



Das Schwarze Auge

DIE NACHT DER FEUERTAUFE



THORAL

DIE NACHT DER FEUERTAUFE

100 Schritte

Bezeichnung

Abschnitt

78

Unterschloß

20

Schiff-Sturmöwe

121

Garde am Nordtor

200

Marktplatz

87

Heilari

1

Passanten befragen

A	☐
B	☐
C	☐
D	☐
E	☐
F	☐
G	☐
H	☐
I	☐
J	☐
K	☐
L	☐

Die Nacht der Feuertaufe



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Sebastian Thureau

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Bettina Ain

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Markus Koch

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Marcus Koch, Hannah Möllman, Katharina Niko,
Elif Siebenpfeiffer, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek, Michael Witmann, Karin Wittig

Mitarbeiter Ulisses Spiele

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

Marketing Philipp Jerulank, Katharina Wagner **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand,

Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch,
Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski,

Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt,

Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges,

Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb** Florian Hering, Jan Hulverscheidt,

Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

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 AUG, 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.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



◦ Inhaltsverzeichnis ◦

Karte: Hjaldingstadt Thorwal	Innenumschlag vorne
Vorwort	4
Der erste Landgang	4
Epilog	63
Heldendokument	66
Spielprotokoll	Innenumschlag hinten

Vorwort

„Es ist die Nacht der Feuertaufe, die verrät, wer wir sein werden.“

—Sprichwort aus dem nördlichen Thorwal

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

In der sechsten Klasse mochte ich vor allem zwei Dinge im Deutschunterricht: Reizwortgeschichten und die halben Geschichten, die in Bildform erzählt und dann vom Schüler vollendet werden sollten.

Manche Autoren sehen in Einschränkungen etwas Schlechtes, aber es kann Gedanken fokussieren und die Kreativität fördern. Umgekehrt kann es sehr schwer sein, sich zu entscheiden, wenn man ganz Aventurien als Spielwiese vor sich hat. **Die Nacht der Feuertaufe** hat eine ganz eigene Entstehungsgeschichte, auf die ich – im Nachhinein betrachtet – wohl schon in der sechsten Klasse vorbereitet wurde.

Alles begann mit einem Gespräch mit DSA-Chefredakteur Nikolai Hoch. Dabei erzählte er mir von diesem Abenteuer, das eine ganz bestimmte Grundprämisse hätte. Die Redaktion hätte sich sehr auf dieses Abenteuer gefreut und sogar schon ein Cover anfertigen lassen, aber beim Konzipieren stellte sich immer wieder heraus, dass das Abenteuer einfach nicht wie gewünscht funktionierte. Da das Thorwal-Crowdfunding kurz bevorstand, war die Frage nun, ob die Ursprungsidee vielleicht als Soloabenteuer funktionieren könnte. Etwa eine Woche später hatten wir einen Plan, und die Konzeption für **Die Nacht der Feuertaufe** stand.

Ich denke, dass das Grundkonzept sehr wohl funktionieren kann und das vorliegende Abenteuer zugleich die Möglichkeit bietet, die Hjaldingstadt Thorwal durch die Augen einer angehenden *Rekkerin*, einer typischen thorwalschen Kämpferin, zu betrachten. In diesem Sinne wünsche ich viel Lesevergnügen und Spaß beim Erkunden Thorwals.

In Gedenken an die Kuh Elsa.

Sebastian Thureau
Hamburg, im Februar 2020

Der erste Landgang

Endlich runter von diesem Schiff! Du hattest dir deine erste Reise mit deiner *Ottajasko*, deiner Schiffsgemeinschaft, vollkommen anders vorgestellt. Kameradschaft, ein guter, ehrlicher Kampf und ein Sturm, dem es zu trotzen galt. Stattdessen seid ihr gen Süden gefahren und die See war ruhig, ein aufzubringendes Schiff nie in Sicht und eure Kameraden haben dich und deinen Bruder nur verspottet und ausgelacht, wenn ihr wieder einmal die Drecksarbeit machen musstet. Dir war klar, dass du bei der ersten Ausfahrt das Deck öfter würdest schrubben müssen als die gestandenen Krieger und dass du ohne Kampf keine *Rekkerin*, keine Kämpferin, bist, der man mit Achtung unter ihresgleichen begegnet, doch dass es so langweilig werden würde ...

Askir hatte der Fahrt deutlich mehr abgewinnen können als du. Ständig stand dein jüngerer Bruder am Bug und zeigte auf einen Vogel, einen Fisch oder Treibholz. Er hatte jeden Windzug genossen, jedes Auf und Ab bei jeder verdammt Welle, die doch nur mehr Alltag unter den Kiel eures Schiffes spülte. Euch trennt nur ein Jahr – und die Begeisterung für die Routine der Seefahrt. Ein guter Kampf hätte dagegen vermutlich euch beiden gefallen, so wie ihr nun nebeneinandersteht und begeistert auf die Häuser Thorwals blickt, die Gebäude dieser legendären Stadt, die ihr noch nie zuvor besucht habt.

„Lasst es ruhig angehen und macht uns keine Schandel“, hatte euch euer Vater noch mit auf den Weg gegeben. Die letzten Worte eurer Mutter waren hingegen: „Spart nicht mit dem Premer Feuer, wenn ihr könnt, und genießt euer Leben in vollen Zügen! Dafür ist die Jugend da. Alt werdet ihr, so Swafnir will, von ganz allein.“ Dass sie euch noch ein kleines Beutelchen mit blinkenden Münzen zusteckte, steigerte eure Vorfreude auf euren ersten Landgang nur noch. Seit ihr das Langboot eurer *Ottajasko* betreten hattet, wusstet ihr, dass dieses Abenteuer kommen würde: ein Abend des Feierns, des Saufens und spannender Bekanntschaften.

„Dann auf!“, ruft dein Bruder vergnügt und stößt dir den Ellbogen in die Seite.

„Auf zum Feuer!“, stimmst du einem Schlachtruf gleich ein.

Ihr taucht ein ins Gewirr der Hafengassen. Wie voll die erste Schenke auch sein wird, was auch immer sie dort als Gebranntes ausschenken, ihr werdet sie entern, das wohl!

Lies nun bei Abschnitt 65 weiter.

1 (8+1)

In der großen Hjaldingstadt Passanten zu finden, die dir weiterhelfen können, ist nicht schwer, aber wonach willst du überhaupt fragen?

Wenn du das **H** angekreuzt hast, kannst du Abschnitt 73 aufsuchen. Hast du dagegen das **I** angekreuzt, kannst du auch Abschnitt 198 lesen. Wenn du keinen der beiden Abschnitte aufsuchen willst oder weder das **H** noch das **I** angekreuzt hast, bleibt dir nur die **Karte**.

Wie man ein Soloabenteuer spielt

Ein Soloabenteuer liest sich nicht wie ein klassisches Buch von vorne nach hinten weg. Die Geschichte ist in viele Abschnitte unterteilt, die durchnummeriert sind. Eine Zahl in einer Klammer oder ein expliziter Verweis geben dir an, dass du die Geschichte beim Abschnitt mit der entsprechenden Nummer weiterlesen sollst. Hier wird auf den Abschnitt 65 verwiesen, du sollst also 64 Abschnitte überblättern und Abschnitt 65 lesen.

Es gibt Abschnitte, die einen oder mehrere Kreise hinter der Abschnittsnummer aufweisen. Jedes Mal, wenn du einen solchen Abschnitt aufrufst, musst du einen leeren Kreis ankreuzen – am besten mit Bleistift, damit es später wieder wegradiert werden kann, wenn das Abenteuer erneut gespielt werden soll. So wird protokolliert, wie oft der Abschnitt schon abgerufen wurde. Das hat manchmal Einfluss auf den weiteren Verlauf des Abenteuers und wird dann entsprechend erläutert. Wenn der letzte Kreis gefüllt wurde, musst du keinen Abschnitt mehr ankreuzen. Du warst dann einfach *mehr als x-mal* bei diesem Abschnitt.

Hilfsmittel

Um dieses Abenteuer spielen zu können, brauchst du nur einen Bleistift und zwei verschiedene Würfel: einen normalen sechseitigen Würfel (kurz W6) und einen Würfel mit zwanzig Seiten (kurz W20). Wenn du solche Würfel nicht zur Hand hast, kannst du das Buch alternativ auch wie bei einem Daumenkino durchblättern und irgendwo anhalten. Die so zufällig aufgeschlagene Seite enthält dann eine Zahl, die dem W6 entspricht, und eine, die dem W20 entspricht.

Verwende am besten keine anderen Stifte als Bleistifte, denn so kannst du später Eintragungen ausradieren, damit das Abenteuer mehrmals gespielt werden kann.

Regeln

Für das Spielen des Soloabenteuers benötigst du keine weiteren Bücher, auch nicht das Regelwerk von **Das Schwarze Auge**. Alle notwendigen Regeln werden dir im Verlauf des Abenteuers in Form von Regelkästen Schritt für Schritt erklärt. Wenn du noch nicht mit der Welt des Schwarzen Auges und seinen Regeln vertraut bist, lasse dich nicht von zusätzlichen Angaben verwirren, die du auf dem Heldendokument oder bei den Werten von Gegnern findest (z. B. Angaben wie „Sonderfertigkeiten“, „Kampfverhalten“ oder „Schmerz +1 bei“). Diese Angaben kann man benutzen, wenn man das Regelwerk kennt und die Regeln daraus benutzen möchte. Zum Spielen des Solos ist das aber nicht

notwendig. Eine spielfertige Heldin mit dazugehörigem Heldendokument findet sich am Ende des Abenteuers.

Erfahrene Spielende können auch einen eigenen Helden in das Abenteuer führen (wir empfehlen den Erfahrungsgrad *Erfahren*), das Abenteuer geht aber von einer weiblichen Spielfigur aus, die aus einer thorwalschen Schiffsgemeinschaft stammt, einen Bruder namens Askir hat und nun zum ersten Mal die Hjaldingstadt Thorwal besucht.

Regelkästen

In Kästen wie diesem werden dir nicht nur die Mechanismen erklärt, wie du ein Soloabenteuer spielst, 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, unter welchen Abschnitten du die Hinweiskästen findest.

Hinweis	Seite
Abschnitte mit Verzweigungen	65
Eigenschaften und Eigenschaftsproben	40, 188
Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben	17, 139
Fertigkeitsproben	196
Erleichterte und erschwerte Fertigkeitsproben	58, 145
Aventurische Begriffe	164
Kämpfen	23
Lebensenergie	74
Spielprotokoll	92, 100, 201
Waffen	200
Zeit	6

Erneutes Spielen des Abenteuers

Immer wenn du einen erneuten Durchlauf des Abenteuers starten willst oder zuvor jemand anderes dieses Abenteuer gespielt hat, wirst du einen Radiergummi nehmen und Eintragungen auf der Legende des Stadtplans am Anfang des Buches, die Kreuze und Zahlen aus dem Spielprotokoll am Ende des Buches und die Kreuze bei manchen Abschnitten entfernen müssen. Damit du das tun kannst, solltest du alle Eintragungen im Buch stets mit einem Bleistift vornehmen. (Das Spielprotokoll kannst du auch kopieren oder von der Ulisses-Homepage unter <https://ulisses-spiele.de> herunterladen und ausdrucken, falls du lieber andere Stifte benutzen möchtest.)



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 zu schweben, und doch kannst du ihn hören. Leises, gedämpftes Rauschen umgibt dich, und schließlich taucht vor dir eine majestätische weiße Fluke auf. Strömung erfasst dich, fest, aber nicht bedrohlich, und zieht dich tiefer hinab in die See – an Seine Seite. ENDE

3

In einer Ecke des Raumes sitzen zwei alte Seeleute. Der eine hat lange, ungepflegte blonde Haare und einen buschigen Bart, der sicherlich seit Jahren nicht mehr ordentlich gestutzt wurde. Der andere hat schwarzes Haar, welches deutlich kürzer und gepflegter ist, dafür weist sein Hemd mehrere Löcher auf.

Als dich der Blonde erblickt, winkt er dir zu und lallt etwas Unverständliches: „Peeuee?“

Du schaust den Mann fragend an, woraufhin sich der andere umdreht und dich mit einem Lächeln bedenkt. „Wir hätten ja nicht gedacht, dass du noch einmal vorbeischaust.“

Auch seine Zunge ist vom Alkohol schwer, aber ihn kannst du deutlich besser verstehen.

„Was hat er gesagt?“, fragst du.

Der Blonde wiederholt sein Gestammel: „Peeuee?“

Der andere zieht den Stuhl neben sich zurück und bietet ihn dir an. Während du dich setzt, sagt er: „Prinzessin, trinkst du noch einen mit mir?“

Du schaust irritiert, was die beiden heiter lachen lässt. Schließlich erbarmt sich der Dunkelhaarige. „Du erinnerst dich nicht, aber wenn man sooo viel trinkt wie du“, der Mann dehnt das Wort theatralisch, „dann fällt einem das Erinnern schwer.“

Du nickst verlegen, dann fährt er fort: „Ich bin Frisgur und das ist Alrik. Wir sind Fischer.“

Du schaust fragend, woraufhin der Mann beschwichtigend die Hände hebt. „Unser Boot ist kaputt, aber irgendwann haben wir es bestimmt wieder repariert. Und bis dahin sitzen wir hier rum und vertreiben uns die Zeit.“

„Feeuee“, pflichtet der andere bei.

Du schaust wieder fragend, was Frisgur laut auflachen lässt. „Letzte Nacht hast du Alrik aber besser verstanden!“

Alrik beugt sich vor, reißt seinen Mund auf und streckt dir einen Stummel entgegen, der früher einmal Teil einer Zunge war. Dann lallt er unangenehm laut: „E Mee.“ Du kannst die Laute nicht deuten und musst dir Mühe geben, bei dem unangenehmen Mundgeruch nicht das Gesicht zu verziehen. Belustigt übersetzt Frisgur, der den Zungenlosen scheinbar mühelos verstehen kann: „Ja, das war ein Missverständnis. Der Henker hat nur seine Aufgabe gemacht, aber es gab wohl mehr als einen Alrik in der Festung, in der wir damals festsaßen.“

Alrik lacht vergnügt und trommelt wie ein kleines Kind auf den Tisch. Frisgur flüstert verschwörerisch: „Da haben sie doch glatt den falschen unters Richtbeil gelegt,

aber so kam unser Freund hier mit dem Leben davon. Eine abgetrennte Zunge ist besser als ein abgetrennter Kopf!“ Dein ratloser Gesichtsausdruck amüsiert die Männer scheinbar aufs Herzlichste.

„Könnt ihr euch an mich erinnern?“, fragst du, um das Thema zu wechseln.

Die beiden nicken.

„A, au.“

„Ja, absolut. Du warst ja schon sehr auffällig.“

Du reißt die Augen auf.

„Erst das kleine Tänzchen mit dem Kerl, den ihr Askir genannt habt, dann dein Versuch, am Kronleuchter zu schwingen.“

Du schaust dich um. „Es gibt hier aber keinen Kronleuchter.“

Die beiden nicken wieder. Du errötest.

„Danach hast du dich trotzig unter unseren Tisch gesetzt, kurz bevor die Frau kam, um deine Saufkumpane mitzunehmen. Der Tänzer hat sie auch begleitet, aber du bist hiergeblieben.“

„Wisst ihr, wer sie war?“, fragst du hektisch. Die Frau ist eine Spur zu deinem Bruder, aber deine Hoffnung wird durch das Kopfschütteln der beiden Männer sofort wieder erstickt.

„Wer sie war, wissen wir nicht.“

„Frisgur, du betonst das ‚sie‘ so, als würdest du einen der anderen kennen“, bemerkst du.

Frisgur lehnt sich zurück, nippt an seinem Becher und schaut sich um. Dann beugt er sich vor. „Du hast scheinbar noch viel mehr Freundschaften hier geschlossen. Nachdem dein Tänzer weg war, hast du erst mit uns einen Becher gelehrt und dann mit den Garaldssons vom Nachbartisch. Wer die Zauberweber waren, wissen wir aber nicht.“

Deine Gedanken rasen. Garaldssons? Zauberweber?

„Garaldssons?“, fragst du zuerst.

„Das haben sie jedenfalls oft genug gegrölt. Müssen hier irgendwo in der Stadt wohnen, aber nicht hier am Hafen. Frag am besten mal in der Stadt herum.“ Alrik untermalt Frisgurs Worte immer wieder durch laut gelallte Geräusche, die entfernt an Silben erinnern.

„Und die Magier?“

Frisgur presst den Zeigefinger an die Lippen, dann schaut er sich panisch um. „Psst, die sahen gefährlich aus. Wir haben uns schon Sorgen um dich gemacht.“

„Warum?“, hakst du nach.

„Du bist rausgegangen, irgendwann bevor deine Saufkumpane die Schenke verlassen mussten. Das Premer Feuer wegtragen. Und da sind die beiden hinter dir hergegangen. Wir hatten Angst, dass sie was Finsteres mit dir anstellen wollen, aber dann bist du wieder reingekommen und hattest diesen schönen Armreif um.“

„Ihr habt auf den Armreif geachtet?“, fragst du verwundert, während du dir des Drucks bewusst wirst, den er inzwischen auf deinen Unterarm ausübt.

„Eigentlich nicht“, erklärt dir Frisgur, „aber du hast ihn für alle sichtbar präsentiert und verkündet, dass du jetzt eine Prinzessin bist. Und dann hast du albern gekichert.“

Für einen kurzen Moment möchtest du im Boden versinken, dann rufst du dir in Erinnerung, wie gut es ist, etwas über die letzte Nacht zu erfahren, also fragst du weiter, anstatt einfach nach draußen zu flüchten. „Ist noch etwas passiert?“

Frisgur schaut fragend zu Alrik, aber der schüttelt nur den Kopf. Dann antwortet dir der dunkelhaarige Fischer: „Nein, eigentlich nicht. Du bist dann mit deinen neuen Freunden nach draußen gegangen.“

„Neue Freunde?“

„Die Garaldssons“, antwortet Frisgur gedehnt. Dann lachen die beiden wieder.

Du hast Sorge, dass von nun an wieder jede Menge Lacher auf deine Kosten gehen werden, also verabschiedest du dich und bedankst dich bei den beiden, die sich sogleich erheben und eine tiefe Verbeugung andeuten, bevor sie sich vor Lachen krümmen.

Tatsächlich schleicht sich jetzt sogar ein Lächeln auf deine Lippen (194). Kreuze das I im Spielprotokoll an.

4

Auch wenn du dich gründlich umsiehst, entdeckst du vor allem Dinge, die dir vollkommen unnütz erscheinen. Im Stroh findest du einen weißen Fussel, unter dem Bett und in den Ecken lagert Staub, hinter der Truhe auch. Um zahlreiche Staubeindrücke reicher, beschließt du, die Untersuchung des Raums zu beenden (164).

5 (8+1)

Du wendest dich ab und ziehst dich tiefer in die Gasse zurück. Deine Schritte beschleunigen sich, du blickst dich um, aber niemand folgt dir. Oder doch? Ein weiterer Blick über die Schulter und du meinst, den Hünen zu sehen, der auf dich gedeutet hat.

Du hastest durch die Straßen, läufst im Zickzackkurs durch die Stadt. War er gerade dort? Du versteckst dich hinter einem Kistenstapel, schaut dich um, aber dein Verfolger ist nirgends zu sehen. Du atmest tief durch, dann überlegst du, was du als nächstes tun möchtest (Karte).

6

„Oh, Schätzchen, die Jugend“, stellt der Zweite begeistert fest, dann schaut er mitleidig, während der Erste freundlich auf die Treppe zeigt. „Was hattest du doch für einen Auftritt“, ergänzt er ebenso begeistert. „Zunächst bist du die Treppe hinunterstolziert, als wärest du eine Horasierin mit Stock im Gesäß, dabei brachtest du aber die wilde Lust einer Al’Anfaner Hafenhure zum Ausdruck.“

Der Zweite nickt und klatscht begeistert in die Hände, während der Erste fortfährt: „Dann hast du einem deiner Begleiter einen Tritt in den Rücken verpasst, weil er so weit unter dir stand, woraufhin er dich dem gesamten Saal als Prinzessin Hihi aus Haha vorstellte.“

Dir steigt eine peinliche Röte ins Gesicht, das spürst du ganz genau.

Nun ergreift der hintere Zwilling das Wort, wobei er mit den Händen an den Wangen und weit aufgerissenem

Mund eine schockierte Mimik zur Schau stellt. „Es war mucksmäuschenstill im Saal – und dann bebte die Menge vor Lachen und Begeisterung. Man warf dir sogar Kupferscheiben zu. Deine Freunde haben dir zwei sehr aufdringliche Kaufleute vom Leib halten müssen, aber für diesen kurzen Moment warst du der Stern des Abends!“

Jetzt bist du puterrot.

„Mit den Garaldssons lässt es sich gut feiern“, stellt der Erste derweil fest. Die beiden Männer sprechen noch immer mit viel zu lauter, spitzer Stimme, aber die an den Tischen Spielenden scheinen sich nicht an ihnen zu stören. „Ihr habt eine Flasche vom Premier Feuer geteilt, spendiert von einer Frau, die dich ein wenig zu lüstern gemustert hat, aber sie hat sich dann doch einer deiner Freundinnen zugewandt, nachdem du nach oben gegangen bist.“

„O ja, dieses Luder hatte kein ernstes Interesse an dir“, bestätigt der andere. „Nur weil ein Schätzchen wie du die Gosse benetzen will, muss man sich doch nicht gleich deiner Freundin an den Busen werfen.“

„Und was ist dann passiert?“, fragst du teils aus Neugier, teils um das unangenehme Gespräch zügig voranzubringen.

„Nun, die Garaldssons haben noch eine Weile gefeiert, aber du bist nicht zurückgekehrt. Bis jetzt. Wir hatten kurz Sorge, aber dann dachten wir uns, Brok würde schon auf dich achtgeben, Schätzchen“, antwortet der vordere Zwilling.

Du hast dir mehr Informationen erhofft, aber immerhin weißt du nun, was es mit den Kupfermünzen auf sich hat und dass du mit einer Gruppe namens Garaldssons unterwegs warst. Dennoch scheinst du traurig oder enttäuscht auszusehen, denn der erste Zwilling will dich wohl aufmuntern. „Schätzchen, du bist natürlich noch immer ein geschätzter Gast im Hause Grabock.“ Während er dich so feierlich einlädt, macht er eine umfassende Geste, die seinen Bruder und ihn selbst einschließt. „Der Fuchsbau mag ein Ort der Sünde sein, der einzige Ort in Thorwal, an dem man nicht nur spielt, sondern auch wettet und gewinnt, doch er ist auch ein Ort des Hochgefühls.“

„Eures Hochgefühls, Prinzessin Hihi“, ergänzt der Zweite mit einem süffisanten Lächeln.

Du nickst, dann überlegst du, was du nun tun möchtest (162). Kreuze vorher das I auf dem Spielprotokoll an.

7

Du trittst vor Mama Orlava, die dich mit einem warmen Schmunzeln empfängt. „Prinzessin Hihi, wie geht es dir? Schmerzt der Kopf?“

Du nickst, woraufhin die Frau auf dem Thron eine wegwerfende Geste mit der offenen Hand vollführt. „Ja, ja, die Nacht der Feuertaufe. Wer sich an diese Nacht erinnern kann, hat sich nicht wirklich taufen lassen.“

Schallendes Gelächter erfüllt die Halle, während du nur mit fragender Miene schweigst.

Mama Orlava fährt fort: „Mama Orlava war auch mal in deinem Alter, und auch ich wurde getauft. Ich habe



seitdem viel gesehen, die Aufrichtigen, die Lügner“, sie pausiert kurz und schaut in die Richtung, in die die Leiche fortgebracht wurde, „und die Unwissenden. Und wenn ich in deine Augen schaue, dann sehe ich, dass du dich an nichts mehr erinnern kannst. Weder an dein Versprechen noch an die Geschehnisse der letzten Nacht.“

Du bist dir nicht sicher, ob du den Monolog der Frau unterbrechen sollst, aber die eintretende Pause signalisiert dir, dass du wohl sprechen darfst.

Willst du nach deinem Versprechen (62), den Geschehnissen der letzten Nacht (129) oder Mama Orlavas Feuertaufe fragen (191)?

8

„Ich habe niemanden umgebracht“, schreist du verzweifelt in die Menge, doch der Mann wischt deinen Einwand mit einer wütenden Geste hinfort (130).

9

Du wendest dich ab und rennst los. Würde Broxmox nicht immer wieder in deine Seite stechen, könntest du die beiden Männer mit Sicherheit abschütteln, aber dank der Zwerge kommst du nur langsam voran. Du hörst einen wütenden Fluch, dann spürst du eine Hand an deinem Stiefel. Du strauchelst kurz, kannst dich aber fangen und weiterlaufen. Ein Blick über die Schulter enthüllt, dass einer der Gardisten gestolpert und gestürzt ist. Er muss dicht hinter dir gewesen und dich am Fuß nur knapp verfehlt haben. Der Zweite beugt sich keuchend über seinen Mitstreiter, dir folgen möchte der noch stehende Mann offenbar nicht mehr. Vermutlich ist er sogar froh, einen Vorwand zu haben, die Verfolgung abubrechen – genauso wie du froh bist, nicht weiter fliehen zu müssen. Mit den quälenden Zwergen ist es schon kein Vergnügen, zu spazieren, geschweige denn in großer Eile durch die Gassen zu rennen.

Kreuze das **A** auf dem Spielprotokoll an und überlege dann auf der **Karte**, was du tun möchtest.

10 (8+1)

Die Alte führt dich quer über die Straße zu einem windschiefen Haus, das sich an das Nachbargebäude schmiegt. Im Erdgeschoss befindet sich gleich hinter der Eingangstür eine kleine Küche, in der du zwischen unzähligen kleinen und großen, vor allem aber bunt bemalten Tiegelchen und Töpfen Platz nimmst.

Die Frau lässt sich viel Zeit, schneidet ein Stück Kuchen ab, platziert es umständlich auf einem Teller und reicht ihn dir mit einer heißen, süßlich duftenden Tasse Tee. Du nimmst beides dankbar entgegen, dann beißt du vom Kuchen ab.

Währenddessen setzt sich die Alte und betrachtet dich sorgenvoll. „Wie geht es der Rippe?“

„Du weißt von der Rippe?“, keuchst du heiser, weil du dich vor lauter Überraschung an einem Bröckchen Kuchen verschluckst.

Die Frau nickt. „O ja! Ich habe deinen Sturz genau beobachtet, Kindchen. Und dein lautes Beklagen über die schmerzende Rippe.“

Du bemerkst selbst nicht, dass du fragend schaust, aber die Alte muss die Frage gedeutet haben, die dir tatsächlich bereits kurz durch den Kopf geschossen ist. „Ich habe einen leichten Schlaf und zufällig zum *Fuchsbau* geschaut. Vielleicht lag es aber auch an deinem schiefen Gesang, mein Kind.“

„Ich bin gestürzt.“

„O ja, von der obersten Stufe hinab bis ganz nach unten auf die Straße“, bestätigt die Alte nickend. „Und dann kamen ja noch die Räuber.“

Du verschluckst dich am Tee.

„Die Räuber?“, hustest du. Für einen kurzen Augenblick musst du an den Besuch eines Barden denken, der in euer Dorf gekommen war. Es war kein thorwalscher Skalde gewesen, der kunstvoll alte Sagas vorträgt, sondern ein Barde aus dem Süden. Er nannte sich Diederich von Halladen oder so ähnlich und spielte das Stück vom Hetmann und dem Boten. Du erinnerst dich nicht mehr an alle Einzelheiten, aber der Barde spielte im Wechsel einen Hetmann und einen Boten, wobei er einen albernem Flügelhelm aufsetzte, wenn er den Hetmann verkörperte, und ihn wieder abnahm, sobald er wieder als Bote sprach. Der Bote erzählte dem Hetmann, nach dessen Heimkehr schon am Ufer wartend, dass eine Kuh des Hetmanns namens Elisaa oder so ähnlich tot sei, was den Hetmann natürlich nicht interessierte. Da der Bote aber sehr aufgeregt war, fragte der Hetmann nach, wieso die Kuh tot sei, woraufhin der Bote erklärte, dass sie von einem Balken erschlagen worden sei. Zunehmend wütend hakte der Hetmann nach, woraufhin der Bote erklärte, der Balken habe sich aus der Decke gelöst. Warum sich der Balken aus der Decke gelöst habe, fragte der Hetmann und bekam zur Antwort, die Decke habe gebrannt, weil doch das ganze Langhaus in Flammen gestanden habe. Für den Brand sei der Sohn verantwortlich gewesen, weil er mit dem Kerzenleuchter gestürzt sei, als er zur Mutter, der Frau des Hetmanns, eilte, weil diese sterbend im Bett gelegen habe. Der Witz war dann, dass der Frau die Wunde durch den Pfeilbeschuss einer fremden *Ottajasko* zugefügt worden war, die nun das Dorf besetzt hielt und den Hetmann töten wolle, der sich derweil die ganze umständlich erzählte Geschichte anhören musste.

Wenn du genau darüber nachdenkst, fühlt sich nicht nur das Gespräch mit der alten Frau, sondern der ganze Tag schon an wie diese Geschichte. In deinem Fall warteten aber keine Piraten auf dich, sondern Räuber.

„O ja, sie wollten dich ausrauben, Kindchen. Aber die beiden haben nur an deinem Handgelenk gezogen.“ Sie deutet auf den Armreif an deinem Arm. „Ich denke, dass sie dir dein Schmuckstück stehlen wollten.“

Du trinkst einen weiteren Schluck vom Tee, der wohligh und warm deine Kehle hinunterrinnt.

„Was weißt du über die Räuber?“, fragst du.

„Ich kannte die beiden nicht, aber ich bin mir sicher, dass es sich um Rothälse gehandelt haben muss.“

„Rothälse?“

„Nun ja, sie trugen rote Tücher um den Hals – so wie alle Verbrecher dieser Gruppe“, flüstert die Alte, auch

wenn es in ihren eigenen vier Wänden eigentlich keinen Grund gibt, besorgt zu sein.

Du kaust, dann fragst du doch noch einmal nach, auch wenn es der Frau unangenehm zu sein scheint, über die Rothäse zu sprechen: „Weißt du, wo ich diese Bande finden kann?“

Die Frau schaut irritiert. „Wer von uns beiden wurde denn von ihnen mitgenommen?“

Du guckst fragend, dann kichert sie versöhnlich. „Es wird gemunkelt, dass sich diese Halunken beim Handelshafen eingenistet haben. Die Lagerbesitzer zahlen ihnen Geld für den eigenen Schutz und ein wachsames Auge auf ihre Waren.“

Du nimmst noch einen Schluck vom Tee, dann beugt sich die Alte zu dir vor. „Du musst mir aber versprechen, vorsichtig zu sein, sonst würde ich mir nicht verzeihen, dir etwas über ihren Unterschlupf verraten zu haben.“

Du nickst. Hinter der faltigen Haut ruht noch immer ein wacher Geist, dessen bist du dir sicher.

Notiere dir zunächst in der Kartenlegende den Abschnitt **155** beim Buchstaben **i** für den **Handelshafen**. Danach kannst du entscheiden, ob du den Tee loben (**167**) oder auf deinen Abschied drängen möchtest (**131**).

11

Durch das große Tor erreichst du das Innere des Gebäudes, das sich tatsächlich als große Scheune entpuppt. Du hast einen guten Überblick über die Lage, die offene Halle bietet dir eine gute Sicht. Im Inneren treiben zwei Jugendliche eine Horde Schafe durch eines der Tore, während andere Wassereimer heranschaffen. Zwar steht das Gebäude noch nicht in Flammen, das Reetdach und die frisch eingeholten Heuballen lassen dich die Vorsichtsmaßnahmen aber verstehen.

Du entdeckst flache Zäune, um die hier einquartierte Schafherde zu separieren, aber einen Verschlag für einen Menschen, geschweige denn ein Gefängnis oder irgendeine andere Form der Unterbringung für einen Gefangenen findest du hier aber nicht (**212**).

12

Du hast noch nie eine Leiche berührt und hättest auch heute gerne darauf verzichtet, aber die Umstände zwingen dich dazu. Wenn dir eine Berührung schon unangenehm ist, ist es das Gefühl, die Ruhe der Toten zu stören, erst recht.

Zunächst stupst du den toten Leib nur an. Dann schaust du in ihr Gesicht und schließt ihre Augen. Du hoffst inständig, dass du einen Grund findest, warum sie gestorben ist, an dem du aber keine Schuld trägst. Es fühlt sich merkwürdig an, aber du öffnest das Lederzeug am Rücken und hebst ihre dort zerschlissene und mit Blut getränkte Bluse. Der Rücken ist mit Brandblasen und zwei klaffenden Wunden übersät. Der Anblick ist fürchterlich, und du verspürst plötzlich den Drang zu würgen, aber dann erleichtert dich die Erkenntnis, dass du die Frau vermutlich nicht getötet hast. Du hast die Frau weder verbrannt noch am Rücken mit deiner Axt getroffen. Wahrscheinlich war



sie bereits schwer verwundet, als sie durch die Tür gestürzt ist.

Der Gedanke erleichtert dich, sodass du das Gefühl hast, auch für sie noch etwas tun zu können. Vielleicht gelingt es dir ja, herauszufinden, woher die Wunden stammen, wenn du versuchst, deine Nacht nachzuvollziehen. Du schaust dir die Arme genauer an, die Tätowierungen, aber keine von ihnen scheint dir ein Hinweis zu sein. Du durchsuchst die Kleidung, begutachtest ihre Waffe, aber du entdeckst nichts, was dir verraten würde, wer sie war oder woher sie stammte. Schließlich beschließt du, die Tote nicht weiter zu stören, auch wenn es nun keine Abscheu mehr ist, sondern Respekt vor ihr. Du weißt nicht, warum sie dich angegriffen hat, aber im Augenblick denkst du nicht, dass sie ihren Tod verdient hätte. Deine Familie hat dich schon immer gewarnt, skeptischer im Umgang mit anderen Menschen zu sein, aber du bist wohl einfach zu vertrauensselig. Viel ungewöhnlicher

scheint es dir, wie schnell du dich an das Betrachten, ja sogar das Berühren der Leiche gewöhnt hast. Die Situation hat etwas Faszinierendes, aber dann reißt du dich gedanklich los und überlegst bei Abschnitt 134, wie du weiter vorgehen möchtest.

13

Der Mann tritt dir mit entschlossenen Schritten entgegen, aber durch die Menschenmenge fällt es dir dennoch leicht, dich abzusetzen.

Vorerst ist dir die Flucht gelungen, aber du hast das Gefühl, als müsstest du dich den Sturmkindern stellen, wenn du deinen Bruder tatsächlich wiederfinden willst (**Karte**).

14

Ein lauter Knall lässt dich zusammenzucken. Die Wand hinter Rasgars Vater zittert, hält aber. Der Alte lässt sich davon nicht beeindrucken, er wiegt weiterhin apathisch das Honigglas. Du schaust dich um, wie es den anderen Anwesenden ergeht, aber außer Rasgars Vater und dir ist niemand mehr hier.

Dein Gegenüber zeigt keinerlei Interesse an dir. Dir bietet sich die Gelegenheit zur Flucht, du musst nicht mehr auf die Gnade anderer hoffen.

Hastig stürmst du nach draußen, wo sich dir ein wahres Schlachtfeld offenbart. Ein weiteres Langhaus steht in Flammen, überall prügeln sich Sturmkinde mit Leuten, die rote Halstücher tragen. Mama Orlava scheint das Beschaffen des Honigglases wirklich ernst zu sein. Ein wütender Mob stürmt durch die Gassen zwischen den Gebäuden.

„Die Garaldssons!“, ertönt eine Warnung, dann wird die Schlägerei nur noch unübersichtlicher. Du kannst kaum auseinanderhalten, wer dort auf wen eindrischt.

Plötzlich fegt ein Feuerball durch die Luft und setzt einen weiteren Dachstuhl in Brand. Du schaust in die Richtung, aus der der Feuerball herangerauscht kam, und siehst zwei Gestalten, die dir in unangenehmer Erinnerung geblieben sind: die beiden Magier Ahmad und Mahad.

Wie viel Leid hat dieses verfluchte Honigglas verursacht? Welches Chaos! Du fühlst dich elendig, schuldig, verantwortlich und gleichzeitig, als wärst du das Opfer des Wahnsinns all jener, die einen reimenden Honigbold begehren. Von dir aus sollen sie ihn ruhig haben, du willst nur fort von hier. In Sicherheit sein. Und deinen Bruder wiederfinden.

Dein Bruder! Askir muss hier irgendwo sein. Wenn er die letzte Nacht nur annähernd so verkatert beendet hat wie du, wird er sich – anders als du, eine Diebin – nicht von hier fortbewegt haben. Hätte jemand deine Sippe bestohlen, würdet ihr einen Verwandten des Diebes auch nicht ziehen lassen, bis die *Neidingstat*, diese feige, hinterlistige Untat, wiedergutmacht wurde. Du verabscheust Erpressung, aber der Bruder einer Diebin wäre ein gutes Faustpfand, um sie dazu zu bewegen, ihre Tat wiedergutzumachen. Dass sich die Diebin weder an den Diebstahl noch an den Bestohlenen erinnern kann, ist ja normalerweise nicht zu erwarten.

Ein drittes Haus geht in Flammen auf. Wenn dein Bruder hier irgendwo ist, wurde er mit Sicherheit eingesperrt. Dich erfüllt die Sorge, er könnte das Schicksal von Rasgars Mutter teilen.

Schrabosch hämmert wie ein Berserker auf seine Pauke, der Rauch füllt deine Lunge, lässt dich husten und Broxmox den Speiß in deine Rippen stechen. Du willst nur fort von hier, aber so bedrohlich die Situation auch für dich sein mag, für deinen Bruder ist sie vermutlich noch weitaus bedrohlicher. Wenn er hier ist, musst du ihm zu Hilfe eilen. Das schuldest du ihm!

Wenn du das **D** angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 168 weiter, andernfalls lies Abschnitt 212.

15

Dein Gegenüber grinst noch breiter als zuvor. Der Ork richtet sich auf, Stolz lässt seinen Brustkorb anschwellen und eine Naht des zu engen Hemdes geräuschvoll reißen. „Brok hat ein gutes Gedächtnis. Soll Brok es dir beweisen?“ Du lächelst zufrieden, dann nickst du auffordernd. „Gerne, Brok.“

In dir keimt die Hoffnung, einen kleinen Blick auf die Geschehnisse der letzten Nacht werfen zu können – und Brok enttäuscht dich nicht. „Du bist nicht allein gekommen. Vier Männer und zwei Frauen waren bei dir. Ein Mann hatte einen langen grauen Bart, eine Frau drei rote Zöpfe, die andere Frau nur einen Arm. Ich habe gesagt, ich habe euch noch nie gesehen, aber ihr habt zu Brok gesagt, dass ihr gute Gäste seid und Geld habt. Brok war misstrauisch, woher ihr das Geld hattet, aber du hast gesagt, du bist Prinzessin Hihi und kommst aus Haha. Dann hast du Brok ein Goldstück gezeigt, und Brok hat dich und dein Gefolge eingelassen.“

Du weißt nicht, warum du dich als Prinzessin vorgestellt haben könntest, aber der Name Hihi und deine Abstammung aus Haha deuten darauf hin, dass dir schon in der letzten Nacht nicht wirklich bewusst war, warum du das sagst. Viel drängender scheint dir jedoch die Frage, wer dein Gefolge war. Natürlich hast du schon Grauhaarige getroffen, aber keiner deiner Kameraden an Bord der *Sturmmöwe* passt zu den Beschreibungen des Orks.

In der Hoffnung, kein allzu nachdenkliches Gesicht gemacht zu haben, klatscht du leise in die Hände und nickst zufrieden. „Ausgezeichnet, Brok!“

„Und dann hat Brok dich gehen sehen, aber ohne Gefolge. Du bist allein zur Tür gelaufen und die Treppe runtergefallen.“

Unwillentlich reißt du die Augen auf, eine fragende Geste, die dir sofort unangemessen scheint. Du versuchst, sie mit einem Husten zu kaschieren, woraufhin Broxmox wieder einmal kräftig zusticht, sodass du dich unweigerlich krümmen musst.

Brok nickt zufrieden, dann deutet er auf deine Rippe. „Die Prinzessin hat Schmerzen vom Sturz. Du bist nicht die erste Betrunkene, die die Treppe hinabstürzt. Menschenrippen brechen leicht.“

Du zwingst dir ein Lächeln auf die Lippen, während du dich aufrichtest. „Brok, dein Gedächtnis ist ausgezeichnet.“

Falls ein Ork verlegen lächeln kann, so tut er es jetzt. Du nickst noch einmal gütig, dann gehst du weiter. Noch glaubt dir Brok, dass zwischen euch ein kleines Spiel rund um seine Erinnerung stattfindet, aber du möchtest auf keinen Fall, dass er durchschaut, dass du keine Erinnerungen hast, und vor allem nicht, dass du nicht Prinzessin Hihi aus Haha bist (193).

16

„Prinzessin Hihi“, ruft die Frau mit piepsiger Stimme, „Ihr seht furchtbar aus, Euer Hochwohlgeboren!“ Dann lacht sie laut und herzlich.

Auch wenn du es nicht möchtest, schaust du beschämt zu Boden. Es ärgert dich, dass alle mehr über dich zu wissen scheinen, als dir lieb ist.

Plötzlich hält die Frau in ihrem Lachen inne. „Erinnerst du dich noch an mich? Larana Garaldsson? ... Nein?“

Du schüttelst nicht wirklich den Kopf, aber Larana muss schon wieder laut lachen. „Die Nacht der Feuertaufe. O ja, du hast es wahrlich krachen lassen.“

Es vergeht ein Moment, bis sich Larana wieder etwas beruhigt hat.

Willst du die Einarmige fragen, was in der letzten Nacht geschehen ist (209), oder lieber anmerken, dass du über die letzte Nacht nicht sprechen möchtest (107)?

17

Deine Speiseröhre brennt schlagartig, als würde ein Drache darin Feuer speien, aber dann unterdrückst du den Würgereiz und dein Magen beruhigt sich etwas.

Du fühlst dich elend, aber wenigstens hast du dich nicht übergeben müssen. Dir ist schlecht, du hast Schmerzen am ganzen Körper und jeder Versuch, Luft zu holen, lässt Broxmox einmal in deine Rippen stechen.

Wenn du nur wüsstest, was geschehen ist. Du versuchst, dich zu erinnern.

Lege eine erschwerte *Klugheitsprobe* –1 ab! Falls die Probe gelingt, darfst du bei Abschnitt 201 weiterlesen. Eine misslungene Probe führt dich dagegen zu Abschnitt 92.

