangen ist.“

Da du keine andere Wahl zu haben scheinst, willigst du ein. Die Wagenfrieds seufzen erleichtert, dann eilen sie voran in Richtung Schenke. Auch Rufhus wendet sich bereits ab, als du beschließt, den Blick noch einmal kreisen zu lassen. War da nicht etwas?

Lege eine *Sinnesschärfe*-Probe (KL = 13/IN = 14/IN = 14) –1 ab! Ist die Probe gelungen (175) oder nicht (114)?

#### 212

Die Stimme scheint aus allen Richtungen zu kommen, mal von links, dann von rechts. Dank des dichten Nebels kannst du ihren Ursprung nicht ausmachen, aber du hörst sie inzwischen deutlich lauter. „Hilfe!“

Als du deinen Blick nach links schweifen lässt, entdeckst du eine helle Lichtquelle, die sich als leuchtende Kugel im Nebel abzeichnet. Ist es eine Fackel? Eine Lampe? Würdest du direkt auf sie zulaufen wollen, müsstest du den Weg verlassen. Der linke, von der Weggabelung fortführende Pfad mag dich in einem weiten Bogen irgendwann zur Lichtquelle bringen, der von hier aus erkennbare Verlauf liegt aber genau zwischen dem Licht und dem nach rechts führenden Weg.

Wie willst du dich entscheiden? Folgst du dem linken (135) oder dem rechten Pfad (51)? Oder willst du der Lichtquelle direkt entgegenlaufen (19)?

#### 213

Alriks Hütte zu finden fällt dir schwerer als gedacht. Zuerst besuchst du die Hütten in der Nähe des Tempels, aber diese sind allesamt leer. In den meisten hat sich Unrat angesammelt oder die Natur erkämpft sich gerade ihren Platz zurück, als Wohnstätte dienen sie jedenfalls nicht. Du hast sogar einen Blick in die alte Zollstation geworfen, die Augen nach Zeichen eines einfachen Nachtlagers aufgehalten, aber du konntest nichts entdecken.

Die Befragung der Dorfbewohner hat ergeben, dass dich jeder in eine andere Himmelsrichtung schicken möchte und jeder eine ganz eigene Vorstellung davon hat, wie Alrik wohl lebt und was er den ganzen Tag über macht. Hilfreich war aber keine dieser Äußerungen. Du umrundest Rabenbrück einmal, ohne dich tiefer ins Moor oder die feuchten Auen vorzuwagen, dann brichst du die Suche erfolglos ab (100).

#### 214

Du schreckst hoch, aufrecht sitzt du in deinem Bett. Erschrocken greifst du in dein Haar, ziehst eine Strähne vor dein Gesicht. Sie ist lang und weiß. Bist du wach?

Ein Geräusch, ein Ruf, ein Rabe. Du stehst auf und folgst dem Laut, der dich ins heiligste Innere des Tempels führt. Erneut hörst du das Krähen, lauter, näher, über dir.

Du blickst hinauf zum Himmel des Raumes. Die Sterne des Rabenbildes funkeln, sodass der Eindruck entsteht, der Rabe würde mit den Flügeln schlagen. Du spürst keine Angst, sondern Geborgenheit, Zuversicht. Der Rabe gleitet im Flug, wieder stößt er einen heiseren Ruf aus. Dann verschwimmen die Sterne, funkeln in geheimnisvollen Mustern, bis sie einen knochigen Baum formen, auf dem der Rabe landet. Jetzt fliegt der Rabe nicht mehr, jetzt pulsiert der Baum im Takt eines Herzschlags. Und jetzt erkennst du auch, worauf der Baum thront. Seine Wurzeln graben sich tief in ein schlagendes Herz (59).

#### 215

Du greifst nach einem Stofffetzen, den du neben dem Bett findest, und wickelst ihn fest um deine Hand. Noch

immer spürst du keinen Schmerz, aber du siehst, wie sich der graue Stoff schnell rot färbt. Und dann hörst du plötzlich lautes Gebrüll! Bis eben wusstest du noch, was du als nächstes tun wolltest, aber deine Gedanken sind schlagartig wie weggefedt. Du fühlst dich, als wärst du nicht mehr Herrin über deinen Körper, sondern von außen gesteuert. Du rennst los, in den Gang hinein, dem Licht entgegen (80).

#### 216

Du stehst auf dem Dach des *Fuhrmanns*. Es hat dich keine Mühe gekostet, hierher zu gelangen. Unter dir geben die Nebelschwaden nur kurz den Blick auf den Schlamm der Straße frei. Dann durchfährt dich ein Gedanke. Stürze rückwärts.

Du trittst an den Rand des Daches, drehst dich um und breitest die Arme aus. Du musst dich nur fallenlassen. Jetzt. Lässt du dich fallen (198)? Oder fühlt sich der Gedanke plötzlich falsch an? Mit dem Dolch in deiner Hand wäre es sicher einfacher (174). Oder willst du fallen, nur nicht von einem Dach? Du könntest dich auch auf der Straße in den Schlamm werfen (47). Schluss damit! Du musst dich dem Bösen stellen – zumindest kommt dir dies nun kurz in den Sinn (110).

#### 217

Der Nebel vor dir lichtet sich und du siehst Patschek vor dir stehen, der dich verwundert anschaut. Dann klingelt wieder diese hämische Stimme in deinem Kopf, Patscheks Stimme, auch wenn dein Gegenüber weder den Mund öffnet noch die Lippen bewegt: „Borich, kleiner Booorich!“ Die Empfindungen treffen dich gänzlich unvorbereitet. Du bist nicht mehr Herr über deinen Körper, deine Gedanken, deine Welt. Hass, Wut, die Angst, wieder nur ein Schwächling zu sein. „Booorich.“ Der Spott, die Scham. „Klitzekleiner Boooribooorich.“

Wachsen. Du musst wachsen!

Erst überragst du Patschek um eine Handbreit, dann um einen halben Schritt – und dann schließen sich deine Pranken um seinen Hals. Nie wieder wird Patschek dich ärgern, dich klein machen, aber die Stimme klingt noch immer in deinem Kopf: „Borich. Kleiner Booorich!“

Du drückst umso fester zu, je lauter die Stimme wird. Patscheks Kopf läuft rot an, aber die Stimme wird immer drängender, hallt von allen Seiten auf dich ein. Du presst zu, Patscheks Arme rudern hilflos umher ... und dann trifft dich seine kleine Faust an der Nase. Das Bild vor dir verschwimmt (150).

#### 218

Schon beim ersten Klopfen gegen die Tür des Schuppens gibt diese nach und schwenkt nach Innen auf. Die alten Bretter, die die Wände bilden, lassen durch unzählige Risse das Zwielflicht des Tages ins Innere. Du entdeckst kaputte Möbel, unbrauchbare Werkzeuge, altes Stroh, naive Malereien an den Wänden und einen großen, gemalten Kranz, in dem die Initialen K und C verbunden sind. Darunter schließt sich ein kleinerer Kranz an, in den ein B geschrieben wurde. Du musst schlucken.

In all dem Unrat hockt Borich auf einem Schemel und starrt einen Punkt an der Wand neben dir an. Du hebst den Arm, winkst damit vor seinen Augen, aber der Junge klammert sich daran, den Punkt weiter fixiert zu halten. „Borich?“, fragst du mit leiser Stimme, aber der Bursche reagiert nicht auf dich. Er starrt nur auf diesen unsichtbaren Fleck an der Wand.