18

Mama Orlava lehnt sich zurück, spielt mit ihren Fingern und betrachtet sie gelangweilt. „Du bist hierhergebracht worden, und eigentlich wollten wir dir nur den Armreif abnehmen – was leider überhaupt nicht funktioniert hat. Der ist ja wie verwachsen mit dir.“ Mama Orlava deutet auf deinen Armschmuck. „Und dann hast du die ganze Zeit gekichert und gelacht. Prinzessin Hihi war ein wirklich alberner, aber doch sehr passender Name. Ich hatte schon entschieden, dass es zu riskant und zu grausam gewesen wäre, dir nur den Arm abzuschlagen und dich dann in die Gosse zu werfen, als du dich so süß selbst bei Schrabosch, Broxmox und Arabrom vorgestellt hast. Anders als viele andere hast du auch nicht gewinselt, als ich dir den Abschiedskuss gab, sondern mich umarmt und mir gesagt, wie gut ich doch zu dir sei. Also habe ich veranlasst, dir doch nur den Arm abzuschlagen.“

Dich überrascht die Beiläufigkeit ihrer Aussagen. Jede Wärme ist verschwunden und dieser unheimlichen

Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben

Es gibt Fälle, in denen eine Eigenschaftsprobe einfacher oder schwieriger ist als normal. Dies wird durch einen Modifikator dargestellt. Ein Pluszeichen stellt eine Erleichterung dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Ein Minuszeichen stellt eine Erschwernis dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert reduziert. Die spezielle *Klugheitsprobe*, die du an dieser Stelle der Geschichte würfeln musst, ist um –1 erschwert. In diesem Fall wird dein aktueller Klugheitswert (siehe **Spielprotokoll** im hinteren Innumschlag) von 8 um –1 reduziert. Er beträgt für die Probe nun also $8 - 1 = 7$, weshalb der Würfel nur maximal eine 7 anzeigen darf, damit die Probe gelingt.

Kälte gewichen, aber dann lacht sie und lächelnd aufmunternd.

„Na ja, Jaruff hat dann nach der Axt gesucht, Rulof nach dem Bock, und du hast geplaudert und geplaudert. Und dann sprachst du von dem sprechenden Honigglas, das du deinen Trinkfreunden von den Sturmkindern entwenden wolltest. An Armreifen mangelt es uns nicht, aber etwas so Ungewöhnliches wie ein noch schlimmer als du plapperndes Honigglas wäre etwas Neues und bestimmt eine gute Gesellschaft für Schrabosch, Broxmox und Arabrom. Also entschied ich, dich gehen zu lassen, damit du mir das Honigglas bringst.“ Die Stimme wird kühl. „Aber das hast du nicht gemacht. Wir waren sogar bei den Sturmkindern und haben selbst geschaut, ob das Glas noch dort ist, aber da“, Mama Orlava legt eine Pause ein, „war zwar einiges los, aber vom Honigglas keine Spur mehr. Ich hoffe also, dass du es wie versprochen gestohlen hast. Hast du es mir mitgebracht?“

Wenn du das Glas nicht mehr besitzt, kannst du natürlich nur verneinen (144). Wenn du den Honigbold noch bei dir hast, musst du entscheiden, ob du ihn aushändigen willst (220) oder nicht (163).

Bevor du weiterliest, kreuze auf dem Spielprotokoll das H an.

19

Du hast noch nie erlebt, dass ein Mensch so offen seine Gedanken in seinem Gesicht, vor allem durch seine Augen, verraten hat. Der Mann glotzt dich an, dann zeigt sich Erleichterung, weil er sich an etwas erinnern kann. „Mama Orlava erwartet dich schon. Komm“, brummt er fröhlich.

Willst du doch noch versuchen, zu fliehen (104), oder folgst du dem Mann (80)?

20 (8+1) ○

Die *Sturmmöwe* ist eine typische *Otta*, ein thorwalsches Drachenschiff, und seit über 20 Jahren im Besitz eurer



Ottajasko. Seit gestern liegt sie im Freihafen von Thorwal zwischen unzähligen anderen Ottas. Im Hafen herrscht ein reges Treiben. Matrosen beginnen oder beenden ihren Landgang, Hafenmitarbeiter tragen Waren auf die Boote oder entladen sie.

Betrittst du die *Sturmmöwe* heute zum ersten Mal (181) oder warst du zuvor schon einmal hier (52)? Kreuze den Kreis neben der Abschnittsnummer an, wenn du diesen Abschnitt zum ersten Mal aufsuchst.

21

Der Mann im Inneren der hölzernen Hütte könnte sich kaum deutlicher von der Frau vor der Bude unterscheiden. Er hat spindeldürre Arme, ist vermutlich nur etwas mehr als halb so groß wie sie und bucklig, hat eine schiefe Nase und riesige Augen, die unangenehm weit aus den Augenhöhlen hervortreten. Mit seinen Fingern türmt er Münzen stets zu einem kleinen Stapel auf, den er, kaum dass er ihn aufgebaut hat, geschickt wieder aufteilt und in kleinere Stapel zerlegt, bevor er erneut mit dem Aufbau eines Münztürmchens beginnt.

Wortreich bietet er dir an, Paavische Gulden, Bornische Batzen, Andrataler aus Andergast und sogar Al'Anfaner Dublonen zu tauschen. Die Begriffe lassen dich kurz von der Ferne träumen, aber da du weder Gulden noch Batzen, Andrataler noch Dublonen besitzt, verzichst du dankend auf sein Angebot. Wenn du aber noch Kupferscheiben mit stilisierten fünfblättrigen Blüten besitzt, kannst du fragen, ob du diese eintauschen kannst (122). Wenn du das nicht möchtest, kannst du bei Abschnitt 200 auf dem Marktplatz weiter einkaufen oder die **Karte** aufsuchen.

22

Vorsichtig fragst du dich bei allen Anwesenden durch, aber niemand kann sich an dich erinnern. Die meisten geben an, am gestrigen Abend nicht im *Fuchsbau* gewesen zu sein, und die beiden, die da waren, waren so sehr in ihre Boltanpartie vertieft, dass sie vom Auftritt der Prinzessin erst im Nachhinein gehört haben (162).

23

Der Riegel auf der Innenseite der Tür wundert dich. Du musst ihn geschlossen haben. Verwunderlich daran ist, dass du an den Riegel gedacht, es aber dann nicht mehr ins Bett geschafft hast. Du überlegst kurz, was geschehen sein könnte. Es muss dir wichtig gewesen sein, die Tür zu verschließen, aber es war dir nicht wichtig, wo du einschläfst. Ob du hierher verfolgt wurdest?

Du öffnest die Tür einen Spalt breit, da wirft sich etwas Schweres gegen die andere Seite, sodass die Tür gegen deinen Körper schlägt. Du fällst nach hinten und landest auf dem Hosenboden, eine Gelegenheit, die sich weder

Broxmox noch Arabrom entgehen lassen, um dich an ihre Existenz zu erinnern.

Noch viel mehr Aufmerksamkeit zieht aber die Person auf sich, die durch die Tür stürzt und der Länge

• Boltan ist ein typisches Glücksspiel, das mit Würfeln oder Karten gespielt werden kann.

Thorwalerin

MU 14 KL 10 IN 13 CH 13

FF 11 GE 13 KO 15 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Knüppel: AT 12 PA 5 TP 1W6+2

RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Knüppel)

Talente: Einschüchtern 7, Gassenwissen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 9, Verbergen 4, Willenskraft 7, Zechen 7

Kampfverhalten: In der zweiten KR setzt die Thorwalerin einen Wuchtschlag I ein.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



nach vor dir hinschlägt. Die Frau ist vielleicht vierzig Jahre alt, hat rote Haare, die links etwas kürzer und rechts zu einem längeren Zopf gebunden sind. Die blauen Augen fallen dir genauso auf wie die weißen Zähne. Du musst zugeben, dass sie trotz einer etwas zu breiten Nase ein hübsches Gesicht hat. Unter einer Lederweste trägt sie eine weiße Bluse, die ein eindrucksvolles Dekolleté zur Schau stellt. All das nimmst du wahr, während sie über die Türschwelle stolpert und langsam vor dir zu Boden stürzt. Es scheint dir, als würde die Zeit wie zäher Honig fließen: langsam, bedächtig. Du beobachtest die mit Tätowierungen verzierten Arme, den zornigen Gesichtsausdruck, die Lippen, die einen wutentbrannten Schrei formen, und den armlangen Stock, an dessen Ende sich zahlreiche Lederriemen befinden. Dann beschleunigt die Zeit wieder, bis sie im normalen Tempo voranschreitet und die Frau hart auf die Dielen aufschlagen lässt.

Einen kurzen Augenblick lang bleibt sie liegen, dann rappelt sie sich auf und schlägt mit dem Stock nach dir. Verzweifelt reißt du deine Axt zur Parade empor. Bitte beachte die Regeln zu **Kämpfen** auf der Folgeseite.

Schlage nach zwei Kampfrunden Abschnitt 213 auf.

24

Die Einarmige lässt enttäuscht die Schultern nach unten sacken, aber dann setzt sie wieder ihr Lächeln auf. „Ich hätte sowas ja gerne gesehen, aber eine so dermaßen Betrunkene, dass sie sich an die gesamte Nacht nicht mehr erinnern kann, ist vermutlich keine verlässliche Informationsquelle. Vielleicht hat ja Hasgar mehr Glück gehabt?“ Fragend runzelst du die Stirn und hebst dann die Augenbrauen, woraufhin Larana erklärt: „Ich habe keine

Kämpfen

Das Regelsystem von **Das Schwarze Auge** kann sehr komplexe Kämpfe simulieren. Für das Soloabenteuer haben wir dieses System ein wenig reduziert. Du kämpfst in diesem Kampf nur gegen eine Gegnerin, und es ist vorgegeben, wer den ersten Angriff hat: deine Kontrahentin.

Anders als in einem Gruppenabenteuer bist du damit betraut, für beide Kämpferinnen zu würfeln, was für das Verstehen der Regeln aber nicht schadet.

Für den Kampf sind einige Werte wichtig, die du auf Seite 67, der dritten Seite deines Heldendokuments findest: **Angriff (AT)** und **Parade (PA)** geben an, wie gut du im Nahkampf angreifen und Angriffe abblocken kannst, **Ausweichen (AW)**, wie gut du einem Angriff ausweichen kannst. Parade und Ausweichen sind verschiedene Möglichkeiten der **Verteidigung** gegen einen Angriff. Proben auf AT, PA, AW und auch FK (der Fernkampfwert) werden wie Eigenschaftsproben als 1W20-Probe abgelegt.

Lebenspunkte (LeP) sind ein Maß für deine Gesundheit, **Rüstungsschutz (RS)** gibt an, wie gut du gerüstet bist. **Trefferpunkte (TP)** sind eine Angabe für die Gefährlichkeit einer Waffe und **Schadenspunkte (SP)** für den Verlust an Lebenspunkten, den du oder ein Gegner durch einen erfolgreichen Angriff tatsächlich erleiden.

Die Thorwalerin greift dich mit ihrem Knüppel an, dazu führst du eine 1W20-Probe auf ihre AT in Höhe von 12 durch. Wenn die Attacke gelingt, was bei einem Würfelerggebnis von 12 oder niedriger der Fall ist, darfst du eine taktische Entscheidung treffen, um zu bestimmen, wie du dich verteidigst: Wirfst du dich zur Seite und versuchst auszuweichen, oder willst du den Hieb mit deiner eigenen Waffe blocken? In beiden Fällen ist ungewiss, ob dir die Verteidigung gelingt, weshalb nun deinerseits wahlweise eine Probe auf **Ausweichen (AW)** oder auf **Parade (PA)** nötig ist. Wir sprechen in beiden Fällen von einer Probe auf den **Verteidigungswert (VW)**.

Auch hier wird eine 1W20-Probe auf den entsprechenden Wert durchgeführt. Wenn dir die Probe gelingt, weichst du aus bzw. blockst den Hieb ab und der Angriff endet, ohne dass dir Schaden zugefügt wird.

Falls die Probe auf Ausweichen oder Parade misslungen ist, trifft der Angriff der Thorwalerin. Um festzustellen, wie viel Schaden du dabei nimmst, werden zunächst die **Trefferpunkte (TP)** des Knüppels ermittelt. Ein Knüppel verursacht 1W6+2 Trefferpunkte. Würfle einen sechsseitigen Würfel und addiere zum Würfelerggebnis 2 dazu.

Ein Teil oder sogar die gesamten Trefferpunkte können durch eine Rüstung abgefangen werden. Dazu dient der **Rüstungsschutz (RS)**. Dieser wird von den **Trefferpunkten (TP)** abgezogen. Was übrig bleibt, nennen wir **Schadenspunkte (SP)**. Es gilt also:

Trefferpunkte – Rüstungsschutz = Schadenspunkte

Oder auch in Form der Abkürzungen: **TP – RS = SP**
Schadenspunkte werden von den **Lebenspunkten (LeP)** abgezogen – wenn der RS die TP übersteigt und dadurch negative SP entstehen würden, werden diese wie „0“ behandelt.

Die Gesamtheit der Lebenspunkte bezeichnen wir als **Lebensenergie (LE)**. Die Lebenspunkte haben einen Maximalwert (im Falle deiner *Rekkerin* 34 Punkte). Wenn die Lebenspunkte einer Heldin dem Maximalwert entsprechen, ist sie vollkommen gesund. Wie viele Lebenspunkte deine *Rekkerin* im Moment hat, ist auf dem Spielprotokoll im hinteren Innenumschlag vermerkt. Sollten die LeP auf 0 oder darunter sinken, ist deine Heldin handlungsunfähig und stirbt innerhalb kürzester Zeit. Um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte deine *Rekkerin* erleidet (wie viele Lebenspunkte sie also verliert), wenn sie Trefferpunkte einstecken muss, müssen die TP nun um den RS reduziert werden. Deine *Rekkerin* trägt schwere Kleidung – das bedeutet, ihr RS beträgt normalerweise 1.

Nachdem die Thorwalerin ihren Angriff beendet hat, darf nun deine *Rekkerin* ihrerseits angreifen. Dafür würfelst du eine 1W20-Probe auf ihren **Attackewert (AT)**, die entweder misslingt oder gelingt. Nur wenn die Probe gelingt, muss die Thorwalerin sich verteidigen. Sie kann entweder parieren oder ausweichen. Da ihr Paradewert niedriger ist als ihr Ausweichenwert, entscheidet sie sich immer für Letzteres, sie muss also ihren Ausweichenwert von 7 mit einer 1W20-Probe prüfen. Wenn ihre Verteidigung misslingt, ermittelst du mit einem W6 die **Trefferpunkte**, die deine *Rekkerin* mit ihrer thorwalschen Streitaxt, einer sogenannten Skraja, verursacht (**1W6+4 TP**). Von diesen ziehst du den **Rüstungsschutz** der Thorwalerin (**RS 0**) ab, um die **Schadenspunkte** zu ermitteln, um die du dann ihre **Lebenspunkte** in Höhe von 40 Punkten reduzierst. Damit hat deine *Rekkerin* ihren Angriff beendet und die Thorwalerin kann erneut angreifen. Dies läuft entsprechend der bereits vorgestellten Schritte ab:

- 🎲 Attacke
- 🎲 Verteidigung (Parade oder Ausweichen)
- 🎲 TP ermitteln
- 🎲 SP ermitteln
- 🎲 LeP reduzieren

Nachdem sowohl die Thorwalerin als auch deine *Rekkerin* einmal am Zug waren, also jeweils ihren Angriff und ihre Verteidigung ausgeführt und die ausgeteilten und eingesteckten Schadenspunkte verrechnet haben, spricht man von einer **Kampfrunde (KR)**. Ein Kampf ist in mehrere Kampfrunden aufgeteilt.

So folgt ein Angriff der Thorwalerin auf einen Angriff deiner *Rekkerin* und umgekehrt, bis der Kampf endet oder vorher festgelegt wurde, dass du nach einer bestimmten Anzahl von Kampfrunden oder bei einem gewissen Stand der Lebensenergie der Beteiligten einen anderen Abschnitt aufschlagen sollst.



Ahnung, wie Hasgar es anstellen wollte, aber er erzählte irgendwas von einem Plan. Er hat mir aber nichts gesagt, und ich habe ihn nicht mehr gesehen, seit er den *Fuchsbau* verlassen hat. Hasgar hat aber ständig irgendwelche Pläne, nur rumgekommen ist noch nie was dabei.“

Du nickst verständnisvoll, dann verabschiedet sich Larana: „Ich muss weiterarbeiten, aber vielleicht hast du ja Lust, heute Nacht durch die Gassen zu ziehen. Komm doch einfach wieder vorbei, sobald es dunkel wird. Dann ziehen wir meistens los.“

Auch du verabschiedest dich, nachdem du dich für das Angebot bedankt hast, dann überlegst du kurz, ob du nach Hasgar suchen sollst. Willst du dich auf die Suche begeben (112) oder die *Ottaskin* der Garaldssons wieder verlassen (**Karte**)?

Falls du dir vorher den Abschnitt 143 beim Buchstaben **h** für den *Fuchsbau* noch nicht notiert hast, tu dies jetzt.

25

Du rennst zur Tür, reißt sie auf und schlüpfst hindurch. Zum Glück war die Tür unverschlossen.

Kaum ist die Tür zugefallen, hörst du auch schon Schritte im Flur. Du wagst keine weitere Bewegung, hältst den Atem an und lauschst gespannt. Die schlurfenden Schritte passieren die Tür, ohne einen Blick hindurchzuwerfen.

Du atmest erleichtert auf (205).

26

Du schüttelst mit dem Kopf, woraufhin das Lächeln der Bettlerin verschwindet. Sie beachtet dich nun einfach nicht mehr. Dir bleibt nur, einen Händler (199) oder eine Hafenarbeiterin zu fragen (170) oder dich selbst auf die Suche zu begeben (63).

27 (8+1)

Du meidest kleine Gassen, verbirgst dich stets im Gedränge und schaut dich immer wieder um. Gerade als du gedacht hast, die beiden Männer abgeschüttelt zu haben, siehst du sie in der Menschenmenge hinter dir. Du eilst weiter, kreuz und quer durch die Gassen, vom Norden der Stadt in den Süden, dann in den Westen und wieder nach Osten.

Es dauert eine halbe Ewigkeit, bis du glaubst, sicher zu sein – und die Magier tatsächlich nicht wieder irgendwo auftauchen. Auch der Armreif zerzt dich nirgendwo hin. Vermutlich müssen sie ihn anschauen können, um ihn zu kontrollieren, anders kannst du dir nicht erklären, dass du nicht einfach quer durch die Stadt geschleift wirst.

Dir ist bewusst, dass die beiden Männer gefährlich sind und du aufpassen musst, aber du weißt auch, dass du deinen Bruder finden musst. Nachdem du dich noch einmal vergewissert hast, nicht weiter verfolgt zu werden, beendest du deine Flucht und überlegst dir stattdessen, was du tun möchtest (**Karte**).

28

In der Hoffnung, die Mixtur könne ja schon fertig sein, betrittst du das grün gestrichene Haus des *Heilaris*. Deine

Frage, ob du die Mixtur schon abholen könntest, verneint er mit der Erklärung, die Fischgalle müsse noch auskochen und das vergorene Ei in der Brennnessel ziehen. Allein diese Informationen lassen dich deine Nachfrage bereuen. Angewidert verlässt du die Stube des Kräuterkundigen, auch wenn dich Zweifel heimsuchen, ob du die Mixtur wirklich noch haben möchtest (**Karte**).

29

Dieses Mal bringt dich eine junge Frau in Mama Orlavas Thronsaal, wobei sie dich unverhohlen und vor allem neugierig mustert. Sie fragt nach deinem Namen, deinem Alter, ob du dein Herz schon an eine besondere Person verloren hast ... Wäre ihre Stimme doch nur nicht so schrill, dass Schrabosch sich genötigt sähe, jede einzelne Silbe mit einem Paukenschlag unterstreichen zu müssen!

Beim Betreten der Säulenhalle stellst du erleichtert fest, dass zurzeit niemand einen Todeskuss bekommt und dass Mama Orlava gute Laune hat. Jedenfalls glaubst du, dass Mama Orlava gute Laune hat. Sie redet mit sich selbst, lacht viel und spricht nur hin und wieder die beiden hinter ihr Wachenden an, ohne dabei auf ihre Meinungen zu achten. Es ist beeindruckend, zu sehen, mit wie viel Tempo die Frau auf der Stelle herumwirbeln kann, wenn sie ihre Laufrichtung abrupt umkehren möchte.

Plötzlich verharret sie. Sie fixiert dich und setzt ein breites Lächeln auf. Du fragst dich, wie breit ein Lächeln sein kann – und ob man dazu einen Mund braucht, der dich mit einem Bissen verschlingen könnte. Dir wird unwohl, und die säuselnde Stimme der Anführerin der Rothäse macht es nicht besser. „Da ist sie ja. Ich wusste es. Ich wusste es!“ Begeistert klatscht Mama Orlava in die Hände, dann fallen die Mundwinkel nach unten, als würde sich eine Maske von ihrem Gesicht lösen. „Gib es mir!“ Dir ist klar, dass die Frau das Glas mit dem Honigbold meint. Willst du es aushändigen (141) oder Mama Orlava erklären, dass es sich nicht in deinem Besitz befindet (203)?

30

„Wer seid Ihr, dass Ihr Euch erdreistet, so unhöflich zu sein?“, zischst du.

Dein Gegenüber lacht belustigt. „Du stinkst nicht nur, du musst auch unglaublich dumm sein, wenn du dich an deine großzügigen Gönner nicht erinnern kannst.“ Dann wendet sich der Mann zum Hinteren um. „Siehst du, Mahad? Ich habe dir gleich gesagt, dass sie uns enttäuschen wird.“

Der Angesprochene schaut beschämt zu Boden, während der Vordere sich wieder dir zuwendet. „Ein bisschen viel vom billigen Brand getrunken, was?“

Du trotzt seinem abschätzigen Blick. „Habt Ihr mich mit Eurem magischen Spielzeug in diese Gasse geholt, damit Ihr mich beleidigen könnt?“

Der Mann betrachtet dich ob deiner Schlussfolgerung wütend. „Nein, damit du deinen Auftrag mit der Übergabe abschließen kannst.“

„Übergabe?“, öffst du den Akzent des Mannes nach. „Ahmad, lass es mich erklären“, wendet sich Mahad an den vor dir stehenden Mann. Als dieser nichts entgegnet, spricht Mahad zu dir: „Wir haben dich in der *Torkelnden Möwe* angesprochen. Wir gaben dir Geld und den Armreif, für den du dich so begeistert hast, wofür du versprochen hast, uns ein Artefakt zu beschaffen. Gut, der Armreif war nicht nur ein Geschenk, eher eine Absicherung unserer Investition.“

Du kannst dir die erneute Nachfrage nicht verkneifen. „Was denn für ein Artefakt?“

Ahmad starrt dich finster an. „Ich glaube nicht, dass du den Honigdämon für uns beschaffen konntest, aber vielleicht schätze ich dich falsch ein.“ Den letzten Satz presst er heraus, als könne er sich kaum noch beherrschen.

Die Wut deines Gegenübers, vor allem aber das Wort *Dämon*, jagen dir einen Schauer über den Rücken, doch der Gedanke an das plappernde Honigglas zaubert dir fast ein Lächeln auf die Lippen.

Willst du dem wütenden Ahmad den Honigbold aushändigen (119) oder lügst du, dass der Honigbold nicht in deinem Besitz sei (53)?

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher in der Kartenlegende den Abschnitt 166 beim Buchstaben **g** für die Taverne *Zur Torkelnden Möwe*.

31

In einer Ecke des Raumes befindet sich ein kleiner Mauerdurchbruch. Hinter dem Durchbruch sitzt eine drahtige Frau mit grauen Haaren, schmalen Lippen und für ihr Alter beachtlicher Muskulatur. Kaum bist du nähergetreten, wendet sie den glasigen Blick von dem unsichtbaren Punkt im Raum ab, auf den sie gerade eben noch gestarrt hat, und mustert dich. Dann fragt sie dich gelangweilt, ob du Kupferlinge brauchst oder zurücktauschen möchtest. Der Kurs beträgt 5 Silbertaler für einen Kupferling. Du kannst beliebige Mengen hin und her tauschen, solange du noch über Silbertaler oder Kupferlinge verfügst. Danach musst du nur noch entscheiden, ob du mit dem Eingetauschten an einen Spieltisch gehen (77), den *Fuchsbau* verlassen (184) oder etwas anderes machen möchtest (162).

32

Mit einem Stöckchen hebelst du den Riegel auf, der die Fensterläden verschlossen hält, dann schwingen sie auf. Du blickst dich noch einmal um, doch niemand beobachtet dich. Du schlüpfst hastig hinein und verschließt die Fensterläden hinter dir (157).

33

Das Glas lässt sich leicht öffnen, woraufhin du es dir unter die Nase hältst und vorsichtig an der Flüssigkeit riechst. Der süße Geruch von Honig steigt dir in die Nase. Davon ermutigt, steckst du einen Finger ins Glas, ziehst ihn heraus und beobachtest, wie die Flüssigkeit von deinem Finger zurück in den Behälter läuft.

Du streckst gerade deine Zunge heraus, als plötzlich eine Stimme erklingt: „Das ist ja widerlich, sowas macht

man nicht! Hinfort mit deiner Zunge, zurück mit ihr gen Lunge!“

Du zuckst zusammen und kannst gerade noch verhindern, das Glas fallenzulassen (126).

34

Es ist ein Moment der Demütigung, aber du weißt nicht, wohin du dich sonst wenden sollst. Dein Versuch, die letzte Nacht zu rekonstruieren, hat dich zu den Sturmkindern geführt, also wirst du dich ihnen stellen müssen. Du fühlst dich erniedrigt, mit erhobenen Händen auf die Torwächter zuzugehen, die dich mit gezückten Waffen erwarten, aber du erträgst den Moment in der Hoffnung, einen Hinweis auf deinen Bruder zu finden (207).

35

Brok winkt dir zu und deutet eine Verneigung an. „Prinzessin.“

Mit einem majestätischen Winken passierst du ihn und steigst die Treppe hinab in den *Fuchsbau* (162).

36

Du eilst durch die Gassen, als sich die Szenerie verfärbt. Wo vorher die Sonnenscheibe hinab auf die Hjalldingstadt schien, versteckt sie sich nun hinter einer düsteren Wolke, die ihren Ursprung irgendwo am östlichen Stadtrand hat. Genährt von einem großen Feuer steigt eine große Rauchsäule empor und kündigt von



einem Unheil, dessen Ausmaße du dir nicht ausmalen möchtest.

Du kannst den Grund nicht greifen, aber in deinem Magen macht sich ein Klumpen breit, der dich von innen heraus zerreißen will. Wo bisher Schrabosch, Broxmox und Arabrom deinen Körper quälten, hat nun ein Dämon seinen Platz eingenommen, um dich zu zerreißen. Dir schwant Böses.

Lies nun das Ende **Die gescheiterte Feuertaufe**.

37 (8+1) ○ ○

Wenn beide Kreise neben der Abschnittsnummer frei sind, kreuze den ersten an und lies Abschnitt **128**. Falls der erste bei einem vorherigen Aufschlagen dieses Abschnitts schon angekreuzt wurde, kreuze den zweiten Kreis an und setze das Abenteuer bei Abschnitt **95** fort. Falls du diesen Abschnitt hier zum dritten Mal aufgesucht hast, geht es bei Abschnitt **174** weiter.

38

Die Gardistin mustert dich, dann zwinkert sie dir zu. „Nimm’s mir nicht übel. Ich kann mir gut vorstellen,

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Wenn in der Welt von **Das Schwarze Auge** etwas ungewiss ist, werden in der Regel Würfel gerollt. Man spricht dabei auch von einer *Probe*. Die aktuelle Probe wird auf den Konstitutionswert abgelegt. Die *Konstitution* ist eine von acht Eigenschaften (Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution, Körperkraft), die deine *Rekkerin* charakterisieren. Schlage nun Seite **65** 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 würfelst du einen W20, liest die oberste Zahl ab und vergleichst sie mit deinem zu prüfenden Eigenschaftswert, hier *Konstitution*. 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 Heldendokument (Seite **65**) und dem Spielprotokoll nach (im hinteren Innenumschlag). Du siehst, dass deine Heldin auf beiden Bögen einen KO-Wert von 12 hat. Bei den anderen Eigenschaften unterscheiden sich die Werte auf dem Heldendokument und dem Spielprotokoll aufgrund deines aktuellen, verkaterten Zustands. **Alle Proben in diesem Abenteuer beziehen sich auf die Eigenschaftswerte auf dem Spielprotokoll.**

dass die Hjaldingstadt ein verwirrender Ort für dich ist. Viele Menschen, viele Häuser, viele Gassen. Da kann man sich leicht verlaufen. Zum Hafen geht’s einfach gen Süden und dann hinter ...“

Du räusperst dich, woraufhin die *Sargentin* innehält, bevor sie weiterspricht: „Du musst mit dem Premier Feuer aufpassen. Du schaust gar nicht gut aus.“

„Danke für den Hinweis“, erwidert du unaufrichtig, bevor du die Gelegenheit ergreifst, dein Anliegen vorzubringen. „Aber ich suche jemanden. Meinen Bruder Askir.“

Mit einer winkenden Geste macht sich die Gardistin bei ihren Untergebenen bemerkbar, woraufhin der etwas Kleinere der beiden eine gerade das Tor passierende Kräuterfrau zur Seite schiebt und zu euch tritt.

„Brodir, der Einbeinige, den ihr heute Morgen betrunken aufgegriffen habt, heißt der Askir?“, fragt die *Sargentin* den Gardisten, der fragend den Kopf schüttelt. *Sargentin* Torimsdottir überlegt kurz, dann stellt sie fest: „Natürlich, der ist ja auch älter als das Hjalding selbst. Und fortgeschickt haben wir den ja auch schon wieder.“ Kurz bist du enttäuscht, dass dein Bruder nicht hier ist, aber dann überwiegt die Erleichterung, dass er nicht einbeinig ist.

„Kopf hoch, Landei“, versucht die Gardistin dich aufzumuntern. „Brodir hier wird eine Beschreibung deines Bruders aufnehmen, und dann fragen wir an den beiden anderen Toren nach.“

Kurze Zeit später diktierst du dem Gardisten eine Beschreibung deines Bruders, die er in Stichpunkten auf einem Zettel notiert (**75**).

39

Du entdeckst eine schattige Häuserecke, von der aus du einen guten Blick auf den Eingangsbereich des Unterschlupfs hast. Das Beobachten ist von hier aus kein Problem für dich, das Beobachtetwerden aber womöglich schon.

Lege eine Fertigkeitssprobe auf *Verbergen* –1 (MU/IN/GE, FW 4) ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt **154** weiter, andernfalls lies Abschnitt **116**.

40

Sich auf den Bauch zu drehen, ist keine gute Idee, auch wenn sich eigentlich nur die Vehemenz von Arabroms Hüpferei auf Broxmox’ Piekserie überträgt. Um deinen Brustkorb zu entlasten, stemmst du dich auf alle Viere. Plötzlich zieht sich eine Schlinge um deinen Magen und will alles hinauspumpen, was sich darin befindet, sodass du unwillkürlich würgen musst.

Lege eine Probe auf deine *Konstitution* in Höhe von 12 ab! Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt **17**, eine misslungene zu Abschnitt **139**.

41

Du trittst gegen die Tür, so kräftig, dass diese geräuschvoll nach innen aufschwingt. Noch einmal blickst du dich um, entdeckst aber niemanden, also schlüpfst du hastig hinein und stößt die Tür wieder zu (**157**).

42

Du schaust dich im Zimmer um, während sich immer neue Schemen aus dem Dunkel schälen: ein Schemel unter dem Tisch, ein Besen hinter der sich nun abzeichnenden Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Eine Goldmünze, die zwischen zwei Dielen unter dir steckt. Es kostet dich einige Mühe, sie herauszuziehen, aber schließlich gelingt es dir und du steckst den Golddukat in.

Du wagst einen vorsichtigen Schritt nach vorne, dann noch einen. Ein Eimer zeichnet sich ab, Werkzeuge liegen auf dem Tisch. Du machst einen weiteren Schritt ... und dann fliegt plötzlich eine der Türen auf. Erschrocken wirbelst du herum, als Licht von draußen in den Raum fällt. In der Tür erkennst du die Silhouette eines langhaarigen Mannes, der wütend auf dich zu stapft. Schließlich baut er sich genau vor dir auf, sodass du seinen langen ungepflegten Bart und den unangenehmen Mundgeruch in deinem Gesicht spüren kannst.

Er packt dich, dann schleift er dich durch die offenstehende Tür in eine große Halle, wo bereits zwei weitere Männer warten. Eine Flucht erscheint dir aussichtslos.

„Was willst du mit ihr machen?“, fragt einer der beiden Männer.

„Zu Mama Orlava bringen“, brummt der Hüne seine Antwort (80).

Vergiss nicht, dir den Dukaten auf dem Heldendokument zu notieren.

43

Wenn du nur nicht so sehr mit den Zwergen in dir und der Müdigkeit zu kämpfen hättest, könntest du dem Mann bestimmt sofort entweichen, aber so kommst du nur vier Schritt weit, bevor dich die Pranke wieder an der Schulter packt.

Der Mann hält dich zurück, sodass du strauchelst und zu Boden gehst, woraufhin Schrabosch, Broxmox und Arabrom wie wild um sich hämmern, stechen und hüpfen. Der Mann schiebt sein Gesicht vor deins, dann betrachtet er dich nachdenklich. „Wie soll jemand, der so langsam und ungeschickt ist wie du, für Mama Orlava etwas so Glitschiges stehlen?“

Wie willst du reagieren?

„Ich sollte etwas stehlen?“ (111)

„Ich bin nicht langsam!“ (218)

Schweigend. (156)

44

Du eilst hinüber zum *Heilari*, der gerade vor dem Laden steht und die Tür schließt.

„Ah, gut, gut. Du bist da. Ich muss dringend zu einem Kranken, aber ich habe dein Elixir“, erklärt dir der Kräuterkundige.

Dann gibt er dir eine kleine Phiole, die du sogleich entkorkst und trinkst. Die Wirkung setzt fast schlagartig ein. Du spürst die Zwerge nun etwas dumpfer, dein Kopf ist klarer, und es fühlt sich an, als wärst du wieder näher an die Welt herangerückt.

Reduziere deinen MU- und deinen KK-Wert auf dem Spielprotokoll um jeweils 1 Punkt, erhöhe dafür deine

KL-, IN-, CH-, GE- und FF-Werte auf dem Spielprotokoll um jeweils 1 Punkt. Keiner der Werte darf dabei seinen normalen Wert übersteigen.

Bevor du den Laden verlässt und auf der **Karte** einen anderen Abschnitt auswählst, kreuze das F im Spielprotokoll an.

45

Schnell hast du die *Torkelnde Möwe* erreicht (194).

46

Du wirst erneut bei der Garde vorstellig. *Sargentin* Torimsdottir winkt dich heran, nachdem sie dich im steten Strom der Handels- und Bauernleute entdeckt hat. Für einen kurzen Moment hast du Hoffnung, dass dein Bruder gefunden wurde, doch sie schüttelt nur den Kopf. Eine Streife hat an den anderen Toren Bescheid gegeben und sich umgehört, aber von deinem Bruder hat niemand etwas gehört. Enttäuscht wendest du dich ab (**Karte**).

47

„Ich habe dich bestohlen und es war falsch von mir“, gestehst du reumütig. „Ich will meine Tat nicht mit Premier Feuer rechtfertigen und kann deinen Verlust nicht mindern. Und zu meiner Schande muss ich zugeben, dass ich selbst heute noch bereit war, den Honigbold den Garaldssons zu bringen. Aber ich habe es nicht getan.“

Du holst den Honigbold hervor und streckst ihn Rasgars Vater entgegen. Die Luft ist zum Zerreißen gespannt, dann ertönt das dumpfe Schallen eines geblasenen Horns. „Wir werden angegriffen!“, ertönt Rasgars Ruf. „Zu den Waffen!“

Die Anwesenden drängen aus der Halle, nur Rasgars Vater sitzt stoisch auf seinem Thron. Tränen lassen seinen Blick wässrig werden, während er das Glas fixiert. Zitternd erhebt er sich, greift nach dem Behälter und lässt sich mit ihm erschöpft auf den Thron sinken. Es ist der Moment, in dem jede Kraft aus ihm weicht. Leise wimmernd wiegt er das Glas, als würde er die Leiche seiner Frau ein letztes Mal halten (14).

48

In deiner Heimat ist eure *Ottaskin* gleichbedeutend mit dem Dorf, in dem du groß geworden bist. Fremde werden spätestens am Palisadenwall neugierig in Augenschein genommen, man ist gastfreundlich, bisweilen aber auch misstrauisch.

Die *Ottaskin* der Garaldssons ist wie die in deiner Heimat von einem Palisadenwall umgeben, aber durch das Tor zur Stadt treten die Passanten ein und aus, als würden sie einfach einen weiteren Stadtteil betreten. Die beiden Wachen am Tor sind nichts weiter als Bewaffnete, die gelangweilt würfeln. Als du eintrittst, nehmen sie nicht einmal Notiz von dir.





Die Langhäuser der Garaldssons sind gepflegt und mit kunstfertigen Malereien, buntem Schnitzwerk und sogar Messing verziert. Die Kleidung der hier lebenden Menschen deutet auf einen gewissen Wohlstand hin. Überall stehen Kisten und Fässer, kleine Schuppen dienen als Lagerräume.

Du fragst dich gerade, wie du in dem wuseligen Treiben diejenigen finden sollst, mit denen du in der letzten Nacht unterwegs warst, als dir eine einarmige Frau zuwinkt. Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* (KL/IN/CH, FW 6) ab. Ist die Probe gelungen (151) oder nicht (16)? Kreuze auf jeden Fall das **D** im Spielprotokoll an.

49 (8+1)

Planlos läufst du durch die Straßen. Die Lagerhäuser sehen alle gleich aus, die Menschen drängeln sich durch die Gassen und das Stimmengewirr raubt dir die Konzentration. Wie sollst du hier bloß ein Lagerhaus finden, in dem sich eine Gaunerbande verborgen hält?

Es dauert eine Ewigkeit, und du bist schon kurz davor, aufzugeben, als du plötzlich zwei junge Frauen mit auffälligen roten Tüchern in einem Lagerhaus verschwinden siehst. Kurze Zeit später taucht ein Bursche daraus auf, hinter dessen hochgestelltem Kragen ein roter Fetzen herauschaut. Du bist dir sicher, die Halle der Rothäse gefunden zu haben.

Notiere dir den Abschnitt 37 in der Kartenlegende neben dem Buchstaben **j** für die *Lagerhalle der Rothäse*, dann kehre zur **Karte** zurück.

50

Du kauerst in dem Fass und hörst Schritte, die direkt vor dir innehalten. Einen Moment lang geschieht nichts, dann wird der Deckel zur Seite gestoßen und zwei mächtige Pranken zerren dich aus dem Fass.

Der Mann, vor dem du gerade noch davongelaufen bist, schiebt sein Gesicht vor deins, verzieht angewidert die Nase und betrachtet dich nachdenklich. „Wie soll jemand, der so langsam und ungeschickt ist wie du, für Mama Orlava etwas so Glitschiges stehlen?“

Wie willst du reagieren?

„Ich sollte etwas stehlen?“ (111)

„Ich bin nicht langsam!“ (218)

Schweigend. (156)

Aufgrund der Wahl deines Verstecks, stinkst du nun erbärmlich nach Fisch, reduziere daher deinen Charisma-Wert auf dem Spielprotokoll um einen Punkt.

51

Du schilderst deine Situation, berichtest ehrlich von deiner Notlage und trägst deine Bitte vor, den Honigbold zurückzuerhalten. Stille senkt sich über die Halle ... und dann lacht Mama Orlava. Ein lautes Lachen, nicht fröhlich, aber auch nicht heimtückisch, einfach nur laut. Sie prustet erst, dann hustet sie. Kaum hat sich das Husten gelegt, beugt sie sich zu dir vor und mustert dich.

„Ich soll dir ...“, beginnt sie ihre Frage, doch dann muss sie wieder laut lachen. Vergnügt klopfte sie sich auf die Schenkel, ihr ganzer Körper bebte durch das Lachen. Plötzlich schießt ihr das Honigglas aus dem Ausschnitt. Schlagartig erstirbt das Gelächter, als das Glas auf dem Boden aufkommt, nicht zerbricht und stattdessen auf dich zu rollt.

Nachdem es gegen deinen Fuß gestoßen ist, schaut dich Mama Orlava fordernd an. Vorsichtig, ohne eine hastige Bewegung, beugst du dich hinab und nimmst das Glas in die Hand.

„Gib es mir!“, befiehlt Mama Orlava. Plötzlich dringen laute Rufe aus dem Gang, durch den du die Halle betreten hast (216).

52

Noch immer beobachtet Thora das Beladen der *Otta*. Du fragst sie hoffnungsvoll, ob dein Bruder zurück ist, aber sie schüttelt nur den Kopf, während sie eine Frau zurechtweist, die beinahe einen Sack ins Hafenbecken hätte fallen lassen. Enttäuscht wendest du dich einem anderen Ziel zu (**Karte**).

53

Lege eine Fertigungsprobe auf *Überreden* (MU/IN/CH, FW 4) ab. Wenn du die Männer täuschen kannst, geht es bei Abschnitt 197 weiter, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 102.

54

Durch das Getümmel nährst du dich dem Turm. Du bist dir nicht sicher, wie nachtragend die *Sargentin* wohl ist, als du unvermittelt eine Klinge an deinem Hals spürst.

„Bleib stehen und lass die Waffe fallen. Du wirst in Gewahrnsam genommen!“
Jetzt bist du dir sicher, dass die *Sargentin* ziemlich nachtragend ist (217).

55

Um deine Worte zu unterstreichen, holst du den Honigbold hervor und streckst ihn Rasgars Vater entgegen. Die Luft ist zum Zerreißen gespannt, dann schüttelt der Mann den Kopf.

„Lügnerin“, sagt er kraftlos und Tränen rinnen ihm aus den Augen, während er das Honigglas anstarrt. Plötzlich ertönt das dumpfe Schallen eines geblasenen Horns.

„Wir werden angegriffen!“, ertönt Rasgars Ruf. „Zu den Waffen!“

Die Anwesenden drängen aus der Halle, nur Rasgars Vater sitzt stoisch auf seinem Thron. Du fühlst dich schuldig, nicht nur wegen des Diebstahls, sondern auch wegen deiner dreisten Lüge, die deinem Gegenüber nur noch mehr Schmerz verursacht hat. Es ist der Moment, in dem jede Kraft aus ihm weicht. Du legst ihm das Honigglas in die Arme. Nie wieder willst du es sehen müssen, würde es dich doch stets an deine Schande erinnern. Leise wimmernd wiegt Rasgars Vater das Glas, als würde er die Leiche seiner Frau ein letztes Mal halten (14).

56

Du ziehst dich in eine Nische hinter einem schweren dunkelroten Vorhang zurück, in der ein weiterer Spieltisch steht, der zurzeit aber nicht besetzt ist. Vorsichtig wickelst du den Honigbold aus dem Tuch, woraufhin dieser sofort zu schimpfen beginnt: „Wie sehr es stinkt, wie sehr es mieft, vor Glück und Pech der Ort hier trieft.“ Du stimmst mit einem tiefen Brummlaut zu. Wie auch immer der Honigbold seine Umgebung wahrnimmt, er hat schon recht.

„Mal ohne Hohn und Spott, auch wenn ihn sicherlich alle hier verdient hätten, vom Ork in der Horasierkleidung am Eingang über die merkwürdig selbstverliebten Betreiber bis hin zu den armen Schluckern, die hier ihre Heuer verspielen: Was weißt du über diesen Ort?“

Der Honigbold schweigt kurz, fast als würde er dich vorwurfsvoll schmallend anschauen – wenn er nicht einfach nur aus Honig bestünde. Dann jedoch hörst du wieder seine Stimme: „Obwohl ich gebildet, schlau und weise bin ...“

Du musst unweigerlich die Augen verdrehen. Falls der Honigbold diese Geste mitbekommen haben sollte, reagiert er nicht darauf.