Plötzlich entfährt ihm doch ein Laut, ein Wort, leise singend vorgetragen und damit die Stimme der letzten Nacht imitierend: „Booorich. Booorich.“

Du erschauerst. Eine Träne rinnt über Borichs Gesicht, ehe er doch noch ein paar Wortfetzen von sich gibt: „Ich ... habe ... ich ... Patsch ...“ Dann fixiert er wieder diesen Punkt, den du nicht sehen kannst.

Du fühlst dich überfordert, hilflos. Du möchtest dem Jungen helfen, aber was du auch sagst, er antwortet entweder mit dem leisen Gesang seines Namens oder mit Schweigen.

Vorerst beschließt du, Borich in Ruhe zu lassen, aber du schwörst dir, ihn im Auge zu behalten.

Kreuze das Q auf dem Spielprotokoll an, dann kehre zu Abschnitt 100 zurück.

#### 219

„Warum ist Alrik so unbeliebt?“, fragst du Olied leise, in der Hoffnung, dass Alrik nicht bemerkt, dass er Thema eures Gesprächs ist.

„Er ist doch nicht unbeliebt“, entgegnet dir die Wirtstochter, wobei du in ihrem Gesichtsausdruck Scham und Verlegenheit zu erkennen glaubst.

Die Frage tut dir plötzlich leid, während Olied sich zu erklären versucht: „Ich kann ihm nichts vorwerfen, aber er kann einfach nicht sprechen. Wie soll man da mit ihm reden?“

Plötzlich schiebt sich Alrik zwischen euch und tippt sich energisch mit dem Finger auf das Brustbein. Dann ballt er die Hände zu Fäusten, hält sie auf Brusthöhe vor sich und bewegt sie zwei Handbreit nach unten. Anschließend öffnet er die rechte Hand, hebt sie nach oben und tippt sich gegen das Kinn. Nun fällt die Hand wieder vor die Brust und macht eine Geste, als würde ein Krokodil zuschnappen. Schließlich hebt er die linke Hand vor den Bauch und tippt mit der rechten darauf.

Verblüfft blickst du ihn an. Du kennst diese Gesten, du hast sie gelernt. Was auf den Unwissenden wie ein spielerischer Versuch wirken mag, sich irgendwie mit Händen und Füßen verständlich zu machen, ist für die Kundige eine präzise Sprache. Im Tempel mussten alle Novizen die Sprache der Schweigenden lernen. „Ich kann mit Händen sprechen.“ Nur: woher weiß Alrik das? Der Junge ist ein Mysterium für dich ... das gelöst werden will. Ist es Neugier? Zuneigung?

Olied drängt den Gedanken beiseite: „Siehst du, er fuchelt nur mit den Händen herum, aber er spricht nicht.“ Schweigst du (60) oder erklärst du Olied, was die Gesten bedeuten (87)?

#### 220

Leise näherst du dich der Person und erkennst Patschek. Dabei knarzt eine Diele unter deinem Gewicht und so



wirbelt der Bauerssohn aufgeschreckt herum. Er hebt den Stuhl hoch und streckt dir die Stuhlbeine entgegen: „Borich, verschwinde!“

War die erste Aufforderung noch ein Befehl, fleht er nun leiser mit hängenden Schultern: „Bitte, Borich, tu mir nichts.“

Beschwichtigend hebst du die Arme und setzt ein mildes Lächeln auf: „Patschek, ich bin es, die Geweihte.“

Obwohl du noch einen Schritt auf den Jungen zu machst, lässt er den Stuhl nicht sinken. Dann stammelt er: „Borich hat ... ich ... er hat ...“

„Was hat Borich?“, fragst du mit sanfter Stimme, aber Patschek reißt nur den Stuhl empor.

„Borich!“, zischt er, dann schaut er sich verwirrt um und lässt den Stuhl sinken.

Mit Patschek zu sprechen, bevor er das ganze Haus zusammengeschrien hat, scheint dir unmöglich, also machst du einen Schritt zurück. Würde dich jetzt jemand sehen, würde er dich vermutlich für eine Bedrohung halten – zumindest aus Patscheks Sicht. Die Dorfbewohner sind dir gegenüber angespannt genug und du willst dir keine Feinde machen. Deswegen redest du auf Patschek beruhigend ein, während du dich langsam zurückziehst. Kaum hast du das Haus verlassen, hörst du aus dem Inneren auch schon Rufhus' besorgte Rufe nach seinem Sohn. Auf der Hauptstraße angekommen, begegnet dir eine junge Magd.

Es ist noch früh, aber der Tag hat begonnen. Kreuze das **R** auf dem Spielprotokoll an und lies dann bei Abschnitt **100** weiter.

#### 221

Du nickst mit gewichtiger Miene und Alrik schaut betroffen zu Boden. Einen Moment lässt du ihm seine Sorge, dann schiebst du deine Hand unter sein Kinn und hebst es sanft. Du versicherst ihm, dass du an ihn glaubst und ihm versprichst, ihn in seinen Träumen nicht allein zu lassen. Es vergeht ein langer Augenblick, dann nickt Alrik. Mit dem rechten Mittelfinger tippt er sich auf die Mitte seiner Brust, dort wo sein Herz liegt, dann reibt er sich

mit der rechten Faust im Uhrzeigersinn über die Stelle. Anschließend zeigt er auf dich und greift mit der linken Hand die rechte. Das Herz ist böse, du bist eine Freundin. Du erwidertest die Geste, dann legt sich Alrik aufs Bett und atmet ruhig den Duft des Mooses ein. Er gibt sich Mühe, zuversichtlich zu wirken, aber du siehst ihm seine Sorge an. Seine Sorge um dich? Dann schließt er die Augen und schläft ein.

Du legst dich auf den Boden, aber spürst die harten Diehlen nicht. Du konzentrierst dich auf deinen Atem, die kräutergeschwängerte Luft und betest zu Boron, bevor er dich mit offenen Armen im Reich der Träume empfängt (**117**).

#### 222

Du darfst jede Frage einmal stellen. Wann immer du eine der Fragen stellst, kreuze den Kreis vor der Frage an. Nur Fragen ohne Kreuz kannst du noch stellen.

○ „Was könnt Ihr mir über Rabenbrück, meine neue Heimat, sagen?“ (**167**)

○ „Was könnt Ihr über das Nebelmoor erzählen?“ (**31**)

○ „Mir wurde gesagt, ich solle hier den Tempel leiten. Alles Weitere würde ich vor Ort erfahren. Was ist geschehen?“ (**10**)

○ „Wieso war Euer Sohn so feindselig, ich habe ihn doch nie zuvor getroffen?“ (**119**)

○ „Wer sind die beiden dort in der Ecke?“ (**76**)

○ „Wo sind die Handelsreisenden?“ (**141**)

○ „Wo waren die anderen Dorfbewohner? Ich möchte nicht eitel klingen, hätte aber mit einer größeren Gruppe Neugieriger gerechnet, die ihre neue Geweihte begrüßen möchten.“ (**56**)

○ „Wovon lebt Ihr hier? Kann man wirklich Felder bestellen?“ (**195**)

○ „Ich habe kurz vor dem Ortseingang einen Burschen getroffen, aber er hat nicht mit mir gesprochen und ist geflohen. Wisst Ihr, wer das war?“ (**130**)

Wenn du keine weiteren Fragen stellen möchtest, zähle die Kreuze, wobei ein Kreuz bei der ersten Frage dreifach zählt. Lies dann bei Abschnitt **92** weiter.

## Wieder auf der Landstraße

Nebel – seit Stunden wanderst du durch dichten Nebel. Es ist ein weiterer, nasskalter Herbsttag und das Nebelmoor ist noch immer nicht fern genug. Du spürst die Beklommenheit, die von dort ausgeht, all das Leid, die Trauer, das Gefühl von Schuld. So mancher Mensch wäre vermutlich daran zerbrochen, aber du siehst in alledem kein bedauernswertes Schicksal, sondern den Plan deines Herrn Boron. Er hätte dir eine leichtere Last auferlegen können, aber dein Glaube ist stark und du wirst die Gefühle ertragen, die in dir aufwallen. Du hast dir geschworen, nicht an ihnen zu zerbrechen (**I**).

#### I Ä

Es mag ein Fehler gewesen sein, Alrik von deiner Beobachtung zu berichten, aber du hättest nicht ahnen

können, mit welcher drastischer Reaktion er versuchen würde, dich zu schützen. Du bist noch einen Tag und eine Nacht bei ihm geblieben, dann hast du ihn am nächsten Morgen gefunden, erhängt am Baum vor seiner Hütte. Der Brief, den er dir geschrieben hat und den du nun in deinem Gewand trägst, direkt über deinem Herzen, hat von seiner Sorge gehandelt, von seiner Furcht, dir zu schaden, und von seiner Nähe zu dir. Alrik hat einen Weg gefunden, das Böse zu vernichten, aber es war ein Weg, der einen hohen Preis gefordert hat. Alrik hat mit dem Leben gezahlt und du hast gespürt, wie etwas in deinem Herzen zerbrochen ist.

Unwillkürlich packst du deinen Wanderstab fester. Es ist deine Bürde, dein Schicksal zu ertragen, und es ist dein Wille, mehr über das Böse herauszufinden, das im

Nebelmoor begraben lag und das Alriks Leben genommen hat (II).

### I Ö

Du hast noch einen Tag mit Alrik verbracht, mit ihm den Sieg gefeiert, gelacht und ihn immer wieder fest in deine Arme geschlossen. Jedes Mal hast du aufs Neue gespürt, dass etwas in ihm keimt, das vor eurem gemeinsamen Traum nicht in ihm war. Schließlich wurde es dunkel und ihr habt euch schlafen gelegt. Ein letztes Mal hast du gehofft, gebetet, aber du hast Alriks Herz gespürt und das Böse in ihm. Es war noch dunkel, als du aus der Hütte geschlichen und nach Rabenbrück gelaufen bist. Dir war klar, dass du weder dort noch in Alriks Armen etwas finden würdest, das ihn retten könnte.

Unwillkürlich packst du deinen Wanderstab fester. Es ist deine Bürde, dein Schicksal zu ertragen, und dein Wille, Alrik zu retten (II).

### I Ü

Zitternd hast du Alrik umarmt, nachdem du ihm den Dolch in den Bauch gestochen hast. Du hast ihm eine Erklärung in die Ohren geflüstert, aber er konnte sie nicht hören. Du hättest es nicht ertragen, das Böse in ihm wachsen zu sehen, auch ihn an diese unheilvolle Kraft zu verlieren, die zuvor im Moor gedeihen konnte. Es hat dich innerlich fast zerrissen, überzeugt zu sein, das Richtige zu tun, obwohl es sich einfach nur falsch anfühlte. Du hast ein Grab neben der Hütte ausgehoben und ein langes Gebet gesprochen. Alrik wird in Frieden ruhen, das hoffst du, aber du bist dir nicht sicher, ob sein Herz nicht irgendwann ebenso unter einem Baum schlagen und Unschuldige in ihr Verderben locken wird. Vielleicht hast du über das Böse gesiegt, habt ihr gesiegt, aber vielleicht war es auch nur ein teurer Preis, um etwas Zeit zu erkaufen. Du musst dich auf den Weg machen und mehr über das Böse erfahren, mehr über das wispernde Herz, damit du das Übel für immer aus dieser Welt bannen kannst. Unwillkürlich packst du deinen Wanderstab fester. Es ist deine Bürde, dein Schicksal zu ertragen, und es ist dein Wille, Alriks Grabesruhe zu erhalten (II).

### II

Du musstest nicht lange überlegen, ob du in Rabenbrück bleiben oder auf Wanderschaft ziehen willst. Du suchst Wissen, das du in Rabenbrück nicht finden wirst. Außerdem ging alles verloren, was Rabenbrück zu einem Zuhause hätte machen können: ein friedliches Leben mit Alrik, der Tempel, den du mit deinen eigenen Gedanken in Brand gesteckt hast, die Freundschaft zu Darla und Oloed, die zusehen mussten, wie ihr Mann von Rufhus und seinen Söhnen festgesetzt wurde, damit er mit dem nächsten Wagenzug fortgeschafft und der Gerichtsbarkeit übergeben werden kann. Du hast Darla und Oloed versichert, dass Xanther keine Schuld habe und Rufhus eine schriftliche Erklärung für den anstehenden Prozess verfasst, aber Darla konnte ihrem Mann nicht verzeihen und Oloed hat kurz darauf den Ort verlassen, ohne ein Wort zu sagen oder eine Nachricht zu hinterlassen. Du kannst dir denken, dass sie sich aufgemacht hat, endlich

eine große Kriegerin zu werden. Vielleicht hat sie gespürt, dass es dich in die Ferne ziehen wird, und dies als Anlass genommen, ihre eigene Reise zu beginnen.

Es war kein großer Abschied, den dir die Dorfbewohner bereitet hatten, aber damit hattest du kaum gerechnet. Rufhus und Darla, die immer wieder Tränen in den Augen hatte, haben dir einen Beutel mit Obst und Gemüse als Wegzehrung mitgegeben, dich herzlich gedrückt und dir versichert, dass du ihnen fehlen würdest. Du weißt, wie nötig sie die Nahrung selbst haben und wie hart sie erarbeitet wurde. Gerade deshalb nimmst du sie respektvoll an. Sie wollen gemeinsam versuchen, die Wunden zu schließen, die überall in Rabenbrück aufgerissen wurden (III).

### III L

Es hat dich überrascht, aber sogar Zandur hat es sich nicht nehmen lassen, dich zu verabschieden, und dir sogar einen kleinen Anhänger geschenkt, der mit ein wenig Fantasie einen aus Eisen gegossenen Raben zeigt. Wenn du das S angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt IV weiter, wenn nicht bei Abschnitt V.

### III M

Zandur hat sich nur kurz blicken lassen. Was er gesagt hat, konntest du aber ohnehin nicht verstehen, weil er es so leise gemurmelt hat.

Wenn du das S angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt IV weiter, wenn nicht bei Abschnitt V.

### IV

Patschek, Jurek und Borich haben an der Verabschiedung nicht teilgenommen, du bist dir aber sicher, dass sie dich vom Haus der Reichlands aus beobachtet haben. Wenn du das T angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt VI weiter. Wenn du das T nicht angekreuzt hast, dafür aber das H, lies Abschnitt VII, in allen anderen Fällen Abschnitt VIII.

### V

Jurek stand die ganze Zeit über ein wenig hilflos neben seinem Vater, von Borich fehlte jede Spur, Patschek hatte sich in seinem Zimmer im Haus der Reichlands eingesperrt und weigerte sich, es zu verlassen.