„... komm' ich nicht um eine Aussage umhin.“

Wieder tritt eine Pause ein, die erst endet, als du auffordernd mit den Armen ruderst. „Es muss wohl sein: Ich sage: ‚Nein‘.“

Sollten dem Honigbold etwa die Worte ausgegangen sein? Keine Flüche, keine Beleidigungen, nur eine kurze, wenn auch leider nicht hilfreiche Antwort. Du fragst dich kurz, ob dir eine Beleidigung mit versteckter

Botschaft mehr geholfen hätte, aber dann musst du doch zufrieden grinsen. „Dir fällt tatsächlich nichts ein, und du gibst es zu?“

Deine aus dir herausbrechende Frage bereust du sofort. „Was hat dir nur das Premier Feuer getan, dein Geist ist getrübt, der Verstand ist furchtbar lahm. Was hat das Feuer in dir nur verrichtet, hat es dir Vernunft und Klugheit vernichtet? Du sahst auch vorher bestimmt nicht klug aus, doch jetzt ...“

Schnell wirfst du das Tuch über das Glas. Du willst dem Honigbold wenigstens verleiden, den Reim zu vollenden. Wirklich hilfreich scheint dir das Gespräch nicht zu sein, aber immerhin hast du nun auf Kosten zahlreicher Beleidigungen die sichere Erkenntnis, nicht mit dem Honigbold hier gewesen zu sein (162).

57

Die Hand der Bettlerin verschwindet unter ihrer Kleidung, kaum dass du ihr das Geld gegeben hast. Dann winkt sie dich zu sich herunter und gibt dir eine heiser vorgetragene Wegbeschreibung mit auf den Weg.

Du verabschiedest dich und folgst ihren Worten. Schließlich passierst du eine enge Gasse, die, anders als all die anderen Wege, menschenleer ist. Kaum hast du die Hälfte der Gasse hinter dir gelassen, tritt vor dir ein grobschlächtiger Kerl aus dem Schatten einer Kiste, hinter dir baut sich ein zweiter auf.

„Golddukat für eine Bettlerin. Du musst ja schön reich sein“, stellt der Mann vor dir fest, während er eine mit rostbraunem Blut verkrustete Orknase zückt. Der Mann hinter dir zieht einen langen Dolch.

„Was wollt ihr?“, fragst du so entschlossen klingend wie möglich, aber der Mann vor dir lacht nur heiser.

Totschläger

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1 RW kurz

Orknase: AT 13 PA 6 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Orknase)

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 7, Zeichnen 8

Kampfverhalten: Beide Totschläger setzen in jeder 2. KR einen Wuchtschlag I ein.

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



„Dein Geld reicht uns. Und der schöne Armreif. Aber bevor du uns jetzt alles vor die Füße wirfst: Wir lassen nie einen Zeugen zurück.“

Dir wird schlagartig klar, dass dieser Überfall nur mit deinem Tod enden wird – oder der Flucht der beiden Männer, wenn du dich nicht als das leichte Opfer anbietest, das sie in dir sehen.

Wenn der Kampf mit deinem Tod endet, geht es bei Abschnitt 2 weiter. Falls vorher die Lebensenergie eines der beiden auf unter 15 sinkt, darfst du Abschnitt 183 lesen.

58

Es ist pure Willenskraft, die verhindert, dass du dich von den drei unleidlichen Zwergen ablenken lässt, während du behutsam den Schlüssel hin und her bewegst, bis er das Schloss öffnet.

Kaum hast du den schweren Deckel aufgeschoben, fallen dir unzählige Kleidungsstücke auf. Was dich daran verwundert, sind die unterschiedlichen Größen und die Tatsache, dass Frauen- und Männerkleidung zufällig durcheinandergewürfelt scheinen. Im Raum befindet sich nur ein Bett, dazu aber Kleidung für ein Dutzend verschiedene Menschen. Du fragst dich kurz, ob du in der Kammer einer Hübschlerin gelandet bist, aber die Kleidung ist rein funktional und überhaupt nicht sinnlich. Ob es sich bei dem Raum um eine Art Unterschlupf handelt?

Mit einem dumpfen Knall schlägt der Deckel auf die Truhe, dann lässt du den Blick noch einmal schweifen. Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* (KL/IN/IN, FW 7) ab, die um -2 Punkte erschwert ist. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 106, eine misslungene Probe zu Abschnitt 4.

Erleichterte und erschwerte Fertigungsproben

Wenn eine Fertigungsprobe erleichtert ist, dann ist jede der beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert erleichtert. Eine erschwerte Fertigungsprobe (negativer Zahlenwert bei der Probe) führt zur Erschwerung aller drei beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert (hier -2).

59

Du bist dir nicht sicher, ob es klug ist, Mama Orlava mit einer klaren Absage zu verärgern, also verweist du nur darauf, dass du gerade noch Dinge zu erledigen hast, aber du hältst dir die Möglichkeit eines Wiedersehens offen, was die Anführerin der Rothälse mit Bedauern aber ohne bedrohliche Gestik zur Kenntnis nimmt.

Dennoch bist du erleichtert, als du endlich wieder vor der Lagerhalle stehst. Bevor du weiterziehst, schaut du in den kleinen Beutel, den dir Mama Orlava zugeworfen hat. Notiere dir die darin befindlichen 5 Dukaten auf dem Heldendokument. Außerdem hast du von den Sturmkindern erfahren, aber ohne Wegbeschreibung

wirst du dich wohl durchfragen müssen. Kreuze auch das G auf dem Spielprotokoll an, bevor du auf der Karte überlegst, wie du weiter vorgehen willst.

60

Du harrst aus, um auf den Mann zu warten. Kaum hat er dich erreicht, packt er dich am Arm und zerzt dich quer über die Straße in das Haus hinein, in dem du am heutigen Morgen erwacht bist.

Du fragst dich, was wohl geschehen wird, wie es sein mag, die Leiche zu sehen – aber dazu kommt es nicht mehr. Ein Fausthieb in den Magen lässt dich zusammengekrümmt und würgend zu Boden gehen. Dann prasseln Schläge und Tritte auf dich ein, bis du bewusstlos wirst (217).

61

Vorsichtig vergewisserst du dich, dass diesmal niemand hinter der Tür auf dich lauert, doch der dunkle Raum scheint leer zu sein.

Noch einmal lässt du den Blick durch das Zimmer schweifen, da ertönt plötzlich ein lauter Glockenschlag, dann noch einer und noch einer. Ton um Ton, bis du acht Schläge gezählt hast. Da Schrabosch mit jedem Klang der Glocke vehement seine Pauke schlägt, bist du fast stolz, dich auf die acht Glockenschläge konzentriert zu haben.

Nachdem der Zwerg in deinem Schädel eine kleine Pause in sein Konzert eingebaut hat, kommen dir Gedanken, die sich um die acht Glockenschläge drehen. Acht Schläge, acht Uhr. Acht Schläge, acht Uhr, noch elf Stunden, bis deine Otta ausläuft. Noch elf Stunden, dann stechen dein Bruder und du wieder in See.

Plötzlich steigt die Panik erneut in dir auf. Du hast nur noch elf Stunden Zeit, deinen Bruder zu finden. Elf Stunden, die letzte Nacht zu rekonstruieren. Elf Stunden, all die Fragen zu beantworten, die sich in deinen Kopf drängen und Schrabosch dazu antreiben, die Trommel zu malträtieren. Plötzlich durchzuckt dich ein Gedanke, der dich hastig hinausstürmen lässt: Was wäre, wenn es nicht acht Uhr am Morgen ist, sondern die Glocke die achte Abendstunde geschlagen hat?

Du reißt die Tür auf, stürmst durch den kleinen Flur und direkt hinaus auf die Straße, wo dich grelles Sonnenlicht blendet.

Einen Augenblick lang bist du erleichtert, dann kneifst du die Augen zusammen und spürst, wie sich Schrabosch mit seinem Leib gegen die Pauke wirft. Du blinzelst, aber es dauert eine Weile, bis sich deine Augen an das grelle Tageslicht gewöhnt haben.

Um dich herum eilen Burschen, Mägde und andere Bedienstete durch die Gassen, ein Krieger mit einem riesigen Schild bahnt sich seinen Weg durch eine Traube von Kindern, die ihn mit neugierigen Fragen löchern. Du bist in Thorwal, das ist wohl unstrittig, und stehst vor einem schmalen, einstöckigen Haus, das, so hat es jedenfalls den Anschein, von den beiden größeren Gebäuden zur Linken und Rechten regelrecht in die Mangel genommen wird. Die Tür hängt schief, die Fassade

wurde seit Jahrzehnten nicht gepflegt und der Dachfirst hängt nach vorne hin schrägen Boden.

Nachdem du dich ans Sonnenlicht gewöhnt hast, entdeckst du einen etwa 20 Schritt hohen Turm weiter die Straße hinab, dessen Fensteröffnungen allesamt verschlossen sind. Du hast diesen Turm noch nie gesehen, aber die alten Seefahrer haben dich vor eurer Ankunft vor dem einzigen Turm der Stadt gewarnt, der komplett zugemauert wurde. Im alten Fluchtturm soll es seit langer Zeit spuken, und so verspürst du auch keine Lust, ihm einen Besuch abzustatten. Aber dank des Turmes weißt du wenigstens, wo du dich in Thorwal befindest: in der Oststadt (100).

62

Mama Orlava schaut dich verwundert an. „Gestern warst du nicht so direkt – aber das hat das Premier Feuer vermutlich angerichtet.“

Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* (KL/IN/CH, FW 6) ab. Ist dir die Probe gelungen (93) oder misslungen (18)?

63

Zwischen den unzähligen, sehr ähnlich aussehenden Lagerhäusern und im dichten Gedränge der Menschen den Überblick zu wahren, fällt dir nicht leicht. Lege eine Probe auf die Fertigkeit *Gassenwissen* –1 (KL/IN/CH, FW 4) ab! Wenn sie dir gelungen ist, geht es bei Abschnitt 215 weiter, andernfalls bleibt dir nur Abschnitt 49.

64 (8+1) ○

Die *Ottaskin* der Garaldssons liegt im Nordosten der Stadt innerhalb eines eigenen Palisadenwalls. Besucht du die Garaldssons zum ersten Mal (48) oder warst du schon einmal hier (186)?

65

Du willst deine Augen einfach nicht öffnen. Sterben wäre eine leichtere, angenehmere Alternative, dessen bist du dir sicher, aber es scheint dir viel zu mühsam zu sein, dich umzubringen. Vielleicht kannst du deine Augen einfach geschlossen lassen?

Dein Schädel dröhnt, als würde ein besonders kleiner und vor allem besonders fieser Zwerg in deinem Kopf eine Pauke schlagen. *Schrabosch*. Schrabosch wirst du diesen widerlichen Zeitgenossen nennen, der von innen deine Schädeldecke zu spalten trachtet.

Schrabosch!

Du versuchst das Wort auszusprechen, doch statt der Silben löst sich nur Speichel aus deinem Mundwinkel, der dir zähflüssig über die Wange rinnt. Würde Schrabosch endlich Ruhe geben, könntest du sagen, wohin die Flüssigkeit genau zu laufen gedenkt, aber die Trommelschläge steigern sich nur, je mehr du nachzudenken versuchst. Du kicherst albern. Schrabosch ist ein dermaßen beschauerter Name. Wie ist der dir nur eingefallen? Und Kichern ist eine dermaßen beschauerte Tätigkeit, dass du dich schlagartig vor Schmerzen krümmst. Dein Rumpf tut dir höllisch weh, stechend, mit jedem Atemzug zu- und abnehmend wie Ebbe und Flut.

Ob Schrabosch einen Bruder hat?

Natürlich hat Schrabosch einen Bruder. *Broxmox*. Zusammen halten die beiden einen riesigen Drachentöter, und diesen sticht dir Broxmox mit jedem Atemzug quer durch den Leib.

Fast musst du wieder kichern: Was hast du nur plötzlich mit Zwergen? Du hast noch nie einen Zwerg gesehen, und jetzt ist da eine halbe Sippe. Fehlt nur noch *Arabrom*.

Jetzt musst du lachen ... jedenfalls ganz kurz, dann schlägt Schrabosch fester zu denn je, und Broxmox sticht besonders unangenehm zu. Diese Bastarde!

Du hustest heiser, was die beiden zu neuen Höchstleistungen ihrer Tätigkeiten motiviert, während sich in deinem Mund ein Geschmack breitmacht, als würdest du den Spaltkeil deiner Streitaxt lutschen.

Wenn du ruhig liegen bleibst und dich nicht bewegst, geben die beiden vielleicht ein bisschen Ruhe. Nur einen Moment lang. Ganz kurz.

Tatsächlich wird das Trommeln leiser, und auch Broxmox hält sich etwas zurück, dafür bist du dir plötzlich sicher, Arabrom, den Schildträger, gefunden zu haben. Aber wieso hat sein Schild auf einmal so viele spitze Zacken? Warum denkst du über Zwergenschilder nach? Woher weißt du, dass Arabrom der Schildträger ist? Und wieso hat er diesen mit spitzen Nadeln versehenen Schild auf deinen Hintern gelegt und springt nun immer wieder darauf auf und ab? Die Haut an deiner rechten Arschbacke brennt wie Feuer, als hättest du dich in



einen Ameisenhaufen gesetzt. Wie kann dieser kleine Folterknecht nur auf deinem Hintern hüpfen, wenn du doch auf dem Rücken liegst?

Du hast keine Ahnung, was geschehen ist, aber dein Körper ist nun die Heimstatt dreier Quälgeister, die einen Wettkampf begonnen haben, der sich einzig und allein darum dreht, dich so gemein wie möglich zu drangsaliieren.

Schließlich schlägst du die Augen auf, doch außer Holzplanken zu deiner Rechten, Stuhlbeinen vor dir und einer schwankenden Hauswand aus Bruchsteinen zu deiner Linken erkennst du nichts.

Vielleicht kannst du ja die Quälgeister vertreiben, wenn du dich aufrichtest. Du tastest unsicher umher, wobei es dich ungemein erleichtert, dass die drei nicht noch einen vierten Bruder haben, der sich in einer der Hände eingenistet hat.

Versuchst du, dich aufzusetzen (188), oder rollst du dich vorher lieber auf den Bauch (40)?

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 40 fortsetzen willst.

66 (8+1)

„Viel hilft viel!“, „Mehr ist mehr!“ und „Im Premier Feuer erkennst du die Wahrheit.“ Es sind diese Weisheiten, die dich einen kleinen Becher bestellen lassen. Vielleicht kannst du dich ja besser erinnern, wenn du die Situation der letzten Nacht nachstellst.

Kurz darauf bist du um einen Silbertaler ärmer und um genügend Premier Feuer reicher, dass Schrabosch die Pauke wieder kräftiger schlagen kann. Erinnern kannst du dich durch deine experimentelle Methode aber auch nicht an mehr. Lege eine Probe auf Zechen (KL/KO/KK, FW 8) ab. Wenn sie dir gelingt, kannst du dir bei Abschnitt 194 überlegen, was du als nächstes machen möchtest. Misslingt dir die Probe, dann bleibt dir vorerst nur Abschnitt 223. Streiche dir aber vorher noch den einen Silbertaler auf deinem Heldendokument ab, den dich das Premier Feuer gekostet hat.

67

Du machst einen Satz vorwärts, ignorierst vor allem Broxmox und rennst in einem Zickzackkurs zwischen Kisten, Fässern und Säcken durch die Lagerhalle. Schließlich gerätst du in einen länglichen Gang, der rechts aus der Außenmauer und links aus Fässern, Fässern und noch mehr Fässern besteht. Auf halber Strecke entdeckst du rechts eine einfache Holztür.

Willst du dich in einem der Fässer verstecken (187), darauf hoffen, dass die Tür unverschlossen ist und du sie schnell genug aufstoßen kannst (25), oder dem Gang bis zum Ende folgen (133)?

68

Der Ork betrachtet dich misstrauisch. „Du willst Brok prüfen?“

Kurz hältst du inne, schließlich musst du befürchten, bei der falschen Antwort eine gehörige Tracht Prügel zu riskieren.

Dann nehmen die Gesichtszüge des Orks einen sorgenvollen Ausdruck an – falls ein Ork überhaupt sorgenvoll dreinblicken kann. „Oder hat Prinzessin Hihi sich beim Sturz am Kopf verletzt?“

Es scheint dir ratsam, mit dem sorgenvollen Brok zu sprechen, um nicht den misstrauischen Brok herbeizurufen, also nickst du mit dem Kopf, was Schrabosch sogleich zu einem kleinen Trommelkonzert ermuntert. Du verzieht die Miene, was dich aber nur umso glaubwürdiger erscheinen lässt.

Vorsichtig streicht der Ork an deinem Kopf entlang, dann deutet er auf deine Rippe. „Du bist die Treppe runtergefallen, als du gegangen bist. Brok denkt, du hast eine kaputte Rippe, aber dein Kopf ist auch kaputt.“

Du nickst traurig. „Ich erinnere mich nicht einmal mehr, hier gewesen zu sein.“

„Dein Kopf ist sehr kaputt!“, stimmt der Ork mit unerwartet sanfter Stimme zu. „Du erinnerst dich nicht an dein Gefolge? Ihr seid in der Nacht hierhergekommen. Ein Mann mit grauem Bart, eine Frau mit drei roten Zöpfen und eine Frau mit einem Arm.“

Du schüttelst behutsam den Kopf.

„Dann musst du dein Gefolge fragen“, erläutert der Ork. „Brok passt nur hier auf, Brok weiß nicht, was drinnen passiert oder draußen.“

Du bedankst dich bei Brok, dann setzt du deinen Weg ins Innere fort (193).

69

Du würdest den heutigen Tag ganz sicher nicht als Glückstag bezeichnen, aber manchmal sind es die kleinen Momente, in denen man das Glück finden kann. Solch ein kleiner Augenblick ereignet sich nun, kackt dir die über dir kreisende Möwe doch nicht auf den Kopf. Stattdessen streift der Vogelkot nur deinen Arm. Trotzdem entfährt dir ein lauter Fluch. Verwünschungen vor dich hin brabbelnd, schaut du nach oben und fixierst das Tier mit einem Blick, der versucht, den Vogel vom Himmel zu holen. Wie ein Besoffener treibt die Möwe im Wind, als segelte sie dort nur auf der Stelle, um auf unschuldige Passanten zu scheißen. Ein Schwenk nach links, ein Schwenk nach rechts, als würde die Möwe torkeln, schon fällt das nächste Geschoss auf einen fremdländischen Kaufmann im feinen Zwirn. Volltreffer!

Dich durchzuckt ein Gedanke: Eine *Torkelnde Möwe*. Zur *Torkelnden Möwe*. Du bist dir nicht sicher, ob es die zweite oder die dritte Taverne war, die du mit deinem Bruder angesteuert hast, aber du kannst dich daran erinnern, dass sich unweit der Stelle im Hafen, an der euer Schiff angelegt hat, eine Taverne namens *Zur Torkelnden Möwe* befindet.

Vielleicht hast du heute ja doch mehr Glück, als anfangs gedacht.

Notiere dir in der Kartenlegende den Abschnitt 166 beim Buchstaben **g** für die Taverne *Zur Torkelnden Möwe*. Suche dir auf der **Karte** einen neuen Abschnitt aus.

70

Anfangs folgst du der Wegbeschreibung der Hafenarbeiterin, doch dann entdeckst du die eine oder andere Abkürzung. Immer wieder findest du kleine Gassen, die dich auf markante Punkte der Wegbeschreibung zurückführen, dich aber viel weniger Zeit kosten.

Du fragst dich, ob die Hafenarbeiterin sich einfach nicht gut genug im Hafen auskennt oder ob sie dir ganz bewusst einen umständlichen und langen Weg beschrieben hat. Vielleicht möchte sie in der Zwischenzeit die Rothälsa vor deiner Ankunft warnen?

Du fragst dich gerade, ob sie dir überhaupt den Weg zur richtigen Lagerhalle verraten hat, da erblickst du auch schon den Endpunkt ihrer Wegbeschreibung – und tatsächlich betreten gerade zwei Frauen mit roten Halstüchern die Halle und begrüßen dabei einen Mann, der diese Halle verlässt und ebenfalls ein rotes Tuch trägt. Notiere dir den Abschnitt 37 in der Kartenlegende neben dem Buchstaben **j** für die *Lagerhalle der Rothälsa* und kreuze das **B** auf dem Spielprotokoll an. Kehre danach zur **Karte** zurück.

71

Du meidest kleine Gassen, verbirgst dich stets im Gedränge und schaust dich immer wieder um – aber du kannst die beiden Südländer nirgends entdecken. Auch der Armreif zerzt dich nirgendwo hin. Vermutlich müssen die Männer ihn anschauen können, um ihn zu kontrollieren, anders kannst du dir nicht erklären, dass du nicht einfach quer durch die Stadt geschleift wirst.

Dir ist bewusst, dass die beiden Männer gefährlich sind und du aufpassen musst, aber du weißt auch, dass du deinen Bruder finden musst. Nachdem du dich noch einmal vergewissert hast, nicht weiter verfolgt zu werden, beendest du deine Flucht und überlegst dir stattdessen, was du tun möchtest (**Karte**).

72 (8+1)

Auch wenn du aufmerksam den Platz in Augenschein nimmst, nach zwielichtigen Gestalten Ausschau hältst, die sich verstohlen in einen Hauseingang stehlen möchten, so kannst du den *Fuchsbau* doch nicht erkennen. Irgendwann beschließt du, dich umzuhören, eine Methode, die zwar Erfolg hat, aber da dir erst der achte Angesprochene helfen kann – oder will –, verlierst du viel von deiner kostbaren Zeit.

Schließlich weist dich eine junge Frau auf ein unscheinbares Haus zwei Häuser neben dem Stoorrebrandt-Kontor hin, dessen schlichte Eingangstür stets unverschlossen sein soll (221).

73

Den Weg zur *Ottaskin* der Sturmkinder beschreibt dir eine ältere Frau, deren rechte Hand fortwährend zittert.

Du bedankst dich, dann überlegst du auf der **Karte**, was du tun möchtest.

Notiere dir vorher aber noch in der Kartenlegende den Abschnitt 214 beim Buchstaben **l** für die *Ottaskin der Sturmkinder*.

74

Du hast ein wenig Sorge, Schrabosch, Broxmox und Arabrom entgegenzutreten. Irgendetwas muss dich mit ihnen bekannt gemacht haben, aber du bist dir nicht sicher, ob du die Natur der Zwerge wirklich kennenlernen willst. Du atmest durch, was Broxmox zu einem erneuten Stechen mit dem Drachentöter veranlasst. Wie kann ein Zwerg nur so eine bestialische Waffe halten?

Vielleicht solltest du deinen Körper einfach ignorieren, aber du wirst dich der Wahrheit wohl stellen müssen. Schrabosch – dieser Mistkerl. Du befühlst deinen Kopf, aber du kannst keine Wunden oder Beulen ertasten. Es erleichtert dich, zu wissen, dass dir niemand auf den Kopf geschlagen hat. Somit muss Schrabosch wohl die Rache für einen feuchtföhlichen Abend sein. Du warst schon früher betrunken, auch wenn das die Älteren in der *Ottjasko* vehement verneint haben, aber so elend wie

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). Sollten die LeP auf 0 oder darunter sinken, ist deine Heldin handlungsunfähig und stirbt innerhalb kürzester Zeit. Natürliche Heilung, Heiltränke, Zauber oder Liturgien (das Wirken von Geweihten) können die LeP eines Helden erhöhen, Verletzungen, Wunden oder schädliche Zauberei senken sie dagegen. Der Rippenanbruch hat einen Schaden in Höhe von 1W6+2 Punkten verursacht. Wirf also einen sechsseitigen Würfel (kurz W6) und addiere zu den angezeigten Augen die Zahl 2. Abhängig von deinem Würfelwurf erhältst du so zwischen 3 und 8 Schadenspunkten. Ziehe diese Punkte von deinen LeP ab. Der Anbruch war bei weitem noch nicht tödlich, aber achte auf deine Heldin, sie ist schon zu Beginn des Abenteuers nicht im besten Zustand.

Hätte der Anbruch nur leichten Schaden verursacht, hätte es sein können, dass du nur 1W6–2 Schadenspunkte von deinen LeP hättest abziehen sollen. Du hättest von der angezeigten Augenzahl also 2 Punkte abziehen müssen, wobei auch ein negativer Wert hätte entstehen können, der aber wie „0“ behandelt werden würde.



heute hast du dich noch nie gefühlt. Ein ausuferndes Ge-
lage würde zudem erklären, warum du dich an nichts
mehr erinnern kannst.

Du hebst deine Lederkleidung, greifst an deine Seite
und befühlst die Rippen. Auf der linken Seite ist alles
in Ordnung, aber als du auf der rechten Seite auf die
zweite Rippe von unten drückst, gibt sich Broxmox alle
Mühe, den Drachentöter direkt durch den Knochen zu
rammen. Nachdem der Schmerz abgeklungen ist, stellst
du aber erleichtert fest, dass der Knochen zwar ange-
knackst, aber nicht in Gänze gebrochen ist.

Als wolle er sich in Erinnerung rufen, weil du seine Brü-
der so genau unter die Lupe genommen hast, meldet
sich nun auch Arabrom zu Wort.

Schnell hast du deine Hose und deine Unterkleidung
heruntergezogen und dich so weit du kannst verdreht,
aber außer Schraboschs Hammerschlägen bleibt
dein Versuch, dein Hinterteil in Augenschein
zu nehmen, erfolglos. Dann schaust du zum
Eimer und betrachtest im Spiegelbild mit
Entsetzen deine rechte Pobacke. Einen
Augenblick lang nimmst du die Zwer-
ge nicht mehr wahr. Auf der rechten
Seite deines Gesäßes prangt eine
Tätowierung – oder ein Teil davon!
Sollte das eine Schlange werden?
Ein Drache? Ein Wappenschild? Ein
Schiff? Es sind nur wenige Striche, so
als sei der Tätowierer bei seiner Arbeit
gestört worden. An einer Stelle muss er
abgerutscht sein, die Nadel hat sich einen
Weg tief ins Fleisch gebahnt und eine blu-
tige Wunde hinterlassen.

Was ist nur in der Nacht zuvor gesche-
hen? Hastig fühlst du mit der Zunge nach
deinen Zähnen, greifst nach deinem langen
Zopf, suchst nach weiteren Tätowierungen, zählst
Finger und Zehen – alles scheint in Ordnung zu sein,
auch wenn du auf den meisten Körperstellen und deiner
Kleidung eine Rußschicht entdeckst. Wo bist du
nur gewesen?

Und was befindet sich dort an deinem Handgelenk? An
deinem linken Unterarm entdeckst du einen silbernen
Armreif, der aber viel zu eng sitzt. Er stellt eine Schlange
dar, deren Kopf das Ende des eigenen Leibs verschlingt,
aber es ist dir vollkommen unklar, woher der Armreif
stammt und wie du es geschafft hast, ihn anzulegen. Er
ist so eng, dass er sich in deine Haut eingeschnitten hat.
Verwundert nimmst du den Eimer und betrachtest dein
Spiegelbild. Auch dein Gesicht ist mit Ruß bedeckt, aber
da ist noch mehr – eine roter Abdruck von vollen Lip-
pen, die dich quer auf den Mund geküsst haben. Wer
mag dafür verantwortlich sein?

Ruß, der Abdruck der Lippen, eine angefangene Tätö-
wierung, Kopfschmerzen vom Alkohol und eine ange-
knackste Rippe – was hast du nur erlebt?

Normalerweise ist Schlafen eine erholsame Tätig-
keit, aber die letzte Nacht war eine extreme Belas-
tungsprobe für deinen Körper. Ziehe insgesamt 1W6+2

Schadenspunkte von deiner Lebensenergie ab, bevor du
zu Abschnitt 164 zurückkehrst.

75

„Gibt es denn noch andere Hinweise, die uns bei der Su-
che helfen können?“, fragt der Gardist.

○ Du zeigst die Tätowierung (90).

○ Du präsentierst deine neuen Fundstücke (206).

Wenn du die Frage verneinen möchtest, kannst du dich
verabschieden und auf der **Karte** überlegen, wie du wei-
ter vorgehen möchtest.

76

Mama Orlava funkelt dich böse an. „Ich weiß nicht, ob
mich dein stümperhafter Versuch beleidigen oder ich
deine Dreistigkeit bewundern soll. Nimm dein Glas und
verschwinde. Bring mir das echte Glas bis zum
Abend oder ich lasse dich herbringen und
töten.“

Du willst etwas erwidern, doch sie unter-
bindet deine Entgegnung mit einer un-
wirschen Geste, und du wirst von dem
Mann hinausgezerzt, der dich auch he-
reingebracht hat.

Schließlich stehst du auf der Stra-
ße und betrachtest den Honigbold
wütend.

„Nun schmoll nicht so, sei lieber froh“,
fordert dich das nun doch wieder spre-
chende Honigglas auf. „Ich mocht’ sie
nicht, das Fassgewicht, das Fettgesicht,
das Zwiigelicht. Sie roch und stank, droht
mit Gezank’, die Hand zur Prank’, war nicht
g’rad schlank. Da bleib ich hier, sogar bei
dir.“

Ein wenig fassungslos betrachtest du das Glas,
hätte dich seine Sturheit doch fast ins Grab ge-
bracht. Zudem bist du dir nicht sicher, dass es nicht doch
noch so kommen wird. Bis dahin bleibt dir nur, das Glas
zu überreden, kooperativer zu sein oder deinen Bruder
zu finden, damit du diese lebensgefährliche Stadt hinter
dir lassen kannst. Immerhin hast du von den Sturm-
kindern erfahren, aber ohne Wegbeschreibung wirst du
dich wohl durchfragen müssen (**Karte**).

77

Tagsüber sind die meisten Tische leer, doch an einem hat
sich eine kleine Menschenmenge versammelt. Der kreis-
runde Tisch ist mit einem grünen Filztuch bespannt, auf
dem quadratische Markierungen angebracht wurden,
die mit weißen Nummern versehen sind. Vor sieben von
acht Sitzplätzen gibt es jeweils 10 Markierungen, die mit
den folgenden Nummern beschriftet sind:

2 – 36x	8 – 6x
3 – 18x	9 – 9x
4 – 12x	10 – 12x
5 – 9x	11 – 18x
6 – 6x	12 – 36x



Beim Beobachten der Spielenden fällt dir auf, dass sie Kupfermünzen auf die Felder vor sich legen. Dann würfelt reihum einer der Spielenden mit zwei normalen, sechsseitigen Würfeln. Ein schlaksiger Bursche, der an dem Sitzplatz sitzt, vor dem keine Markierungen angebracht sind, vergleicht dann die Augensumme der beiden Würfel mit den Gebotsfeldern der Teilnehmenden. Hat jemand auf die richtige Zahl gesetzt, wird sein Einsatz um den Faktor neben der zu wettenden Zahl vervielfacht. Alle Einsätze auf nicht erwürfelten Zahlen werden von dem schlaksigen Burschen kommentarlos eingesammelt, der sie dann in kleinen Türmchen vor sich stapelt.

Da niemand auf die 7 setzen kann, ertönen besonders laute Flüche, wenn eine 7 erwürfelt wird.

Wenn du möchtest, kannst du ins Spiel einsteigen. Ein Platz ist frei. Du kannst zunächst bis zu 15 Runden lang spielen. Willst du länger spielen, musst du für jeweils 15 weitere neu begonnene Runden ein Zeitfeld auf dem Spielprotokoll abstreichen. Wenn du aufstehen möchtest oder keine Kupferscheiben mehr hast, geht es bei Abschnitt 162 weiter.

78 (8+1) ○

Wenn du diesen Abschnitt zum ersten Mal aufsuchst, kreuze den Kreis an und lies bei Abschnitt 180 weiter. Wenn du schon einmal hier warst, der Kreis also angekreuzt ist, geht es bei Abschnitt 222 weiter.

79

„Ich habe Euch bestohlen und es war falsch von mir“, gestehst du reumütig. Die Halle ist erneut bis zum Bersen gefüllt. Einige Sturmkinder tragen Verbände, eine junge Frau neben dir stützt sich auf improvisierte Krücken. Der Blutzoll war hoch, und das alles wegen eines Honigglases, das du nun in Händen hältst. Du hoffst inständig, dass beim Angriff auf die Rothälse auch ein paar alte Rechnungen beglichen wurden und all die Gewalt nicht nur auf ein sprechendes Honigglas zurückzuführen ist.

„Ich will meine Tat nicht nur entschuldigen, sondern auch wiedergutmachen. Bitte nehmt es.“

Du streckst den Honigbold, der zum Glück einfach nur schweigt, Rasgars Vater entgegen. Die Luft ist zum Zerreißten gespannt, dann ertönt das dumpfe Schallen eines geblasenen Horns.

„Wir werden angegriffen!“, ertönt Rasgars Ruf. „Zu den Waffen!“

Die Anwesenden drängen aus der Halle, nur Rasgars Vater sitzt stoisch auf seinem Thron. Tränen lassen seinen Blick wässrig werden, während er das Glas fixiert. Zitternd erhebt er sich, greift nach dem Glas und lässt sich mit ihm erschöpft zurück auf den Thron sinken. Es ist der Moment, in dem jede Kraft aus ihm weicht. Leise wimmernd wiegt er das Glas, als würde er die Leiche seiner Frau ein letztes Mal halten.

Was auch immer draußen geschieht, deinen Bruder wird gerade niemand zu dir bringen wollen – Abmachung hin oder her. Du musst ihn selbst suchen (14).

80

Der Rothals schubst dich durch eine kleine Tür am hinteren Ende der Lagerhalle. Etwa 10 Schritt lang folgst du einem schmalen Gang, der in einer quadratischen Halle endet, die an jeder Wand sicherlich 15 Schritt misst. Die Decke ist vermutlich 8 oder mehr Schritt hoch und ruht auf vier eckigen Pfeilern. Beleuchtet wird die Halle durch einige hoch oben liegende Fenster, die am Boden ein unheimliches Zwielflicht erzeugen. Durch den flackernden Schein von mehr als zwei Dutzend Fackeln entstehen darin tanzende Schatten.

Dein Begleiter hält dich direkt am Eingang der Halle zurück und bedeutet dir, stehen zu bleiben. Außerdem presst er den Zeigefinger auf den Mund, um dir klarzumachen, dass du leise zu sein hast. Angesichts des sich dir bietenden Schauspiels verschlägt es dir aber ohnehin die Sprache.

Gegenüber dem Eingang steht in einem gut ausgeleuchteten Bereich auf einem über drei Stufen erreichbaren Podest ein goldener Thron. Der Thron ist für einen normalen Menschen viel zu breit, auch wenn er mit unzähligen purpurnen Kissen gepolstert ist und so eher an eine Liege erinnert. Links und rechts davon stehen zwei stämmige Frauen, die, genau wie du, das Schauspiel vor dem Thron beobachten und sich dabei auf ihre Äxte stützen.

Vor dem Thron steht eine voluminöse Frau, die etwa so groß ist wie du, aber bestimmt dreimal so breit. Einen so umfangreichen Bauch, einen so ausladenden Hintern, so riesige Brüste, so dicke Oberarme und so kräftige Beine hast du noch nie gesehen – in deiner Heimat nicht, auf der *Sturmmöwe* nicht und auch nicht in der *Hjaldingstadt*.

Die Haare der Frau sind rot, die Farbe erscheint dir unnatürlich intensiv. Ihre fülligen Lippen gleichen Ton in Ton den Haaren, passend dazu trägt sie ein ebenso rotes, oben die Figur betonendes und unten sehr weit geschnittenes Kleid.

Neben der Frau steht ein Mann in der Kleidung eines Hafenarbeiters, der sich nervös umschaute. Um seinen Hals trägt er ein rotes Halstuch. Er ist unrasiert, die grauen Bartstoppeln sind genauso wild am Kinn verteilt wie das graue Haupthaar über den hinteren Teil seines Kopfes. Er stammelt mit krächzender Stimme: „Mama Orlava, ich schwöre dir, dass ich den beiden niemals erlaubt hätte, die Frau hierherzubringen.“

Die Frau schaut den Mann mit deutlich gespielter Verwirrung an.

„Mama Orlava, sie haben den Armreif einfach nicht abstreifen können. Also dachte sich Rulof, dass wir das hier schon irgendwie schaffen könnten. Er wusste ja nicht, dass die Frau entkommen würde.“

Jetzt lacht die Frau, die der Mann ‚Mama Orlava‘ genannt hat, laut auf. „Stuchow, jetzt beruhige dich doch bitte. Bitte.“ Sie wartet kurz. „Bitte.“

Der Hafenarbeiter schweigt.

„Stuchow, Rulof ist ein Schwachkopf. Was hätte er sonst denken sollen? ‚Hacken wir ihr den Arm ab!‘ Ja, das wäre effektiv gewesen, aber Rulof ist ein Dieb, kein





Schlächter. Und Jaruff ist so jung, der würde nicht einmal ohne direkten Befehl atmen, wenn er es nicht ohnehin die ganze Zeit über täte.“

Stuchow schweigt noch immer. Seinen Blick kannst du kaum deuten. Unsicherheit? Verwunderung? Erleichterung?

„Stuchow, es ist ja auch kein Problem, eine junge, vollkommen betrunkene Seefahrerin von außerhalb hierherzubringen. Wir bringen doch ständig jemanden hierher. Sogar diese Tölpel, die sich für Gardisten halten und an den Toren stehen. Wenn man unwichtig ist und keinen Einfluss hat, dann muss man im Verborgenen bleiben, aber das haben wir jetzt schon so lange getan. Die Rothäse sind groß und bedeutsam genug, dass sie sich ins Licht wagen können.“

„Dann hast du mich nicht rufen lassen, weil die beiden die Betrunkene hierhergebracht haben?“

„Stuchow, natürlich nicht! Wie sich herausgestellt hat, hat unsere kleine Prinzessin“, sie dehnt das letzte Wort abfällig, „sogar ein recht nützliches Versprechen abgegeben.“

„Dann lebt sie noch?“, fragt der Mann ungläubig.

Die Frau nickt. „Stuchow, ich selbst habe sie gehen lassen.“ Sie hält kurz inne, bevor sie fortfährt: „Auch wenn ich zugeben muss, dass ich sie zunächst töten lassen wollte. Aber sie wollte etwas besorgen, das ich unbedingt haben möchte, und so wichtig war mir ihr Tod dann auch wieder nicht. Was habe ich schon zu verlieren?“

Stuchow weiß offenbar nicht so recht, ob er die Schultern zucken oder zustimmend nicken soll.

Die Frau dreht sich derweil um, hakt sich bei ihm unter und zieht ihn zur linken Seite des Throns. „Stuchow, ich muss dir etwas zeigen.“

Der Hafenarbeiter macht ein paar Trippelschritte hinter Mama Orlava her, bis diese vor drei geschnitzten Holzfiguren stehen bleibt.

„Stuchow, kennst du meine Zwerge schon?“

Er schluckt. Der Rothals neben dir ebenso.

War die Atmosphäre eben noch optimistisch und versöhnlich, legt sich nun eine Eiseskälte über den Raum. Außer dir und Mama Orlava scheinen sich alle im Raum einer drohenden Gefahr bewusst zu sein.

„Ich war dabei, als du die Zwerge einigen Gästen vorgestellt hast“, stammelt der Mann, bei dem sich die Fettleibige untergehakt hat.

„Aber dir habe ich sie noch nicht vorgestellt“, ermahnt Mama Orlava den Mann tadelnd. Fröhlich spricht sie weiter: „Ich möchte dir meine Zwerge vorstellen. Sie waren ein Geschenk ...“ Versonnen hält Mama Orlava kurz inne, bevor sie fortfährt: „Drei Zwerge, aus Tanenholz geschnitzt, eine wundervolle Geste der Ehrerbietung mir gegenüber und überaus putzig anzuschauen. Sie sind wehrhaft, standhaft und entschlossen, ganz so, wie die Rothäse sein sollen. Schau nur, das ist Schrabosch. Er trägt eine kleine Trommel auf dem Rücken, aber ihm ist bewusst, dass es seine Aufgabe ist, den riesigen Speiß, den die Zwerge Drachentöter nennen und

der stets von zweien von ihnen geführt werden muss, am Ende zu halten. Auch wenn er die kleine Trommel schlagen will, so ist er stets entschlossen, seinen Brüdern beizustehen. Sein Zwillingsbruder Broxmox, der ihm wie ein Ei dem anderen gleicht, führt die Waffe, sich absolut darauf verlassen könnend, dass sein Bruder treu hinter ihm steht. Broxmox ist wehrhaft, bereit, jede Gefahr zu beseitigen, die seiner Familie droht. Und der lustig lachende Geselle hier vorne, der den großen Schild trägt, das ist Arabrom. Er muss standhaft sein, ist er doch für den Schutz seiner Geschwister verantwortlich, damit diese jeden Feind angreifen können, ohne Schaden zu erleiden.“

Du musst an deine Rippe denken und an die schmerzende Tätowierung an deinem Gesäß, und dennoch schleicht sich ein Lächeln auf deine Lippen. Stück für Stück lüftet sich das Geheimnis um die letzte Nacht. Doch obwohl du Erleichterung verspürst, bemerkst du, dass die Anspannung im Raum immer weiter zunimmt. Die Fröhlichkeit in der Stimme Mama Orlavas weicht einer Kälte, die ungleich mehr Raum einfordert als die Ausgelassenheit zuvor. Die Frau zieht ihren Arm unter dem des Mannes hervor, dann stellt sie sich vor ihn und scheint um zwei oder drei Handbreit zu wachsen. Sie fixiert den Blick ihres Gegenübers. „Stuchow, Treue und Verlässlichkeit. Das erwarte ich von meinen Leuten, so wie sie Standhaftigkeit, Entschlossenheit und Wehrhaftigkeit von mir erwarten.“

„Natürlich“, stammelt der Angesprochene, doch Mama Orlava bedeutet ihm, zu schweigen.

„Deine Lippenbekenntnisse brauche ich nicht.“ Enttäuschung liegt in ihrer Stimme, die wieder etwas an Wärme gewonnen hat. „Es geht mir nicht um den lächerlichen Überfall auf eine *Skipkona*, es geht mir um das immer wieder zu wenig bezahlte Wachgeld. Es hat mich stutzig gemacht, dass unsere am zuverlässigsten zahlenden Kunden immer dann zu wenig bezahlt haben sollen, wenn du die Runde gemacht hast, und sich bei der nächsten Runde stets über eine Erhöhung ihrer Schutzgebühr beklagt haben.“

Stuchow schaut ungläubig. „Was haben diese Ratten behauptet?“

„Dass sie bezahlt haben, sogar mehr als vereinbart. Und dennoch hast du weniger abgeliefert, als sie hätten zahlen müssen“, erklärt die Frau kühl.

„Dann lügen sie“, faucht der Gauner, doch Mama Orlava umschließt sanft mit beiden Händen seine Wangen.