Wenn du das T angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt VI weiter. Wenn du das T nicht angekreuzt hast, dafür aber das H, lies Abschnitt VII, in allen anderen Fällen Abschnitt VIII.

### VI

Dafür hat Lorikh am Ortsausgang auf dich gewartet, als die anderen schon außer Sicht waren. Er wirkte verlegen, dann sprach er einen Satz, der so voller Reue klang, dass du hoffst, er würde sein Versprechen halten können: „Ich habe mein Leben vielleicht nicht verdient, Dienerin des Raben, aber ich werde es von nun an als besserer Mensch führen – mit dem Glauben an die Götter.“ Vielleicht war es ja diese eine Seele, die du hast erretten können (VIII).

## VII

Lorikh hast du nicht mehr gesehen, wobei seine Anwesenheit dich sehr überrascht hätte (VIII).

## VIII Ä oder Ü

Du denkst an Rabenbrück zurück, an das Böse, das du vertrieben hast und an den Preis, den jeder Einzelne dafür zahlen musste. Du hast deinen Tempel verloren, deine Aufgabe, deine Bestimmung. Oder hast du deine Aufgabe, deine Bestimmung, gefunden, weil du den Tempel verloren hast?

Dich nach Rabenbrück zu schicken, war eine Entscheidung der Geweihten im Traloper Tempel. Dir den Tempel zu nehmen, dir Darla und Oljed zu nehmen, die deine Freunde hätten sein können, dir Alrik zu nehmen, der dich geliebt hat, muss eine Entscheidung Borons gewesen sein. Es war Alrik und dir bestimmt, dessen bist du dir sicher. Und es ist dir bestimmt, mehr über seinen Tod zu erfahren. Boron hat dich auf eine Reise geschickt, nicht in einen Tempel. Wo auch immer er dich hinführen wird, du wirst ihm folgen. Ein ganzer Kontinent liegt vor dir (IX).

## VIII ö

Du bist dir nicht sicher, ob du gehofft hast, Alrik würde noch einmal aus dem Nebel auftauchen, so wie er es

bei deiner Ankunft getan hat, aber er lässt sich nicht blicken. Du fühlst dich erleichtert, denn du weißt nicht, ob er deine Beweggründe verstehen würde.

Du denkst noch einmal an Rabenbrück zurück, an das Böse, das du vertrieben hast und an den Preis, den jeder Einzelne dafür zahlen musste. Du hast deinen Tempel verloren, deine Aufgabe, deine Bestimmung. Oder hast du deine Aufgabe, deine Bestimmung, gefunden, weil du den Tempel verloren hast?

Dich nach Rabenbrück zu schicken, war eine Entscheidung der Geweihten im Traloper Tempel. Dir den Tempel zu nehmen, dir Darla und Oljed zu nehmen, die deine Freunde hätten sein können, muss eine Entscheidung Borons gewesen sein. Es war Alrik und dir bestimmt, dessen bist du dir sicher. Und es ist dir bestimmt, mehr über den Fluch zu erfahren, der auf ihm liegt. Boron hat dich auf eine Reise geschickt, nicht in einen Tempel. Wo auch immer er dich hinführen wird, du wirst ihm folgen. Irgendwann wirst du nach Rabenbrück zurückkehren – und dann rettest du den Jungen, der dich liebt (IX).

## IX

Notiere dir für das Bestehen des Abenteuers **25 Abenteuerpunkte**, außerdem belohnt dich Boron mit so vielen KaP, dass deine Karmalenergie vollständig wiederhergestellt ist. *ENDE*

# Spielprotokoll und Zeittafel

Auf Spielprotokoll und Zeittafel kannst du deinen Fortschritt im Abenteuer und deine Entscheidungen dokumentieren. Achte beim Beginn eines neuen Abenteuers darauf, dass alle Markierungen entfernt wurden.

## Letzter gelesener Abschnitt:

### Zeittafel

- ☐ Tsastunde (ab 07:00 Uhr)
- ☐ Phexensstunde (ab 08:00 Uhr)
- ☐ Perainestunde (ab 09:00 Uhr)
- ☐ Ingerimmsstunde (ab 10:00 Uhr)
- ☐ Rahjastunde (ab 11:00 Uhr)
- ☐ Praiosstunde (ab 12:00 Uhr)
- ☐ Rondrastunde (ab 13:00 Uhr)
- ☐ Efferdsstunde (ab 14:00 Uhr)
- ☐ Traviastunde (ab 15:00 Uhr)
- ☐ Boronsstunde (ab 16:00 Uhr)

## Spielprotokoll

- |                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| <input type="radio"/> D | <input type="radio"/> E | <input type="radio"/> F |
| <input type="radio"/> G | <input type="radio"/> H | <input type="radio"/> I |
| <input type="radio"/> J | <input type="radio"/> K | <input type="radio"/> L |
| <input type="radio"/> M | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> O |
| <input type="radio"/> P | <input type="radio"/> Q | <input type="radio"/> R |
| <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> T | <input type="radio"/> U |
| <input type="radio"/> V | <input type="radio"/> W | <input type="radio"/> X |
| <input type="radio"/> Y | <input type="radio"/> Z |                         |
| <input type="radio"/> Ä | <input type="radio"/> Ö | <input type="radio"/> Ü |

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name \_\_\_\_\_

Geschlecht \_\_\_\_\_

Spezies Mensch \_\_\_\_\_

Kultur Mittelreicher \_\_\_\_\_

Profession Borongeweihte \_\_\_\_\_  
(Dienerin Bishdariels)

Sozialstatus Frei/Geweihte \_\_\_\_\_

Heimatort Trallop \_\_\_\_\_



Familie \_\_\_\_\_

Alter / Geburtsdatum \_\_\_\_\_

Haarfarbe weißblond \_\_\_\_\_

Augenfarbe braun \_\_\_\_\_

Größe \_\_\_\_\_

Gewicht \_\_\_\_\_

Charakteristika \_\_\_\_\_

|     |          |           |          |                  |            |              |             |
|-----|----------|-----------|----------|------------------|------------|--------------|-------------|
| MU  | KL       | IN        | CH       | FF               | GE         | KO           | KK          |
| 14  | 13       | 14        | 14       | 12               | 11         | 11           | 11          |
| Mut | Klugheit | Intuition | Charisma | Fingerfertigkeit | Gewandheit | Konstitution | Körperkraft |

**Vorteile** Geweihter, Krankheitsresistenz I

**Nachteile** Prinzipientreue II (Moralkodex), Verpflichtungen III  
(Boronkirche, Tempel)

**Allgemeine Sonderfertigkeiten** Fertigkeitsspezialisierung

Götter & Kulte (Boron), Ortskenntnis (Trallop), Sonderfertigkeit

Tradition (Boronkirche)