„Stuchow, wir pressen hier doch niemanden aus. Wir sorgen für Schutz“, erklärt sie sanft. „Wir fordern Zuverlässigkeit von den hiesigen Kaufleuten, also müssen auch wir zuverlässig sein. Es ist wie mit einem Hund. Hältst du ihn fest, bist du standhaft, dann wird er dir treu folgen. Würgst du ihn aber, dann beißt er dich.“

Mama Orlava neigt den Kopf, zieht das Gesicht des Mannes näher und gibt ihm einen Kuss quer über die Lippen. Der Abdruck ihrer geröteten Lippen bleibt deutlich sichtbar in seinem Gesicht zurück.

Stuchow sackt auf die Knie, Tränen rinnen ihm über das Gesicht. „Mama Orlava, bitte, ich flehe dich an, gib ...“

Die Frau zieht eine dünne Klinge über die Kehle des Mannes, der den Kopf verdreht, nach vorne sackt und Blut spuckend zusammenbricht.

Mama Orlava macht einen Schritt vor, dann kniet sie sich zu ihm hinunter. „Wir würgen die Kaufleute nicht, aber ich beiße zu, wenn man versucht, mich zu würgen, mich zu bestehlen.“

Dann erhebt sie sich wieder und winkt mit zwei Fingern, woraufhin eine der beiden neben dem Thron stehenden Frauen vortritt und die Leiche fortschafft. Mama Orlava begibt sich derweil auf den Thron und setzt ein glückliches Lächeln auf, winkt dir begeistert zu und ruft dem Mann neben dir zu, die Prinzessin nicht länger warten zu lassen. Der Mann deutet auf den Thron, dann trittst du vor (7).

81

Das Glas lässt sich leicht öffnen, woraufhin du es dir unter die Nase hältst und vorsichtig an der Flüssigkeit riechst. Der süße Geruch von Honig steigt dir in die Nase, dann erklingt plötzlich eine Stimme: „Was machst du da, du Rüsseltier? So hör schon auf, riech nicht an mir!“

Du zuckst zusammen und kannst gerade noch verhindern, das Glas fallen zu lassen (126).

82

Du machst einen Schritt auf das Gebäude zu, ganz im Gegensatz zu dem halben Dutzend Sturmkindern, die hastig aus dem Inneren drängen. Ein kräftiger, sicherlich über zwei Schritt großer Kerl stolpert auf dich zu, reißt die Arme hoch und dich dann zu Boden. Er kracht auf dich und begräbt deinen Körper unter seinem. Schrabosch, Broxmox und Arabrom quälen dich in Höchstform, während der Hüne über dir kauert.

Es vergeht eine kleine Ewigkeit, in der du darüber sinnierst, wohin du dein Knie rammen solltest, um ihn loszuwerden, dann hörst du eine laute Explosion und eine gewaltige Hitzewelle rollt über euch hinweg. Du schließt die Augen, spürst die Stichflamme aber dennoch deutlich.

Irgendetwas muss im Inneren der Schenke aufgrund des Feuers explodiert sein. Die auf dich niederrieselnden Holzsplitter künden vom Zerbersten der Fensterläden, vermutlich auch der Haustür. Der Klumpen in deinem Bauch kündigt dagegen vom Zerbersten deiner Hoffnung, Askir im Inneren aufzufinden. Nun hoffst du inständig, dass er nicht dort war, denn du bist dir sicher, dass niemand eine solche Explosion überleben könnte. Der Kerl rollt sich unbeholfen von dir und versucht, sich aufzurappeln, aber er ist zu benommen. Du hingegen wirst von der Sorge um deinen Bruder angetrieben, was dich jeden Schmerz ignorieren und deine letzten Kraftreserven freisetzen lässt (212).

83

Der Handelshafen ist sicherlich immer einen Besuch wert, aber im Moment steht dir der Sinn nicht nach dem versonnenen Betrachten der Schiffe oder Hafenarbeiter.



Du hast eine Aufgabe und hier kannst du sie nicht erledigen. Du schaust dich noch einmal hastig um, dann wird dir klar, dass du dich andernorts umsehen musst, wenn du deinen Bruder finden willst (**Karte**).

84

Du hebst beschwichtigend die Hände. Du hast keine Ahnung, warum der Mann dir gegenüber so aggressiv ist, aber du hast ja auch keine Ahnung, was in der letzten Nacht geschehen ist.

Nachdem der Wächter an dich herangetreten ist, hebt er drohend die Axt und befiehlt dir ohne weitere Erklärungen, dich hinzuknien und die Hände hinter den Kopf zu legen. Du folgst den Anweisungen, auch wenn Schrabosch und Broxmox die Gelegenheit sogleich nutzen, mit Schmerzen auf sich aufmerksam zu machen.

Auf der Straße kniend, von einer scharfen Axt bedroht, fühlst du dich erniedrigt und gedemütigt: eine stolze Thorwalerin, die sich kampfflos ergeben hat. Betrachtst du aber den Tag in seiner Gänze, ist es vielleicht auch nur ein weiterer Moment der Buße, ein Preis, den du für deine Nacht der Feuertaufe zahlst (207).

85

Eine unangenehme Stille kehrt ein, bevor Mama Orlava das Wort erneut an dich richtet: „Ich glaube dir nicht.“ Dann schnippt sie mit dem Finger, woraufhin der Mann neben dir beherzt in deine Tasche greift. Er wühlt kurz darin herum, dann holt er das Honigglas heraus.

Du hoffst, dass der Honigbold einfach nur still ist, aber kaum hat der Mann das schwarze Tuch zurückgeschlagen, beschwert sich das Honigglas bitterlich: „Ich mag es nicht, was hier geschieht, wer ist der Kerl, der dümmlich schielt? Dazu die fette Matrone, ist der Blöde hier der Sohne? Es sind ach so viele Fragen, wer traut sich, ein Wort zu sagen?“

Du hältst ob der Beleidigungen des Honigbolds den Atem an, doch Mama Orlava schlägt nur begeistert die Hände zusammen. „Das ist ja sooo süß, ich liebe es!“

Die Anführerin der Rothälse stellt das Glas ehrfürchtig neben die geschnitzten Zwerge, dann funkelt sie dich an. „Ich kann verstehen, dass du ihn behalten wolltest, aber man belügt Mama Orlava nicht. Ich wollte dir eigentlich eine kleine Belohnung geben, aber die werde ich behalten. Dein Leben sollte Dank genug sein.“

Sie schaut dich noch einmal an, dann wedelt sie mit der Hand. „Und jetzt verschwinde, Prinzessin.“

Der grobschlächtige Kerl, der dich hineingebracht hat, führt dich wortlos hinaus.

Schließlich bist du froh, die Lagerhalle wieder verlassen zu haben. Immerhin hast du von den Sturmkindern erfahren, aber ohne Wegbeschreibung wirst du dich wohl durchfragen müssen. Kreuze das **G** auf dem Spielprotokoll an und suche dir auf der **Karte** einen neuen Abschnitt aus.

86

„Ich habe dich bestohlen und es war falsch von mir“, gestehst du reumütig. „Ich will meine Tat nicht mit

Premier Feuer rechtfertigen und kann deinen Verlust nicht mindern.“

Rasgars Vater starrt dich voller Wut an, aber im Augenwinkel siehst du, wie Rasgar nickt. Es mag keine Geste der Vergebung sein, aber er erkennt deine Ehrlichkeit an. Er macht einen Schritt auf dich zu, greift in deine Tasche, wühlt darin und holt schließlich den Honigbold hervor.

Die Luft ist zum Zerreißen gespannt, dann ertönt das dumpfe Schallen eines geblasenen Horns.

„Wir werden angegriffen!“, ertönt Rasgars Ruf. „Zu den Waffen!“

Die Anwesenden drängen aus der Halle, nur Rasgars Vater sitzt stoisch auf seinem Thron. Erst nachdem Rasgar ihm den Honigbold in die Arme legt, zeigt er eine Regung. Er schaut auf das Glas hinab, Tränen lassen seinen Blick wässrig werden. Es ist der Moment, in dem jede Kraft aus ihm weicht. Leise wimmernd wiegt er das Glas, als würde er die Leiche seiner Frau ein letztes Mal halten, während Rasgar sich abwendet und hinausstürmt (14).

87 (8+1)

Wenn es noch vor dem 4. Glockenschlag ist, stellt sich die Frage, ob auf dem Spielprotokoll das **E** bereits markiert wurde (28) oder nicht (169). Wenn die Glocke zur 4. Stunde bereits geschlagen hat, hängt die Wahl des nächsten Abschnitts ebenfalls vom Spielprotokoll ab: Wenn das **E** nicht angekreuzt wurde, lies bei Abschnitt 204 weiter. Falls das **E** angekreuzt wurde, stellt sich die Frage, ob zusätzlich auch das **F** angekreuzt wurde (137) oder nicht (44).



88

„Wer bist du?“, fragt dich eine tiefe Stimme, dann packt dich ein breitschultriger Mann. Er hat einen langen ungepflegten Bart, ungewöhnlich schief stehende Augen und unangenehmen Mundgeruch.

Ohne auf eine Antwort zu warten, zerrt er dich die Gasse entlang und durch den Haupteingang in die Halle. Erst hier, zwischen Kisten, Fässern und Säcken, hält er kurz inne und mustert dich erneut. Dabei blickt er dich aus

dunkelblauen Augen an, die erst ärgerlich, dann verwundert schauen. Kurz lockert er seinen Griff. Reißt du dich los und versuchst, zu fliehen (104), oder fügst du dich deinem Schicksal und harrst aus (19)?

89

Von den beiden gelangweilten Gardisten ist diesmal nichts zu sehen, stattdessen steht *Sargentin* Torimsdotir am offenen Tor und kontrolliert die Kiepe eines wandernden Händlers. Du trittst zu ihr und räusperst dich hoffnungsvoll, doch sie schüttelt nur den Kopf. „Meine Männer sind noch unterwegs, um sich bei den anderen Toren zu erkundigen. Hab ein bisschen Geduld und gib uns Zeit, Landei. Das hier ist nicht dein Dorf, in dem man bei einer kräftigen Sturmböe bequem von einem Tor zum anderen spucken kann.“

Auch wenn du das Wort *Lande*i noch immer nicht leiden kannst, musst du dir eingestehen, dass die Gardistin recht hat. Du überlegst derweil, was du tun kannst, um die verstreichende Zeit sinnvoll zu nutzen (**Karte**).

90

„Vielleicht hilft ja die angefangene Tätowierung weiter, die mir in der letzten Nacht ...“, beginnst du, während du deinen Gürtel lockerst um dich deiner Beinkleider zu entledigen.

Überrascht winkt Brodir ab: „Oh, nein, nein. Ich glaube nicht, dass uns eine angefangene Tätowierung hilft. Und ich glaube nicht, dass meine Frau ...“

Nun winkst du ab. Mit hochroten Köpfen sitzt ihr euch gegenüber, dann ergreift Brodir das Wort (75).

91

Die Breitseite von Rasgars Axt trifft deinen Gegner am Kopf, sodass dieser wie vom Blitz getroffen zu Boden sackt. Blut rinnt aus einer Wunde, erschrocken starrst du den Verwundeten an.

„Los jetzt, lauf!“, schreit Rasgar dich an, immer und immer wieder, bis er Schraboschs Paukenschläge übertönt. Dann reißt er dich hoch. Du schüttelst dich. Der Gang auf der linken Seite der Halle! Hastig läufst du los, das Honigglas fest umklammert.

Du springst über einen umgestürzten Sack, läufst durch eine faulig riechende Pfütze und duckst dich gleich zweimal unter Fausthieben hinweg, die aber beide nicht dir galten, sondern einem Rothals, den eines der Sturmkindern von dir fortdrängen will.

Vor der Halle angekommen atmest du kräftig durch, dann kommt Rasgar neben dir zum Stehen. Auch er keucht, aber es gelingt ihm schnell, sich zu fangen und den Befehl zum Rückzug zu blasen. Das durchdringende Geräusch eines geblasenen Horns erklingt, dann ebbendie Kämpfe hinter dir langsam ab, während Rasgar und du, von den anderen Sturmkindern flankiert, den Rückzug antretet (79).

92

Du hast dir bestimmt nicht genügend Mühe gegeben, aber tatsächlich erinnerst du dich an nichts mehr,

nachdem du von Bord des Schiffes gegangen bist. Du hast noch eine Vorstellung vom Gedränge im Hafenviertel und dass du mit deinem jüngeren Bruder eine Taverne betreten hast, aber danach verschwindet jede Erinnerung im Nirgendwo.

Was auch immer geschehen ist, wo auch immer dein Bruder steckt, wo auch immer du dich gerade befindest – du wirst einen Weg in die jüngste Vergangenheit suchen müssen (164).

Spielprotokoll und veränderte Eigenschaftswerte

Bitte beachte, dass für den Rest des Abenteuers deine Eigenschaftswerte gegenüber den normalen Werten verändert sind. Auf den Rest des Spielprotokolls im hinteren Innenumschlag wird später noch eingegangen, aber schaue dort ruhig schon nach, wenn deine Eigenschaftswerte wichtig werden. Falls das Abenteuer schon einmal gespielt wurde, können dort Veränderungen notiert sein, die du einfach wegradieren kannst.

93

Mama Orlava lehnt sich zurück, spielt mit ihren Fingern und betrachtet sie gelangweilt, aber du spürst deutlich, wie wichtig ihr ist, womit sie dich beauftragt hat. „Du bist hierhergebracht worden, und eigentlich wollten wir dir nur den Armreif abnehmen – was leider überhaupt nicht funktioniert hat. Der ist ja wie verwachsen mit dir.“ Mama Orlava deutet auf deinen Armschmuck. „Und dann hast du die ganze Zeit gekichert und gelacht. Prinzessin Hihi war ein wirklich alberner, aber doch sehr passender Name. Ich hatte schon entschieden, dass es zu riskant und zu grausam gewesen wäre, dir nur den Arm abzuschlagen und dich dann in die Gosse zu werfen, als du dich so süß selbst bei Schrabosch, Broxmox und Arabrom vorgestellt hast. Anders als viele andere, hast du auch nicht gewinselt, als ich dir den Abschiedskuss gab, sondern mich umarmt und mir gesagt, wie gut ich doch zu dir sei. Also habe ich veranlasst, dir doch nur den Arm abzuschlagen.“

Auch wenn du weißt, dass Mama Orlava mehr an deinem Versprechen liegt, als sie vorgibt, kränkt dich die Beiläufigkeit ihrer Aussagen dann doch.

„Na ja, Jaruff hat dann nach der Axt gesucht, Rulof nach dem Bock und du hast geplaudert und geplaudert. Und dann sprachst du von dem sprechenden Honigglas, das du deinen Trinkfreunden von den Sturmkindern entwenden wolltest. An Armreifen mangelt es uns nicht, aber etwas so Ungewöhnliches wie ein noch schlimmer als du plapperndes Honigglas wäre etwas Neues und bestimmt eine gute Gesellschaft für Schrabosch, Broxmox und Arabrom. Also entschied ich, dich gehen zu lassen, damit du mir das Honigglas bringst.“ Die Stimme wird kühl. „Aber das hast du nicht gemacht. Wir waren sogar bei den Sturmkindern und haben selbst geschaut, ob das Glas noch dort ist, aber da“, Mama Orlava legt eine Pause ein, „war zwar einiges los, aber

vom Honigglas keine Spur mehr. Ich hoffe also, dass du es wie versprochen gestohlen hast. Hast du es mir mitgebracht?“

In der Frage steckt etwas Bedrohliches, Lauerndes.

Wenn du das Glas nicht mehr besitzt, kannst du natürlich nur verneinen (144). Wenn du den Honigbold aber noch bei dir hast, musst du entscheiden, ob du ihn aushändigen willst (220) oder nicht (163).

Bevor du weiterliest, kreuze auf dem Spielprotokoll das H an.

94

Kaum hast du die Straße betreten, kommt eine alte Frau auf dich zu. Die Frau läuft gebeugt, tiefe Falten haben sich in ihr Gesicht gegraben, doch die weit aufgerissenen Augen betrachten dich voller Freude und Erleichterung. Oder schauen sie an dir vorbei?

Unsicher blickst du dich um, aber die Frau läuft direkt auf dich zu und packt dich mit ihren Händen am Unterarm.

„Kindchen, du lebst und es geht dir gut“, stellt sie mit zittriger Stimme fest, während du sie nur fragend betrachten kannst. Du hast die Frau noch nie gesehen und kannst ihre Sorge nicht nachvollziehen.

„Kindchen, was hältst du von Tee und einem Stückchen Kuchen?“, lädt sie dich ein.

Willst du annehmen (10) oder ablehnen (208)?

95

Dieses Mal verzichtest du auf Versteckspiele. Du bist dir nicht sicher, ob Mama Orlava amüsiert oder verärgert reagieren würde – und Letzteres willst du nicht riskieren, schließlich weißt du, was geschieht, wenn sie wütend wird.

Hast du den Buchstaben G auf dem Spielprotokoll bereits angekreuzt? Wenn ja, geht es bei Abschnitt 174 weiter, wenn nicht, lies Abschnitt 29.

96

Kaum hast du dich dem Ork auf einen Schritt genähert, richtet dieser sich auf. Die gewaltige Stirn liegt in Falten, nachdenklich schaut er dich an. „Wo ist dein Gefolge, Prinzessin? Wo ist der Mann mit dem grauen Bart oder die Frau mit den drei roten Zöpfen? Wo ist die einarmige Rekkin?“

„Die fühlen sich nicht wohl“, erklärst du. Beim Gedanken an deine drei neuen, zwergischen Freunde ist dir sofort klar, warum dir diese Ausrede so leicht über die Lippen geht.

Doch dann fühlst du dich schuldig. Nicht wegen der Lüge an sich, sondern weil der Ork einen sorgenvollen Gesichtsausdruck zur Schau stellt – falls das einem Schwarzpelz möglich ist. „Ist dein Gefolge gestürzt wie die Prinzessin, und haben sie sich die Rippen gebrochen?“

„Äh, ja“, stammelst du. Vielleicht solltest du dich noch ein bisschen mit dem Ork unterhalten, aber nun hast du Sorge, dich in deiner Lügengeschichte zu verstricken. Mit einem knappen Gruß gehst du weiter (193).

97

Askir! Du hast ihn tatsächlich gefunden.

Dein Bruder schaut dich mit weit aufgerissenen Augen an, einen Moment lang starrt er nur. Dann macht er einen Satz nach vorne und drückt dich so fest, dass nicht einmal mehr Broxmox Gegenwehr leistet.

Draußen rauscht ein weiterer Feuerball durch die Luft, eine laute Explosion übertönt den Kampfeslärm, die Schreie von Wut, Schmerz und Verzweiflung. Die Hitze des brennenden Daches lässt dich schwitzen, Schrabosch schlägt seine Trommel, noch immer fordern die letzte Nacht und der heutige Tag ihren Tribut. Du fühlst eine schlagartig einsetzende Schwere, aber auch Erleichterung, ein Glücksgefühl, endlich deinen kleinen Bruder gefunden zu haben.

Dann reißt etwas an deinem Arm und zerrt dich von deinem Bruder fort. Er klammert sich an dich, aber auch er kann nichts gegen die unsichtbare Kraft unternehmen, die dich nach draußen schleift – direkt zum Saum einer dunkelblauen Robe.

Du blinzelst nach oben, Ahmad – oder ist es Mahad? – schaut auf dich herab. Er mustert dich abschätzig. „Du besitzt es nicht mehr“, stellt er nüchtern fest. „Damit bist du für uns nicht mehr von Wert.“

In seinem Blick vermeinst du etwas Böses zu entdecken. Er funkelt dich niederträchtig an. Askir wirft sich ihm entgegen, doch dein Bruder prallt vom Arm des Mannes ab, als verfügte dieser über eine unheimliche, bedrohliche Standhaftigkeit. Zauberer! Thora hat dich vor Menschen gewarnt, die die Wege der Magie beschreiten.

Der Zauberer hockt sich neben dich, dann flüstert er fremde Worte und lächelt dich höhnisch an. „Wertlos.“

Du schließt die Augen, ergibst dich deinem Schicksal, hoffst auf einen Zufall. Doch nichts geschieht zufällig, dafür spürst du eine Veränderung. Der Druck an deinem linken Handgelenk lässt nach, der viel zu fest sitzende Armreif lockert sich plötzlich. Du starrst auf deinen Arm. Wo ihn eben noch der Armreif fest umklammerte, ist das Schmuckstück nun verschwunden.

Dann geschieht der Zufall doch. Rasgars Axt trifft mit der stumpfen Seite die Schläfe des Zauberers, der schlagartig schlaff zusammensackt.

Lies nun das Ende **Das Ende der Feuertaufe**.

98

Auch wenn es dir schwerfällt, ignorierst du die Beleidigung. Stattdessen verharrst du ungerührt vor dem Mann, der dich verächtlich anlacht. „Wenigstens schweigst du heute. Das ist dir gestern Abend sehr viel schwerer gefallen.“

Der hintere Mann legt eine Hand auf die Schulter des Vorderen. „Ahmad, wir haben wenig Zeit. Ich weiß, dass du ihr nicht traust und sie nicht leiden kannst, aber manchmal ist nicht die Eleganz eines Dolches nützlich, sondern die rohe Kraft einer Axt. Vielleicht hat sie beschafft, wozu sie sich verpflichtet hat.“

Ahmad mustert dich misstrauisch, dann nickt er bedächtig. „Mein Bruder Mahad hatte die Idee, dich anzuheuern, damit du uns das Artefakt besorgst. Ich

glaube nicht, dass du den Honigdämon für uns beschaffen konntest, aber vielleicht schätze ich dich falsch ein.“ Das Wort *Dämon* jagt dir einen Schauer über den Rücken, doch der Gedanke an das plappernde Honigglas zaubert dir fast ein Lächeln auf die Lippen.

Willst du dem unsympathischen Ahmad den Honigbold aushändigen (119), oder lügst du, dass du nicht wüsstest, wovon er spricht (53)?

99

Du hast dem Mann schwer zugesetzt, aber er gibt nicht auf. Ob er dich so sehr hasst, dass er sein Leben für einen Sieg gegen dich aufs Spiel setzt, sein Gesicht vor seiner *Ottajasko* nicht verlieren will oder ...

In dem Moment knickt dein Knie weg und du begreifst, dass der Grund für sein stetes Weiterkämpfen nicht unbedingt in der Überzeugung begründet war, dich besiegen zu können. Er wollte Zeit schinden, die andere Wachen genutzt haben, sich in deinem Rücken zu positionieren, um dich festsetzen zu können.

Du lässt die Waffe fallen. Diesen Kampf hast du verloren (207).

100

Du kannst dich nun in der Hjaldingstadt umsehen und an verschiedenen Orten nach Hinweisen auf die Geschehnisse der vergangenen Nacht suchen. Du kannst dich frei bewegen und mithilfe des Stadtplans entscheiden, welchen Ort du aufsuchen möchtest. Lies zuvor jedoch noch den Kasten auf Seite auf **Seite 32**.

101

Darauf bedacht, die Spielenden nicht im entscheidenden Moment des jeweiligen Spiels zu stören, fragst du dich durch, bis dich plötzlich eine kräftige Hand am Arm packt. Du wirbelst herum und blickst auf einen grobschlächtigen Seefahrer, der jeden sichtbaren Hautfleck mit Tätowierungen hat bedecken lassen. Er schaut dich verärgert an und zerrt dich grob auf einen Stuhl an einen gerade nicht benutzten Spieltisch.

Du plumpst grob auf das Sitzkissen, was Arabrom sofort zur Tat schreiten lässt. Der Mundgeruch des Mannes lenkt dich jedoch ab, als sich dieser dicht vor dein Gesicht schiebt. Angewidert weichst du zurück, was die Schultern des Hünen sinken lässt.

Er verdreht die Augen, dann raunt er dir beschwörend zu: „Du solltest dich nicht vor mir fürchten, Dummchen, sondern vor deinen vorgeblichen Freunden.“

Du guckst irritiert.

„Du weißt so gut wie ich, dass du keine Prinzessin bist und dass du kein Gefolge hast“, stellt er nüchtern fest. „Was denkst du, warum dich die Einarmige oder der Grauhaarige so großzügig eingeladen haben?“

Jetzt schaut du fragend, das spürst du.

„Noch einen Schluck und ein Spiel, dann ziehe ich los und hole euch das Honigglas, das wohl!“, piepst der Mann mit unangenehm hoher Stimme, mit der er dich nachächft.

Du siehst ihn noch immer fragend an.

„Ich weiß nicht, was an einem Honigglas so besonders ist, dass man dir so viel spendiert hat, Dummchen, aber wenn ich du wäre, würde ich häufiger meine Klappe halten und mir meine Freunde viel genauer anschauen“, spricht der Mann eine Warnung aus, dann wendet er sich abrupt ab und verschwindet im Zwielflicht des *Fuchsbaus* (162).

102

„Du weißt genau, wovon wir sprechen“, zischt Ahmad böse, „und ich bin mir sicher, dass du den Honigdämon bei dir hast.“ Der Armreif packt dich fester, dann zerrt er deinen Arm in die Höhe und lässt dich auf den Zehenspitzen vor Ahmad stehen.

„Wenn ich ihn bei dir finde, werde ich dich für deine Lüge bestrafen“, droht der Mann vor dir, doch bevor er seinen Worten Taten folgen lassen kann, hörst du einen gelallten Ruf.

„Jungens, Mädels, wer is’n dassass?“ Hinter Ahmad entdeckst du den Urheber, einen riesigen Kapitän, der von knapp zwei Dutzend Seeleuten begleitet wird, von denen sich die meisten beim Gehen gegenseitig stützen. Ahmad wendet sich um, was die Gruppe nicht davon abhält, sich euch zu nähern.

„Verschwindet!“, befiehlt Ahmad im harschen Tonfall, doch der Anführer der Seeleute wankt weiter auf die beiden Südländer zu.

„Nuu seid doch nich’ sooo“, bittet er. „Alolol mussss man doch teil’n. Alleine sauf’n maacht doooohooof.“

Dann ist der Kapitän auch schon heran und fällt Ahmad unbeholfen in die Arme. Die beiden Männer machen zwei wackelige Schritte, dann stürzen sie, und der massige Thorwaler begräbt Ahmad unter sich. Derweil präsentiert eine pockennarbige *Rekkerin* Mahad ihre tätowierten Brüste, während ihm eine andere in den Hintern kneift. Kaum hat Mahad seinen Blick vom Armreif abgewandt, verliert dieser seine mystische Kraft und entlässt dich aus seinem Griff.

Eine bessere Chance zur Flucht wird sich dir kaum bieten, also wendest du dich ab und rennst so schnell du kannst zur Hauptstraße.

Du hoffst inständig, dass dich der Armreif nicht sofort zurückschleift, doch schon bald erreichst du die belebte Straße, von der du fortgezogen wurdest. Du stürzt dich ins Gedränge der Menschen, auch wenn jeder Rempeler von Broxmox schmerzhaft quitiert wird.

Lege eine Probe auf *Gassenwissen* +1 (KL/IN/CH, FW 4) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 71, eine misslungene zu Abschnitt 27.

103

Schon nach kurzer Zeit fällt dir ein unscheinbares Haus ins Auge, das zweite Gebäude neben dem Stoer-rebrandt-Kontor. Es scheint nicht verschlossen zu sein, immer wieder treten Leute an die Tür, öffnen sie ohne Schlüssel und verschwinden im Inneren.

Neugierig näherst du dich der Eingangstür, wo du am dunklen Türrahmen einen eingeritzten Fuchskopf entdeckst. Hier musst du richtig sein (221).



Die Karte

Am Anfang des Buches findest du die Karte der Hjaldingstadt Thorwal. Die Karte verfügt über eine Legende, in der die Buchstaben **a-l** verzeichnet sind. Neben den Buchstaben **a-f** findest du bereits Eintragungen, die dir sagen, welcher Ort sich hinter dem jeweiligen Buchstaben verbirgt und bei welchem Abschnitt du weiterlesen musst, wenn du diesen Ort aufsuchen möchtest.

Die Buchstaben **g-l** haben noch keine Eintragungen, und du kannst sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufsuchen. Diese Lücken werden sich aber im Verlauf des Abenteuers schließen, sodass du die Orte später ansteuern kannst (du wirst manchmal aufgefordert werden, bei einem Buchstaben einen Ort und eine Abschnittsnummer zu notieren und kannst dich dann zu diesen hinbegeben). Vergiss nicht, deine Eintragungen am besten mit einem Bleistift vorzunehmen, damit du sie für spätere Durchläufe dieses Abenteuers ausradieren kannst. Spielst du das Abenteuer ein weiteres Mal oder wurde es vorher von jemand anderem gespielt, solltest du spätestens jetzt alle Eintragungen auf der Karte ausradieren. Wann immer du aufgefordert wirst, die Karte aufzuschlagen, kannst du dir ein Ziel in Thorwal aussuchen und es aufsuchen.

Du kannst Ziele beliebig oft besuchen, aber wäge gut ab, denn manchmal sind weitere Besuche gefährlicher als der erste, manchmal warten keine neuen Erkenntnisse auf dich, und auch die Zeit spielt in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle.

Das Spielprotokoll

Am Ende des Buches befindet sich das Spielprotokoll, in welchem du hin und wieder Eintragungen vornehmen musst. Das Spielprotokoll hat mehrere Bereiche.

In einem kannst du deine Lebensenergie und deine Eigenschaftswerte verwalten. Wie du bereits weißt, weichen die aktuellen Werte aufgrund deines Katers teilweise von denen im Heldendokument ab. Dein Mut ist gesteigert, deine Körperkraft auch, dafür sind Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit und Gewandtheit niedriger. Von den Eigenschaften abgeleitete Werte

haben sich dadurch aber nicht geändert. Im Laufe des Abenteuers werden sich die Eigenschaftswerte hin und wieder ändern, was du in der Zeile **Aktuell im Abenteuer** protokollieren kannst. Dieser Bereich soll dir dabei helfen, den Überblick zu wahren.

Es gibt außerdem eine Zeitleiste. Du beginnst dein Abenteuer mit dem 8. Glockenschlag am Morgen. Spätestens zum 7. Glockenschlag am Abend endet das Abenteuer. Auf dem Spielprotokoll gibt es eine Liste mit 22 Feldern, die jeweils einem halben Glockenschlag entsprechen. Bei manchen Abschnitten des Abenteuers findest du hinter der Abschnittsnummer eine Sanduhr, gefolgt von einer Zahl, z. B. **(8+1)**. **(8+1)** bedeutet, dass du einen halben Glockenschlag (also 1 Feld) abstreichen sollst, **(8+3)**, dass du drei halbe Glockenschläge (also 3 Felder) abstreichen sollst.

Bei dem Zeitmaß einer Sanduhr handelt es sich um ein recht grobes Maß. Es kann sein, dass eine Aktion eigentlich nur 20 Minuten beanspruchen würde, dennoch soll eine Zeiteinheit abgestrichen werden. Eine andere dauert vielleicht etwas mehr als eine Stunde, dennoch sollen nur 2 Zeiteinheiten abgestrichen werden. Das Maß bildet also nur eine Näherung ab.

Wichtig sind die Zeitabschnitte auf dem Spielprotokoll, in denen eine Abschnittsnummer steht. Sobald du diese Felder abgestrichen hast, musst du die auf der Zeitleiste angegebene Abschnittsnummer lesen, wenn du zurück zur Karte kommst. Du kannst dann also nicht frei dein nächstes Ziel wählen, sondern musst zunächst den Abschnitt in der vorher abgestrichenen Zeitleiste lesen.

Zuletzt gibt es im Spielprotokoll einen Bereich mit den Buchstaben **A-I** und darunter jeweils einen Kreis zum Ankreuzen. Bei bestimmten Abschnitten wirst du aufgefordert, bei einem bestimmten Buchstaben ein Kreuz zu setzen. In anderen Abschnitten wirst du aufgefordert, den nächsten Abschnitt zu bestimmen, je nachdem, ob bei einem oder mehreren bestimmten Buchstaben ein Kreuz vorhanden ist oder nicht. So haben manche deiner Entscheidungen oder Erlebnisse Einfluss auf den Verlauf des Abenteuers.

104

Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung* (GE/GE/KO, FW 8) ab. Wenn dir die Probe gelingt, lies Abschnitt 67, anderenfalls bleibt dir nur Abschnitt 43.

105

Du bemühst dich, deine Geschichte glaubwürdig vorzutragen. Lege eine Probe auf *Überreden* (MU/IN/CH, FW 4) ab, die um -2 Punkte erschwert ist. Bist du glaubwürdig (136) oder nicht (55)?

106

Du schaust dich um, aber außer Staub und einem Fussel im Stroh will dir einfach nichts auffallen. Enttäuscht

erhebst du dich vom Bett, als es unter dir verdächtig knarrt. Du blickst hinab und entdeckst erst einen Spalt zwischen zwei Dielen, in den du bequem eine Hand schieben kannst, dann den verborgenen Hohlraum, nachdem du eine der beiden Holzdielen ohne große Mühe entfernt hast. In dem kleinen Hohlraum befindet sich ein kleiner Stoffbeutel, in dem 2 Dukaten und 13 Silbertaler klimpern. Ein Geldversteck – deine Vermutung, dass es sich um einen Unterschlupf handelt, könnte stimmen.

Wenn du möchtest, kannst du das Geld an dich nehmen. Erhöhe in diesem Fall die Angabe für dein mitgeführtes Vermögen auf deinem Heldendokument.

Da dir sonst nichts weiter im Raum auffällt, beendest du die Durchsuchung der Kammer (164).

107

Larana schaut dich ein wenig verwundert an, dann lacht sie laut los. „Du bist letzte Nacht auch immer schnell zur Sache gekommen. Vor allem im *Fuchsbau*. Das weißt du doch noch? Gleich beim Stoorrebrandt-Kontor.“

Sie hält kurz inne, dann fragt sie neugierig: „Hast du es denn mitgebracht?“

Nun schaut du verwundert drein. „Was soll ich mitgebracht haben?“

Die Einarmige beugt sich verschwörerisch vor. „Das Honigglas.“ Sie setzt einen Gesichtsausdruck auf, als habe sie etwas unglaublich Wichtiges gesagt. „Wir haben gefeiert, getrunken und Pläne geschmiedet. Und da meinst du, du würdest es für uns besorgen.“ Larana hebt feierlich die Stimme. „Das sprechende Honigglas.“

Willst du Larana fragen, was ein sprechendes Honigglas sein soll (135), ihr antworten, dass es dir leid täte, ein solches Versprechen gegeben zu haben, ohne es halten zu können (24), oder willst du das Honigglas der einarmigen Frau geben – falls du es noch besitzt (160)?

108

Mit pochendem Herzen betrittst du die Lagerhalle der Rothälse. Es ist keine Stunde her, da musstest du noch um dein Leben bangen. Die Situation hat sich kaum gebessert, auch jetzt fürchtest du um dein Leben.

Deine Ehrlichkeit hat dir einen Aufschub gewährt. Rasgar und sein Vater haben sich beraten, dann stand der Schuldspruch fest. Es ging ihnen zum Glück nicht um Rache. Einem Al'Anfaner Sklaventreiber würde kein Thorwaler Gnade gewähren, aber unter Thorwalern sind Hass und Rachsucht ungewöhnlich, wenn der Besiegte seine Niederlage eingesteht – und genau das hast du mit deinem Geständnis getan.

Rasgar hat mit dir einen Handel geschlossen, bei dem du nicht einmal mehr eine Verhandlungsposition hattest. Rückblickend bist du für eine Diebin allerdings verdammt gut davongekommen – falls du denn deinen Teil des Handels erfüllen kannst. Du hast versprochen, das Glas zurückzuholen, Rasgar hat dir versprochen, im Gegenzug deine schändliche Tat zu vergessen und deinen Bruder freizulassen. Was mehr hättest du dir erhoffen können?

Der grobschlächtige Bursche, der dich schon bei deinem ersten Besuch zu Mama Orlava gebracht hat, geleitet dich auch jetzt wieder zu ihr. Vergnügt erzählt er dir, wie sehr Mama Orlava das Honigglas liebt, dass sie ganz vernarrt in den Honigbold ist. Er klopft dir sogar anerkennend auf die Schultern.

Erneut betrittst du Mama Orlavas Refugium. Im Gegensatz zu deinem ersten Besuch, der von einer bedrohlichen Stimmung getragen war, hörst du diesmal schon aus der Ferne geradezu verliebte Töne.

„Ja, gefällt dir das? Ja, gefällt dir das?“, hörst du die Stimme der Anführerin der Rothälse, als würde sie mit einem kleinen Kind sprechen.

„Es ist ein Liebkosen, ist ein Schmusen, was kann ich klagen, an deinem Busen?“

Ist die Antwort des Honigsbolds schon unglaublich irritierend, verwundert dich der Mama Orlavas Anblick beim Betreten der Halle umso mehr. Wie auch immer es Mama Orlava gelungen ist, aber sie hat das Honigglas in ihren Ausschnitt gesteckt, sodass es nun zwischen ihren Brüsten ruht.

„Oh, unsere Prinzessin“, quietscht Mama Orlava geradezu, „was kann ich für dich tun? Willst du meinen Schnuckiputzi noch einmal in deinen Armen wiegen?“ Sie ist vernarrt in das Glas, dessen bist du dir sicher.

Du könntest einfach nicken, vielleicht händigt dir Mama Orlava den Honigbold ja aus. Dann müsstest du nur noch aus dem Lagerhaus fliehen – was dir aber aus dem Innersten der Anlage heraus besonders schwierig erscheint (147). Vielleicht ist es daher besser, es erneut mit Ehrlichkeit zu versuchen und deine Situation zu erklären (51).

109

Du hörst schwere Schritte, die sich dem Fass nähern, kurz davor innehalten, dann aber doch weiterschleichen. Erst jetzt bemerkst du, dass du den Atem angehalten hast, was aber auch am stinkenden Fisch liegen könnte. Schließlich wagst du es, den Deckel anzuheben, dich flüchtig umzuschauen und das Fass zu verlassen.

Um dem dich suchenden Rothals nicht gleich wieder über den Weg zu laufen, schleichst du zur Tür hinüber, die sich problemlos öffnen lässt, und schlüpfst hindurch. Du stinkst erbärmlich nach Fisch, reduziere daher deinen Charisma-Wert auf dem Spielprotokoll um einen Punkt, bevor du bei Abschnitt 205 weiterliest.

110

Erneut schlägt ein Feuerball in eines der Häuser ein, bringt eine Wand zum Bersten und schleudert Trümmer durch die Luft. Wie in Zeitlupe stürzt der Holzbalken auf dich herab, aber du kannst dich nicht rühren. Es ist, als könntest du deine Muskeln nicht spüren, dem Unausweichlichen nicht entfliehen. Du bist dir sicher, dass Askir irgendwo hier sein muss, aber du weißt plötzlich auch, dass du ihn nicht mehr finden wirst. Dann trifft dich der Balken (2).

111

Der Mann zuckt zusammen, dann presst er einen Finger auf den Mund. „Pssst, nicht so laut! Sprich nicht davon, das bringt Unglück.“

Solltest du dir langsam Sorgen machen?

Die Pranken des Mannes reißen dich hoch, dann schiebt er dich vor sich her (80).

112 (8+1)

Nachdem du dich von Larana verabschiedet hast, suchst du noch eine Weile in der *Ottaskin* der Garaldssons nach dem graubärtigen Mann namens Hasgar, aber du kannst ihn nicht finden. Schließlich bist du dir sicher, dass er nicht hier ist, und überlegst dir stattdessen, andernorts die Suche nach deinem Bruder fortzusetzen (Karte).



113

Dein Heimatort mag im Vergleich zur Hjaldingstadt klein und unbedeutend sein, aber deswegen musst du dich nicht verspotten lassen. Dein Schlag ist präzise und kräftig. Zwar erinnert dich Broxmox daran, wie dumm die Idee war, aber du bist dir sicher, dass das knackende Geräusch der Nase der *Sargentin* auch ihr einen Besuch des Zwergs beschert hat.

Die Frau schaut dich verdutzt an, dann deutet sie mit dem ausgestreckten Zeigefinger auf dich und ruft laut: „Ergreift sie!“

Kurz fragst du dich, wen sie wohl meinen mag, aber dann bemerkst du die schlagartige Haltungsänderung der beiden zuvor gelangweilten Gardisten. Willst du dich auf einen Kampf einlassen (185) oder fliehen (9)?

114 ○○○○

Lege eine Probe auf *Schlösserknacken* (IN/FF/FF, FW 4) ab und kreuze einen Kreis an. Die Probe ist für jeden Kreis, der bereits angekreuzt ist, um -1 Punkt erschwert (für die erste Probe gibt es noch keine Erschwernis).

Wenn die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 32 weiter. Falls die Probe misslingt und alle Kreise bereits angekreuzt wurden, lies bei Abschnitt 88 weiter. Falls noch Kreise frei sind, kannst du einen weiteren Anlauf wagen und die Probe erneut ablegen (und dabei einen weiteren Kreis ankreuzen), dich der Tür widmen (176) oder doch zum Eingang der Halle gehen (149).

115

Thora findet deinen Armreif schön, die Tätowierung nicht und das Honigglas vollkommen uninteressant, bis es sie plötzlich anspricht: „Holde Maid, Ihr steht im Licht, Ihr seid schön, ich bin es nicht! So lieblich, die Haut ganz weich, welch Antlitz, an Schönheit reich! Ich ruf laut: ‚Seht ihr Gesicht!‘, wunderschön, wie ein Gedicht!“

Verwundert stellst du fest, dass der Honigbold durchaus zu charmanten Aussagen fähig ist und Thora ein wahres Liebesgedicht serviert hat. Die Angesprochene starrt derweil nur mit geweiteten Augen auf das Glas, dann macht sie einen Satz zurück und beginnt zu stammeln:

○ „Nimm es weg, das Alfenwerk“ bringt nur Unglück! Wirf es fort! Das kommt nicht aufs Schiff, weg damit!“

Du ziehst das Glas zurück, während der Honigbold zu seinem vorher gezeigten Charakter zurückfindet und sich lauthals beklagt: „Was sind das denn für raue Sitten, schöne Frau mit den riesen ...“ Kurz vor Vollendung des Reims gelingt es dir, den Stofffetzen über das Glas zu

werfen und die Schimpftirade zu unterbrechen.

Du entschuldigst dich bei Thora, die verängstigt auf deine Hände schaut. „Ich kann dich nur warnen, aber das ist ein schlechtes Zeichen.“ Dann beschwört sie dich: „Sei auf der Hut! Zauberkraft ist stets eine Gefahr.“

• Thorwaler bezeichnen fremdartige Zauberesen unterschiedlichster Art wie Feen, Kobolde, Klabauter-männer und Schrate, aber zuweilen auch Trolle und Elfen ganz allgemein als Alfen.

Es dauert einen Moment, der *Skipkona* zu versichern, dass du aufpassen und vorsichtig sein wirst, dann verabschiedest du dich und schlenderst durch den Hafen.

Es ist wieder einer dieser Momente, in denen du dich wie ausgestoßen fühlst. Du liebst deinen Bruder, deine ganze Familie, du fühlst dich deiner *Ottajasko* verbunden, und dennoch gibt es diese Momente, in denen du vollkommen allein bist. Thora hat schon immer Zeichen gedeutet, die du nicht einmal als solche erkannt hast, aber ihre Reaktion auf das Honigglas lässt dich glauben, anders zu sein. Askir hätte etwas, das Bold heißt, niemals auf das Schiff gelassen, deine Eltern nicht, Thora nicht – und du trägst das Honigglas bei dir, ohne dich auch nur ein einziges Mal gefragt zu haben, welches Unglück du damit heraufbeschwören wirst. Thorwaler stehen stets mit demselben Bein auf, Thorwaler achten auf den Flug der Möwen, Thorwaler fürchten den Nebel und allerlei Alfenwerk, daran würdest du auch niemals zweifeln. Aber über die Fähigkeit, neue Gefahren zu erkennen und sie wie Thora zu deuten, verfügst du einfach nicht.

Du musst lächeln. Dafür besitzt du ein sprechendes Honigglas, und es stört dich im Moment überhaupt nicht, auch wenn es unverschämte ist.

Zwar ohne weitere Erkenntnisse, dafür aber mit neuer Zuversicht machst du dich auf den Weg (**Karte**).

116

Es dauert nicht lange, dann treten zwei kräftige Hünen aus dem Haus. Grimmig schauen sie in alle Richtungen, dann sieht der eine zu dir. Sein Blick fixiert dich.

Ein schwerer, zweiachsiger Ochsenkarren schiebt sich zwischen euch und blockiert einen Augenblick lang die Sicht.

Du kennst die beiden Männer nicht, aber du bist dir sicher, dass der eine auf dich gedeutet hat. Vielleicht kann er dir helfen, dich an die letzte Nacht zu erinnern, aber er hat wahrscheinlich gerade eine Leiche gefunden und wirkt alles andere als freundlich.

Versuchst du, zu fliehen (5) oder mit dem Mann zu sprechen (60)?

117

Du sammelst deine Skraja ein, dann setzt du dich auf das Bett und schaut in deinen Rucksack. Ein erster prüfender Blick lässt dich erleichtert feststellen, dass deine Besitztümer noch immer dort sind, wo du sie beim Einpacken verstaute hast. Sogar dein Geldbeutel ist noch da, auch wenn sich nur noch 27 Silbertaler in ihm befinden. Überrascht bist du aber über einige Dinge, die sich vor der letzten Nacht noch nicht in deinem Besitz befanden. So besitzt du nun drei fremdartige Kupferscheiben, die an Münzen erinnern, aber eine dir unbekannte Prägung aufweisen. Statt des Kopfes irgendeines fremdländischen Herrschers, so wie sie auch die in Thorwal üblichen Münzen des Mittelreiches zieren, zeigen sie stilisierte fünfblättrige Blüten.

Noch merkwürdiger ist aber ein schwarzer Lumpen, in den ein Gegenstand eingewickelt wurde. Vorsichtig

entfernst du das Tuch, woraufhin ein Glas zum Vorschein kommt, in dem sich eine zähflüssige goldene Flüssigkeit befindet.

Willst du das Glas schütteln (150), oder öffnest du es, um am Inhalt zu riechen (81) oder ihn gar zu kosten (33)?

118

Du musst nicht weit laufen, da entdeckst du auch schon eine Bettlerin, die auf einer Decke neben dem Eingang zu einem der Lagerhäuser sitzt. Die Sonne scheint der Frau ins Gesicht, und sie macht keinen unglücklichen Eindruck auf dich.

Kaum bist du an sie herangetreten, lächelt sie dich gütig an.

Du fragst, ob sie wisse, wo das Lagerhaus der Rothälsa ist, worauf das Lächeln noch etwas breiter wird. Dann streckt sie dir ihre schwielige Hand entgegen.

Nun ist es an dir, gütig zu sein. Gibst du der Frau fünf Heller (161), einen Silbertaler (202) oder gar einen Golddukaten (57)? Wenn du kein Geld erübrigen kannst oder willst, kannst du die Spende bei Abschnitt 26 auch verweigern.

119

Ein Blick auf die beiden Brüder bestätigt deinen Eindruck, dass mit ihnen nicht zu spaßen ist. Du musst ihre Entschlossenheit anerkennen. Außerdem ist Ahmad unglaublich wütend, was ihn sicherlich besonders gefährlich macht. Mahad kannst du nicht einschätzen, aber auch wenn die Zwerge deinen Körper nicht mit ihren Schlägen und Stichen traktieren würden, würdest du einem Kampf mit den beiden aus dem Weg gehen. Sie haben – da bist du dir absolut sicher – mit Magie zu tun, und das macht dir Angst. Sollen sie doch den beleidigten Honigbold haben.

Kaum hast du das Glas aus dem Tuch befreit, poltert der Honigbold auch schon los: „Ich spüre es sicher, ich weiß es genau, die Kerle sind böse, sie schlagen dich blau. Wie dumm muss man sein, wie blöde dazu, sie schlagen und raufen und geben den Schuh. Bis eben noch sicher, den Trumpf in der Hand, hieltst du mich verborgen, im Schutz des Gewands. Jetzt haben die beiden, wonach's sie begehrt, du hast keinen Nutzen, bist jetzt nichts mehr wert.“

In Ahmads Blick funkelt Gier, Mahad kann seine Freude kaum verbergen. Dennoch hast du nicht das Gefühl, als würde sich die Situation entspannen. Das Gedicht des Honigbolds hallt in deinem Kopf nach.

Ahmad macht derweil einen Schritt nach vorne. „Das hast du gut gemacht“, zischt er höhnisch, „aber ich fürchte, dass der Honigdämon recht hat. Du hast wirklich keinen Nutzen mehr für uns, und Zeugen können wir nicht gebrauchen.“

Es ist dir schleierhaft, woher der Mann plötzlich den Dolch hat, aber er hält ihn dir vors Gesicht.



Derweil packt dich der Armreif fester, zerrt deinen Arm in die Höhe und lässt dich auf den Zehenspitzen vor Ahmad stehen.

Du hast das Gefühl, dein letztes Stündchen habe geschlagen, aber dann hörst du plötzlich eine laute, lallende Stimme.

„Jungens, Mädels, wer is'n das-sass?“ Hinter Ahmad entdeckst du den Urheber, einen riesigen Kapitän, der von knapp zwei Dutzend Seeleuten begleitet wird, von denen sich die meisten beim Gehen gegenseitig stützen.

Ahmad wendet sich um, was die Gruppe nicht davon abhält, sich euch zu nähern.

„Verschwindet!“, befiehlt Ahmad im harschen Tonfall, mit dem Dolch fuchtelnd, aber der Anführer der Seeleute wankt weiter auf die beiden Südländer zu.

„Nuu seid doch nich' sooo“, bittet er. „Alolol mussss man doch teil'n. Alleine sauf'n macht doooohooof.“

Dann ist der Kapitän auch schon heran und fällt Ahmad unbeholfen in die Arme. Der Zauberer lässt den Dolch überrascht fallen, dann machen die beiden Männer zwei wackelige Schritte, stürzen, und der massige Thorwaler begräbt Ahmad unter sich. Derweil präsentiert eine pockennarbige *Rekkerin* Mahad ihre tätowierten Brüste, während ihm eine andere in den Hintern kneift. Kaum hat Mahad seinen Blick vom Armreif abgewandt, verliert dieser seine mystische Kraft und entlässt dich aus seinem Griff.

Eine bessere Chance zur Flucht wird sich dir kaum bieten, also wendest du dich ab und rennst so schnell du kannst zur Hauptstraße. Das Honigglas umklammerst du noch immer.

Du hoffst inständig, dass dich der Armreif nicht sofort zurückschleift, aber schon bald erreichst du die belebte Straße, von der du fortgezogen wurdest. Du stürzt dich ins Gedränge der Menschen, auch wenn jeder Rempeler von Broxmox schmerzhaft quitiert wird.

Lege eine Probe auf *Gassenwissen* (KL/IN/CH, FW 4) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 71, eine misslungene zu Abschnitt 27.

120 ○

Wenn du diesen Abschnitt zum ersten Mal aufsuchst, kreuze den Kreis an und lies bei Abschnitt 101 weiter. Andernfalls geht es bei Abschnitt 22 weiter.

121 (8+1) ○ ○

Wenn du die Stadtgarde am Nordtor zum ersten Mal besuchst, schlage Abschnitt 177 auf. Kreuze in diesem Fall auch den Kreis neben der Abschnittsnummer an.

Falls du schon einmal hier warst, kreuze den zweiten Kreis neben der Abschnittsnummer an und überprüfe, ob du das A auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast.

Wenn dem so ist, geht es sofort bei Abschnitt 54 weiter. Warst du bereits einmal am Nordtor, hast aber das A nicht angekreuzt, dann schlage bei Abschnitt 89 nach. Falls du schon zweimal die Garde aufgesucht hast, also beide Kreise neben der Abschnittsnummer bereits angekreuzt sind, lies bei Abschnitt 46 weiter.

122

Hoffnungsvoll zeigst du die Kupferscheiben vor, aber der Dürre lacht bloß freudlos. „Ich spiele nicht. Das Glück beim Spielen ist mir zu launisch.“

Du schaust fragend und runzelst die Stirn. „Was meint Ihr? Ich habe die Münzen gefunden, aber ich weiß nicht, woher sie stammen.“

Jetzt lacht der dünne Mann ein wenig freudvoller. „Hätte ich das gewusst, hätte ich die Scheiben doch tauschen und Euch über den Tisch ziehen sollen. Aber dafür ist es jetzt wohl zu spät.“

Du nickst und versuchst dabei möglichst überzeugend zu wirken.

„Diese Scheiben sind keine Währung, außer im *Fuchsbau*“, erklärt dir der Mann. „Dort kannst du mit ihnen spielen oder sie umtauschen.“

Du erkundigst dich noch nach einer Wegbeschreibung zum *Fuchsbau*, aber der Geldwechsler verweist nur auf die Gegend rund um den Stoorrebrandt-Kontor. Dann verlässt du den Geldwechsler wieder. Willst du auf dem Marktplatz weiter einkaufen (200), oder verlässt du ihn lieber (Karte)?

Notiere dir beim h in der Stadtkartenlegende die Nummer 143 für den *Fuchsbau*.

123

Ein schwerer Treffer lässt dich das Gleichgewicht verlieren. Du taumelst umher, dann sackst du zu Boden. Als würden dich sanfte Arme empfangen und einfach nicht mehr loslassen, ergibst du dich deinem Schicksal. Du blickst zur Seite und erkennst den Wächter, der neben dich tritt, einen Fuß auf deine Waffe stellt und wartet, bis dich zwei seiner Kammeraden auf die Füße zerren (207).

124

„Oh, Schätzchen, so schaust du auch aus“, stimmt dir der Zweite zu.

„Mit den Garaldssons lässt es sich gut feiern“, stellt der Erste derweil fest. Die beiden Männer sprechen noch immer mit viel zu lauter, spitzer Stimme, aber die an den Tischen Spielenden scheinen sich nicht an ihnen zu stören.

Du nickst, wobei du selbst kaum unterscheiden kannst, ob es Unsicherheit oder gespielte Zustimmung ist.

„Schätzchen, du bist natürlich noch immer ein geschätzter Gast im Hause Grabock.“ Der Erste, der dich so feierlich einlädt, macht eine umfassende Geste, die seinen Bruder und ihn selbst einschließt. „Der *Fuchsbau* mag ein Ort der Sünde sein, der einzige Ort in Thorwal, an dem man nicht nur spielt, sondern auch wettet und gewinnt, doch er ist auch ein Ort des Hochgefühls.“

„Eures Hochgefühls, Prinzessin Hihi“, ergänzt der Zweite mit einem süffisanten Lächeln.

Du nickst, dann überlegst du, was du nun tun möchtest (162). Kreuze vorher das I auf dem Spielprotokoll an.

125

Du schaust auf das schweigsame Honigglas, dann lächelst du wissend und wendest dich augenzwinkernd an Mama Orlava: „Der Honigbold ist ein bisschen verrückt. Er spricht nur in Reimen, aber das mit den Gedichten fällt ihm so schwer, dass er meistens die Worte nicht findet.“

Du kannst deinen Satz kaum beenden, da fällt dir der Honigbold schon ins Wort: „Ich weiß ja nicht, von wem du sprichst, ich weiß gewiss, ich bin es nicht. Doch reime ich nicht für jeden, es soll kluge Dichter geben. Das Publikum muss ehrbar sein, sonst schweige ich, sprech’ keinen Reim.“

Dann schweigt das Glas wieder, doch du grinst nur zufrieden.

Mama Orlava schlägt derweil begeistert die Hände zusammen. „Das ist ja sooo süß, ich liebe es!“ Die Anführerin der Rothälse stellt das Glas ehrfürchtig neben die Schnitzerei der Zwerge, dann umarmt sie dich so fest, dass Broxmox voller Verzweiflung immer wieder seinen Speer in deine Rippe jagt.

Nachdem dich Mama Orlava endlich losgelassen hat, nimmt sie von deinem japsenden Versuch, den Schmerz zu verdrängen, keinerlei Kenntnis. Stattdessen holt sie einen klimpernden Beutel hervor, den sie dir lässig zuwirft. „Das Glas ist so toll, lass mich dir noch etwas schenken.“

Du schaust überrascht auf den Beutel, dann nickst du dankbar.

„Prinzessin, es war mir ein Vergnügen, mit dir Geschäfte zu machen. Man kann dir trauen, und das gefällt mir. Es wäre mir eine Freude, wenn du auch in Zukunft für uns arbeiten würdest.“

Kurz zögerst du, doch dann wird dir bewusst, dass du dieses Angebot gleich aus zwei Gründen ablehnen wirst. Zum einen scheint dir die Frau schlicht wahnsinnig zu sein, hat sie doch eindrucksvoll demonstriert, was geschieht, wenn sie mit ihren Untergebenen unzufrieden ist. Zum anderen suchst du noch immer deinen Bruder. Willst du nach ihm bei Mama Orlava fragen (210), oder verschweigst du ihn lieber (59)?

126

„Wer ist da?“, fragst du in den Raum hinein, während du deinen Kopf hastig nach links und rechts drehst, die Zwerge ignorierend.

„Haha“, hörst du ein mattes, freudloses Lachen. „Du bist zwar groß, doch du bist dumm, lass bloß nicht los, schau dich schon um. Hier ist ein Glas, das ist gewiss, doch halt das Maß, mach keinen Aufriss. Ich bin hier drin, hab’s nicht gewollt, im Glas ich bin, der Honigbold!“

Du klappest den Mund auf und zu, dann stellst du fest, als wäre außer dir noch jemand anwesend: „Das Honigglas spricht mit mir.“

„Du bist ein Ass, ich wusst' es doch, ich mach nur Spaß, sonst glaubst du's noch!“, ertönt wieder die sarkastische Stimme.

„Ein Honigbold?“, fragst du, wobei du dich zwingen musst, das Glas anzuschauen und wie einen menschlichen Gesprächspartner anzusprechen.

„Wo Koboldmagie wirkt, wo Geister sich binden, wo sich Lachen verbirgt, muss ein Bold entspringen. Gebunden ist der Bold, in Wasser oder Luft, in Erde oder Gold, und auch im Honigduft.“

Du atmest tief ein und tief aus. Auch wenn sich Broxmox alle Mühe gibt, Aufmerksamkeit zu erhaschen, es will ihm nicht gelingen. „Du bist ein Honigbold, ein Alf, ein Geisterwesen, das sich im Honig befindet und wahrlich schlechte Manieren zeigt.“ Du bist dir selbst nicht sicher, ob es eine Nachfrage oder eine Feststellung ist. Der Honigbold schweigt, auch wenn du erneut mit einem hämischen Reim rechnest.

Du wartest.

Der Honigbold wohl auch. Oder hast du dir das alles nur eingebildet? Ist das alles Schraboschs Werk?

„Warum reimest du?“, fragst du schließlich.

Du hörst ein leises Räuspern. „Ich reime stets und nie im Frust, es ist die reinste Reimeslust.“

Versonnen schaust du auf das Glas. Du hast keine Ahnung, was in der letzten Nacht geschehen ist, bist nun aber im Besitz eines reimenden Honigglases.

„Jetzt glotze nicht, das schaut doof aus, bist wohl nicht dicht, lass mich hier raus! Die Schnepfe schaut, die Schnepfe staunt, die ...“

Hastig wickelst du das Tuch um das Glas, bevor du es unsanft in deinen Rucksack fallen lässt. Genug ist genug. Du siehst gar nicht ein, dich weiter von dem Glas beleidigen zu lassen. Erst die drei penetranten Zwerge, dann ein beleidigend reimendes Honigglas. Was läuft dir wohl als nächstes über den Weg? Lauert hinter der Tür ein Säbelzahn timer? Hockt in der Ecke ein schreiendes Neugeborenes? Springt ein nackter Maraskaner aus der Truhe?

Du seufzt und greifst dir dabei an den Hals, eine Geste, die du dir irgendwann als Kind angewöhnt hast. Damals hat es dich geärgert, wenn dich andere immer wieder auf diese für dich unkontrollierbare Verbindung von Seufzer und Griff zum Hals angesprochen haben, aber jetzt bildet sich nur ein Klumpen von der Größe der Gjalskerlande in deinem Bauch. Du spürst etwas, einen Talisman, der dort nicht sein sollte.

Panisch ziehst du an dem Anhänger, woraufhin sich das dünne Lederband um deinen Hals löst. In deiner Hand wiegst du den kleinen Wal, aus Holz geschnitzt, nur noch von wenigen blauen Farbresten bedeckt. Der Glücksbringer deines Vaters, ein vertrautes Stück Familientradition, das schon vor drei Generationen deinen Urgroßvater sicher über die Meere geleitet hat. Er vererbte es an deinen Urgroßvater, dieser gab es deinem Großvater. Nachdem es in den Besitz eures Vaters überging, hütete er es wie seinen Augapfel, bis er es vor eurer Abfahrt deinem Bruder übergab. Vom Vater zum Sohn, von Seefahrer zu Seefahrer. Dein Bruder hätte

den Holzwal niemals freiwillig abgelegt, und dass du ihn nun trägst, erinnert dich daran, dass du keine Ahnung hast, wo dein Bruder eigentlich steckt. Was mag ihm geschehen sein? Wo ist er? Unzählige Fragen und Gedanken schießen dir durch den Kopf, als würden sie Schrabosch mit spitzen Pfeilen durchlöchern wollen.

Du musst deinen Bruder finden! Doch dir ist auch bewusst, dass du dazu erst einmal herausfinden musst, was in der letzten Nacht geschehen ist. Vielleicht sind ja die Münzen eine hilfreiche Spur. Vielleicht weiß aber auch das Honigglas Rat.

Du holst es noch einmal aus deinem Rucksack, erfährst unter unzähligen kleinen Beleidigungen und Sticheleien aber nur, dass der Honigbold im schwarzen Tuch verhüllt nichts erkennen konnte und auch dich gerade zum ersten Mal gesehen hat. Seine Auslassungen über den Anblick deines Gesichts brichst du mit Hilfe des schwarzen Stoffes dann aber doch lieber schnell wieder ab.

Du bist auf dich allein gestellt und überlegst fieberhaft, was du tun solltest (164).

127

Ein geworfener Bierkrug verfehlt dich nur knapp. Von diesem Wurfgeschoss abgesehen erreichst du trotz der zahlreichen Kämpfe das Langhaus unbeschadet. Die beiden ersten Türen stehen offen, die Bewohner sind offenkundig aus dem Inneren herausgestürmt, als der Kampf begann. Du schaust die Reihe hinab und entdeckst zwei geschlossene Türen. Die erste ist nur angelehnt, das Gebäudeinnere ist leer. Die zweite Tür ist von außen mit einem Riegel und einem einfachen Schloss gesichert worden. Warum sollte man so etwas tun?

Du schwingst deine Axt. Ein gut gezielter Hieb, dann springt das Schloss auf. Du reißt die Tür auf und wirfst voller Hoffnung einen Blick ins Innere (97).

128

Du spazierst am Eingang der Lagerhalle vorbei. Dabei wirfst du einen Blick ins Innere. Durch das offenstehende, doppelflügelige Tor fällt ebenso Licht wie durch einige hoch oben liegende Fenster. Im Inneren lagern mehrere große Kisten, unzählige Säcke und mehrere Dutzend Fässer. Bewacht wird der Eingang von zwei breitschultrigen Männern, die sich im Schatten der Torflügel auf- aber kaum verborgen halten.

Um keinen Argwohn zu erwecken, bleibst du vor dem Lager nicht stehen, sondern lässt dich vom Strom weitreiben. Du biegst an der Ecke der Lagerhalle ab und folgst einer schmalen, auf den ersten Blick menschenleeren Gasse, in der du einen flachen Anbau entdeckst. Der Anbau verfügt über zwei mit Läden verschlossene Fensteröffnungen und eine massive Tür mit dunklen Eisenbeschlägen.

Du kannst dich nicht erinnern, in der Nacht hier gewesen zu sein, aber wenn die Alte vor dem *Fuchsbau* recht hat, dann haben dich die Rothälse mitgenommen. Um mehr über die letzte Nacht zu erfahren und eine Spur zu deinem Bruder zu finden, wirst du ins Innere der Lagerhalle gelangen müssen.



Willst du durch das breite Tor am Eingang spazieren (149), oder versuchst du dein Glück mit dem Anbau (192)?

129

Mama Orlava schaut dich nachdenklich an. „Ich fürchte, dass ich dir nur bei einem Teil deines Problems helfen kann. Rulof und Jaruff haben dich vor dem *Fuchsbau* aufgegabelt, nachdem du dort die Treppe runtergestürzt bist. Sie wollten dir den Armreif stehlen, aber das hat ja nicht so wirklich geklappt. Diese Trottel ...“

Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* (KL/IN/CH, FW 6) ab. Ist dir die Probe gelungen (93) oder misslungen (18)?

130

„Seit du hier aufgetaucht bist, hast du uns nichts als Unglück und Ärger eingebracht! Hätten wir geahnt, welch heimtückische Spionin der Garaldssons du bist, hätte ich dich sogleich erschlagen“, bilanziert der Mann unter zustimmendem Gemurmel der Umstehenden.

„Ich bin keine Spionin“, bricht es aus dir heraus.

„Nicht?“, fragt dein Gegenüber mehr das Publikum als dich. „Holt meinen Sohn, er wird es bezeugen.“

Nichts geschieht.

„Wo ist Rasgar?“, brüllt der Mann auf dem Thron wütend.

Wieder vergeht ein Augenblick der Stille, dann wird der den Raum teilende Vorhang zur Seite geschoben und ein junger Mann tritt ein. Er ist kaum älter als du, und

auch wenn du ihn noch nie gesehen hast, erinnert er dich an jemanden. Die langen roten Haare fallen offen auf seine Schultern herab, die breite Nase, der aufrechte Gang, vor allem aber der entschlossene, wütende Blick – schlagartig wird dir bewusst, dass du die Mutter des Burschen schon einmal gesehen hast. Wenn der Mann Rasgar und damit der Sohn des auf dem Thron Sitzenden ist, dann ist dessen Frau, Rasgars Mutter, die Tote, die heute Morgen vor dir zusammengebrochen ist.

„Rasgar, das ist doch deine Saufkumpanin?“, wendet sich der Mann an seinen Sohn.

Nachdem Rasgar neben dich getreten ist, schaut er dich angewidert an. Er mustert dich abschätzig, dann nickt er. „Vater, sie hat uns bestohlen, ich habe es beobachtet, aber ...“

Der Alte fällt ihm ins Wort: „Sie hat sich schuldig gemacht, daran gibt es also keinen Zweifel!“

Ganz kurz verdrängt ein Anflug von Triumph die Trauer und Wut im Gesicht des Mannes, dann weicht er einem Ausdruck der Verwunderung.

„Vater, sie ist eine Diebin, aber sie ist keine Mörderin.“

Ein Raunen geht durch den Saal, und einen Moment lang spürst du Erleichterung. Deine Situation hat sich nicht im Geringsten verbessert, aber der Gedanke, doch keine Mörderin zu sein, beruhigt dich.

„Rasgar, hat sie dich nicht verraten? Warum ergreifst du Partei für sie?“, fragt der Mann auf dem Thron.

„Ich verachte sie für ihre Tat, aber ich will Mutters Mörder finden, nicht die Frau, vor der Mutter gestorben



ist.“ Da Rasgars Vater nur fragend die Augenbraue hebt, fährt sein Sohn fort: „Ich gebe zu, mich in ihr getäuscht zu haben.“ Der Blick, den er dir zuwirft, beschämt dich. „Es war ein Fehler, mit ihr und ihrem Bruder zu trinken, ihr von deinem Geschenk an Mutter zu erzählen, ihr zu vertrauen, aber das ahnte nicht einmal Mutter, als sie uns in der *Torkelnden Möwe* gefunden hat. Sie hat Askir sogar selbst aufgeholfen und ihn eingeladen, seinen Rausch bei uns auszuschlafen. Und hätte die Diebin nicht unter einem der Tische gelegen, wäre wohl auch sie mit uns gekommen.“

Du kannst nicht erfassen, welche Gefühle auf dich einströmen. Weiß Rasgar, wo sich dein Bruder Askir befindet? War seine Mutter mehr als die blind wütende Frau, die dich unvermittelt angegriffen hat? Bist wirklich du für all das Unglück verantwortlich, das dieser *Ottajasko* in den letzten Stunden widerfahren zu sein scheint?

„Ich weiß nicht, was sie in den Stunden gemacht hat, nachdem wir sie am späten Abend in der *Torkelnden Möwe* zurückgelassen haben und bevor sie hier aufgekreuzt ist. Ich weiß auch, dass ich zu betrunken war, sie zu hinterfragen, und wir stattdessen weiter zechten. Sie wollte sich sogar unser Zeichen tätowieren lassen und ich war dumm genug, ihr das zu glauben. Ich war es, der ihr von unserem Unterschlupf beim alten Fluchtturm erzählte, weil ich dachte, sie wäre als Trinkschwester eine von uns.“

Arabrom hüpfte auf seinem Schild auf und ab, der pochende Schmerz auf deinem Hintern lässt dich vor Scham erröten. Es ist dir egal, dass Rasgar deinen blanken Hintern gesehen hat, aber die angefangene Tätowierung sollte ein Zeichen der Verbundenheit sein. Doch jetzt beschuldigt er dich, eine Diebin zu sein. Der Schmerz in seiner Stimme ist vermutlich nicht nur der Trauer um seine Mutter geschuldet, sondern auch der Enttäuschung, die du ihm zugefügt hast. Du möchtest im Boden versinken, aber du musst einfach in Rasgars trauriges Gesicht schauen – und dann wird dir schlagartig kalt. Du kannst dich auch an sein Gesicht erinnern, an eine Halle, die der ähnelt, in der du gerade stehst. An den schweren Thron vor dir, der aber aus hellerem Holz bestand, der noch nicht vom Ruß eines Brands geschwärzt war. Dir wird schlecht, deine Knie werden weich.

Die Rothälse, die Magier, die Garaldssons – du kannst dich nicht erinnern, wem du alles versprochen hast, den Honigbold zu beschaffen, aber plötzlich erinnerst du dich an diesen einen Gedanken: ‚Hole den Honigbold, hole den Honigbold!‘

Auch wenn du nicht wusstest, was du da stehlen wolltest, an den Gedanken, dass du stehlen wolltest, erinnerst du dich. Du hast die Sturmkinder nicht als Freundin besucht, aber sie haben dich als solche empfangen. Du hast mit Rasgar getrunken, mit all den anderen – und mit deinem Bruder. Er war es, der dir seinen Anhänger schenkte, betrunken, aber voller Liebe. Es gibt so viele Dinge, an die du dich nicht erinnern kannst. Es sind nur Fragmente, wenn du versuchst, an deinen ersten Besuch hier zu denken, aber ausgerechnet dieser eine Satz deines Bruders durchbohrt dich mit einer Schärfe, die dich

zu zerreißen droht: „Nimm ihn, Schwester! Du bist doch mein großes Vorbild, er soll dich beschützen, so wie er mich beschützt hat.“

Rasgar, dein Bruder, sie haben dir ihre Arme geöffnet, als du die Sturmkinder bestehlen und damit Schande über deine Sippe bringen wolltest. Du magst keine Mörderin sein, eine Diebin bist du allemal. Wie sonst sollst du in den Besitz des Honigbolds gelangt sein? Du weißt es nicht, deine Erinnerungen verblasen.

„Vater, sie hat uns getäuscht, aber du weißt selbst, dass sie keine Schuld an den Feuerbällen hatte, die plötzlich explodierten. Es waren Zauberer, die in den Kampf eingriffen, nachdem die Garaldssons und die Rothälse ihre Angriffe auf uns begonnen hatten. Sie hat die große Halle nicht in Brand gesetzt, sie trägt keine Schuld an dem brennenden Balken, der auf Mutter hinabstürzte.“

„Aber sie hat uns bestohlen“, knurrt Rasgars Vater ungeduldig.

„Das hat sie. Ich habe selbst gesehen, wie sie dein Geschenk für Mutter stahl, das du ihr zum Jahrestag ihrer *Ottajara*-Prüfung bereiten wolltest. Sie nahm es, und sie floh. Es war Mutter, die ihr nachsetzte, die sie suchte und jagte.“

„Das weiß ich“, brüllt Rasgars Vater jetzt voller Zorn. „Meine Grahling, deine Mutter, wurde in dem Versteck getötet, von dem du der Diebin erzählt hast. Da wo sie die Nacht verbracht hat, wenn man sich die Unordnung dort anschaut. Ich frage mich langsam, ob du die Diebin nicht allein deshalb in Schutz nimmst, um deine eigene Schuld vor dir leugnen zu können.“

Ein Raunen geht durch die Reihen. Du wünschst dir, du hättest deine Heimat niemals verlassen. Du rechnest mit einem Streit bis aufs Blut. Ein solcher Vorwurf würde deine Sippe spalten, dessen bist du dir sicher. Umso überraschter bist du, mit welcher Ruhe Rasgar unbeirrt antwortet:

„Vater, ich bestreite meinen Anteil nicht und auch nicht den ihren, aber Mutter starb nicht durch ihre Hand. Schau dir nur die Wunden an, die Mutter erlitten hat. Der verbrannte Rücken, die tiefen Schnitte an ihrer Schulter. Mutter hätte im Kampf gegen sie“, Rasgar deutet mit dem Finger auf dich, ohne den Blick vom Gesicht seines Vaters abzuwenden, „niemals verloren. Und selbst wenn, dann hätte sie sich von ihr niemals in den Rücken schlagen lassen. Mutter hat den Kampf verloren, aber nicht den Kampf gegen die Dahergelaufene, sondern den Kampf gegen die Verwundung, die sie hier erlitten hat. Suche den Mörder unter den Garaldssons, den Rothälsen oder dem dreckigen Zaubererpack, aber sie hier ist eine Diebin und keine Mörderin.“

Stille senkt sich über die Halle.

Wenn du das **G** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, lies bei Abschnitt **182** weiter. Wenn nicht, geht es für dich bei Abschnitt **211** weiter.

131

Du spürst in dir eine neue Kraft. Langsam kommst du voran, und immerhin konntest du den Schleier über einer Episode der letzten Nacht ein wenig lüften.



Du entschuldigst dich dafür, bereits aufbrechen zu wollen, doch die Alte nickt verständnisvoll. Du versprichst ihr noch, vorsichtig zu sein, dann verabschiedest du dich voller Dankbarkeit (**Karte**).

Erhöhe den KL- und den IN-Wert auf dem Spielprotokoll um einen Punkt, maximal jedoch bis auf den Wert, der unter **Normaler Wert** angegeben ist.

132 (8+1)

Du folgst der Wegbeschreibung der Hafenarbeiterin und erreichst nach einem längeren Fußmarsch eine Lagerhalle, aus der ein Bursche mit rotem Halstuch tritt. Hier musst du richtig sein.

Notiere dir den Abschnitt **37** in der Kartenlegende neben dem Buchstaben **j** für die *Lagerhalle der Rothäule* und kreuze das **B** auf dem Spielprotokoll an. Kehre danach zur **Karte** zurück.

133

Du läufst den Gang hinunter, bis du schließlich die Ecke hinter den Fässern erreicht hast – wo dich eine ausgestreckte Faust mitten ins Gesicht trifft.

Du verlierst zwar nicht das Bewusstsein, aber Schraboschs kleines Trommelkonzert in deinem Kopf lässt dich zweifeln, ob das gut ist.

Du blickst an der Faust vorbei in das Gesicht des Hünen, vor dem du eben noch weggelaufen bist. Der Mann schiebt sein Gesicht vor deins, dann betrachtet er dich nachdenklich. „Wie soll jemand, der so langsam und ungeschickt ist wie du, für Mama Orlava etwas so Glitschiges stehen?“

Wie willst du reagieren?

„Ich sollte etwas stehlen?“ (111)

„Ich bin nicht langsam!“ (218)

Schweigend. (156)

134

Was tust du nun? Optionen mit einem vorangestellten Kreis dürfen wieder nur einmal gewählt werden.

☐ Du untersuchst die Leiche (12).

☐ Du holst das Honigglas aus deinem Rucksack und fragst es, ob es deine Gegnerin schon einmal gesehen hat (158).

Du verschwindest so schnell wie möglich (61).

135

Larana schaut dich verwundert an. „Du hast behauptet, so ein Honigglas besorgen zu können, nicht ich. Ich habe schon jede Menge Honiggläser gesehen, aber noch nie ein sprechendes.“

Willst du Larana sagen, dass du sie enttäuschen musst (24), oder ihr das Honigglas aushändigen (160)?

136

Um deine Worte zu unterstreichen, holst du den Honigbold hervor und streckst ihn Rasgars Vater entgegen. Die Luft ist zum Zerreißen gespannt, dann nickt der Mann. Du kannst die Geste nicht deuten, aber immerhin beschuldigt dich niemand der Lüge. Dann ertönt das dumpfe Schallen eines geblasenen Horns.

„Wir werden angegriffen!“, ertönt Rasgars Ruf. „Zu den Waffen!“

Die Anwesenden drängen aus der Halle, nur Rasgars Vater sitzt stoisch auf seinem Thron. Tränen lassen seinen Blick wässrig werden, während er das Glas fixiert. Zitternd erhebt er sich, greift nach dem Glas und lässt sich mit ihm erschöpft auf den Thron sinken. Es ist der Moment, in dem jede Kraft aus ihm weicht. Leise wimmernd wiegt er das Glas, als würde er die Leiche seiner Frau ein letztes Mal halten (14).

137

Du besuchst den *Heilari* noch einmal, aber diesmal ist die Tür verschlossen. Ein kleines Schild weist zusätzlich darauf hin, dass der *Heilari* abwesend ist. Kehre zurück zur **Karte**.

138

Du bist dir sicher, dass es eine Taverne geben muss, die *Torkelnde Möwe* heißt oder zumindest einen sehr ähnlichen Namen hat.

Du bist dir auch sicher, dass diese Schenke nicht weit entfernt vom Liegeplatz eures Schiffes sein kann. Askir und du wart so aufgeregt, endlich ins Nachtleben der Hjaldingstadt eintauchen zu können, ihr werdet kaum lange gesucht haben. Irgendwie halt das Vorhaben in dir nach, bei jedem Ausschank Met oder etwas Gebranntes zu stemmen.

Tatsächlich musst du nicht lange suchen, dann hast du die *Torkelnde Möwe* gefunden. Bei Tageslicht betrachtet ist das eine wirklich üble Kaschemme. Die Farbe vom über der Eingangstür angebrachten Schild ist zur Hälfte abgeplatzt, sodass die dort gezeigte Möwe einen weißen und einen schwarzen Flügel hat. Die Eingangstür weist auf Kopfhöhe unzählige rostbraune Flecken auf. Du fragst dich, wie viele Nasen an dieser Tür schon gebrochen wurden.

Du trittst ein und wünschst dir, deine Nase wäre gebrochen und so voller Blut, dass du das Gemisch aus Meerwasser, Schweiß, billigem Fusel und Erbrochenem nicht riechen müsstest.

Nachdem du dich im Schankraum umgesehen hast, bist du dir absolut sicher, dich an überhaupt nichts erinnern zu können. Es muss die falsche Schenke sein.

Unvermittelt rempelt dich ein schwerer Körper so unsanft an, dass du der Länge nach hinschlägst. Broxmox lässt sich die Gelegenheit nicht entgehen, um seinen Speer durch deine Rippen zu stechen, woraufhin auch Schrabosch vergnügt seine Trommel schlägt. Du wendest dich um, Übelkeit steigt in dir auf – und mit ihr eine Erinnerung.

Du hast schon einmal hier auf dem Boden gelegen, und zwar in der letzten Nacht. Unter einem der Tische, genau wie jetzt. Du hast zum Eingang geschaut, und dort stand die Frau, die du heute Morgen hast sterben sehen. Sie stand aufrecht, mit einer Art Peitsche, die an einem armlangen Stock befestigt war. Sie hat mit den Leuten geschimpft, die mit dir hier getrunken haben, eine Tatsache, die sie dir sehr unsympathisch gemacht hatte.

Man trennt doch Trinkgeschwister nicht oder verdirbt ihnen ein zünftiges Besäufnis. Du hast keine Ahnung, wieso du auf dem Boden gelegen hast. Du weißt auch nicht, warum deine Trinkkumpanen dort lagen. Du erinnerst dich aber, dass Askir unter ihnen begraben war und fröhlich kicherte. Und dann ... Du strengst dich an, aber deine Erinnerung verblasst (194).

139

Deine Speiseröhre brennt schlagartig, als würde ein Drache darin Feuer speien, dann erbrichst du dich. Wie durch ein Wunder landet dein Mageninhalt nicht auf dir, sondern nur auf dem Boden, der noch immer zu schwanken scheint.

Du fühlst dich elend, aber immerhin hat sich dein Magen ein wenig beruhigt. Du hast Schmerzen am ganzen Körper, und jeder Versuch, Luft zu holen, lässt Broxmox einmal in deine Rippen stechen.

Wenn du nur wüsstest, was geschehen ist. Du versuchst, dich zu erinnern.

Lege eine erschwerte *Klugheitsprobe* –1 ab! Falls die Probe gelingt, darfst du bei Abschnitt 201 weiterlesen. Eine misslungene Probe führt dich dagegen zu Abschnitt 92.

Erleichterte und erschwerte Eigenschaftsproben

Es gibt Fälle, in denen eine Eigenschaftsprobe einfacher oder schwieriger ist als normal. Dies wird durch einen Modifikator dargestellt. Ein Pluszeichen stellt eine Erleichterung dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Ein Minuszeichen stellt eine Erschwernis dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert reduziert. Die spezielle *Klugheitsprobe*, die du an dieser Stelle der Geschichte würfeln musst, ist um –1 erschwert. In diesem Fall wird dein aktueller Klugheitswert (siehe **Spielprotokoll** im hinteren Innumschlag) von 8 also um –1 reduziert. Er beträgt für die Probe nun also $8 - 1 = 7$, weshalb der Würfel nur maximal eine 7 anzeigen darf, damit die Probe gelingt.

140

Die *Ottaskin* der Sturmkinder liegt im Osten der Stadt nahe dem Bodir. Das Areal ist von einem hohen Palisadenzaun umgeben, der aber durch ein Tor passiert werden kann.

Am Tor entdeckst du zwei Wachen, die grimmig schauen und immer wieder barsch Passanten davonjagen. In der Luft liegt der Geruch von Rauch, verbranntem Holz, so wie du ihn von den Kaminen im Winter kennst – nur eben viel stärker.

Auch wenn die Wachen, ein älterer Mann und ein junger Bursche, einen alles andere als einladenden Eindruck erwecken, willst du dein Glück versuchen. Als du dich dem Tor näherst, ändert sich der Blick des jüngeren Wächters. Er deutet mit dem Finger auf dich, dann rennt er durch das Tor. Der Ältere zieht derweil seine Skraja, macht einen Schritt auf dich zu und fordert dich auf, dich zu ergeben.

Leitest du der Aufforderung folge (84), ziehst auch du deine Waffe (175), oder entschließt du dich zur Flucht (13)?

141

Du holst das Glas hervor und wickelst es aus dem schwarzen Tuch. Sofort hörst du die Stimme des Honigbolds: „Ich bin empört, ich bin verstört! Du wickelst ein, du wickelst aus, es ist wie Pein, ich sprech’ es aus. Entscheide dich, ich mag es nicht. Mal ist’s dunkel, dann wieder Licht, kein Gemunkel, gib’ klare Sicht. Du sperrst mich ein, du bist ein Schwein. Zu klug ich bin, wo dumm du tust, komm nicht umhin: Im Geist du ruhst. So lass mich frei, ich bin kein Brei!“

Mama Orlava prustet ein lautes Lachen heraus, begeistert schlägt sie die Hände zusammen. „Das ist ja sooo süß, ich liebe es!“

Die Anführerin der Rothälse stellt das Glas ehrfürchtig neben die Schnitzerei der Zwerge, dann umarmt sie dich so fest, dass Broxmox voller Verzweiflung immer wieder seinen Speer in deine Rippe jagt.

Nachdem dich Mama Orlava endlich losgelassen hat, nimmt sie von deinem japsenden Versuch, den Schmerz zu verdrängen, keinerlei Kenntnis. Stattdessen holt sie einen klimpernden Beutel hervor, den sie dir lässig zuwirft. „Das Glas ist so toll, lass mich dir noch etwas schenken.“

Du schaust überrascht auf den Beutel, dann nickst du dankbar.

„Prinzessin, es war mir ein Vergnügen, mit dir Geschäfte zu machen. Man kann dir trauen und das gefällt mir. Es wäre mir eine Freude, wenn du auch in Zukunft für uns arbeiten würdest.“

Kurz zögerst du, aber dann wird dir bewusst, dass du dieses Angebot gleich aus zwei Gründen ablehnen wirst. Zum einen scheint dir die Frau schlicht wahnsinnig zu sein, und sie hat eindrucksvoll demonstriert, was geschieht, wenn sie mit ihren Untergebenen unzufrieden ist. Gleich zweimal hast du dein Leben riskiert, weil du es gewagt hast, diese Halle zu betreten, und du willst dein Glück nicht zu arg strapazieren.

Zum anderen suchst du noch immer deinen Bruder.

Du verabschiedest dich freundlich, dann lässt du dich von der erneut neugierig fragenden Frau aus dem Lagerhaus führen.

Auf der Straße angekommen, schaust du in den kleinen Beutel, den dir Mama Orlava zugeworfen hat. Notiere dir die darin befindlichen 3 Dukaten auf dem Heldendokument. Kreuze auch das **G** auf dem Spielprotokoll an, bevor du auf der **Karte** überlegst, wie du weiter vorgehen sollst.

142

Du ignorierst Schrabosch und vor allem Broxmox, stürzt nach vorne und springst dem Mann vor dir an die Kehle, doch kurz bevor du ihn erreichst, zerrt dich der Armreif zurück.

Ungerührt tadelt dich der vordere Mann: „Du säufst wie ein Tier und schlägst um dich, als wärst du eines.“



Mein Bruder Mahad hatte die Idee, dich anzuheuern, damit du uns das Artefakt besorgst. Aber ich konnte dich schon gestern Abend nicht leiden. Wie es scheint, war meine Einschätzung die Richtige.“

Mahad legt eine Hand auf die Schulter seines Bruders, dann spricht er mit sanfter Stimme: „Ahmad, auch ich denke, dass sie ungehobelt ist, aber manchmal ist nicht die Eleganz eines Dolches nützlich, sondern die rohe Kraft einer Axt. Vielleicht hat sie beschafft, wozu sie sich verpflichtet hat.“

Der Armreif verliert an Kraft, während Ahmad dich abschätzig mustert. „Trägst du den Honigdämon bei dir?“ Das Wort *Dämon* jagt dir einen Schauer über den Rücken, doch der Gedanke an das plappernde Honigglas zaubert dir fast ein Lächeln auf die Lippen.