**Sprachen** Muttersprache Garethi III, Bosparano II, Isdira I

**Schriften** Kusliker Zeichen

**Ausrüstung** Dolch, Wanderstab, Kleidung (normal), Brevier der  
zwölfgöttlichen Unterweisung, Federmesser, Kohlestift, Parfüm,  
Stundenglas, Tagebuch, Weihrauch im Wert von 100 S, 30 Dukaten  
(im Heimattempel), 20 Silbertaler, 8 Heller

|                                                                                        | Wert | Bonus/<br>Malus | Zukauf | Max |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------------|--------|-----|
| <b>Lebensenergie</b><br>(GW der Spezies + KO + KO)                                     | 27   |                 |        |     |
| <b>Astralenergie</b><br>(20 durch Zauberer + Leiteigenschafts-<br>bonus der Tradition) | -    |                 |        |     |
| <b>Karmaenergie</b><br>(20 durch Geweihter + Leiteigenschafts-<br>bonus der Tradition) | 34   |                 |        |     |
| <b>Seelenkraft</b><br>(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)                                  | 2    |                 | X      |     |
| <b>Zähigkeit</b><br>(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)                                    | 1    |                 | X      |     |
| <b>Ausweichen</b><br>(GE/2)                                                            | 6    |                 | X      |     |

**Schicksalspunkte**

| Wert | Bonus/<br>Malus | Max | Aktuell |
|------|-----------------|-----|---------|
| 3    |                 |     |         |

**Erfahrungsgrad**

erfahren

|           |              |               |
|-----------|--------------|---------------|
| AP gesamt | AP gesammelt | AP ausgegeben |
|           |              |               |

| Talent                               | Probe    | BE   | StF | Fw | RPr | Anmerkung | Talent                           | Probe    | BE   | StF | Fw | RPr | Anmerkung |
|--------------------------------------|----------|------|-----|----|-----|-----------|----------------------------------|----------|------|-----|----|-----|-----------|
| <b>Körpertalente</b> MU/GE/KK        |          |      |     |    |     |           | <b>Wissenstalente</b> KL/KL/IN   |          |      |     |    |     |           |
| Selbstbeherrschung                   | MU/MU/KO | NEIN | D   | 6  |     |           | Götter & Kulte                   | KL/KL/IN | NEIN | B   | 6  |     |           |
| Sinnesschärfe                        | KL/IN/IN | EVTL | D   | 8  |     |           | Rechnen                          | KL/IN/IN | NEIN | A   | 4  |     |           |
| Zechen                               | KL/KO/KK | NEIN | A   | 6  |     |           | Rechtskunde                      | KL/KL/IN | NEIN | A   | 3  |     |           |
| <b>Gesellschaftstalente</b> IN/CH/CH |          |      |     |    |     |           | Sagen & Legenden                 | KL/KL/IN | NEIN | B   | 4  |     |           |
| Bekehren & Überzeugen                | MU/KL/CH | NEIN | B   | 6  |     |           | Sphärenkunde                     | KL/KL/IN | NEIN | B   | 2  |     |           |
| Einschüchtern                        | MU/IN/CH | NEIN | B   | 2  |     |           | Sternkunde                       | KL/KL/IN | NEIN | A   | 7  |     |           |
| Etikette                             | KL/IN/CH | EVTL | B   | 3  |     |           | <b>Handwerkstalente</b> FF/FF/KO |          |      |     |    |     |           |
| Menschenkenntnis                     | KL/IN/CH | NEIN | C   | 9  |     |           | Alchimie                         | MU/KL/FF | JA   | C   | 3  |     |           |
| Willenskraft                         | MU/IN/CH | NEIN | D   | 6  |     |           | Heilkunde Gift                   | MU/KL/IN | JA   | B   | 2  |     |           |
| <b>Naturtalente</b> MU/GE/KO         |          |      |     |    |     |           | Heilkunde Krankheiten            | MU/IN/KO | JA   | B   | 5  |     |           |
| Pflanzenkunde                        | KL/FF/KO | EVTL | C   | 8  |     |           | Heilkunde Seele                  | IN/CH/KO | NEIN | B   | 8  |     |           |
| Tierkunde                            | MU/MU/CH | JA   | C   | 3  |     |           | Heilkunde Wunden                 | KL/FF/FF | JA   | D   | 3  |     |           |
| Wildnisleben                         | MU/GE/KO | JA   | C   | 8  |     |           | Holzbearbeitung                  | FF/GE/KK | JA   | B   | 1  |     |           |
|                                      |          |      |     |    |     |           | Metallbearbeitung                | FF/KO/KK | JA   | C   | 1  |     |           |
|                                      |          |      |     |    |     |           | Stoffbearbeitung                 | KL/FF/FF | JA   | A   | 1  |     |           |

StF: Steigerungsfaktor

RPr: Routineprobe (siehe Regelwerk Seite 184)

| Liturgie/Zeremonie        | Probe       | Fw | Kosten                  | Liturgiedauer | Reichweite | Wirkungsdauer   | Aspekt        | StF | S.     |
|---------------------------|-------------|----|-------------------------|---------------|------------|-----------------|---------------|-----|--------|
| Bann der Furcht           | IN/CH/CH    | 3  | 8 KaP                   | 2 Aktionen    | Berührung  | sofort          | Traum         | B   | 324    |
| Bann des Lichts           | MU/KL/CH    | 5  | 16 KaP + 8 KaP / 5 Min. | 4 Aktionen    | selbst     | aufrechterh.    | Tod und Traum | B   | 324    |
| Exorzismus                | MU/IN/CH-SK | 3  | 32 KaP                  | 8 Stunden     | 4 Schritt  | sofort          | Traum         | B   | 331    |
| Kleiner Bann wider Untote | MU/IN/CH-SK | 7  | 4 KaP                   | 1 Aktion      | 8 Schritt  | sofort          | Tod           | B   | 327    |
| Objektsegen               | MU/IN/CH    | 10 | 4 KaP                   | 4 Aktionen    | Berührung  | QS x 3 Stunden  | allgemein     | B   | 328    |
| Schlaf                    | KL/IN/CH-SK | 8  | 8 KaP                   | 2 Aktionen    | 8 Schritt  | QS x 3 Minuten  | Traum         | B   | 329    |
| Traumreise                | MU/IN/CH-SK | 6  | 16 KaP                  | 5 Minuten     | 4 Schritt  | QS x 30 Minuten | Traum         | C   | -      |
| Vergessen                 | MU/IN/CH-SK | 8  | 8 KaP                   | 30 Minuten    | Berührung  | QS Tage         | Tod           | B   | AGÖ161 |

## Segen, Liturgien und Zeremonien

### Karmale Wunder wirken

Geweihte sind von der Macht ihrer Götter durchflutet, sie handeln in ihrem Sinne und können ihre Kräfte nutzen. Wie erfüllt ein Geweihter ist, wird regeltechnisch mit einer Form von Energie abgebildet, der Karmalenergie, die so wie Lebensenergie funktioniert. Es gibt einen Maximalwert. Das Wirken eines Segens, einer Liturgie oder Zeremonie kosten Karmalpunkte (KaP). Wenn die KaP für eine Handlung nicht ausreichen, gelingt diese Handlung nicht.

Segen funktionieren immer (wenn noch genügend KaP vorhanden sind), Liturgien (dauern kurz) und Zeremonien (dauern länger) gelingen nur, wenn eine Fertigkeitssprobe gelingt, Boron die Heldin also erhört. Danach werden die KaP verbraucht, die bei der Liturgie bzw. Zeremonie angegeben sind. Eine misslungene Liturgie oder Zeremonie kostet nur die Hälfte der angegebenen KaP.

KaP können regeneriert werden, das Abenteuer verrät dir, wann es soweit ist.

### Bann der Furcht

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkung:** Durch diese Liturgie wird pro QS eine Stufe des Zustands Furcht aufgehoben.