Willst du dem unflätigen Ahmad den Honigbold aushändigen (119), oder lügst du, dass du nicht wüsstest, wovon er spricht (53)?

143 ○

Suchst du den *Fuchsbau* zum ersten Mal auf (179) oder warst du schon einmal hier (35)?

144

Mama Orlava mustert dich durchdringend, dann nickt sie bedächtig. „Gut, ich will dir glauben, dass du das sprechende Honigglas nicht besitzt, aber ein Versprechen ist ein Versprechen – und du hast mir eines gegeben.“

Die Frau mustert dich streng, dann fährt sie fort: „Ich werde dir Zeit geben, bis die Sonne untergeht. Dann wird meine Geduld erschöpft sein und ich werde dich herbringen lassen. Wenn du das nächste Mal hier hereinspazierst, bringst du mir besser das sprechende Honigglas mit, sonst ...“ Das Ende des Satzes ersetzt Mama Orlava durch eine Geste, bei der sie sich mit dem rechten Zeigefinger über die Kehle streicht.

Dann lächelt sie dir zu und winkt freundlich. Du verabschiedest dich, woraufhin dich der Mann hinausgeleitet, der dich auch hierhergebracht hat.

Schließlich stehst du wieder vor dem Lagerhaus der Rothälse und überlegst, was du tun willst. Dass du von den Sturmkindern erfahren hast, ist gut, aber ohne Wegbeschreibung wirst du dich wohl durchfragen müssen (*Karte*).

145

Du versuchst so geduldig wie möglich, den Schlüssel im Schloss zu bewegen, aber Schrabosch trommelt auf seiner Pauke besonders laut, bis du wütend eine ruckartige Bewegung machst – und den Schlüssel abbrichst.

Verärgert wirfst du das nun vollkommen unnütze Metallteil in eine Ecke des Raums, dann atmest du tief durch. Broxmox nutzt die Gelegenheit für einen hinterhältigen Stich, aber Schraboschs Trommel wird auf angenehme Weise leiser.

Du setzt dich einen Moment lang auf das Bett, wobei du den Blick noch einmal durch den Raum schweifen lässt. Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* (KL/IN/IN, FW 7) ab, die um –2 Punkte erschwert ist. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 172, eine misslungene Probe zu Abschnitt 4.



146

Das Hafenbecken des Handelshafens ist tiefer als die des Thorwaler- oder Winterhafens, in denen eigentlich nur die Thorwaler *Ottas* mit ihrem geringen Tiefgang nicht auf Grund laufen. Im Handelshafen finden sich dagegen Schiffe aus nahezu allen Regionen Aventuriens. Lediglich al'anfanische Schiffe wird man hier nicht finden. Du entdeckst einen bornischen Holk, eine nostrische Kogge sowie eine horasische und zwei mittelreichische Karavellen, von denen eine mit Mastbruch auf eine Reparatur wartet.

Der Geruch der Ferne liegt in der Luft, und auch der entsprechende Lärm. Du hörst Sprachen, die du nie zuvor vernommen hast und bemerkst das Aufeinandertreffen der Kulturen. Zwei einheimische Schauerleute halten einen Mittelreicher davon ab, mit einem Säbel auf einen orkischen Hafearbeiter loszugehen, ein bornischer Schiffsjunge bestaunt die Hautbilder einer Thorwalerin und ein Kapitän mit stark gebräunter Haut versucht verzweifelt, in seiner eigenen Sprache einer Schiffsbauerin zu erklären, dass er irgendetwas benötigt, von dem auch du nicht verstehst, was es wohl sein könnte.

In diesem dichten Gedränge suchst du nun den Unterschlupf einer Räuberbande.

Möchtest du auf eigene Faust durch die von Lagerhäusern gebildeten Gassen streifen (63) oder lieber jemanden fragen, ob er den Unterschlupf der Rothälse kennt? Falls ja, musst du nur entscheiden, ob du dich an eine Hafearbeiterin (170), eine Bettlerin (118) oder einen Händler, einen *Kaupmader*, (199) wenden möchtest.

147

Du nickst schüchtern, was Mama Orlava mit einer einladenden Geste beantwortet. Du trittst näher, woraufhin die Anführerin der Rothälse das Glas aus der Umklammerung ihrer Brüste befreit.

Erleichterte und erschwerte Fertigkeitsproben

Wenn eine Fertigkeitsprobe erleichtert ist, dann ist jede der beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert erleichtert. Eine erschwerte Fertigkeitsprobe (negativer Zahlenwert bei der Probe) führt zur Erschwerung aller drei beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert (hier –2).

Erst streckt sie es dir entgegen, dann zieht sie es doch wieder zurück. „Aber nicht einfach abhauen mit meinem Schatziputzi!“

Eine drohende Ernsthaftigkeit liegt in ihrer Stimme, doch dann grinst sie breit, als sie fortfährt: „Spätestens in der vorderen Halle wäre deine Flucht ohnehin vorbei.“ Zustimmend nickend nimmst du das Glas entgegen und betrachtest es sehnsüchtig. Das Glas ist der Schlüssel zu deinem Bruder, aber wie sollst du es nur von hier fort-schaffen? Mama Orlava hat recht. Vielleicht kannst du deinem grobschlächtigen Begleiter entkommen, andere Rothäse sind nicht anwesend und Mama Orlava wird ob ihrer Leibesfülle kaum schnell genug sein, dich einzuholen, aber wie solltest du die andere Halle passieren? Plötzlich dringen laute Rufe aus dem Gang, durch den du Mama Orlavas Domizil betreten hast (216).

148

Der Ork, der die Augenklappe noch immer nach oben geklappt trägt, kneift die Augen zusammen und reibt sich über die Lider, dann blinzelt er unsicher und nimmt dich erneut in Augenschein.

Du versuchst, dir deine Verwirrung nicht ganz so deutlich anmerken zu lassen, und lächelst stattdessen unsicher. Der Schwarzpelz nickt zufrieden, dann stellt er fest: „Du bist Prinzessin Hihi von Haha. Das hast du letzte Nacht selbst gesagt.“

Willst du den Ork für sein gutes Erinnerungsvermögen loben (15), oder fragst du, was du in der Nacht noch alles gesagt hast (68)?

149

Du kannst nicht behaupten, dich besonders wohl zu fühlen, am helllichten Tag ganz allein in den Unterschlupf einer Räuberbande zu spazieren – ohne eine Vorstellung davon zu haben, mit wem du es zu tun haben wirst und wie dein letzter Besuch dort verlaufen ist.

Das Innere der Halle ist in dunkles Zwielflicht gehüllt. Durch einige Öffnungen hoch oben in den Wänden fällt Licht auf die unzähligen Kisten, Säcke und Fässer, doch es dauert einen Moment, bis man dich bemerkt. Ein breitschultriger Mann mit einem langen ungepflegten Bart wird schließlich auf dich aufmerksam und hält dich mit einer großen, prangkengleichen Hand an der Schulter fest.

„Wer bist du?“, fragt er dich mit einer tiefen Stimme. Er blickt dich aus dunkelblauen Augen an, die erst ärgerlich, dann verwundert schauen. Kurz lockert er seinen Griff.

Reißt du dich los und versuchst, zu fliehen (104), oder ffügst du dich deinem Schicksal und harrst aus (19)?

150

Du schüttelst das Glas gerade so kräftig, dass weder Schrabosch noch Broxmox zu neuer Höchstform auflaufen. Die Flüssigkeit bewegt sich nur träge, zähflüssig, als du plötzlich eine Stimme hörst: „Nun hör schon auf, du dumme Nuss, ich sag’s heraus, jetzt ist Schluss.“ Überrascht hältst du inne (126).

151

Die Frau scheint sich aufrichtig zu freuen, dich zu sehen. Neben der Freude erkennst du aber auch Hoffnung in ihrem Gesicht (16).

152

Dein unkoordinierter Schlag segelt am Kopf der *Sargentin* vorbei, dann reißt dich der Schwung zu Boden. Einen Wimpernschlag später spürst du ein Knie in deinem Rücken, welches dich zu Boden presst (217).

153

Du lässt deine Waffe fallen. Du erhoffst dir von den Sturmkindern Informationen, eine erschlagene Wache wird dich aber eher in Schwierigkeiten als deinem Bruder näher bringen. Du hast deine Wehrhaftigkeit bewiesen, doch jetzt scheint dir die Zeit für Diplomatie gekommen zu sein – eine Erkenntnis, die sicherlich auch im Sinne deines geschundenen Körpers ist (207).

154

Es dauert nicht lange, dann treten zwei kräftige Hünen aus dem Haus. Sie schauen sich um, dann reden sie miteinander. Die Mienen wirken ernst, betroffen, traurig. Du bist dir sicher, dass sie die Tote in dem Unterschlupf gekannt haben müssen. Dann treten drei weitere Männer und eine Frau aus dem Haus. Die Vier tragen eine etwa zwei Schritt lange Planke, auf der unter einem dunkelblauen Tuch die Silhouette einer Frau erkennbar ist, die reglos daliegt.

Wer auch immer die Tote war, sie wurde gefunden. Die Trauer und der Respekt verraten dir, dass es ihre Sippe war, die sie entdeckt hat. Dich erleichtert der Gedanke. Thora hat dir einmal erzählt, in den Städten des Südens würde die Stadtgarde sich um die Toten kümmern. Ein schauerlicher Gedanke, der dir ernsthafte Sorgen bereitet hat. Du hast dir geschworen, dich nie in einer Stadt im Süden umbringen zu lassen. Wenn du stirbst, willst du nicht in die Obhut von Fremden, die dann entscheiden, was mit deinen Feinden zu geschehen hat.

Dir hat der Tod der Frau leidgetan, auch wenn sie dich angegriffen hat. Jetzt erleichtert es dich wenigstens, dass sie gefunden wurde.

Vielleicht kannst du dem Trauerzug folgen und erfährst so etwas über die letzte Nacht. Solange dich niemand bemerkt, wirst du dich dabei auch nicht verdächtig machen.

Willst du der Gruppe fol...

Plötzlich kreuzt dein Blick den eines der Männer. Er erstarrt, dann deutet er auf dich und läuft zügigen Schrittes auf dich zu. Du wurdest entdeckt. Der Mann könnte dir vermutlich so manche Frage beantworten, aber er macht nicht den Eindruck, als würde er das gerne tun wollen – die geballten Fäuste sprechen eine andere Sprache.

Ein schwerer, zweiachsiger Ochsenkarren schiebt sich zwischen euch und blockiert einen Augenblick lang die Sicht. Hastig überlegst du, was du tun willst.



Versuchst du, zu fliehen (5) oder mit dem Mann zu sprechen (60)?

155 (8+1) ○

Hast du den Hafen schon einmal besucht (83) oder noch nicht? Falls Letzteres der Fall ist, kreuze den Kreis neben der Abschnittsnummer an und lies bei Abschnitt 146 weiter.

156

Die Pranken des Mannes reißen dich unsanft hoch, dann stellt er dich auf die Füße und schubst dich vor sich her (80).

157

Wenn das **B** angekreuzt wurde, lies bei Abschnitt 189 weiter. Wurde das **B** nicht angekreuzt, lies Abschnitt 205.

158

„Du dumme Nuss, mach keinen Stuss. Entscheid dich schnell, ob dunkel, hell?“, proklamiert der Honigbold, während du das Glas aus dem Stoff auswickelst.

„Ich mache das den ganzen Tag lang, immer wieder, einfach nur, weil es mir Spaß macht und dir nicht!“, drohst du dem Honigglas, bevor du es neben die Leiche stellst. Dabei fällt dir auf, dass du keine Ahnung hast, ob der Honigbold nur in eine bestimmte Richtung schauen kann, ob er überhaupt etwas sieht oder wie er seine Umgebung wahrnimmt.

Noch während du überlegst, das Glas um sich selbst zu drehen, ertönt die Stimme des Honigbolds erneut: „Liegt eine Leiche auf diesem Boden, wollte sie wer aus dem Leben roden. Ich weiß aber nicht, wer der Roder war, begab es sich nicht, dass je ich sie sah.“

„Nutzlos wie immer“, entfährt dir ein enttäuschter Vorwurf, den das Glas sogleich kontert.

„Die Suffkuh urteilt über den Nutzen, kann sich selbst aber nicht einmal putzen. Sie zetert wütend und klagt über mich, nur an ihre Nase fasst sie sich nicht. Den Nutzen sie nur zu gerne bemisst, dabei sie aber ihren Wert vergisst. Der kann aber nicht sehr hoch bei ihr sein, ist sie doch nur ein versoffenes ...“

Das Wort „Schwein“ hörst du nicht mehr, nachdem du das Glas ein wenig grob in deinen Rucksack fallen lässt (134).

159

Die Wirtin entpuppt sich leider nicht als Hilfe, versichert sie dir doch, dass in der letzten Nacht ihr Mann gearbeitet habe. Sie wolle ihn im Moment auch nicht stören, schließlich schlafe er, um die nächste Nachtschicht übernehmen zu können.

Du bist dir sicher, dass er dir helfen könnte, deine Erinnerungen aufzufrischen, aber bis zur nächsten Nacht kannst du nicht warten, schließlich soll die *Sturmmöwe* schon am Abend in See stechen.

Fieberhaft überlegst du, ob es eine Alternative gibt (194).

160

Du holst das Honigglas aus deinem Beutel und wickelst es vorsichtig aus dem schwarzen Tuch. Es dauert nicht lange, da ertönt auch schon die Stimme des Honigbolds: „Nun schaut und staunt, jetzt wird geglotzt, nun tratscht und raunt, doch keiner rotzt! Die Freude groß, dem Spaß hold, ich bin kein Klos, ich bin ein Bold.“

Larana lacht vor Freude und klatscht sich mit der Hand kräftig auf den Oberschenkel. „Das müssen wir Hasgar zeigen, er wird es bestimmt sehen wollen!“

Dann legt sich ihre Begeisterung etwas. „Ich habe ihn nur nicht mehr gesehen, seit ich auch dich im *Fuchsbau* aus den Augen verloren habe.“

Du schaust nur fragend, während Larana die Stirn grübelnd in Falten legt. Schließlich trifft sie eine Entscheidung. „Ich muss weiterarbeiten, und da ich nicht weiß, wo Hasgar ist, behältst du das Glas erst einmal. Wenn du Hasgar siehst, kannst du es ihm ja geben.“

Du wickelst den Honigbold in das Tuch und verstaust ihn vorsichtig, dann verabschiedest du dich und überlegst, ob du nach Hasgar suchen sollst (112) oder die Suche nach deinem Bruder lieber andernorts fortsetzen willst (**Karte**).

Kreuze in jedem Fall das **C** auf dem Spielprotokoll an. Falls du dir vorher den Abschnitt 143 beim Buchstaben **h** für den *Fuchsbau* noch nicht notiert hast, tu dies jetzt.

161

Die Hand der Bettlerin verschwindet unter ihrer Kleidung, kaum, dass du ihr das Geld gegeben hast. Dann winkt sie dich zu sich herunter und gibt dir eine heiser vorgetragene Wegbeschreibung mit auf den Weg.

Du verabschiedest dich und folgst ihren Worten, bis du nach kurzer Zeit eine Lagerhalle entdeckst, die sich nur durch eine einzelne Tatsache von den Lagerhallen der Umgebung abhebt. Als du den Platz vor der Halle erreichst, gehen gerade zwei Frauen mit roten Halstüchern in die Halle hinein, kurze Zeit später kommt ein Mann heraus, dessen Hals ebenfalls von einem roten Tuch verdeckt ist.

Notiere dir den Abschnitt 37 in der Kartenlegende neben dem Buchstaben **j** für die *Lagerhalle der Rothälse* und kreuze das **B** auf dem Spielprotokoll an. Vergiss auch nicht, die fünf Heller aus deinem Geldbeutel auf dem Heldenokument abziehen. Kehre danach zur **Karte** zurück.

162 (8+1)

Du stehst mitten im *Fuchsbau*, dem einzigen Ort in ganz Thorwal, an dem organisiert um Geld gespielt werden kann. Du hast die Wahl, an einem der Tische Platz zu nehmen, an dem ein einfach zu verstehendes Würfelspiel angeboten wird (77), Kupfermünzen für den Einsatz zu tauschen (31), dich bei den Gästen nach deinem Verhalten in der letzten Nacht zu erkundigen (120) oder den *Fuchsbau* zu verlassen (184).

○ Falls du es noch nicht getan hast und falls du den Honigbold noch bei dir hast, kannst du dich in einer stillen Ecke mit ihm beraten (56), vergiss aber nicht, den Kreis noch anzukreuzen



163

„Ich habe kein sprechendes Honigglas“, betuerst du. Mama Orlava betrachtet dich misstrauisch. Lege eine Probe auf *Überreden* (MU/IN/CH, FW 4) ab. Kannst du Mama Orlava täuschen (144) oder nicht (85)?

164

Ein grober Holzboden, Bruchsteinwände, ein mit vernagelten Brettern verschlossenes Fenster, eine klapprige Holztür, die von deiner Seite aus mit einem dünnen Holzriegel gesichert wurde. Die Kammer um dich herum misst gerade einmal eine Grundfläche von 3 mal 3 Schritt und wurde nur spärlich eingerichtet. Es gibt einen Tisch, zwei Schemel, einen wackligen Stuhl, eine Truhe und eine Holzpritsche, die mit überraschend frischem Stroh bedeckt wurde. Ebenso positiv bist du von dem glänzenden Metalleimer überrascht, der absolut sauber ist.

Aventurische Begriffe

Das Schwarze Auge bietet mit Aventurien einen riesigen Kontinent voller Abenteuer. Es gibt verschiedene Reiche, die mitunter unterschiedliche Währungen und Maße kennen. Es gibt verschiedene Gottheiten, mystische Völker und berühmte Gestalten – und sie alle haben Namen und Bezeichnungen. Wenn du einen bestimmten Begriff nicht kennst, wundere dich nicht. Im Laufe der Zeit werden sich dir viele von ihnen erschließen, und durch wiederholtes Auftreten lernst du so manchen Begriff ganz von allein. An den meisten Stellen werden die aventurischen Begriffe wie z. B. die Götternamen umschrieben, einige andere werden hier aber noch einmal zusammengefasst. Die Hafenstadt Thorwal gehört zu einer Art Staatenverbund, der von einem obersten Hetmann geführt wird. Das Klima ist mit dem Nordeuropas vergleichbar, im Sommer gibt es auch hier durchaus warme Tage – so wie an dem Spätsommertag, an dem das Abenteuer spielt. Gezahlt wird dort in Dukaten, Silbertalern, Hellern und Kreuzern, wobei gilt: 1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer.

An Maßen sind vor allem der Schritt, welcher einem irdischen Meter entspricht, und die aventurische Meile wichtig, die einem irdischen Kilometer gleichzusetzen ist.

In der Hoffnung, hier mehr über die letzte Nacht zu erfahren, schaust du dich genauer um.

- ☐ Du untersuchst deinen schmerzenden Körper (74).
- ☐ Du nimmst die Kammer genauer in Augenschein (196).
- ☐ Du schaust in deinen Rucksack (117).

Sobald du dich für eine Option entschieden hast, kreuze den Kreis vor der Wahlmöglichkeit an. Du darfst jede Option nur einmal wählen.

Wenn du alle Optionen einmal ausgewählt hast, kannst du dich bei Abschnitt 23 der Tür widmen.

165

Du schaust dich im Zimmer um, während sich immer neue Schemen aus dem Dunkel schälen: ein Schemel unter dem Tisch, ein Besen hinter der sich nun abzeichnenden Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Du wagst einen vorsichtigen Schritt nach vorne, dann noch einen. Ein Eimer zeichnet sich ab, Werkzeuge liegen auf dem Tisch. Du machst einen weiteren Schritt ...

... und dann fliegt plötzlich eine der Türen auf. Erschrocken wirbelst du herum, als Licht von draußen in den Raum fällt. In der Tür erkennst du die Silhouette eines langhaarigen Mannes, der wütend auf dich zu stapft. Schließlich baut er sich genau vor dir auf, sodass du seinen langen ungepflegten Bart und den unangenehmen Mundgeruch in deinem Gesicht spüren kannst. Er packt dich, dann schleift er dich durch die offenstehende Tür in eine große Halle, wo bereits zwei weitere Männer warten. Eine Flucht erscheint dir aussichtslos.

„Was willst du mit ihr machen?“, fragt einer der beiden Männer.

„Zu Mama Orlava bringen“, brummt der Hüne seine Antwort (80).

166 (8+1) ○

Begibst du dich zum ersten Mal auf die Suche nach der *Torkelnden Möwe* (138), oder hast du sie schon einmal aufgesucht (45)? Kreuze beim ersten Besuch den Kreis neben der Abschnittsnummer an.

167

Die Alte setzt ein freudiges Lächeln auf, nachdem du ihren Tee überschwänglich gelobt hast. Dann nickt sie wissend. „Er hilft auch gegen die Nachwirkungen einer langen Nacht. Ich wusste, dass du ihn mögen würdest.“ Tatsächlich fühlst du dich schon etwas besser. Erhöhe den KL- und den IN-Wert auf dem Spielprotokoll um einen Punkt, maximal jedoch bis auf den Wert, der unter **Normaler Wert** angegeben ist.

„Wenn du in der Nähe des Perainetempels bist, wirst du dort auf ein Haus mit einer grünen Tür stoßen. Es ist kein großes Haus, aber im Inneren arbeitet ein alter Freund von mir. Er beherrscht die Heilkünste weit besser als ich und kennt sich mit Kräutern und Suden aus. Vermutlich kann er dir helfen.“

Du plauderst noch kurz mit der Frau, dann verabschiedest du dich voller Dankbarkeit – und mit dem Versprechen vorsichtig zu sein. Überlege dir nun, was du als nächstes tun willst (**Karte** – hier findest du auch den Heiler, zu dem die Frau dir den Weg gewiesen hat).

168

Plötzlich kracht jemand in dich hinein und reißt dich zu Boden. Ein Feuerball fegt über dich hinweg und versengt die Spitzen deiner Haare. Du ignorierst den stechenden Gestank und rappelst dich auf.

Neben dir liegt Larana im Matsch und stützt sich auf den Arm. „Was machst du denn hier?“

Du schüttelst dich und beschließt, einfach die Wahrheit zu sagen: „Ich suche meinen Bruder.“

„Oh, diese Söhne und Töchter einer Seeschlange!“, flucht Larana, dann spuckt sie verächtlich aus. Sie schüttelt sich, als wolle sie ihren Zorn abstreifen. Mit klarem Blick fixiert sie die umstehenden Gebäude, dann streckt sie ihr Kinn in Richtung eines mit Reet gedeckten Langhauses, dessen Dach gerade Feuer fängt. An der Außenseite befinden sich mehrere kleine Türen, die von schmalen Fenstern gesäumt werden. „Da würde ich meine Gefangenen einsperren. Die Fenster sind zu klein für einen erwachsenen Mann, da würde er nicht durchpassen.“

Kurze Zeit später steht ihr vor dem Gebäude und rüttelt an den Türen. Die meisten stehen offen, die Bewohner sind nach draußen gelaufen, um an der tobenden Schlacht teilzunehmen. Zwei Türen aber sind mit einem Schloss von außen gesichert worden. Dein Herz pocht, dann schwingst du deine Axt und zertrümmerst den Riegel, der die Tür geschlossen hält (97).

169

Gegenüber dem Tempel von Wohlfahrt und Heilung, dem Perainetempel, bietet ein Heiler seine Dienste in einem kleinen Holzhaus an. Der Bau mit der grün bemalten Tür wurde mit weißen Blumenmustern verziert. Über der schmalen Holztür entdeckst du einen stilisierten Storch und das Wort *Heilari*.

Das schummrige Innere ist mit den Düften unzähliger Kräuter geschwängert, Wurzeln und getrocknete Kräuter hängen von der Decke. Der dürre Alte, der mit dünner Stimme sein Angebot vorträgt, kann dir zur Stunde nach dem 4. Glockenschlag ein Mittel mixen, das die Auswirkungen der letzten Nacht lindern soll. Lege eine Probe auf *Handel* (KL/IN/CH, FW 5) ab. Wenn die Probe gelingt, beträgt der Preis für die Mixtur 3 Silbertaler, bei einer misslungenen Probe 5 Silbertaler – ziehe dir das Geld direkt ab, denn die Zahlung wird im Voraus fällig. Wenn du die Mixtur in Auftrag geben möchtest, kreuze im Spielprotokoll das E an. Schließlich verlässt du den *Heilari* wieder (**Karte**).



170

Weil du niemanden in Schwierigkeiten bringen möchtest, hältst du nach einem Hafenarbeiter Ausschau, der gerade nicht anderweitig beschäftigt ist. Es dauert nicht lange, bis du etwas abseits eine muskulöse Frau findest, die auf einer Kiste sitzt und Brot mit kleinen Käsestücken und Rübensirup isst.

Nachdem du sie nach den Rothälsen und ihrem Lagerhaus gefragt hast, presst sie den Zeigefinger an die Lippen und rutscht ein Stück zur Seite, sodass du neben ihr Platz nehmen kannst.

„Über die Rothälse solltest du nicht so laut sprechen“, raunt sie dir zu. „Das kann gefährlich sein.“

„Aber du weißt, wo sich ihr Unterschlupf befindet?“, fragst du.

Die Frau nickt und gibt dir eine detaillierte Beschreibung des Weges. Dankbar verabschiedest du dich.

Lege eine Probe auf die Fertigkeit *Gassenwissen* (KL/IN/CH, FW 4) +1 ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 70, eine misslungene zu Abschnitt 132.

171

So sehr du dich auch bemühst, bittest und bettelst, das Glas bleibt stumm. Schließlich beendet Mama Orlava deine Appelle an das Honigglas. Sie funkelt dich böse an. „Ich weiß nicht, ob mich dein stümperhafter Versuch beleidigen oder ich deine Dreistigkeit bewundern soll. Nimm dein Glas und verschwinde. Bring mir das echte Glas bis zum Abend, oder ich lasse dich herbringen und töten.“

Du willst etwas erwidern, doch sie unterbindet deine Entgegnung mit einer unwirschen Geste, und du wirst von dem Mann rausgezerrt, der dich auch reingebracht hat.

Schließlich stehst du auf der Straße und betrachtest den Honigbold wütend.

„Nun schmoll nicht so, sei lieber froh“, fordert dich das nun doch wieder sprechende Honigglas auf. „Ich mocht’ sie nicht, das Fassgewicht, das Fettgesicht, das Zwiage-licht. Sie roch und stank, droht mit Gezank’, die Hand zur Prank’, war nicht g’rad schlank. Da bleib ich hier, sogar bei dir.“

Ein wenig fassungslos betrachtest du das Glas, hätte dich seine Sturheit doch fast ins Grab gebracht. Zudem bist du dir nicht sicher, dass es nicht doch noch so kommen wird. Bis dahin bleibt dir nur, das Glas zu überreden, kooperativer zu sein, oder deinen Bruder zu finden, damit du diese lebensgefährliche Stadt hinter dir lassen kannst. Immerhin hast du von den Sturmkindern erfahren, aber ohne Wegbeschreibung wirst du dich wohl durchfragen müssen (**Karte**).

172

Du schaust dich um, aber außer Staub und einem Fusel im Stroh will dir einfach nichts auffallen. Enttäuscht erhebst du dich vom Bett, als es unter dir verdächtig knarrt. Du blickst hinab und entdeckst erst einen Spalt zwischen zwei Dielen, in den du bequem eine Hand schieben kannst, dann den verborgenen Hohlraum, nachdem du eine der beiden Holzdielen entfernt hast. In dem kleinen Hohlraum befindet sich ein kleiner Stoffbeutel, in dem 2 Dukaten und 13 Silbertaler klimpern. Nach der Enttäuschung mit der Truhe freut dich der Fund umso mehr.

Wenn du möchtest, kannst du das Geld an dich nehmen. Erhöhe in diesem Fall die Angabe für dein mitgeführtes Vermögen auf deinem Heldendokument.

Da dir nichts weiter im Raum auffällt, beendest du die Durchsuchung der Kammer (**164**).

173

Die weite Fläche bietet dir keinerlei Deckung, stattdessen findet hier eine große Massenschlägerei statt. Du erkennst, dass sogar scharfe Waffen im Einsatz sind, aber noch verzichten die Sturmkin-der ebenso wie die Rothälse und die Garaldssons darauf, sich gegenseitig zu verstümmeln oder gar zu töten. Du weichst Schlägen mehr durch Zufall als Geschick aus, stolperst, krabbelst auf allen vieren zwischen den Beinen der Prügelnden

umher. Die Halbfinger dicke Staubschicht wird mit jedem Schritt aufgewirbelt, legt sich auf Schuhe und Kleidung, zeichnet aber auch beständig neue Muster auf den Boden. Hier eine Falltür zu finden, erscheint dir hoffnungslos. Anstatt weiter dein Leben zu riskieren und Zeit bei der Suche nach deinem Bruder zu verschwenden, wird dir bewusst, dass du andernorts suchen solltest (**212**).

174

Du betrittst das Lagerhaus und wirst von einem bulligen Mann angesprochen, der wie die anderen an diesem Ort ebenfalls ein rotes Halstuch trägt. Die fliehende Stirn, die platte Nase, die Lücken, wo Zähne ausgeschlagen wurden, von seinem breiten Grinsen zur Schau gestellt, lassen dich Übles erahnen, aber seine Stimme ist überraschend sanft.

Du erklärst, dass du Mama Orlava sprechen möchtest. Der Mann macht dir bestimmt, wenn auch in freundlichem Ton, deutlich, dass du sie zurzeit nicht aufsuchen kannst. Du wirst dir bei der **Karte** etwas anderes ausdenken müssen.

175

Du hast keine Ahnung, warum der Wächter die Waffe gezogen hat, aber du bist zu stolz, dich zu ergeben. Auch wenn du angeschlagen bist, auch wenn Schrabosch und seine Brüder dich stets aufs Neue traktieren, wenn der Mann eine Tracht Prügel möchte, soll er sie bekommen.

Wenn die Lebensenergie deines Gegenübers unter 10 LeP sinkt, schlage Abschnitt **99** auf. Sinkt vorher deine Lebensenergie unter 10 LeP, musst du bei Abschnitt **123** weiterlesen. Falls du dich vorher doch noch ergeben möchtest, kannst du dies bei Abschnitt **153** tun.

Wächter

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 12 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Streitaxt: AT 14 PA 6 TP 1W6+4

RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Streitaxt)

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Überreden 7, Verbergen 7, Willenskraft 7, Zechen 8

Kampfverhalten: Der Wächter greift in jeder 2. KR mit einem Wuchtschlag I an.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



176 ○ ○

Lege eine Probe auf *Kraftakt* (KO/KK/KK, FW 8) ab und kreuze einen Kreis an. Wenn die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 41 weiter. Falls die Probe misslingt und alle Kreuze bereits angekreuzt wurden, lies bei Abschnitt 88 weiter. Falls noch ein Kreis frei ist, kannst du einen weiteren Anlauf wagen und die Probe erneut ablegen (du musst dann den zweiten Kreis ankreuzen), dich den Fensterläden widmen (114), oder doch zum Eingang der Halle gehen (149).

177

Neugierig stehst du vor dem Nordtor mit seinen sechs Schritt hohen Torflügeln, die zurzeit weit offen stehen und Reisenden wie fahrenden Händlern, den Bauern der Umgebung oder wandernden Handwerkerinnen Einlass gewähren. Über einer kleinen Tür im östlichen Torturm steht das Wort *Wachstube*. Davor stehen zwei breitschultrige Krieger und beobachten gelangweilt den steten Strom der Ein- und Ausreisenden.

Das ist also eine Stadtgarde. Ein wenig skeptisch warst du schon, als die alte Thora an Bord deinem Bruder Askir und dir einen Vortrag gehalten hat, dass man sich in der Stadt Thorwal an unglaublich viele Regeln halten müsse. Dir war klar, dass die Hetleute hier über immense Macht und zahlreiche *Rekker* verfügen müssen, aber du warst verwundert, als die Sprache auf die Stadtgarde kam. Es hatte dich misstrauisch gemacht, dass nicht nur der Begriff, sondern vor allem das dahinterstehende Konzept aus den Zeiten der mittelreichischen Besatzung übernommen worden war.

Jetzt kannst du nur noch mit Unverständnis reagieren. Wozu braucht man zwei Bewaffnete, die Wandernden beim Passieren eines Tors zuschauen?

„Neu in der Stadt?“, fragt dich eine Frau mittleren Alters unvermittelt, die wie die beiden Gardisten einen Wappenrock trägt, auf den das Stadtwappen gestickt wurde.

Du nickst und stammelst einen Hinweis auf deine erste Fahrt, aber die Frau schneidet dir die Antwort ab – nicht unfreundlich, aber bestimmt: „Mädchen, das mag sein, aber du stehst im Weg. Der Ochsenkarren da braucht Platz, und du stehst mitten auf der Kreuzung.“

Du schaust dich suchend um, machst einen Schritt zur Seite und wartest ab, bis das rumpelnde Gefährt durch das Tor gefahren ist.

„Ich bin Sargentin Torimsdottir, und wenn du ...“

„Sarg-Entin?“, wiederholst du den dir unbekannten Begriff.

Die Frau schaut dich skeptisch an, dann lacht sie los. „Sargentin in einem Wort, nicht in zweien. Das g wird ja wie im Wort *Glück* ausgesprochen, aber der Rest des Wortes folgt in einem Stück, du Landei.“

Schlage niemals einen Gardisten, geht dir Thoras Warnung durch den Kopf. Die musizierenden, stechenden und hüpfenden Zwergengeschwister in deinem Körper nehmen dir die Lust auf den Angriff ohnehin, aber scheint es dir tatsächlich ratsam, diese Schmähung einfach zu ertragen (38), oder schlägst du doch zu (190)?

178

„Ich habe dich bestohlen und es war falsch von mir“, gestehst du reumütig. „Ich will meine Tat nicht mit Premier Feuer rechtfertigen und kann deinen Verlust nicht mindern, doch kann ich dir zurückgeben, was dir gehört.“

Du holst den Honigbold hervor und streckst ihn Rasgars Vater entgegen. Die Luft ist zum Zerreißen gespannt, dann ertönt das dumpfe Schallen eines geblasenen Horns.

„Wir werden angegriffen!“, ertönt Rasgars Ruf. „Zu den Waffen!“

Die Anwesenden drängen aus der Halle, nur Rasgars Vater sitzt stoisch auf seinem Thron. Tränen lassen seinen Blick wässrig werden, während er das Glas fixiert. Zitternd erhebt er sich, greift nach dem Glas und lässt sich mit ihm erschöpft auf den Thron sinken. Es ist der Moment, in dem jede Kraft aus ihm weicht. Leise wimmernd wiegt er das Glas, als würde er die Leiche seiner Frau ein letztes Mal halten (14).



179

Das Stoerrebrandt-Kontor ist leicht zu finden, fast alle Bewohner der Hjaldingstadt scheinen es zu kennen. Es wundert dich, dass ausgerechnet das Lager eines fremdländischen Handelshauses so bekannt ist, allerdings nur bis du selbst vor dem Kontor stehst. Das Gebäude ist groß, wirklich groß, und solche roten Kacheln, aus denen es besteht, hast du nie zuvor gesehen. Es ist ein besonderes Haus, und auch du musst dir eingestehen, dass du es kaum vergessen werden wirst.

Du weichst zwei Burschen aus, die einen schweren Handkarren in Richtung Kontor schieben, stolperst dabei aber fast in eine Frau, die sich mit einem fremdländischen Akzent entschuldigt.

Für das geschäftige Treiben auf dem Platz vor dem Kontor hast du im Moment kein Auge, stattdessen suchst du nach dem Gebäude, in dem der *Fuchsbau* untergebracht sein soll.

Lege eine Probe auf *Gassenwissen* (KL/IN/CH, FW 4) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 103, eine misslungene zu Abschnitt 72.

180

Du kehrst zu der Straße zurück, in der sich der Unterschlupf befindet, wo du heute Morgen erwacht bist. Du musst an die Tote denken, die du dort zurückgelassen hast. Ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken, und du kannst nicht entscheiden, ob es an der Kühle im Schatten des alten Fluchtturms liegt oder am Gedanken daran, die Tote wiederzusehen. Dir erscheint der Gedanke unwirklich, dass du dich freiwillig in ihre Gegenwart zurückbegibst.

Der Strom der Fußgänger lichtet sich ein wenig, kaum dass du den Bereich des Fluchtturms verlassen hast, und gibt den Blick auf das Gebäude mit dem Unterschlupf frei. Du hältst inne. Die Tür steht offen, und durch den Spalt dringt ein schwacher Lichtschein. Irgendjemand ist dort, und wer auch immer es ist, muss die Leiche der rothaarigen Frau gefunden haben.

Willst du so schnell du kannst verschwinden (**Karte**), oder verbirgst du dich auf der gegenüberliegenden Straßenseite, um den Eingangsbereich im Auge zu behalten (**39**)?

181

An der Reling steht Thora und beobachtet aufmerksam das Beladen des Schiffs. Du winkst zu ihr hinüber, und sie lacht schallend, als sie dich sieht. „Ich bin mir nicht sicher, ob du deine Feuertaufe bestanden hast oder durchgefallen bist.“

Schrabosch scheint sich durch das Lachen angestachelt zu fühlen, was dich dein Gesicht verziehen lässt.

„Durchgefallen!“, brüllt die *Skipkona*, wie Seefahrerinnen auf Thorwalsch genannt werden, und schlägt sich auf die Schenkel.

„Ist mein Bruder Askir hier?“, fragst du hoffnungsvoll. Schlagartig bricht das Lachen ab und sie schüttelt mit ernster Miene den Kopf. Den Hafenarbeiterinnen bedeutet sie, eine Pause zu machen, dann winkt sie dich zu sich und hört sich an, was dich bedrückt. Du berichtest von den fehlenden Erinnerungen, dass du Askir verloren hast und welch große Sorgen du dir machst.

„Kannst du mir helfen, ihn zu finden?“, bittest du Thora schließlich, während ihr an der Kaimauer sitzt und die Beine baumeln lässt.

Die knappe Antwort der Seefahrerin überrascht dich: „Nein.“

Du weißt nicht, ob du wütend oder erschrocken guckst, aber Thora deutet deinen Blick richtig. „Die Nacht deiner Feuertaufe liegt hinter dir, du bist jetzt eine *Rekkerin*. Vielleicht bist du noch unerfahren, naiv und unwissend, aber das hat eine Thorwalerin noch nie aufgehalten. Die Suche nach deinem Bruder ist deine Prüfung, nicht meine. Aber ich weiß, dass du dich ihr stellen und ihn finden kannst. Deswegen wäre es töricht von mir, dir zu helfen.“

Du schluckst und spürst, wie recht sie doch hat. Es ist deine Aufgabe, Askir zu finden, nicht ihre. Eine *Rekkerin* schiebt nicht andere vor, die ihr gestellte Herausforderung zu lösen. Es ist dein Schicksal, der Wille der Runjas, der Schicksalsgöttinnen, die die Lebensaufgabe eines jeden Thorwalers bestimmen. Du musst deinen Bruder finden – und das wirst du auch.

Kaum seid ihr aufgestanden, drückt Thora dich fest an sich, so fest, dass Broxmox keinen Platz mehr hat, den Speiß wieder und wieder in deine Seite zu stechen. Stattdessen ist der kleine Zwerg genauso in Thoras Schraubstock aus Armen eingespannt wie du, sodass sich der Speiß mit einem stechenden, langgezogenen Schmerz durch deine Rippe bohrt.

Nachdem sie dich losgelassen hat, brauchst du einen Moment, um wieder Luft zu bekommen und vor allem Broxmox zu ignorieren, der seinen wütenden Protest nun an deinem Brustkorb auslässt.

Schließlich überlegst du aber, was du nun tun willst. Holst du dir bei Thora noch Rat wegen des Armreifs, der begonnenen Tätowierung und des Honigglases (**115**), oder ziehst du gleich weiter (**Karte**)?

182

Deine Gedanken rasen. Du bist keine Mörderin, das scheint zumindest im Augenblick eine glaubwürdige Ansicht unter den Anwesenden zu sein. Dass du den Honigbold gestohlen hast, ist ebenfalls unbestritten. Aber plötzlich geschieht etwas, dass du nicht von dir kennst. Du siehst die Pfade deines Schicksals, welche die Runjas, die Schicksalsgöttinnen, dir vorbestimmt haben, klar und deutlich vor dir.

Du könntest noch immer leugnen, den Honigbold gestohlen zu haben, aber dann würdest du deinem einzigen Fürsprecher in den Rücken fallen. Im besten Fall glaubt man dir nicht und hält dich noch immer für eine Diebin, im schlechtesten glaubt man ihm nicht, womit dich die anderen nicht nur für eine Diebin, sondern auch noch für eine Mörderin halten würden.

Dein Leben hängt davon ab, dass Rasgars Vater seinem Sohn glaubt. Dir bleibt nichts anderes übrig, als deine Tat zu gestehen und zu hoffen, damit Ehrlichkeit und ein wenig Reue zeigen zu können. Du hast den Honigbold gestohlen und Mama Orlava gegeben. Das einzige, was du jetzt noch tun kannst, ist, die Wahrheit zu sagen und auf Milde zu hoffen (**108**).

183

Du erwehrt dich nach Kräften, bis du einen der beiden mit einem bösen Axthieb verletzen kannst. Schlagartig verlieren die beiden ihr Interesse an dir und fliehen.

Erschöpft setzt du dich auf eine flache Kiste. Zu den drei dir bereits bekannten Zwergen haben sich ein halbes Dutzend anderer Zwerge gesellt, denen du aufgrund ihrer Anzahl aber keine Namen mehr geben möchtest.

Du betrachtest die leere Gasse. Noch nie hat dich jemand überfallen, noch nie war dein Leben durch einen anderen Menschen so unmittelbar bedroht gewesen. Die See, eine rivalisierende *Ottajasko* oder Orks aus dem Hinterland, selbst der harte Wind in deiner Heimat – es gab so viele Gefahren für dein Leben, aber sie blieben immer im Hintergrund und zeigten sich nie so unmittelbar. Wenn dein Bruder jetzt nur bei dir wäre ...

Dein Bruder! Du musst weiter. Es wird eine Zeit für Selbstmitleid geben, aber diese Zeit ist nicht jetzt.



Du folgst weiter der Beschreibung der Bettlerin, auch wenn du ahnst, dass sie dich absichtlich in diese Falle gelockt hat und du nicht zufällig von den beiden beobachtet wurdest. Nach kurzer Zeit erreichst du aber eine Lagerhalle, die sich nur durch eine einzige Tatsache von den Lagerhallen der Umgebung abhebt. Als du den Platz vor der Halle erreichst, gehen gerade zwei Frauen mit roten Halstüchern in die Halle hinein, kurze Zeit später kommt ein Mann heraus, dessen Hals ebenfalls von einem roten Tuch verdeckt ist. Immerhin scheint die Wegbeschreibung der Bettlerin das richtige Ziel gehabt zu haben.

Notiere dir den Abschnitt 37 in der Kartenlegende neben dem Buchstaben j für die *Lagerhalle der Rothälse*. Vergiss auch nicht, den gespendeten Dukaten aus deinem Geldbeutel auf dem Heldendokument abzuziehen. Kehre danach zur **Karte** zurück.

184 ○

Du steigst die Treppe nach oben, passierst Brok und trittst hinaus auf die Straße. Wenn du diesen Abschnitt zum ersten Mal aufgesucht hast, das Kreuz neben der Abschnittsnummer also noch nicht angekreuzt ist, kreuze es an und lies bei Abschnitt 94 weiter. Andernfalls geht es auf der **Karte** weiter.

185

Flucht ist keine Option! Zuerst hebst du die Fäuste, dann bemerkst du, dass die Gardisten ihre Waffen ziehen. Auch du greifst zu deiner Axt, verlagerst das Gewicht und deutest einen Schlag an, in der Hoffnung, die Gardisten beeindrucken zu können.

Dann trifft dich ein dumpfer Schlag von hinten und du gehst zu Boden. Immerhin spürst du die fürchterlichen Zwerge nicht mehr (217).

186

Es dauert nicht lange, bis du Larana wiedergefunden hast, die einem Dutzend Arbeitende Anweisungen gibt, wie sie ein Lager umzuräumen haben. Sie nickt dir freundlich zu, aber da sie beschäftigt zu sein scheint und keine Anstalten macht, auf dich zuzugehen, sprichst du sie nicht an und suchst stattdessen nach dem graubärtigen Mann namens Hasgar.

So sehr du dich bemühst, du kannst ihn nicht finden. Schließlich beschließt du, die Suche nach deinem Bruder andernorts fortzusetzen (**Karte**).

187

Du entdeckst ein Fass, das nur zur Hälfte befüllt ist. Schnell nimmst du den Deckel in die Hand, schiebst ihn zur Seite, springst in das Fass – und landest in stinkendem Fisch. Die glitschigen Fischleiber rutschen nach oben, während dein Körper nach unten sackt. Dann ziehst du hastig den losen Deckel auf das nun gut gefüllte Fass.

Lege eine Probe auf *Verbergen* +1 (MU/IN/GE, FW 4) ab. Gelingt die Probe (109) oder nicht (50)?

188

Das mit dem Aufsetzen gelingt erstaunlich gut, auch wenn dein Oberkörper schlaff nach vorne sackt, kaum dass du ihn kurz aufgerichtet hast. Dann zieht sich eine Schlinge um deinen Magen und will hinauspumpen, was sich darin befindet. Dir ist schlecht, du musst würgen. Lege eine Probe auf deine *Konstitution* in Höhe von 12 ab! Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 17, eine misslungene zu Abschnitt 139.

Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Wenn in der Welt von **Das Schwarze Auge** etwas ungewiss ist, werden in der Regel Würfel gerollt. Man spricht dabei auch von einer *Probe*. Die aktuelle Probe wird auf den Konstitutionswert abgelegt. Die *Konstitution* ist eine von acht Eigenschaften (Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution, Körperkraft), die deine *Rekkerin* charakterisieren. Schlage nun Seite 65 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 würfelst du einen W20, liest die oberste Zahl ab und vergleichst sie mit deinem zu prüfenden Eigenschaftswert, hier *Konstitution*. 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 Heldendokument (Seite 65) und dem Spielprotokoll nach (Innenumschlag hinten). Du siehst, dass deine Heldin auf beiden Bögen einen KO-Wert von 12 hat. Bei den anderen Eigenschaften unterscheiden sich die Werte auf dem Heldendokument und dem Spielprotokoll aufgrund deines aktuellen, verkaterten Zustands. **Alle Proben in diesem Abenteuer beziehen sich auf die Eigenschaftswerte auf dem Spielprotokoll.**

189

Du wendest dich um, um das Zimmer näher in Augenschein zu nehmen, schaut aber nur auf die breite Brust eines Hünen.

„Wie angekündigt“, stellt er mit tiefer Stimme fest, dann zerrt er dich quer durch den Raum. Sein langer, ungepflegter Bart, die ungewöhnlich schief stehenden Augen und der unangenehme Mundgeruch lassen wenig Gutes erahnen. Du hast einen grobschlächtigen Schläger vor dir, dessen bist du dir sicher.

• Deinen AT-Wert für Raufen findest du auf Seite 67.



Schließlich schleift er dich durch eine weitere Tür in eine große Halle, wo bereits zwei weitere Männer warten. Eine Flucht erscheint dir aussichtslos.

„Was willst du mit ihr machen?“, fragt einer der beiden Männer.

„Zu Mama Orlava bringen“, brummt der Hüne seine Antwort (80).

190

- Würfel eine waffenlose Attacke auf *Raufen*! Ist sie gelungen (113) oder nicht (152)?

191

Mama Orlava schaut dich verärgert an. „Gestern warst du ja schon nicht die Hellste, aber da habe ich noch dem Premier Feuer die Schuld gegeben. Sagte ich nicht gerade, ich könne mich an meine Feuertaufe auch nicht erinnern?“

Du nickst zaghaft, was Mama Orlava offensichtlich versöhnt.

„Ist schon gut“, sagt sie schließlich, „dafür kann ich mich an einen Teil deiner Feuertaufe erinnern. Den Teil, der dich fast den Kopf gekostet hat.“

Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* (KL/IN/CH, FW 6) ab. Ist dir die Probe gelungen (93) oder misslungen (18)?

192

Die Fensterläden sind von innen verriegelt. Mit ein bisschen Geschick kannst du die Läden aber bestimmt öffnen (114). Bei der verschlossenen Tür dagegen hilft vor allem Kraft, auch wenn ein solches Vorgehen das Risiko birgt, viel Lärm zu verursachen (176).

193

Über eine schmale Treppe erreichst du ein Kellergewölbe, das so groß ist, dass es unmöglich nur zu einem Haus gehören kann. Tageslicht fällt durch einige Öffnungen hoch oben in den Wänden. Dazu spenden mehrere Dutzend Öllampen ein gelbliches Zwielflicht in der Halle, deren genaue Größe du nicht bestimmen, wohl aber zu einem rechteckigen Grundriss von mindestens 20 mal 30 Schritt abschätzen kannst.

Vom unteren Treppenabsatz aus erspähist du mehr als ein Dutzend großer, meist runder, teilweise auch rechteckiger Tische, die mit grünen, blauen und roten Stoffen bespannt wurden. Zurzeit befindet sich nur ein gutes Dutzend Menschen hier, die an drei der Tische mit Boltankarten und Würfeln spielen. Dabei türmen sich kleine Stapel aus Kupfermünzen vor ihnen auf.

Ein Blick auf den Tisch direkt neben der Treppe, auf dem Würfel auf abgezeichnete Bereiche des Tisches geworfen werden, zeigt dir, dass die Kupferscheiben den deinen zum Verwechseln ähnlich sehen.

„Oooh“, hörst du einen gedehnten, vor allem aber sehr nasalen und für einen Mann viel zu spitzen Ausruf, „da ist ja die Prinzessin wieder!“

Du erblickst einen Mann, der bestimmt doppelt so alt ist wie du. Doch seine Haut ist auffällig eben und weich. Lachfältchen zieren die hellblauen Augen, das Haar aber ist weiß und umrahmt kurzgeschnitten eine großflächige Glatze. Dafür zierte ein akkurat geschnittener Bart den lächelnden Mund. Der Mann ist einen ganzen Kopf kleiner als du, seine Statur ist schwächling, aber ihm wohnt etwas Lebendiges inne. Er bewegt sich anmutig auf dich zu, auch wenn dich der tänzelnde Schritt an einen der verhassten Horasier denken lässt – genauso wie die Stulpenstiefel, die eng geschnittene grüne Hose, das viel zu aufgeknöpfte, weit geschnittene Hemd und das schlanke Rapier an seiner Seite.

„Aber heute ist sie ohne ihr Gefolge hier“, stellt ein zweiter Mann fest, als wärst du nicht anwesend. Dieser sieht dem Ersten zum Verwechseln ähnlich und trägt identische Kleidung.

Die Zwillinge scheinen es zu genießen, im Mittelpunkt zu stehen, und haben offenkundig Spaß daran, ihrem Gegenüber keine Chance zu geben, sie voneinander zu unterscheiden.

„Und so gar nicht anmutig. Schätzchen, was ist denn geschehen?“, fragt der Erste.

Willst du knapp antworten, dass eine lange Nacht hinter dir liegt (124), offen zugeben, dass du es nicht weißt, ja noch nicht einmal weißt, warum die beiden dich zu kennen scheinen (6), oder fragst du direkt nach, wer die beiden sind (219)?

194

Was möchtest du tun?

- Die Wirtin nach der letzten Nacht befragen (159).
- Dich bei den Gästen umhören (3).

Weitertrinken. Premier Feuer hilft dir vielleicht beim Erinnern – oder gegen die Kopfschmerzen (66).

Die beiden ersten Optionen darfst du nur einmal auswählen. Wenn du sie zum ersten Mal auswählst, kreuze den Kreis vor der Option an, um sie zu markieren. Wenn du die Schenke verlassen möchtest, geht es auf der **Karte** weiter.

195 (8+1)

Die Hauptstraße, auf der du gerade unterwegs bist, ist mit Menschen überlaufen. Eine junge Botin versucht verzweifelt, sich einen Weg zu bahnen, ein Barde aus dem Süden spielt eine traurige Weise und verneigt sich immer dann tief, wenn ein Passant eine Münze in den Korb vor ihm wirft. Du siehst zwei Akrobaten, die mit Keulen jonglieren, ein junges Mädchen versucht sich derweil am Taschendiebstahl, wird aber von einem betuchten Händler dabei erwischt, sodass sie sich zwischen die Leiber drängen muss, um zu fliehen.

Plötzlich spürst du einen Griff an deinem linken Handgelenk. Du drehst dich um, schaut hinab, aber niemand greift nach dir, keine Hand ist zu erkennen. Verwirrt schaut du dich um, aber du kannst den Griff deutlich spüren. Oder ist es kein Griff, sondern das sich zuziehende Schmuckstück an deinem Unterarm?

Eine unsichtbare Kraft zieht dich nach links, erst sanft, dann immer kräftiger, bis du schließlich folgen musst.





Ein dickbäuchiger Mann brummt eine Verwünschung, als du ihn anrempelst, aber du kannst dich nicht widersetzen. Der Armreif zerrt dich zur Seite in eine ruhige Seitengasse.

Du gerätst in Panik, was Schrabosch sofort als Einladung versteht, die Pauke zu schlagen. Die dunkle Gasse macht dir dabei kaum Sorgen, aber die unsichtbare Hand ängstigt dich. Thora hat dich vor vielen Dingen gewarnt, vor den Menschen, dem Premier Feuer, wilden Bestien und vor allem vor Magie. Der freche Honigbold fällt vermutlich gleich in drei Kategorien, aber ihn empfindest du nicht als bedrohlich, manchmal lästig, manchmal auch belustigend, aber nicht bedrohlich. Der an dir zerrende Armreif ist dagegen eine Gefahr – doch dann fällt die an dir zerrende Kraft plötzlich ab.

Aus dem Dunkel einer Häuserecke schälen sich zwei Gestalten, die deine Panik kaum mildern können. Die beiden Männer in dunkelblauen Roben verbergen ihre

Gesichter im Schatten weiter Kapuzen und halten lange Stäbe in den Händen, deren obere Enden in kunstvollen Schnitzereien enden. Der Vordere vollführt eine Geste mit der Hand, dann zerrt dich der Armreif in seine Richtung, bis du zwei Schritt vor ihm zum Halten kommst. Der Hintere murmelt derweil eine Formel in einer fremden Sprache, woraufhin über seiner Schulter eine kalte, grünlich schimmernde Kugel die Szenerie beleuchtet. Eine unheimliche Stille kehrt ein, kein Knistern geht von der magischen Flamme aus. Die beiden Männer mögen um die vierzig Jahre alt sein, ihre Bärte sind sorgfältig gestutzt, die Haut ist dunkler, was auf eine Herkunft aus dem Süden hindeutet. Die braunen Augen mustern dich sorgfältig, wobei dir die große Nase des vorderen Mannes und die buschigen Augenbrauen des hinteren auffallen.

Die beiden mustern dich streng, dann rümpft der Vordere angewidert die Nase. „Du stinkst.“

Den Akzent hast du noch nie gehört, dazu duftet der Atem des Mannes nach fremdländischen Kräutern.

Reagierst du aggressiv (142), fragst du, wer die beiden sind und was sie von dir wollen (30), oder schweigst du trotz (98)?

196

Du schaust dich um, wobei du versuchst, die drei zwergischen Quälgeister zu ignorieren. Dir fällt auf, dass du auf dem Boden anstatt im bequemen Bett gelegen hast, was bedeutet, dass du entweder zu betrunken oder zu kraftlos warst, das kniehohes Bett erfolgreich zu entern. Dafür spricht, dass sowohl deine Skraja – eine schlichte, aber funktionale Streitaxt thorwalscher Machart – als auch dein Rucksack mitten im Raum liegen.

Du lässt dich auf das Bett sinken und stellst fest, wie bequem es ist. Vielleicht hättest du die Nacht besser überstanden, wenn du hier geschlafen hättest.

Du lässt den Blick schweifen, wobei dir die Truhe am Kopfende des Bettes ins Auge fällt. Der schwere Deckel lässt sich nicht heben, aber der Schlüssel steckt im Schloss der Truhe. Beim Versuch, den Schlüssel zu drehen, stellst du fest, dass die Mechanik sehr hakelig ist.

Lege eine Probe auf *Schlösser knacken* (IN/FF/FF, FW 4) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 58, eine misslungene Probe zu Abschnitt 145.

197

Du fragst dich, ob deine Beteuerungen wirklich glaubwürdig sind, aber vermutlich ist deine Lüge vor allem deswegen überzeugend, weil Ahmad genau dies hören möchte, um gegenüber seinem Bruder Mahad recht zu behalten.

Er strafft sich, dann funkelt er dich böse an. „Hör gut zu, du Versagerin. Du wirst das Honigglas für uns beschaffen. Wenn wir dich das nächste Mal zu uns rufen, hast du es besser bei dir, sonst werden wir dich töten.“

Der Magier schnippt mit dem Finger, woraufhin sich der Armreif so fest zuzieht, dass Blut aus deinem Arm rinnt. Der Schmerz reißt dich zu Boden, verzweifelt presst du dir den Unterarm an den Bauch. Ahmad lächelt dich

bösartig an, dann schnippt er wieder mit dem Finger und der Griff des Armreifs löst sich.

„Verschwinde jetzt!“, befiehlt Ahmad, dann ziehen sich die beiden Männer zurück. Du bleibst noch eine Weile keuchend in der Gasse sitzen, bis kein weiteres Blut mehr aus deinem Arm rinnt.

Reduziere deine Lebensenergie um 2 Punkte, bevor du dir auf der **Karte** einen neuen Abschnitt aussuchst.

198

Schon der erste Mann, den du fragst, kann dir den Weg zur *Ottaskin* der Garaldssons im Nordosten der Stadt beschreiben. Du bedankst dich herzlich. Dann überlegst du dir, wohin du dich nun wenden willst (**Karte**).

Notiere dir vorher aber noch in der Kartenlegende den Abschnitt **64** beim Buchstaben **k** für die *Ottaskin* der Garaldssons.

199

Zwischen den fremden Schiffen entdeckst du eine kleine *Otta* mit den Wimpeln der Hjaldingstadt. Etwas abseits des Stegs steht ein leicht gebeugter Thorwaler mit dünnem grauem Haar. Der Mann beobachtet die Lasten-tragenden, welche die Fracht löschen, wobei er mit einem Kohlestift Notizen auf einer Liste macht.

Mit festen Schritten trittst du an ihn heran, grüßt höflich und fragst, ob du ihn kurz stören darfst. Der

Kaupmader ist wenig begeistert und achtet mehr auf seine Strichlisten als auf dich, was sich aber schlagartig ändert, nachdem du deine Frage gestellt hast. „Ich grüße dich, wo finde ich die Lagerhalle der Rothälse?“

Der Mann versucht, sich nichts anmerken zu lassen, aber du erkennst, wie sein Gesicht bleich wird und seine Aufmerksamkeit von der Liste zu dir wandert.

„Ich habe diesen Monat schon bezahlt“, raunt er dir zu.

Du machst eine beschwichtigende Geste. „Oh, ich will nichts von dir“, versicherst du, „ich suche nur die Rothälse.“

Jetzt schaut dir der Händler ungläubig ins Gesicht. „Alle wissen, wo das Lagerhaus ist, weil niemand dort sein möchte. Alle meiden die Halle, alle, die nicht wahnsinnig sind oder noch skrupelloser als diese Halunken.“

Du zuckst unschuldig mit den Achseln.

„Na gut, ich verrate es dir“, seufzt der Mann resigniert, „auch wenn es wahrscheinlich ist, dass du die Halle nicht mehr lebend verlassen wirst.“

Einen Augenblick später bist du um eine Wegbeschreibung und eine ebenso eindringliche wie beschwörend vorgetragene Warnung reicher.

Notiere dir den Abschnitt **37** in der Kartenlegende neben dem Buchstaben **j** für die *Lagerhalle der Rothälse*, dann lässt du den *Kaupmader* zurück (**Karte**).

Fertigkeitsproben

Nun wird von dir eine Fertigkeitsprobe verlangt. Fertigkeitsproben werden auch 3W20-Proben genannt. Zu den Fertigkeiten zählen vor allem Talente und die Zauber von Magiebegabten. Dabei handelt es sich im Gegensatz zu den Eigenschaften um erlernte Fähigkeiten. Alle Fertigkeiten werden jedoch von den acht Eigenschaften beeinflusst. Beim *Schlösserknacken* kommt es z. B. auf Intuition und Fingerfertigkeit an, für den Einsatz von Fertigkeiten sind also immer mehrere Eigenschaften von Bedeutung. Suche auf Seite **66** nun nach den Talenten. Du findest unter den Handwerkstalenten einen Eintrag für *Schlösserknacken*. Dort stehen drei Kürzel für Eigenschaften (IN für Intuition, FF für Fingerfertigkeit und noch einmal FF für Fingerfertigkeit) sowie ein sogenannter **Fertigkeitswert (FW)** in Höhe von 4. Um eine 3W20-Probe abzulegen, musst du nun nacheinander jeweils eine Eigenschaftsprobe auf die drei angegebenen Eigenschaften ablegen (für *Schlösserknacken*: Intuition, Fingerfertigkeit und nochmal Fingerfertigkeit). **Beachte hierbei, dass du wegen deines verkaterten Zustands deine aktuellen Eigenschaftswerte auf dem Spielprotokoll verwenden musst.**

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 *Rekkerin* hat beispielsweise einen Fertigkeitswert von 4 in *Schlösserknacken*.

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.

Hierzu ein Beispiel: Nehmen wir an, du würfelst bei der Probe auf *Schlösserknacken* für die Intuitionsprobe eine 13. Du hättest deinen Intuitionswert also um 2 Punkte überwürfelt. Du darfst aber 2 Fertigkeitspunkte (von 4, dem Fertigkeitswert in *Schlösserknacken*) ausgeben und den Würfelwurf auf den Wert 11 absenken. Stellen wir uns nun weiterhin vor, die zweite Eigenschaftsprobe auf den Fingerfertigkeitwert würde ohne Einsatz von Fertigkeitspunkten gelingen, dann hättest du vor der letzten 1W20-Probe noch immer 2 Fertigkeitspunkte zur Verfügung. Der dritte Würfelwurf dürfte nun also sogar eine 11 anzeigen und die Probe auf *Schlösserknacken* wäre dennoch gelungen, weil du in diesem Fall noch 2 Punkte ausgleichen könntest. Diese Punkte würden aber nicht mehr reichen, um eine 15 auszugleichen.

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



200 (8+1)

Irgendwie hattest du als Kind immer die Vorstellung, der Marktplatz in der Hjaldingstadt sei bestimmt der geschäftigste Ort der Welt. Markt bedeutet in deiner Heimat, dass einmal alle zwei Wochen die Bauern der Umgebung ihre Kiepen oder Handkarren vor das Haupthaus eurer *Ottaskin* ziehen, um Gemüse, Kräuter und ab und an einmal eine Ziege feilzubieten. Aufregendere Dinge kann man eigentlich nur erwerben, wenn die Boote von einer Kaperfahrt zurückkehren und die Beute verteilt wird. In der Hjaldingstadt aber, so wurde es dir berichtet, drängen sich die Handelsleute in auffälligen Buden oder Zelten dicht an dicht, bieten hinter ausladend gefüllten Theken ihre Waren feil und überbieten sich in Intensität und Lautstärke beim Bewerben ihrer Waren.

Jetzt stehst du mitten auf dem Marktplatz und kannst deine Enttäuschung kaum verhehlen. Einige Bäuerinnen bieten ihre Waren an und stehen tatsächlich hinter prall gefüllten Tischen, aber all das Obst und Gemüse sind so exotisch wie deine Schuhe. Auffällig sind vor allem drei Stände, denen du deine Aufmerksamkeit vielleicht doch widmen möchtest.

Eine kräftige Frau verkauft an ihrem Stand einfache, aber deswegen nicht weniger gefährlich aussehende Waffen. Du interessierst dich dabei vor allem für die Äxte.

Wenn du eine Waffe oder etwas anderes kaufen möchtest, musst du den entsprechenden Preis bezahlen und kannst dir den Gegenstand auf deinem Heldendokument notieren.

An einem anderen Stand werden von einem alten Ehepaar neben Kochtöpfen, Werkzeugen und unzähligen, meist bunten Wollmützen auch einige andere nützliche Gegenstände angeboten.

Gegenstand	Preis
Fackel	Preis 1 S
Feldflasche	Preis 5 S
Feuerstein und Stahl	Preis 3 S
Gelbeutel	Preis 1 S
Laterne	Preis 9 S
Seil (7 Schritt lang)	Preis 3 S
Zunderdose und Zunder (25 Portionen)	Preis 2 S

Waffen auf dem Marktplatz

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Barbarenstreitaxt (2H)	Zweihandhieb Waffen	2W6+4	KK 13	0/-4	mittel	3,5 Stn	120 HF	175 S
Beil/Handaxt (i)	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	40 HF	20 S
Kriegshammer (2H)	Zweihandhieb Waffen	2W6+3	KK 13	0/-3	mittel	3 Stn	120 HF	170 S
Orknase	Hieb Waffen	1W6+5	KK 14	-1/-2	mittel	1,75 Stn	110 HF	120 S
Streitaxt (Skraja)	Hieb Waffen	1W6+4	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	100 HF	105 S

Waffen

Bei den Waffen findest du Werte, die im Rahmen dieses Soloabenteuers nicht erklärt werden. Du kannst sie bedenkenlos ignorieren. Wenn du tiefer in die Regeln zu Waffen einsteigen willst, kannst du im **Regelwerk für Das Schwarze Auge** nachschlagen. Für Kämpfe in diesem Abenteuer ist das aber nicht notwendig.

Falls du eine Waffe erwirbst, hat sie vermutlich andere TP als deine Skraja, außerdem musst du deine AT- oder PA-Werte der entsprechenden Kampftechnik um die AT/PA-Modifikatoren reduzieren, solange du mit der entsprechenden Waffe kämpfst.

Der dritte Stand ist eigentlich eine hölzerne Hütte, die zur Marktgasse hin mit einer massiven Tür und einer vergitterten Fensteröffnung versehen wurde. Vor der Tür steht eine muskelbepackte, über zwei Schritt große Frau mit langen blonden Zöpfen, die sich demonstrativ auf eine Zweihandaxt lehnt, die sie aber sicherlich auch problemlos mit einer Hand führen könnte. Auf einem Schild oberhalb der vergitterten Öffnung steht mit kraeliger Schrift das Wort *Geldwechsler*. Bei Abschnitt 21 kannst du dem Geldwechsler einen Besuch abstatten.

Wenn du auf dem Marktplatz keine weiteren Geschäfte tätigen willst, kannst du den Marktplatz wieder verlassen (**Karte**).

201

An viele Dinge kannst du dich nicht erinnern, so sehr du dich auch bemüht. Du hast noch eine Vorstellung vom Gedränge im Hafenviertel und dass du mit deinem jüngeren Bruder eine Taverne betreten hast, aber danach verschwindet jede Erinnerung im Nirgendwo – bis auf eine: Um dich herum war Feuer, aber du hast dich nicht bedroht gefühlt, es kam dir gelegen. Aber was nützt dir diese Erinnerung, von der du noch nicht einmal sicher sagen kannst, dass sie wahr ist?

Was auch immer geschah, wo auch immer dein Bruder steckt, wo auch immer du dich gerade befindest – du wirst einen Weg in die jüngste Vergangenheit suchen müssen (**164**).

Spielprotokoll und veränderte Eigenschaftswerte

Bitte beachte, dass für den Rest des Abenteuers deine Eigenschaftswerte gegenüber den normalen Werten verändert sind. Auf den Rest des Spielprotokolls im hinteren Innenumschlag wird später noch eingegangen, aber schaue dort ruhig schon nach, wenn deine Eigenschaftswerte wichtig werden. Falls das Abenteuer schon einmal gespielt wurde, können dort Veränderungen notiert sein, die du einfach wegradieren kannst.

202

Die Hand der Bettlerin verschwindet unter ihrer Kleidung, kaum, dass du ihr das Geld gegeben hast. Dann winkt sie dich zu sich herunter und gibt dir eine heiser vorgetragene Wegbeschreibung mit auf den Weg.

Du verabschiedest dich und folgst ihren Worten, bis du nach kurzer Zeit eine Lagerhalle entdeckst, die sich nur durch eine einzelne Tatsache von den Lagerhallen der Umgebung abhebt. Als du den Platz vor der Halle erreichst, gehen gerade zwei Frauen mit roten Halstüchern in die Halle hinein, kurze Zeit später kommt ein Mann heraus, dessen Hals ebenfalls von einem roten Tuch verdeckt ist.

Notiere dir den Abschnitt **37** in der Kartenlegende neben dem Buchstaben **j** für die *Lagerhalle der Rothälse*. Vergiss auch nicht, den Silbertaler aus deinem Geldbeutel auf dem Heldendokument abzuziehen. Kehre danach zur **Karte** zurück und wähle einen Abschnitt.

203

Du betuerst, das Glas noch nicht an dich gebracht zu haben, was Mama Orlava dazu veranlasst, näher an dich heranzutreten.

„Prinzessin“, sagt sie beruhigend, „du musst dich nicht erklären.“ Sie guckt traurig, dann fährt sie fort: „Ich möchte dir meine Zwerge vorstellen. Sie waren ein Geschenk ...“

Du hast plötzlich ein ganz mieses Gefühl, auch weil sich Mama Orlavas Stimmung schlagartig verbessert.

„Drei Zwerge, aus Tannenholz geschnitzt, eine wundervolle Geste der Ehrerbietung mir gegenüber – und überaus putzig anzuschauen. Sie sind wehrhaft, stand...“

Den Rest der Ansprache hast du heute schon einmal gehört. Dir schwant Böses, dann endet die Vorstellung.

Plötzlich weicht die Fröhlichkeit in der Stimme von Mama Orlava einer Kälte, die dir Angst macht. Mama Orlava stellt sich vor dich und fixiert deinen Blick. „Ein Unternehmen wie das meine ist ein komplexes Werk, in dem jeder Einzelne ein bedeutender Teil ist. Und das muss allen bewusst sein. Wie soll ich denn eine solche Unternehmung führen, wenn meine Arbeitskräfte denken, Verlässlichkeit sei nicht wichtig?“

Dir will keine Antwort einfallen.

„Deine Lippenbekenntnisse waren nichts als solche.“ Enttäuschung liegt in ihrer Stimme, die etwas an Wärme gewonnen hat. „Es ist nichts Persönliches, auch wenn

ich das sprechende Honigglas nur zu gerne in meinem Besitz wüsste. Aber ich muss abwägen. Bringst du mir das Glas doch noch, oder riskiere ich mit zu viel Nachsicht meinen Ruf?“

Ohne auf deine Antwort zu warten, neigt Mama Orlava den Kopf, zieht dein Gesicht mit überraschend festem Griff näher und drückt dir einen Kuss quer auf die Lippen.

Dann spürst du den Schnitt an deinem Hals, das Blut, die Schwere der Welt und wie du zu Boden sackst (2).

204

Gegenüber dem Tempel von Wohlfahrt und Heilung, dem Perainetempel, bietet ein Heiler seine Dienste in einem kleinen Holzhaus an. Der Bau mit der grün bemalten Tür wurde mit weißen Blumenmustern verziert. Über der schmalen Tür entdeckst du einen stilisierten Storch und das Wort *Heilari*.

Das schummrige Innere ist mit den Düften unzähliger Kräuter geschwängert, Wurzeln und getrocknete Kräuter hängen von der Decke herab. Der dürre Alte, der mit dünner Stimme sein Angebot vorträgt, kann dir zum nächsten Morgen ein Mittel gegen die Nachwirkungen der letzten Nacht brauen, aber du lehnst dankend ab. Bis dahin musst du deinen Bruder gefunden haben, und mit ein bisschen Glück hilft dir eine geruhsame Nacht auch ohne Elixir (**Karte**).

205

Du spürst die Aufregung in dir und zwingst dich, dich zu beruhigen. Du hockst hinter der Tür, vor dir im Dunkel zeichnen sich Schränke, ein großer Tisch, ein bequem ausschauender Stuhl und mehrere Regale ab, in denen unzählige kleine Kästchen und Schächtelchen abgelegt wurden. Während sich deine Augen an das Dunkel gewöhnen, beruhigen sich dein Herzschlag und dein Atem. Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* (KL/IN/IN, FW 7) –1 ab. Wenn dir die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt **42** weiter. Eine misslungene Probe führt dich dagegen zu Abschnitt **165**.

206

Zunächst zeigst du deinen Armreif, den Brodir zwar ganz hübsch, aber vollkommen nichtssagend findet. Dann drückst du dem Gardisten das Honigglas in die Hand.

„Es kann sprechen“, verkündest du in der Erwartung, dass der Honigbold genau das tun wird, was er immer getan hat, sobald du ihn aus dem schwarzen Tuch ausgewickelt hast: unverschämt und ungefragt plappern.

Nichts geschieht.

Du schüttelst das Glas.

Schweigen.

Brodir schaut dich amüsiert an. „Das mit dem Premier Feuer kann eine echte Probe für eine junge *Rekkerin* sein.“

Beschämt packst du das Glas wieder ein.

„Trägt dein Bruder vielleicht einen auffälligen persönlichen Gegenstand bei sich?“



Euphorisch präsentierst du das Amulett, dann wird dir bewusst, dass er daran nicht identifiziert werden kann, schließlich bist du ja jetzt im Besitz des Anhängers. Brodir erklärt dir aber, dass es dennoch wichtig werden könnte, etwa wenn sich dein Bruder von selbst bei der Garde meldet oder man ihn findet und nach dir befragt. „Noch etwas?“, fragt der Gardist, während er die Feder zurücklegt.

„Nur diese Münzen“, entgegnest du etwas zögerlich, bevor du ihm die drei Kupferscheiben zeigst.

Brodir lacht laut auf, dann zwinkert er dir zu. „Alles gut, es ist nichts dabei, dem Glücksspiel zu frönen. Die Hetleute sehen das vermutlich anders, aber ich finde nicht, dass man sich schämen müsste, nur weil man in der *Fuchshöhle* Spaß hatte. Wenn ich am Stoorrebrandt-Kontor bin, schaue ich auch oft bei den Geschwistern Grabock vorbei.“

Dann flüstert er verschwörerisch: „Aber sagt *Sargentin* Torimsdottir nicht, dass ich da die eine oder andere Streife schon mal ein wenig verkürzt habe.“

Lächelnd nickst du, dann fragt dich Brodir, ob er dir noch helfen kann (75).

Notiere dir beim **h** in der Legende des Stadtplans die Nummer **143** für den *Fuchsbau*, falls du das noch nicht getan hast.

207

Die Siedlung der Sturmkinder ist in einem traurigen Zustand. Hinter dem Palisadenwall wirst du zu einem von mehreren Langhäusern geführt. Dabei passierst du auch die rauchende Ruine eines besonders großen Hauses, in dessen Trümmern du neben verbrannten Holzbalken vor allem die Überreste unzähliger Möbel entdeckst. Dem in der Luft liegenden Gestank nach wurde der Brand erst vor kurzer Zeit gelöscht.

Die große Halle, in der du nun stehst, ist ein wenig kleiner als die in deiner Heimat-*Ottaskin*. Die langen Bänke passen nicht zusammen, die Tische sind zu kurz, an den

Wänden sind Betten verteilt. Alles wirkt auf dich improvisiert und nicht wie die große Halle einer bekannten *Ottajasko*. Vermutlich ist die alte nach dem Brand des größten Hauses der Sturmkinder-Siedlung ebenso in Rauch aufgegangen wie der Rest des Gebäudes.

Die rund fünfzig Anwesenden schauen wütend, resigniert, müde oder traurig – je nach Persönlichkeit und individuellem Verlust. Da ein Teil des Raumes durch einen schweren Vorhang abgetrennt wurde, drängen sich die Menschen dicht an dicht, und es werden beständig mehr. Schließlich tritt ein breitschultriger Mann auf eine Krücke gestützt ein und hinkt zu einem großen Stuhl, der am Kopfende der Halle, etwa drei Schritt vor dir, auf einem provisorischen Podest thront. Dem Mann, dessen Alter du schwerlich einordnen kannst, weil ihn die gebeugte Haltung älter, die feurigen Augen aber eher jugendlich wirken lassen, fällt es sichtlich schwer, die Stufe zum Podest zu überwinden. Schroff stößt er eine junge Frau beiseite, die ihm behilflich sein will, auch wenn es ihn große Mühen kostet, das gesunde Bein auf das Podest zu stellen, wobei er sich auf der zitternden Krücke abstützt. Schließlich wuchtet er sich empor, ungeschickt, aber von Willenskraft getrieben.

Laut seufzend lässt sich der blonde Hüne auf seinen Stuhl fallen, dann wirft er die Krücke verächtlich zu Boden. Sein Blick ruht auf der Menge und eine Träne rinnt ihm über die gerötete Wange.

Es ist still in der Halle, die von flackernden Kerzen und dem Licht der Sonnenscheibe erhellt wird, bis die gebrochene Stimme des Mannes auf dem Thron ertönt: „Sie ist tot. Grahlind ist tot.“ Der Mann schluckt schwer, dann wird sein Blick hart, Wut weicht der Trauer in seinem Gesicht. Er deutet auf dich und verkündet mit fester Stimme: „Und die Mörderin steht hier vor uns.“

Jetzt schnürt es dir den Hals zu. Du hast mit vielem gerechnet, aber nicht damit, dass dir ein Mord zur Last gelegt wird. Das Schlimmste daran ist, dass du nicht einmal sicher sagen kannst, niemanden ermordet zu haben. Du



kannst dich nicht erinnern, nicht verteidigen – nicht vor deinem Ankläger, nicht vor der umstehenden Masse und, am allerschlimmsten, auch nicht vor dir selbst. Möchtest du dennoch darauf beharren, unschuldig zu sein (8), oder schweigst du lieber (130)?

208

In deinem Heimatdorf hast du es als Kind genossen, bei den Älteren zu sitzen und ihren Geschichten zu lauschen. Im Laufe der Zeit hast du dir aber immer mehr eingestehen müssen, dass viele Geschichten nur Variationen von Erzählungen waren, die du bereits ein halbes Dutzend Mal gehört hast. Als Kind erschien es dir so, als sei bei diesen Besuchen die Zeit wie im Fluge vergangen, doch seit einer Weile hattest du immer das Gefühl, als würde die Zeit langsamer verrinnen.

Du bist dir sicher, dass du später genauso von deinem hoffentlich abenteuerreichen Leben berichten wirst, ganz unabhängig davon, ob dein Gegenüber davon hören will oder nicht, aber gerade jetzt hast du eine wichtige Aufgabe und keine Zeit für Tee und Kuchen.

Höflich lehnst du ab und hoffst inständig, dass die Frau dich verstehen wird, anstatt noch auf der Straße auf dich einzureden.

„Kindchen, die Jugend hat nie Zeit. Ich hatte damals auch keine Zeit, als noch Hetfrau Swafnild Thorfinnsdottir im obersten Hjalding das Sagen hatte. Aber das Hasten und Eilen schadet der Haut“, die Alte tätschelt deine Wange, „und nicht nur der.“

Sanft stößt sie gegen deine Rippe, was Broxmox sogleich mit einem energischen Stich quittiert.

„Du weißt von der Rippe?“, keuchst du heiser.

Die Frau nickt. „O ja! Ich habe deinen Sturz genau beobachtet, Kindchen.“ Nachdem die Alte auf ein schiefes Haus auf der gegenüberliegenden Straßenseite gedeutet hat, fährt sie fort: „Ich habe einen leichten Schlaf und zufällig zum *Fuchsbau* geschaut. Vielleicht lag es aber auch an deinem schiefen Gesang, mein Kind.“

„Ich bin gestürzt.“

„O ja, von der obersten Stufe hinab bis ganz nach unten auf die Straße“, bestätigt die Alte nickend. „Und dann kamen ja noch die Räuber.“

„Räuber?“, fragst du erstaunt nach. Kurz musst du an den Besuch eines Barden denken, der in euer Dorf gekommen war. Es war kein thorwalscher Skalde gewesen, der kunstvoll alte Sagas vorträgt, sondern ein Barde aus dem Süden. Er nannte sich Diederich von Halladen oder so ähnlich und spielte das Stück vom Hetmann und dem Boten. Du erinnerst dich nicht mehr an alle Einzelheiten, aber der Barde spielte im Wechsel einen Hetmann und einen Boten, wobei er einen albernem Flügelhelm aufsetzte, wenn er den Hetmann verkörperte, und ihn wieder abnahm, sobald er wieder als Bote sprach. Der Bote erzählte dem Hetmann, nach dessen Heimkehr schon am Ufer wartend, dass eine Kuh des Hetmanns, namens Elisaa oder so ähnlich, tot sei, was den Hetmann natürlich nicht interessierte. Da der Bote aber sehr aufgeregt war, fragte der Hetmann nach, wieso die Kuh tot sei, woraufhin der

Bote erklärte, dass sie von einem Balken erschlagen worden sei. Zunehmend wütend fragte der Hetmann nach, woraufhin der Bote erklärte, der Balken habe sich aus der Decke gelöst. Warum sich der Balken aus der Decke gelöst habe, fragte der Hetmann und bekam zur Antwort, die Decke habe gebrannt, weil doch das ganze Langhaus in Flammen gestanden habe. Für den Brand sei der Sohn verantwortlich, weil er mit dem Kerzenleuchter gestürzt sei, als er zur Mutter, der Frau des Hetmanns, eilte, weil diese sterbend im Bett gelegen habe. Der Witz war dann, dass der Frau die Wunde durch den Pfeilbeschuss einer Fremden *Ottajasko* zugefügt worden war, die nun das Dorf besetzt hielt und den Hetmann töten wolle, der sich derweil die ganze umständlich erzählte Geschichte anhören musste.

Wenn du genau darüber nachdenkst, fühlt sich nicht nur das Gespräch mit der alten Frau, sondern der ganze Tag schon an wie diese Geschichte. In deinem Fall warteten aber keine Piraten auf dich, sondern Räuber.

„O ja, sie wollten dich ausrauben, Kindchen. Aber die beiden haben nur an deinem Handgelenk gezogen.“ Sie deutet auf den Armreif an deinem Arm. „Ich denke, dass sie dir dein Schmuckstück stehlen wollten.“

„Kannst du die Räuber zufällig?“, fragst du so höflich nach, wie es deine Ungeduld zulässt.

„Nicht persönlich“, antwortet die Frau, „aber ich bin mir sicher, dass es Rothäse waren.“

„Rothäse?“

„Nun ja, sie trugen rote Tücher um den Hals – so wie alle Verbrecher dieser Gruppe“, flüstert die Alte, während sie sich nervös umsieht.

Du atmest einmal tief ein und wieder aus. „Weißt du, wo ich diese Bande finden kann?“

Die Frau schaut irritiert. „Wer von uns beiden wurde denn von ihnen mitgenommen?“

Widerwillig nickst du, doch dann ergänzt die Alte: „Es wird gemunkelt, dass sich diese Halunken beim Handelshafen eingenistet haben. Die Lagerbesitzer zahlen ihnen Geld für den eigenen Schutz und ein wachsames Auge auf ihre Waren.“

Jetzt blickt sich die Frau ängstlich um. Es ist offensichtlich, dass sie keinen Ärger mit den Rothäsen bekommen möchte, also bedankst du dich noch einmal und verabschiedest dich, bevor du sie noch versehentlich in Schwierigkeiten bringst. Auch sie hat nun nicht mehr die Absicht, noch mehr Zeit mit dir zu verbringen, und eilt hastig zu ihrem Haus davon.

Bevor du dir auf der **Karte** einen neuen Abschnitt suchst, notiere dir in der Kartenlegende noch den Abschnitt **155** beim Buchstaben **i** für den *Handelshafen*.

209

Larana lacht erneut laut. Du hast langsam den Eindruck, dass sie gar nicht leise kichern kann. Dann beugt sie sich vor. „Lass mich mal überlegen. Wann waren wir denn bei der *Torkelnden Möwe*?“

Die einarmige Frau überlegt kurz, dann fährt sie im Plauderton fort: „Das muss so etwa eine Stunde vor Mitternacht gewesen sein. Du bist ja vorher schon allen in

der Schenke aufgefallen, aber als deine Freunde von der Rothaarigen rausbefohlen wurden, hast du einfach mit uns weitergesoffen. Hasgar hat dich dann Prinzessin genannt, und du musstest so laut lachen, dass du fortan Prinzessin Hihi warst. Es war offensichtlich, dass du nicht von hier bist, und da wollten wir dir ein bisschen was von der Stadt zeigen. Deswegen sind wir dann in den *Fuchsbau* gegangen, gleich neben dem Stoorrebrandt-Kontor. Das war eine Weile lang ganz lustig, bis du kurz an die frische Luft wolltest. Hasgar wollte dich noch begleiten, aber irgendwas kam ihm dazwischen. Vermutlich eine Flasche vom Premier Feuer. So oder so, du bist weg und kamst nicht mehr wieder. Wir dachten uns dann irgendwann, du hättest gelogen und wir würden dich nie wiedersehen.“

„Ich habe gelogen?“, fragst du nach. Auch ohne Gedächtnis ärgert dich der Vorwurf.

Larana lächelt dich versöhnlich an. „Das habe ich nicht gesagt, aber ich muss zugeben, dass wir es gedacht haben. Du hattest uns schließlich versprochen, etwas für uns besorgen zu können. Aber dann dachten wir, du hättest nur angegeben.“

Nun schaust du verwundert drein. „Was soll ich denn behauptet haben, besorgen zu können?“

Die Einarmige beugt sich verschwörerisch vor. „Ein sprechendes Honigglas.“

Jetzt macht sie einen Gesichtsausdruck, als habe sie etwas unglaublich Wichtiges gesagt.

„Wir haben ja gedacht, du wolltest dich nur aufspielen, aber dann hast du versprochen, uns das Glas zu holen.“

Willst du Larana fragen, was ein sprechendes Honigglas sein soll (135), ihr antworten, dass es dir leid täte, ein solches Versprechen gegeben zu haben, ohne es halten zu können (24), oder willst du das Honigglas der einarmigen Frau geben – falls du es noch besitzt (160)?