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Boron (Traum)

**Steigerungsfaktor:** B

### Bann des Lichts

**Probe:** MU/KL/CH

**Wirkung:** Um den Geweihten herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 3 Schritt. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe. Natürliche und magische

Lichtquellen können die Dunkelheit nicht erhellen. Bei karmalen Lichtquellen entscheidet die höhere QS (wie bei einer Vergleichsprobe), ob das Licht zu sehen ist oder nicht. Hierbei gilt alles oder nichts: Das Licht wird nicht um die QS der Liturgie gedämpft, sondern die höhere QS entscheidet darüber, ob Licht zu sehen ist oder nicht. Für den Geweihten werden die Sichtverhältnisse durch die Liturgie nicht erschwert. Der Geweihte muss vor dem Wirken der Liturgie entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 16 KaP (Aktivierung) + 8 KaP pro 5 Minuten

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend

**Zielkategorie:** Zone

**Verbreitung:** Boron (Tod und Traum), Phex (Schatten)

**Steigerungsfaktor:** B

---

## Exorzismus

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK des Wesens)

**Wirkung:** Mit einem Exorzismus werden Dämonen und Geister ausgetrieben, die Besitz von einem Lebewesen ergriffen haben. Gelingt der Exorzismus, wird der Dämon oder Geist aus dem Körper vertrieben und zurück in die Niederhöllen oder ins Totenreich verbannt.

**Zeremoniedauer:** 8 Stunden

**KaP-Kosten:** 32 KaP

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Dämonen, Geister

**Verbreitung:** allgemein, allgemein (Schamanenritus), Praios (Antimagie), Boron (Traum)

**Steigerungsfaktor:** B

---

## Kleiner Bann wider Untote

**Probe:** MU/MU/CH (modifiziert um ZK)

**Wirkung:** Der Bann verursacht 2W6+(QS x2) SP gegen ein untotes Wesen. Der Bann trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen.

**Liturgiedauer:** 1 Aktion

**KaP-Kosten:** 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Untote

**Verbreitung:** Boron (Tod), Ferkinaschamanen (Blut), Fjarningerschamanen (Eis), Marbo (Vergänglichkeit), Mohaschamanen (Sonne), Nivesenschamanen (Winter), Trollzackerschamanen (Leiden)

**Steigerungsfaktor:** B

---

## Objektsegen

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Mit dieser Liturgie werden für Götterdienste benötigte Materialien (z. B. Salbungöl eines Borongeweihten, das Saatgut eines Perainegeweihten oder Sternenstaub bei Phexgeweihten) gesegnet. Der Gegenstand zählt nicht als geweiht, sondern nur als gesegnet.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 4 KaP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS x 3 in Stunden

**Zielkategorie:** Objekt

**Verbreitung:** allgemein, allgemein (Schamanenritus)

**Steigerungsfaktor:** B

---

## Schlaf

**Probe:** KL/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Der Geweihte betäubt den Betroffenen. Erreicht dieser so Betäubung Stufe IV, schläft er ein und ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nur durch großen Lärm, kräftiges Anstoßen oder Ähnliches zu wecken. Ungestört schläft er, bis er auf natürlichem Wege erwacht.

**QS 1:** 1 Stufe Betäubung, aber nur für 1 Minute

**QS 2:** 1 Stufe Betäubung

**QS 3:** 2 Stufen Betäubung

**QS 4:** 3 Stufen Betäubung

**QS 5:** 4 Stufen Betäubung

**QS 6:** 4 Stufen Betäubung, aber für die doppelte Wirkungsdauer

**Liturgiedauer:** 2 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 3 in Minuten

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Boron (Traum)

**Steigerungsfaktor:** B

---

## Traumreise

Mittels der Traumreise sind Borongeweihte in der Lage, in die Träume von anderen Personen einzudringen.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Die Geweihte dringt in die Träume des Ziels ein und kann diese manipulieren.

**Zeremoniedauer:** 5 Minuten

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS x 30 Minuten

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Merkmal:** Boron (Traum)

**Steigerungsfaktor:** C

---

## Vergessen

Erinnerungen, die so gefährlich oder schrecklich sind, dass man ihnen eine Zeit lang entfliehen möchte, können mit dieser Zeremonie unterdrückt werden.

**Probe:** MU/IN/CH (modifiziert um SK)

**Wirkung:** Die Zeremonie unterdrückt alle persönlichen Erinnerungen des Ziels an ein zurückliegendes Ereignis. Die vergessene Zeit darf maximal QS Tage an Erinnerung beinhalten. Für die Wirkungsdauer kann das Ziel sich an diesen Zeitraum weder erinnern noch Proben auf Wissen ablegen, das er in diesem erlangt hat. Seine Reflexe sind davon jedoch ebenso wenig betroffen wie zuvor erlangtes Wissen und Fähigkeiten, weshalb auf diese uneingeschränkt geprobt werden darf.

**Zeremoniedauer:** 30 Minuten

**KaP-Kosten:** 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS Tage

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Boron (Tod)

**Steigerungsfaktor:** B



## Das Wispernde Herz

von Sebastian Thureau

Du wanderst durch die feuchten Auen, Aufregung macht sich in dir breit. Es ist ungewöhnlich, dass einer jungen Dienerin des Raben die Leitung eines Tempels übertragen wird, auch wenn es ein kleines Gotteshaus mit einer winzigen Gemeinde ist und du dort die einzige Geweihte sein wirst. Dennoch freust du dich auf die Herausforderung und sehnst dich danach, deinem Herrn dienen zu können. Rabenbrück mag ein abgelegener Ort sein, der vom Nebelmoor nur durch eine Brücke getrennt sein soll, aber der Tempelbau ist fast 500 Jahre alt und es erfüllt dich mit Stolz, für ihn und die Menschen in deiner neuen Heimat verantwortlich zu sein. Die Menschen mögen sich viele Schauergeschichten über das Nebelmoor erzählen, die Monster, Hexen und Halunken, die in ihm hausen, Irrlichter, welche Reisende in die tückischen Schlammgruben locken, den Nebel selbst, der dem Wanderer die Orientierung raubt, und über den Menschenschlag, der all diesen Gefahren trotz. Aber was sollte eine Frau schon ängstigen, die sich dem Gott des Todes verschrieben hat?

**Das wispernde Herz** ist ein Solo-Abenteuer, mit dem du dich ohne Meister und Mitspieler direkt ins Abenteuer wagen kannst. Du spielst eine Borongeweihte und begegnest beim Lesen Abschnitt für Abschnitt neuen Herausforderungen. All deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen.

Du benötigst keinerlei Vorkenntnisse. Eine spielfertige Borongeweihte, mit der 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 eine boronfürchtige Heldin

**Genre:** Geistergeschichte

**Voraussetzungen:** Recherche, Mitdenken, Mystisches Erkunden

**Ort:** Rabenbrück am Nebelmoor

**Zeit:** Boron 1040 BF

**Komplexität (Spieler/Meister):** niedrig / -

**Erfahrung der Helden:** kompetent (bei eigenem Helden)

#### Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Wissenstalente

Körpertalente

**Lebendige Geschichte**



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Für Details wie Stadtkarten, Beschreibungen von Orten und Informationen zu einzelnen Meisterpersonen wird auf die genannte Spielhilfe verwiesen, alle weiteren Informationen sind in diesem Band enthalten.