Ergänze vorher deine Kartenlegende noch um den Abschnitt 166 beim Buchstaben **g** für die Taverne *Zur Torkehenden Mäwe*.

210

Du lehnst das Angebot mit dem Hinweis ab, dass du nach deinem Bruder suchen musst. Mama Orlava zuckt mit den Achseln, dann schaut sie dich ernst an. „Du hast recht, Familie ist wichtig, und Familien müssen zusammenhalten.“

„Weißt du zufällig, wo er sich aufhalten könnte?“, fragst du, wobei du nicht sicher bist, ob du mit einem Ja als Antwort glücklich wärst. Wenn er sich in Schwierigkeiten gebracht hat, dann hoffentlich nicht im Revier der Rothälse. Mama Orlava überlegt kurz, dann schüttelt sie den Kopf. „Ich wusste nicht einmal, dass du einen Bruder hast. Wie heißt er denn?“

Leider schüttelt sie den Kopf erneut, nachdem du Askirs Namen genannt hast, aber es erleichtert dich auch, dass die Anführerin einer Verbrecherbande nichts von deinem Bruder gehört hat.

Schließlich verabschiedest du dich, wobei Mama Orlava dir alles Gute bei deiner Suche wünscht, und verlässt die Lagerhalle wieder.

Auf der Straße angekommen, schaust du in den kleinen Beutel, den dir Mama Orlava zugeworfen hat. Notiere dir die darin befindlichen 5 Dukaten auf dem Heldendokument. Außerdem hast du von den Sturmkindern erfahren, aber ohne Wegbeschreibung wirst du dich wohl durchfragen müssen. Kreuze auch das **G** auf dem Spielprotokoll an, bevor du auf der **Karte** überlegst, wie du weiter vorgehen sollst.

211

Deine Gedanken rasen. Du bist keine Mörderin, das scheint zumindest im Augenblick eine glaubwürdige Ansicht unter den Anwesenden zu sein. Dass du den Honigbold gestohlen hast, ist ebenfalls unbestritten. Aber plötzlich geschieht etwas, dass du nicht von dir kennst. Du siehst die Pfade deines Schicksals, welche die Runjas, die Schicksalsgöttinnen, dir vorbestimmt haben, klar und deutlich vor dir.

Du könntest noch immer leugnen, den Honigbold gestohlen zu haben, aber dann würdest du deinem einzigen Fürsprecher in den Rücken fallen. Im besten Fall glaubt man dir nicht und hält dich noch immer für eine Diebin, im schlechtesten glaubt man ihm nicht, womit dich die anderen nicht nur für eine Diebin, sondern auch noch für eine Mörderin halten würden.

Dein Leben hängt davon ab, dass Rasgars Vater seinem Sohn glaubt. Dir bleibt nichts anderes übrig, als deine Tat zu gestehen. Du hast den Honigbold gestohlen. Aber noch bist du im Besitz des Honigbolds, und das eröffnet dir Möglichkeiten.

Du kannst reumütig zugeben, den Honigbold gestohlen zu haben (86). Vielleicht solltest du die Aussage aber noch etwas genauer fassen und mit etwas stützen, von dem du weißt, dass es wahr ist. Wenn du das **C** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, kannst du auch gestehen, die Absicht gehabt zu haben, den Honigbold den Garaldssons zu übergeben (47). Da du den Honigbold noch besitzt, kannst du natürlich auch anbieten, ihn zurückzugeben, um zumindest diese Tat wiedergutzumachen. Dass du die Sturmkinde von dir aus aufgesucht hast, mag deine Glaubwürdigkeit dabei noch unterstützen (178). Plötzlich durchzuckt dich ein Gedanke, der dreist und verlogen sein mag, dich aber vielleicht in einem noch besseren Licht darstellen kann, falls man dir glaubt: Du behauptest, dass du den Honigbold nur in Sicherheit bringen wolltest, weil Rasgar dir von der Bedeutung erzählte und du vom Interesse der Rothälse, der Garaldssons und der Magier wusstest. Du hattest die Absicht, ihn zurückzubringen – und das tust du gerade (105).

212 ○ ○

Du fragst dich, wo dein Bruder nur sein könnte.

Sollten beide Kreise bereits angekreuzt gewesen sein, wenn du diesen Abschnitt aufsuchst, lies sofort bei Abschnitt 110 weiter. Andernfalls hast du die Wahl, wo du deinen Bruder suchen möchtest. Bevor du dort nachschaust, kreuze einen der beiden Kreise an.

Ein Langhaus steht zu deiner Rechten, es erinnert dich mit den großen, offenstehenden Toren an ein ganz

ähnliches Haus in deiner Heimat, welches als Scheune genutzt wird (11).

Ein zweites Langhaus direkt daneben ist ganz offenkundig ein Wohnhaus. Es gibt eine Handvoll separater Zugänge, daneben befinden sich schmale Fensteröffnungen, durch die sich nicht einmal ein Kind zwängen könnte (127). Auch dieses Haus erinnert dich an deine Heimat. Eine große Sippe wie die der Sturmkin-der hat viele Mitglieder, und nur so können die einzelnen Familien bei begrenztem Platz ein wenig Raum für sich beanspruchen. Durch die schmalen Öffnungen fällt zwar nur wenig Licht, dafür trotzen die Häuser so besser dem kalten Wintersturm und bieten heimelige Wärme.

Das dritte dir sofort ins Auge fallende Gebäude ist das nun lichterloh in Brand stehende, welches als erstes Feuer fing. Aufgrund der Bänke und Tischreihen vor dem Haus, vor allem aber aufgrund des über dem Eingang befestigten Messingkrugs, der durch den Sog der Flammen eifrig hin und her schaukelt, vermutest du dort eine Schenke (82).

Vielleicht lohnt es sich aber auch, das abgebrannte Langhaus noch einmal genauer zu betrachten (173). In eurer *Ottaskin* habt ihr unter der großen Halle einen Keller angelegt, der über zwei gut versteckte Falltüren zu erreichen ist. In Friedenszeiten lagert ihr dort Nahrungsmittel und andere Vorräte. Sollte es aber Ärger mit den Nachbarn geben, können dort auch Kinder und Schwache Zuflucht suchen – oder Gefangene eingesperrt werden.

213

Die Thorwalerin hält im Angriff inne, dann lässt sie die Waffe erschlafft fallen und sinkt nach vorne auf die Knie. Sie schaut dir noch einmal fest in die Augen, dann verdreht sie die Augäpfel und sackt endgültig in sich zusammen.

Blut rinnt ihr aus dem Mund – die Frau ist tot. Dass euer kurzes Gefecht allein tödlich für sie war, willst du nicht glauben. Vermutlich war sie vorher schon verletzt, und ihr selbst war die Schwere nicht bewusst, bevor sie in

• den Raum gestürmt ist. •

Jetzt lässt auch du deine Skraja sinken und setzt dich erschöpft auf das Bett. Einen kurzen Moment lang ist die

Anwesenheit deiner zwergischen Freunde tröstlich, denn im Tod hätten sie dich sicherlich verlassen. Was ist nur in der letzten Nacht geschehen? Dein Körper ist mit Ruß und den Abdrücken rot bemalter Lippen bedeckt, du hast eine angebrochene Rippe, eine angefangene Tätowierung auf der rechten Pohälfte, bist im Besitz eines viel zu eng sitzenden Armreifs, dir

• Tatsächlich besaß die Thorwalerin nur noch einen Bruchteil ihrer ursprünglich 40 LeP. Um dem Kampf nicht die Spannung zu nehmen oder potenziell verwirrende Angaben machen zu müssen, haben wir in ihrem Wertekasten ihre maximale Lebensenergie angegeben, damit dieser *Tutorial-Kampf* leicht verständlich ist.

unbekannter Münzen, eines sprechenden Honigglases und des Talismans deines Bruders ... Und jetzt liegt auch noch eine Leiche vor dir in einer Kammer, die du noch nie zuvor gesehen hast, die dir genauso unbekannt ist wie die tote Frau.

Wenn du jetzt nur schnell genug verschwindest, den Armreif, das Honigglas und die Münzen fortwirfst, dich gründlich wäschst und dir dann ein bisschen Zeit gönnst, bis dein Kopf wieder klar ist, deine Rippe verheilt und die Tätowierung noch irgendwie fertiggestochen, dann könnte es dir vermutlich egal sein, was in der letzten Nacht geschehen ist. Wenn du jetzt schnell fliehst, wird vermutlich niemand die Leiche mit dir in Verbindung bringen können.

Du zerrst an dem Armreif, um ihn loszuwerden, dann fallen dir nacheinander drei Gründe ein, warum dieser einfache Plan keine Option für dich ist.

Der erste Grund ist der Armreif. Er sitzt so fest, dass er sich einfach nicht bewegen lässt. Wie um alles in der Welt ist er nur an deinen Arm gekommen? Handelt es sich etwa um Zauberwerk? Dir läuft ein kalter Schauer über den Rücken. Zauberwerk ist mit großer Vorsicht zu genießen. Alle in deiner Familie wissen, dass man Runen deswegen niemals auf dem Kopf stehend schreiben darf, dass man Elfen meiden muss, dass der Klabautermann kommt, wenn man ein schwimmendes Schiff über eine Leiter als Plankenersatz betritt. Jetzt klebt dieses Zauberwerk an dir. Schweiß steht dir plötzlich auf der Stirn, Panik schleicht sich in deine Gedanken. Du mußt den Armreif ablegen. Du zerrst, du ziehst, aber er bewegt sich nicht.

Schrabosch schlägt einmal so laut auf seine Trommel, dass dich der Schmerz zusammenzucken und zur Besinnung kommen lässt. Du hast dich mit einem magischen Honigglas unterhalten! Gut, du gestehst dir ein, dass die Nachwirkungen der Nacht deine Ängste gebunden und deinen Geist beruhigt haben mögen, aber wenn Magie ein Problem darstellt, dann doch auch der Honigbold!

Du denkst sehnsüchtig an deinen Plan, einfach alles von dir zu werfen, aber das geht mit dem Armreif nicht, und es gibt noch zwei andere Gründe, sowohl den Honigbold als auch den Armreif zu behalten.

Der eine Grund liegt in der schieren Existenz all der Dinge begründet, die du einfach nur loswerden möchtest. Du hast dich im Scherz gefragt, ob ein Säbelzahn tiger oder ein nackter Maraskaner hinter der Mauer auf dich lauern würden, und dann ist die Frau hereingestürmt. Wer kann schon sagen, welche Überraschungen noch auf dich lauern. Der Angriff der Frau hat dir gezeigt, dass du mitnichten sicher bist, nur weil du denkst, du wärst es. Solange du nicht weißt, was geschehen ist, wirst du dich nie wieder sicher fühlen.

Der wichtigste Grund hat aber nicht mit Dingen zu tun, die du fortwerfen möchtest, sondern mit dem einen Gegenstand, der für dich von Bedeutung ist – dem Amulett deines Bruders. Du warst für deinen kleinen Bruder verantwortlich und du hast ihn verloren. Es ist deine Pflicht, ihn zu finden. Wenn du ihn finden willst, wirst du allen Spuren folgen müssen, die dich irgendwie zur



letzten Nacht zurückführen können, von der angefangenen Tätowierung über die Kussabdrücke und den Armreif bis hin zum Honigbold.

Vermutlich ist es eine kluge Idee, sich zunächst um die Leiche zu kümmern. Bei Abschnitt 134 überlegst du, was du nun tun solltest.

214 (8+1) ○

Bist du zum ersten Mal hier (140) oder hast du den Abschnitt schon einmal aufgesucht (34)?

215

Du lässt dich treiben und beschließt, nicht auf ein verdächtiges Lagerhaus zu achten, sondern auf all jene, die nicht wie die Hafenarbeiter mit dem Transport von Waren beschäftigt sind oder wie Matrosen aus fernen Ländern aussehen, dafür aber rote Halstücher tragen.

Während du durch die Menge geschoben wirst, fragst du dich, ob es klug ist, als Gauner ein so offensichtliches Erkennungszeichen zu tragen. Wer heimlich agieren will, gibt sich nicht zu erkennen. Doch dann wird dir bewusst, dass die Rothälse mitnichten heimlich agieren, sondern die Halstücher wie eine Uniform tragen. Sie sind eine Macht im Hafen, eine unantastbare Gruppierung – und das lässt dich vorsichtig werden.

Schließlich erblickst du zwei Rothälse, die in einer Lagerhalle verschwinden. Kurz darauf taucht ein anderer Rothals aus der Halle auf. Du bist dir sicher, den Unterschlupf der Bande gefunden zu haben.

Notiere dir den Abschnitt 37 in der Kartenlegende neben dem Buchstaben **j** für die *Lagerhalle der Rothälse*, dann kehre zur **Karte** zurück.

216

„Ein Angriff! Sie greifen an!“ Die Bedeutung der Worte dringt zu dir durch. Wenn du jetzt nicht läufst, wann willst du dann laufen? Der Gedanke pocht durch deinen Kopf.

Dann läufst du los.

Mama Orlava keift dir wütende Drohungen hinterher, der Hüne versucht, nach dir zur greifen, verfehlt dich aber. Aus dem Augenwinkel heraus erkennst du, dass er der Länge nach hinschlägt. Laufen und hoffen.

Du rennst durch den engen Gang und betest, dass dort keiner der Rothälse auf dich wartet. Laufen und hoffen. In der großen Halle hältst du kurz inne. Vor dir prügeln sich mehr als ein Dutzend Rothälse mit etwa doppelt so vielen Angreifenden. In den meisten Gängen zwischen Kistenstapeln, Säcken und Fässern ist es zu Kämpfen gekommen, eine sichere Route kannst du nicht erkennen. Plötzlich hörst du deinen Namen. Du blickst in die Richtung und schaut zu einem Kistenstapel, auf dem du Rasgar entdeckst. Er formt seine Hände zu einem Trichter, ruft deinen Namen, dann deutet er auf die linke Seite der Halle. Dort muss es einen Fluchtweg geben.

Du nickst, Rasgar rudert weiter mit dem Arm. Dann weiten sich plötzlich seine Augen. Er will etwas sagen, aber da spürst du schon die prangkengleiche Hand auf deiner Schulter. Der hünenhafte Thorwaler war schneller, als du zu hoffen gewagt hast.

Thorwaler

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6

RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 10, Gassenwissen 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 7, Zechen 8

Kampfverhalten: Der Thorwaler greift in jeder 2. KR mit einem *Wuchtschlag I* an.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Wenn du drei Kampfrunden überstehst, lies bei Abschnitt 91 weiter. Segnest du vorher das Zeitliche, musst du bei Abschnitt 2 weiterlesen.

217

Dein Ausflug in die große Hjaldingstadt war ein Desaster. Du sitzt in einer feuchten Zelle und wartest auf einen Urteilsspruch, der ganz sicher in einer Bestrafung enden wird. Deinen Bruder hast du nicht gefunden, was in der letzten Nacht geschehen ist, weißt du auch nicht. Gewiss ist nur, dass dein erstes Abenteuer an dieser Stelle ein unrühmliches Ende genommen hat. **ENDE**

218

„Doch, du bist langsam“, sagt der Mann mit ernster Miene. „Ich war ja viel schneller als du.“

„Machen wir doch ein Wettrennen!“, schlägst du spontan vor.

Der Mann überlegt. Dann nickt er bedächtig.

Die Dummheit deines Gegenübers ist kaum fassbar, doch dann besinnt er sich eines Besseren. „Aber Mama Orlava wartet auf dich. Und Mama lässt man nicht warten. Mama wartet nicht gerne.“

Es war einen Versuch wert, aber du willst es nicht überreiben, also fügst du dich vorerst (80).

219

Die beiden Zwillinge schauen dich beleidigt an, dann antwortet der Vordere betont verschnupft: „Du kennst die Gebrüder Grabock nicht?“

„Wie konnte denn das nur passieren?“, fragt der Zweite. „Ich bin erst gestern in Thorwal angelandet und schon nach kurzer Zeit hat mich mein Gedächtnis verlassen ...“, antwortest du.

Die beiden brechen in schallendes Gelächter aus, ein wenig übertrieben und auch ein wenig zu hoch.

„Oh, Schätzchen, so schaust du auch aus“, stimmt dir der Zweite zu.

„Mit den Garaldssons lässt es sich gut feiern“, stellt der Erste derweil fest. Die beiden Männer sprechen noch immer mit viel zu lauter, spitzer Stimme, aber die an den Tischen Spielenden scheinen sich nicht an ihnen zu stören.

Du nickst, wobei du selbst kaum unterscheiden kannst, ob es Unsicherheit oder gespielte Zustimmung ist. Es tut dir leid, die beiden so brüsk angesprochen zu haben.

„Schätzchen, nun schau doch nicht so traurig. Du bist natürlich noch immer ein geschätzter Gast im Hause Grabock.“ Der Erste, der dich so feierlich einlädt, macht eine umfassende Geste, die seinen Bruder und ihn selbst einschließt. „Der *Fuchsbau* mag ein Ort der Sünde sein, der einzige Ort in Thorwal, an dem man nicht nur spielt, sondern auch wettet und gewinnt, doch er ist auch ein Ort des Hochgefühls.“

„Eures Hochgefühls, Prinzessin Hihi“, ergänzt der Zweite mit einem süffisanten Lächeln.

Du nickst, dann überlegst du, was du nun tun möchtest (162). Kreuze vorher das I auf dem Spielprotokoll an.

220

Du greifst in deine Tasche und holst das schwarze Tuch heraus. Mama Orlava mustert dich neugierig, während du das Honigglas auswickelst. Du drückst das Glas in die gemessen am restlichen Körper erstaunlich kleinen Hände Mama Orlavas – und nichts geschieht.

Der Blick der Anführerin der Rothäse wechselt von neugierig über enttäuscht zu verärgert. Beharrst du darauf, dass das Glas das magische Honigglas ist (76), beschwörst du es, etwas zu sagen (171), oder beleidigst du es (125)?

221

Über eine dreistufige Steintreppe erreichst du den Eingang. Die massive Eichenholztür lässt sich tatsächlich leicht aufschieben. Licht fällt ins Innere. Vor dir siehst du einen breiten Flur, der mit knarrenden Eichendielen ausgelegt ist. Die Wände sind grob gemauert und die Holzdecke wirkt düster. Wahrlich, einladend wirkt der unmöblierte Flur nicht, ein Eindruck, der durch den breitschultrigen Ork verstärkt würde, wenn dieser nicht so dermaßen lächerlich gekleidet wäre, dass du einfach nur fassungslos vor ihm stehen bleibst.

Der Schwarzpelz trägt grobe Lederstiefel, dazu eine gelbe Stoffhose im weiten horasischen Mercenario-Schnitt. Das weiße Hemd stammt wohl ebenfalls aus dem Horasreich, wo es wohl einem schmalbrüstigen Hänfling luftig um den Leib wehen würde, hier aber zum Zerreißen

gespannt jeden Muskel des Orkkörpers betont. Das blaue Kapitänsjäckchen darüber ist für den Ork viel zu kurz geschnitten. Der Schwarzpelz trägt eine rote Schärpe, an deren unterem Ende eine improvisierte Scheide für einen gezackten Orksäbel – einen Arbach – befestigt wurde. Über seinem rechten Auge trägt er eine dunkelbraune Augenklappe.

Du starrst den Ork an.

Der Ork starrt dich an.

Unsicher machst du einen Schritt vor, woraufhin der Ork den Kopf nach vorne streckt. Dann greift er zur Augenklappe, hebt sie hoch und mustert dich mit zwei gesund wirkenden Augen.

Du hast noch nie einem Ork gegenübergestanden, aber Thora hatte einiges über die Schwarzpelze zu berichten. Sie hat gegen sie gekämpft und von ihnen voller Respekt für ihren Mut und ihre Entschlossenheit gesprochen, und sie hat dich und deinen Bruder eindringlich davor gewarnt, die Orks als Gegner zu unterschätzen.

Und noch einen Rat hat sie dir mit auf den Weg gegeben: Greife in der Hjaldingstadt niemals einen Ork an.

In der Stadt leben knapp 100 von ihnen wie ganz normale Bürger – einer von ihnen sitzt sogar im *Folkerat*, der zusammen mit dem Rat der Schiffsführer den Stadtrat stellt. Einen Schwarzpelz zu erschlagen, gilt genauso als Verbrechen wie das Erschlagen eines Menschen.

Dann tut der Ork etwas, das du nicht erwartet hast: Er lächelt dich an. Die Grimasse hat etwas Furchteinflößendes, enthüllt sie doch die gewaltigen Hauer deines Gegenübers, aber anstatt nach seiner Waffe zu greifen, deutet er eine Verbeugung an, dreht sich zur Seite und zeigt mit einer einladenden Geste zur Tür hinter sich.

„Prinzessin Hihi kann eintreten.“

Du bist dir nicht sicher, ob der Satz eine Aufforderung oder eine Frage ist, aber du machst unwillkürlich einen Schritt vor.

Möchtest du den Ork so schnell wie möglich passieren (96), oder willst du ihn fragen, warum er dich ‚Prinzessin Hihi‘ nennt (148)?

222

Vorsichtig schlenderst du durch die Gasse am alten Fluchtturm. Du hältst nach dem Unterschlupf Ausschau, fragst dich, ob eine Wache davor steht, ob das Haus heimlich beobachtet wird oder ob es verlassen ist und dir noch einmal Unterschlupf gewähren kann. Zu deiner Überraschung steht genau vor dem Eingang ein ausladender Fischstand, von dem ein übler Geruch ausgeht. Der Fischer mit den langen blonden Haaren, buschigen Augenbrauen und der etwas zu engen feuerroten Hose



preist seinen Fisch zwar lautstark an, der Geruch verrät dir aber, dass es keine gute Idee wäre, bei ihm zu kaufen. Du kannst dir nicht vorstellen, dass irgendwer dumm genug wäre, hier Waren zu erstehen, aber vermutlich will hier auch niemand reich werden, sondern die Unterkunft der letzten Nacht vor neugierigen Blicken schützen – und der Gestank der toten Fische unterstützt diesen Versuch mit Sicherheit. Bevor du auffällst oder Ärger bekommst, ziehst du weiter (**Karte**).

223

Du bist nicht nur um einen Silbertaler ärmer, du fühlst dich auch noch unwohler als zuvor, sofern das überhaupt möglich ist. Würfel einmal mit einem sechsseitigen Würfel. Abhängig vom Ergebnis ändert sich ein Eigenschaftswert um 1 Punkt. Die Änderungen können bei MU maximal +3 und bei allen anderen Eigenschaften maximal –2 ausgehend vom **Normalen Wert** betragen.

Würfelergebnis	Eigenschaft
1	MU +1
2	KL –1
3	IN –1
4	CH –1
5	FF –1
6	GE –1

Notiere die Änderung auf dem Spielprotokoll, dann geht es bei Abschnitt **194** weiter.

Die gescheiterte Feuertaufe

Du stehst am Heck der *Sturmmöwe*, von einem Maß an Trauer erfüllt, das du noch immer nicht fassen kannst. Thora wirft dir einen tadelnden Blick zu. Auch wenn sie nichts gesagt hat, ist es gerade diese kühle Distanz, die dich verzweifeln lässt. Du bist dir deiner Schuld bewusst

und all der Schande, die du auf dich und deine Sippe geladen hast. Aus Respekt habt ihr Askirs Leiche an Bord genommen, um ihn auf einem schlichten Beiboot auf hoher See ins Totenreich gleiten zu lassen.

Du hast noch nicht begriffen, was genau geschehen ist, aber du bist dir sicher, dass die letzte Nacht unsäglich verlaufen sein muss. Du hast ein Chaos ausgelöst, welches zum Niederbrennen großer Teile einer *Ottaskin* führte. Dass Askir wegen deiner Taten zu Tode kam, ist dir unbegreiflich, und die genauen Verstrickungen haben sich dir auch noch nicht erschlossen, doch du spürst, dass es deine Schuld ist. Und Thora bestärkt dich mit ihrem abweisenden Verhalten darin.

Verzweifelt blickst du zurück auf die Hjaldingstadt Thorwal, in die du gestern noch voller Tatendrang aufgebrochen bist. Du hast von einem aufregenden Leben in der Ferne geträumt, warst jung, ungestüm, unschuldig. Jetzt stehst du am Heck des Schiffes, blickst zurück und weißt, dass du nicht nur eine Stadt hinter dir lässt, sondern auch deine Zukunft. **ENDE**

Du solltest die beiden Epiloge noch nicht lesen und stattdessen einen neuen Anlauf wagen, um **Die Nacht der Feuertaufe** zu überstehen.

Das Ende der Feuertaufe

Du stehst am Kai und winkst der *Sturmmöwe* hinterher, die in der Abenddämmerung gen Hafenausfahrt ausläuft. Am Heck stehen Thora und Askir – und winken dir zu. Es scheint dir einem Wunder gleich, dass ihr dem Tumult in der *Ottaskin* der Sturmkinder entkommen konntet. Rasgar hat dich ziehen lassen. Er wird in dir keine Freundin sehen, für ihn bist du eine Diebin, die sich selbst die Mitschuld am Tod seiner Mutter gibt, aber er verspürt kein Verlangen nach Rache – anders als sein Vater, schätzt du. Ein Blick gen Osten zeigt dir noch immer die dichten Rauchsäulen, die von den anhaltenden Bränden zeugen. Dort ist viel Blut geflossen, und Askirs



Eindruck nach entspricht die dortige Schlacht in etwa der der Morgenstunden. Deine Erinnerungen sind noch nicht zurückgekehrt, aber du weißt nun immerhin mit Sicherheit, dass du ein Honigglas gestohlen und mit deiner Plapperei eine Katastrophe heraufbeschworen hast. Du reibst dir das Handgelenk, wo sich zuvor der Armreif fest um deinen Unterarm gezogen hatte. Der Magier schien kein Interesse mehr an dir zu haben, aber was sein Bruder denkt, weißt du nicht. Auch die Garaldssons hast du enttäuscht. Auch ihnen hast du nicht beschafft, was du versprochen hast.

Schlimmer als die Schuldgefühle ihnen gegenüber sind aber deine Empfindungen, wenn du an deine eigene Sippe denkst. Thora und Askir haben deine diebische Tat als jugendliche Sünde abgetan, aber du kannst sie dir noch nicht verzeihen. Du hast das Gefühl, Schande über deine *Ottajasko* gebracht zu haben, und du verspürst den Drang, deinen Ruf wiederherzustellen. Und doch fühlst du dich nicht nur schuldig, nicht nur schlecht.

Du schaust der *Sturmmöwe* nach und spürst plötzlich Freiheit. Askir hat auf der Herfahrt von diesem Gefühl gesprochen, der Freiheit eines Seefahrers. Er wird sich großartig machen, dein kleiner Bruder, dessen bist du dir absolut sicher. Er hat Meerwasser in seinen Adern, er ist ein Seefahrer. Aber du bist keine Seefahrerin. Es zieht auch dich hinaus, aber nicht auf die Meere, sondern in die Ferne. So ausgelassen, anstrengend, gefährlich, chaotisch, dramatisch und traurig die Nacht deiner Feuertaufe auch war, so hat sie doch auch dein Schicksal enthüllt. *Es ist die Nacht der Feuertaufe, die verrät, wer wir sein werden.* Du seufzt und greifst dir an den Hals. Den Glücksbringer trägt nun wieder dein Bruder. Du bist keine Seefahrerin, du solltest ihn nicht tragen. Aber du bist eine Abenteurerin. Dich zieht es nicht zu den Handelshäfen des Nordens oder auf Kaperfahrt gen Süden, dich zieht es hinaus nach Aventurien. Die Westküste mag auf deinen kleinen Bruder warten, auf dich wartet ein ganzer Kontinent. *ENDE*

Bevor du den **Epilog** liest, notiere dir noch wohlverdiente **25 Abenteurerpunkte**.

Epilog

Gefangen in Dunkelheit,
ganz allein an diesem Ort,
in Gedanken schon weit fort,
doch gebannt in Einsamkeit.

Es ist eine Geschichte,
die ich euch heut' erzähle,
berichtet als Gedichte,
weil ich es so erwähle.

Drei Monate an der Zahl,
solang ist es nun schon her,
da mein Dasein keine Qual,
genoss ich das Leben sehr.

Es war ein stolzer Hetmann,
der mich hat auserkoren
aus tiefem Herzen er dann,
mich als Geschenk erworben.

Doch Missgunst, Gier, Hass und Neid,
sie fügten sich zusammen,
führten bald schon zu manch Leid,
in den lodernden Flammen.

Ein Abend in Saus und Braus,
ein Blutkampf zwischen Brüdern,
ein Feuer im langen Haus,
ein dummes Huhn beim Plündern.

Die starke Frau des Hetmanns,
den Tatendrang im Herzen,
folgte der diebischen Gans,
bis ganz an ihre Grenzen.

Es war kaum ein Geprelle,
kaum ein Hieb und kaum ein Stich,
rückt sie ihr auf die Pelle,
und fand den Tod gar plötzlich.

Boron zeigte viel Geduld,
vom Feuer ganz zerschunden,
kein Hieb an dem Tode schuld,
erlag sie ihren Wunden.

Ihr Mann trauerte lange,
apathisch, stumm und allein,
es war allen schon bange,
wie lang sollt' es noch so sein?

So sprach zu ihm sein Sohne,
sprach er manch ehrliches Wort,
mit mir wurd' ihm nicht wohl,
schickte man mich bald hinfort.

War man im Recht ganz sicher,
war man frei von jeder Pflicht,
für mich war's ein Gekicher,
ein Sinn schien niemals in Sicht.

Brand und Feuer, danach Tod,
Ärger, Leid, gar Krieg dabei,
jetzt schien alles ohne Not
und mein Wert doch einerlei.

Man bracht' mich fort ohn' jed' Pardon,
mein neuer Herr, ein Garaldsson.
Der alte Herr für sich befand,
als Zeichen sei ich nun bekannt.
Frieden stiften sollte ich jetzt,
die Laune hat es mir vergrätzt.
Ein Zeichen der Freundschaft, welch Hohn,
für Hass und Tod war ich der Lohn.
So stand ich dort und sprach den Reim,





entschied man sich, es sollt' nicht sein.
Zu frech ich sei, gar rotnäsigt,
man sah mich an als zwielichtig.
Kein Zeichen des Friedens, dachte man,
ein Giftgeschenk, mit Haken dran.
Besuch kam ihnen sehr gelegen,
konnt' man mich so weitergeben.

Zwei Magier hielten mich gefangen,
es schien mir schlimm, musst' ich doch bängen.
Sie wollten testen, wollten proben,
jeder Versuch ließ sie nur toben.
Sie sagten Dämon, doch nicht zurecht,
sie suchten Meister, auch das war schlecht.
Haben sie's auch noch so sehr gewollt,
nein, ein Geist ich bin, ein Honigbold.
Schon bald war ich nicht wohlgeitten,
machte mir Sorgen um die Sitten.
Doch Glück ich hatte dies eine Mal,
hielten sie mir nun ein Tribunal.
Rache, Wut und Hass, die blanke Gier,
derlei in ihnen weckten das Tier.

Aber nicht Hass noch Wut obsiegtten,
es war das Geld, nach dem sie gierten.
Für zehn Dukaten galt der Handel,
erneut mein Glück nun lag im Wandel.

Mama Orlava liebt mich heiß und innig,
aber nur kurz, das schien mir widersinnig.
Trug mich umher an ihrem großen Busen,
es war ein Liebkosen, ein wohlig' Schmusen.
Nach ein paar Tagen verstieß sie mich grundlos,
als sei ich öde und gar nicht mehr famos.
Blieb bei Schrabosch, Broxmox und Arabrom nun,
den drei Gefährten, ohne je was zu tun.
So stand ich dort vergessen und verloren,
sah bei Orlava die Moral verrohen.
Dann geschah es, das lang ersehnte Wunder,
gehörte wohl doch nicht zum alten Plunder.
Man bracht' mich fort auf ein Langboot gen Süden,
meine Laune aber konnt' das nicht trüben.

O schönes Havena in der Ferne,
ich war von der Fahrt noch ganz benommen,
am Abend im Dunkel angekommen,
herrlich funkelten nächtliche Sterne.

Sie war schön, eine rothaarige Frau,
ich sah es schon in ihrem Gesichte,
ja, es war Mama Orlavas Nichte,
zu der man mich schickte, in ihren Bau.

Das Gebäude war hoch und voller Pracht,
verwinkelte Zimmer, gar nicht banal,
hier stellte die Nichte mich ins Regal,
wo ich auch noch stehe, ganz ohne Macht.

Es hilft kein Leiden und auch kein Klagen,
dies' Lager wird nie jemand berauben,
hier werd' ich alt und langsam verstauben.
Ich muss mein Schicksal tapfer ertragen.

So bleibe ich hier, zähle die Tage,
wage es noch, auf das Glück zu hoffen,
dem Zufall geneigt bleibe ich offen,
recht wär mir gar eine Vampirplage.

Ich mag mir die Geschichte ausdenken,
ein Vampir bringt die Welt dann ins Wanken,
bringt einen Bub' auf böse Gedanken.
Könnt' mir doch ein Dieb die Freiheit schenken!

Unsinnige Gedanken,
in meinem Kopf viele sind,
viel zu häufig sie zanken,
sind sie doch des Wahnsinns Kind.

Nie wird man mich hier finden,
kein Glück ist mir wieder hold,
werde nie Eindruck schinden,
bin doch nur ein Honigbold.

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht weiblich

Spezies Mensch

Kultur Thorwaler

Profession Ottajasko-Rekkerin

Sozialstatus frei

Heimatort _____

Familie _____

Alter / Geburtsdatum _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe _____

Gewicht _____

Charakteristika _____

MU

14

Mut

KL

10

Klugheit

IN

13

Intuition

CH

12

Charisma

FF

11

Fingerfertigkeit

GE

14

Gewandheit

KO

12

Konstitution

KK

14

Körperkraft

Vorteile

Hohe Lebenskraft V, Verbesserte Regeneration

(Lebensenergie) II, Hohe Zähigkeit

Nachteile

Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Ortskenntnis (Heimatort),

Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern (Drohung)

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Wert

34

Bonus/
Malus

Zukauf

Max

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteigenschafts-
bonus der Tradition)

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteigenschafts-
bonus der Tradition)

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)

1

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)

2

Ausweichen

(GE/2)

7

Schicksalspunkte

Wert

3

Bonus/
Malus

Max

Aktuell

Erfahrungsgrad

Erfahren

AP gesamt

1100

AP gesammelt

AP ausgegeben

1100

HELDENDOKUMENT

Talente

Belastung

MU
14

KL
10

IN
13

CH
12

FF
11

GE
14

KO
12

KK
14

Talent	Probe	BE	StF	Fw	RPr	Anmerkung	Talent	Probe	BE	StF	Fw	RPr	Anmerkung
Körpertalente MU/GE/KK							Wissenstalente KL/IN						
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0			Brett- & Glücksspiel	KL/IN	NEIN	A	0		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0			Geographie	KL/IN	NEIN	B	5		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	8			Geschichtswissen	KL/IN	NEIN	B	0		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	8			Götter & Kulte	KL/IN	NEIN	B	2		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	8			Kriegskunst	MU/IN	NEIN	B	0		
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0			Magiekunde	KL/IN	NEIN	C	0		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	7			Mechanik	KL/FF	NEIN	B	0		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	9			Rechnen	KL/IN	NEIN	A	0		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/IN	NEIN	A	0		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	7			Sagen & Legenden	KL/IN	NEIN	B	5		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	0			Sphärenkunde	KL/IN	NEIN	B	0		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0			Sternkunde	KL/IN	NEIN	A	0		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	4			Handwerkstalente FF/FF/KO						
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	8			Alchimie	MU/FF	JA	C	0		
Gesellschaftstalente IN/CH/CH							Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	7		
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	NEIN	B	0			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	0		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	0			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	5		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	10		Drohung: FW12	Heilkunde Gift	MU/IN	JA	B	0		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	0			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	4			Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	6			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	6		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	4			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	6		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	0			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	3		
Naturtalente MU/GE/KO							Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0		
Fährtsensuchen	MU/IN/GE	JA	C	4			Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0			Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	6			Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	4		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	5			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0		
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	3			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	4		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	3									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	4									

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	7	8	9	10	11	12	13
IN	10	11	12	13	14	15	16
CH	9	10	11	12	13	14	15
FF	8	9	10	11	12	13	14
GE	11	12	13	14	15	16	17
KO	9	10	11	12	13	14	15
KK	11	12	13	14	15	16	17



Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
+16	6

Sprachen

Muttersprache Thorwalsch, Garethi I

Schriften

Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampfwerte

7

GS

34

LE

7

AW

13

INI

1

SK

2

ZK

Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA	Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7		Schilde	KK	C	6	8	5
Bögen	FF	C	6	7		Schwerter	GE/KK	C	10	12	7
Dolche	GE	B	6	8	5	Stangenwaffen	GE/KK	C	6	8	5
Fechtwaffen	GE	C	6	8	5	Wurfaffen	FF	B	10	11	
Hiebaffen	KK	C	12	14	8	Zweihandhiebaffen	KK	C	8	10	6
Kettenaffen	KK	C	6	8		Zweihandschwerter	KK	C	6	8	5
Lanzen	KK	B	6	8	5						
Raufen	GE/KK	B	12	14	8						

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht
Skraja (Thorwal. Streitaxt)	Hiebaffen	KK 14	1W+4	0/-1	mittel	14	7	1,5 Stein

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht
Schneidzahn (Thorwal. Wurfaxt)	Wurfaffen	1 Aktion	1W+4	2/10/15	11	-	1 Stein

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Wann getragen
Schwere Kleidung	1	0	-1/-1	2 Stein	

Schild/Parieraffe

Schild/Parieraffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max

Aktuell

34

26

1/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

17

2/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

9

3/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

5

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

Gegenstand	Gewicht	Wo getragen?	
Skraja (Thorwalsche Streitaxt)			
Schneidzahn (Thorwalsche Wurfaxt)			
Schwere Kleidung			
Reisepaket (ohne Proviant!)			
3 Kupferlinge			
Perlen (3)			
Amulett (Silber)			
Armreife (Silber, 3)			
Ohringe (Silber, 2)			
Signalhorn			
Tätowierungen (5)			
Trinkhorn			
Schwerer Dolch			
Dolchscheide			
Wechselkleidung			
Gesamtgewicht		Tragkraft (KKx2)	

Tragkraft

Tragkraft (KK x 2 Stein)	TK +4 Stn	TK +8 Stn	TK +12 Stn	TK +16 Stn
28	32	36	40	44

Belastung +1 / jeweils 4 Stein Gewicht zusätzlich

Belastung +1 / jeweils 4 Stein Gewicht zusätzlich

Geldbeutel

	27		
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



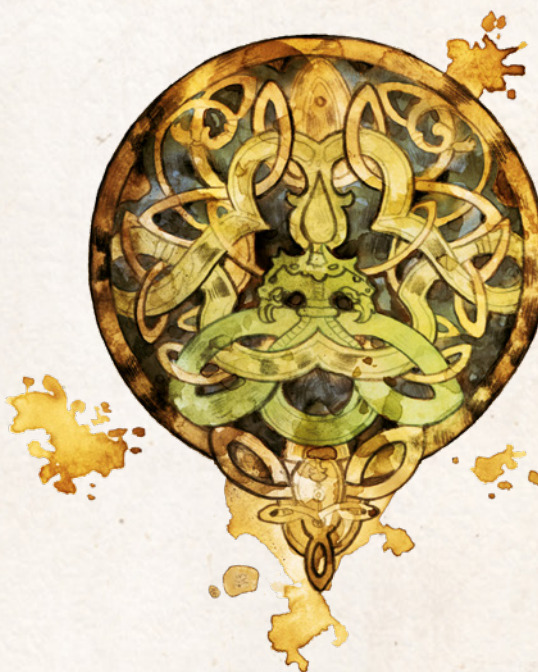
SPIELPROTOKOLL

Wert	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	LeP
Normaler Wert	14	10	13	12	11	14	12	14	34
Start des Abenteuers	17	8	11	10	9	12	12	17	19
Aktuell im Abenteuer									

🔔 Glocken- schlag/Stunde	8.	9.	10.	11.	12.	1.	2.	3.	4.	5.	6.
						(13 Uhr)	(14 Uhr)	(15 Uhr)	(16 Uhr)	(17 Uhr)	(18 Uhr)
voll											
halb		69		195							36

A	B	C	D	E	F	G	H	I
○	○	○	○	○	○	○	○	○

• Wenn du bereits Erfahrung mit Das Schwarze Auge hast und dich entschlossen hast, deine eigene Heldin ins Abenteuer zu führen, musst du einige Eigenschaftswerte für die Zeile Start des Abenteuers folgendermaßen anpassen, um deinen verkaterten Zustand darzustellen: MU +3, KL -2, IN -2, CH -2, GE -2, FF -2, KO bleibt gleich, KK +3, LeP: Hälfte des Maximalwertes +2. Andere abgeleitete Werte bleiben der Einfachheit halber unverändert.





Die Nacht der Feuertaufe

von Sebastian Thureau

Dein kleiner Bruder steht neben dir an der Reling, eine steife Brise weht euch ins Gesicht. Das Segel knarzt, während euer Drachenboot auf den Wellen auf und ab tanzt. Du fasst den Griff deiner Axt fester, mit der anderen Hand umklammerst du ein Tau. Langsam nähert ihr euch eurem Ziel und du verspürst die Vorfreude. Schon seit du ein kleines Mädchen warst und den Geschichten der Erwachsenen lauschtest, hast du diesen Moment herbeigesehnt. Du wolltest dich beweisen, und jetzt ist die Gelegenheit nah. Es ist nicht mehr weit, und dann beginnt ein neues Leben. Noch bist du für die anderen Seefahrenden nur ein Kind, aber das wird sich ändern, sobald du das Schiff erst verlassen hast.

Die Planke wird herabgelassen. Endlich ist es soweit! Mit deinem Bruder stürmst du von Bord und stürzt dich in das Getümmel des Hafens. Eine knappe Woche wart ihr auf See, doch jetzt ist sie gekommen, die Nacht der Feuertaufe.

Die Nacht der Feuertaufe ist ein Solo-Abenteuer, mit dem du dich ohne Meister und Mitspielende direkt ins Abenteuer wagen kannst. Du spielst eine Ottajasko-Rekkerin, eine seefahrende Kämpferin aus einer thorwalschen Schiffsgemeinschaft, und beegnest beim Lesen Abschnitt für Abschnitt neuen Herausforderungen. All deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen. Du benötigst keinerlei Vorkenntnisse. Eine spielfertige Thorwalerin, 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 Thorwaler Heldin

Genre: Stadtabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: Hjaldingstadt Thorwal

Zeit: beliebig ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / -

Erfahrung der Helden: erfahren (bei eigener Heldin)

Anforderungen:

Kampf

Handwerk

Körpertalente

Lebendige Geschichte



Zur Vertiefung der Spielmechaniken sowie des Hintergrundes empfehlen wir das DSA5 Regelwerk, den **Aventurischen Almanach** sowie die Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals**.

Zum Spielen des Abenteuers sind diese Bände jedoch nicht erforderlich, eine spielfertige Heldin ist im Abenteuer enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25365PDF