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

**US25361PDF**

## HELDENDOKUMENT

## Persönliche Daten

Name \_\_\_\_\_

Geschlecht \_\_\_\_\_

Spezies MenschKultur MittelreicherProfession Borongeweihte  
(Dienerin Bishdariels)Sozialstatus Frei/GeweihteHeimatort Trallop

Familie \_\_\_\_\_

Alter / Geburtsdatum \_\_\_\_\_

Haarfarbe weißblondAugenfarbe braun

Größe \_\_\_\_\_

Gewicht \_\_\_\_\_

Charakteristika \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

MU

14

Mut

KL

13

Klugheit

IN

14

Intuition

CH

14

Charisma

FF

12

Fingerfertigkeit

GE

11

Gewandheit

KO

11

Konstitution

KK

11

Körperkraft

## Vorteile

Geweihter, Krankheitsresistenz I  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Nachteile

Prinzipientreue II (Moralkodex),  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_Verpflichtungen III (Boronkirche, Tempel)  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Allgemeine Sonderfertigkeiten

Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Boron),  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_Ortskenntnis (Trallop)  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

| Wert | Bonus/<br>Malus      | Zukauf               | Max                  |
|------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 27   | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteigenschafts-  
bonus der Tradition)

|                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|

## Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteigenschafts-  
bonus der Tradition)

|    |                      |                      |                      |
|----|----------------------|----------------------|----------------------|
| 34 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----|----------------------|----------------------|----------------------|

## Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)

|   |                      |                                 |                      |
|---|----------------------|---------------------------------|----------------------|
| 2 | <input type="text"/> | <input checked="" type="text"/> | <input type="text"/> |
|---|----------------------|---------------------------------|----------------------|

## Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)

|   |                      |                                 |                      |
|---|----------------------|---------------------------------|----------------------|
| 1 | <input type="text"/> | <input checked="" type="text"/> | <input type="text"/> |
|---|----------------------|---------------------------------|----------------------|

## Ausweichen

(GE/2)

|   |                      |                                 |                      |
|---|----------------------|---------------------------------|----------------------|
| 6 | <input type="text"/> | <input checked="" type="text"/> | <input type="text"/> |
|---|----------------------|---------------------------------|----------------------|

## Schicksalspunkte

| Wert | Bonus/<br>Malus      | Max                  | Aktuell              |
|------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 3    | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## Erfahrungsgrad

## Erfahren

AP gesamt    AP gesammelt    AP ausgegeben

1100

1100

## HELDENDOKUMENT

Talente

Belastung

MU  
14KL  
13IN  
14CH  
14FF  
12GE  
11KO  
11KK  
11

| Talent                               | Probe    | BE   | StF | Fw | RPr | Anmerkung | Talent                           | Probe    | BE   | StF | Fw | RPr | Anmerkung |
|--------------------------------------|----------|------|-----|----|-----|-----------|----------------------------------|----------|------|-----|----|-----|-----------|
| <b>Körpertalente</b> MU/GE/KK        |          |      |     |    |     |           | <b>Wissenstalente</b> KL/KL/IN   |          |      |     |    |     |           |
| Fliegen                              | MU/IN/GE | JA   | B   | 0  |     |           | Brett- & Glücksspiel             | KL/KL/IN | NEIN | A   | 0  |     |           |
| Gaukeleien                           | MU/CH/FF | JA   | A   | 0  |     |           | Geographie                       | KL/KL/IN | NEIN | B   | 0  |     |           |
| Klettern                             | MU/GE/KK | JA   | B   | 0  |     |           | Geschichtswissen                 | KL/KL/IN | NEIN | B   | 0  |     |           |
| Körperbeherrschung                   | GE/GE/KO | JA   | D   | 0  |     |           | Götter & Kulte                   | KL/KL/IN | NEIN | B   | 6  |     |           |
| Kraftakt                             | KO/KK/KK | JA   | B   | 0  |     |           | Kriegskunst                      | MU/KL/IN | NEIN | B   | 0  |     |           |
| 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   | 6  |     |           | Rechnen                          | KL/KL/IN | NEIN | A   | 4  |     |           |
| Singen                               | KL/CH/KO | EVTL | A   | 0  |     |           | Rechtskunde                      | KL/KL/IN | NEIN | A   | 3  |     |           |
| Sinnesschärfe                        | KL/IN/IN | EVTL | D   | 8  |     |           | Sagen & Legenden                 | KL/KL/IN | NEIN | B   | 4  |     |           |
| Tanzen                               | KL/CH/GE | JA   | A   | 0  |     |           | Sphärenkunde                     | KL/KL/IN | NEIN | B   | 2  |     |           |
| Taschendiebstahl                     | MU/FF/GE | JA   | B   | 0  |     |           | Sternkunde                       | KL/KL/IN | NEIN | A   | 7  |     |           |
| Verbergen                            | MU/IN/GE | JA   | C   | 0  |     |           | <b>Handwerkstalente</b> FF/FF/KO |          |      |     |    |     |           |
| Zechen                               | KL/KO/KK | NEIN | A   | 6  |     |           | Alchimie                         | MU/KL/FF | JA   | C   | 3  |     |           |
| <b>Gesellschaftstalente</b> IN/CH/CH |          |      |     |    |     |           | Boote & Schiffe                  | FF/GE/KK | JA   | B   | 0  |     |           |
| Bekehren & Überzeugen                | MU/KL/CH | NEIN | B   | 6  |     |           | Fahrzeuge                        | CH/FF/KO | JA   | A   | 0  |     |           |
| Betören                              | MU/CH/CH | EVTL | B   | 0  |     |           | Handel                           | KL/IN/CH | NEIN | B   | 0  |     |           |
| Einschüchtern                        | MU/IN/CH | NEIN | B   | 2  |     |           | Heilkunde Gift                   | MU/KL/IN | JA   | B   | 2  |     |           |
| Etikette                             | KL/IN/CH | EVTL | B   | 3  |     |           | Heilkunde Krankheiten            | MU/IN/KO | JA   | B   | 5  |     |           |
| Gassenwissen                         | KL/IN/CH | EVTL | C   | 0  |     |           | Heilkunde Seele                  | IN/CH/KO | NEIN | B   | 8  |     |           |
| Menschenkenntnis                     | KL/IN/CH | NEIN | C   | 9  |     |           | Heilkunde Wunden                 | KL/FF/FF | JA   | D   | 3  |     |           |
| Überreden                            | MU/IN/CH | NEIN | C   | 0  |     |           | 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   | 6  |     |           | Lederbearbeitung                 | FF/GE/KO | JA   | B   | 0  |     |           |
| <b>Naturtalente</b> 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  |     |           | Schlösserknacken                 | IN/FF/FF | JA   | C   | 0  |     |           |
| Orientierung                         | KL/IN/IN | NEIN | B   | 0  |     |           | Steinbearbeitung                 | FF/FF/KK | JA   | A   | 0  |     |           |
| Pflanzenkunde                        | KL/FF/KO | EVTL | C   | 8  |     |           | Stoffbearbeitung                 | KL/FF/FF | JA   | A   | 1  |     |           |
| Tierkunde                            | MU/MU/CH | JA   | C   | 3  |     |           |                                  |          |      |     |    |     |           |
| Wildnisleben                         | MU/GE/KO | JA   | C   | 8  |     |           |                                  |          |      |     |    |     |           |

StF: Steigerungsfaktor

RPr: Routineprobe (siehe Regelwerk Seite 184)

## Eigenschaftsmodifikationen

|    | -3 | -2 | -1 | 0  | +1 | +2 | +3 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| MU | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| KL | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| IN | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| CH | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| FF | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| GE | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| KO | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| KK | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |



| Fertigkeitspunkte | Qualitätsstufe |
|-------------------|----------------|
| 0-3               | 1              |
| 4-6               | 2              |
| 7-9               | 3              |
| 10-12             | 4              |
| 13-15             | 5              |
| +16               | 6              |

## Sprachen

Muttersprache Garethi III, Bosparano II,

Isdira I

## Schriften

Kusliker Zeichen

## HELDENDOKUMENT

Kampfwerte

8

GS

27

LE

6

AW

13

INI

2

SK

1

ZK

| Kampftechniken | Leit-eigenschaft | StF | KTW | AT/FK | PA           | Kampftechniken      | Leit-eigenschaft | StF | KTW | AT/FK | PA           |
|----------------|------------------|-----|-----|-------|--------------|---------------------|------------------|-----|-----|-------|--------------|
| Armbrüste      | FF               | B   | 6   | 7     | <del>X</del> | Schilde             | KK               | C   | 6   | 8     | 4            |
| Bögen          | FF               | C   | 6   | 7     | <del>X</del> | Schwerter           | GE/KK            | C   | 6   | 8     | 4            |
| Dolche         | GE               | B   | 11  | 13    | 7            | Stangenwaffen       | GE/KK            | C   | 6   | 8     | 4            |
| Fecht Waffen   | GE               | C   | 6   | 8     | 4            | Wurf Waffen         | FF               | B   | 6   | 7     | <del>X</del> |
| Hieb Waffen    | KK               | C   | 9   | 11    | 6            | Zweihandhieb Waffen | KK               | C   | 6   | 8     | 4            |
| Kettenwaffen   | KK               | C   | 6   | 8     | <del>X</del> | Zweihandschwerter   | KK               | C   | 6   | 8     | 4            |
| Lanzen         | KK               | B   | 6   | 8     | 4            |                     |                  |     |     |       |              |
| Raufen         | GE/KK            | B   | 8   | 10    | 5            |                     |                  |     |     |       |              |

### Kampfsonderfertigkeiten

### Nahkampfwaffen

| Waffen          | Kampftechnik  | Schadensbonus | TP    | AT/PA Mod. | Reichweite | AT | PA | Gewicht    |
|-----------------|---------------|---------------|-------|------------|------------|----|----|------------|
| Dolch           | Dolche        |               | 1W6+1 | 0/0        | kurz       | 13 | 7  | 0,5 Stein  |
| Wanderstab (2H) | Stangenwaffen |               | 1W6+1 | 0/+2       | lang       | 8  | 4  | 0,75 Stein |
|                 |               |               |       |            |            |    |    |            |
|                 |               |               |       |            |            |    |    |            |

### Fernkampfwaffen

| Waffen | Kampftechnik | Ladezeiten | TP | Reichweite | Fernkampf | Munition | Gewicht |
|--------|--------------|------------|----|------------|-----------|----------|---------|
|        |              |            |    |            |           |          |         |
|        |              |            |    |            |           |          |         |
|        |              |            |    |            |           |          |         |

### Rüstungen

| Rüstung          | RS | BE | Zus. Abzüge | Gewicht | Wann getragen |
|------------------|----|----|-------------|---------|---------------|
| Normale Kleidung | 0  | 0  | -           | 1 Stein |               |
|                  |    |    |             |         |               |
|                  |    |    |             |         |               |

### Schild/Parierwaffe

| Schild/Parierwaffe | Strukturp. | AT/PA Mod. | Gewicht |
|--------------------|------------|------------|---------|
|                    |            |            |         |
|                    |            |            |         |

### Lebensenergie

Max

Aktuell

27

20

14

7

5

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 und stirbt in KO KR

LeP niedriger als negativer KO-Wert = Held ist tot

### Zustand

Stufe I  
(-1)

Stufe II  
(-2)

Stufe III  
(-3)

Stufe IV  
(Handlungs-  
unfähig)

Belastung

Berauscht

Betäubung

Entrückung

Furcht

Paralyse

Schmerz

Trance

Überanstrengung

Verwirrung

## HELDENDOKUMENT

## Ausrüstung

[illegible]

## Tragkraft

| Tragkraft<br>(KK x 2 Stein) | TK<br>+4 Stn | TK<br>+8 Stn | TK<br>+12 Stn | TK<br>+16 Stn |
|-----------------------------|--------------|--------------|---------------|---------------|
| 22                          | 26           | 30           | 34            | 38            |

*Belastung +1 / jeweils 4 Stein Gewicht zusätzlich*

**Belastung +1 / jeweils 4 Stein Gewicht zusätzlich**

# Geldbeutel

|         |             |        |         |
|---------|-------------|--------|---------|
|         | 20          | 8      |         |
| Dukaten | Silbertaler | Heller | Kreuzer |

# Tierbogen

| Name  |    | LO  |     | AP |
|-------|----|-----|-----|----|
| Typus |    | LeP | AsP |    |
| MU    | KL | IN  | CH  |    |
| FF    | GE | KO  | KK  |    |
| SK    | ZK | RS  | INI | GS |

| Angriff | AT | VW | TP | RW |
|---------|----|----|----|----|
|---------|----|----|----|----|

## Aktionen

## Sonderfertigkeiten



## HELDENDOKUMENT

Liturgien & Zeremonien

KaP Max.

Aktuell

34

MU

14

KL

13

IN

14

CH

14

FF

12

GE

11

KO

11

KK

11

| Liturgie/Zeremonie        | Probe       | Fw | Kosten                  | Liturgiedauer | Reichweite | Wirkungs-<br>dauer | Aspekt        | StF | S.     |
|---------------------------|-------------|----|-------------------------|---------------|------------|--------------------|---------------|-----|--------|
| Bann der Furcht           | IN/CH/CH    | 3  | 8 KaP                   | 2 Aktionen    | Berührung  | sofort             | Traum         | B   | 324    |
| Bann des Lichts           | MU/KL/CH    | 5  | 16 KaP + 8 KaP / 5 Min. | 4 Aktionen    | selbst     | aufrechterh.       | Tod und Traum | B   | 324    |
| Exorzismus                | MU/IN/CH-SK | 3  | 32 KaP                  | 8 Stunden     | 4 Schritt  | sofort             | Traum         | B   | 331    |
| Kleiner Bann wider Untote | MU/IN/CH-SK | 7  | 4 KaP                   | 1 Aktion      | 8 Schritt  | sofort             | Tod           | B   | 327    |
| Objektsegen               | MU/IN/CH    | 10 | 4 KaP                   | 4 Aktionen    | Berührung  | QS x 3 Stunden     | allgemein     | B   | 328    |
| Schlaf                    | KL/IN/CH-SK | 8  | 8 KaP                   | 2 Aktionen    | 8 Schritt  | QS x 3 Minuten     | Traum         | B   | 329    |
| Traumreise                | MU/IN/CH-SK | 6  | 16 KaP                  | 5 Minuten     | 4 Schritt  | QS x 30 Minuten    | Traum         | C   | -      |
| Vergessen                 | MU/IN/CH-SK | 8  | 8 KaP                   | 30 Minuten    | Berührung  | QS Tage            | Tod           | B   | AGÖ161 |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |
|                           |             |    |                         |               |            |                    |               |     |        |

Tradition

Leiteigenschaft

Aspekt

Wohlgefällige Talente

Zeremonialgegenstände

Klerikale Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)

Segnungen

Die Zwölf Segnungen

