

A woman with long, wavy brown hair and blue eyes is leaning over a chessboard. She is wearing a white, short-sleeved dress with gold embroidery on the neckline and cuffs. She has a gold ring on her finger and a green pendant on a chain. The chessboard is set with white and black pieces, some of which have green and gold markings. The background shows a grand room with a high, ornate ceiling and a window with curtains. The entire image is framed by a decorative, ornate border.

Das Schwarze Auge

DAS GARADAN-KOMPLOTT

NEETHA

Hochneetha (HN)

- HN01 Vinsalter Tor
- HN02 Thalassokratenpalast
- HN03 Theatro Pavone
- HN04 Hohe Schule der Reiterei
- HN05 Kaiserliche Garnison

Marktviertel (MV)

- MV01 Strozza-Bank

Efferdania (EF)

- EF01 Palazzo Darando
- EF02 Werft Iguvio und Töchter
- EF03 Nordlandbank
- EF04 Markgräfllich Neethaner
Corsetagen-Manufaktur

Chababbia (CH)

- CH01 Ordensburg der Grauen Stäbe

Thallona (TH)

- TH01 Gewandschneiderei Cavazario
- TH02 Ordensburg der Ardarien

Aydanía (AY)

- AY01 Silem-Horas-Brücke
- AY02 Kaserne der Chabab-Grenzer

- G01 Schänke 'Winzerstube'
- G02 Hotel 'Haus Chababien'
- G03 Taverne 'Grüne Schlange'
- G04 Herberge 'Blinder Fährmann'
- G05 Kneipe 'Rostiger Anker'
- G06 Weinstube 'Füchsin'
- G07 Taverne 'Rote Alena'
- G08 Taverne 'Zyklopin'
- G09 Taverne 'Cedor und Ephebes'

- T01 Fürstentempel (Praios)
- T02 Muscheltempel (Rahja)
- T03 Tempel der Göttlichen
Erkenntnis (Hesinde)
- T04 Haus des Klugen Handelns
(Phex)
- T05 Ingerimmischrein
- T06 Halle der Gezeiten (Efferd)
- T07 Swatirschrein
- T08 Tempel der Schwarzen
Schwingen (Boron)
- T09 Tempel des Sieges (Rondra)
- T10 Neuer Tempel (Tsa)

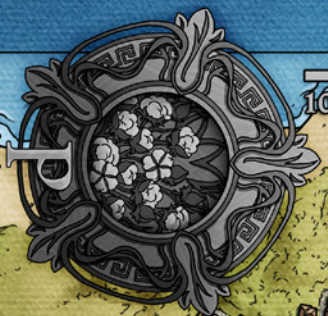
MEER DER SIEBEN WINDE

PORT BELEN-HORAS

CHABAB

THALMONTEL-
FUHR

100 Schritte



Das Garadan-Komplott



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Sebastian Thureau

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Stephan Pongratz

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christof Grobelski

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Christof Grobelski, Ben Maier, Dagmara Matuszak

Mitarbeiter Ulisses Spiele

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

Marketing: Cora Elsässer, Philipp Jerulank, Kirk Kading, Björn Meyer, Katharina Wagner, W. Gwynn Wettach

Ulisses Digital: Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Verlag: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Philipp Baas, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, J-M DeFoggi, Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Stephan Pongratz, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson, Michelle Weniger

Vertrieb: Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2022

Mit Dank an Zoe Adamietz und Lisa Trautmann.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Karte: Neetha	vorderer Innenumschlag
Vorwort	4
Bevor die Reise beginnt	4
Nach einer langen Reise	4
Der nächste Tag	61
Spielprotokoll	64
Heldendokument	65
Karte: Die Villa Offantas	hinterer Innenumschlag

❖ **Würfelwerkzeug:** Wenn du keine Würfel 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.

❖ **Erweiterungsregeln:** Wenn du mit Erweiterungsregeln spielst, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Formation^{AKOII126}.

AKO – Aventurisches Kompendium

AKOII – Aventurisches Kompendium II

Vorwort

Nachdem in den letzten Jahren verschiedene Einsteiger-Soloabenteuer für angehende Helden – **Der Vampir von Havena**, **Das wispernde Herz** oder **Die Nacht der Feuertaufe** – erschienen sind, wurde es Zeit für ein Abenteuer, bei dem die Heldenwahl freigestellt ist.

Während, anders als bei den Einsteiger-Soloabenteuern, die Bandbreite an Heldenaktionen viel größer ist, wird das Innenleben des Abenteurers nicht so intensiv betrachtet. Und dann gibt es da noch das Leben des Helden: Bei einem Einsteiger-Soloabenteuer für angehende Helden ist der Heldentod vergleichsweise weniger tragisch, steht er doch am Anfang seiner Karriere und die Bindung zwischen Spieler und Spielfigur ist noch schwach. Im vorliegenden Abenteuer muss aber mit einer Vielzahl von möglichen Helden umgegangen werden, es muss Gefahr für Leib und Leben bestehen, dabei soll es aber auch fair sein. Ich hoffe, einen guten Weg gefunden zu haben, verantwortungsvoll mit dem Leben eines jungen Abenteurers oder einer erfahrenen Veteranin umzugehen. Ein gänzlich neues Konzept für ein Soloabenteuer sind dabei die Schicksalspunkte, die es erlauben, gemachte Fehler zu korrigieren.

Ich wünsche viel Spaß beim Spielen und stets passend fallende Würfel!

Sebastian Thureau
Meran, im Juli 2021

Bevor die Reise beginnt

Das Garadan-Komplott ist ein Soloabenteuer, was bedeutet, dass du das Abenteuer allein, d. h. ohne Spielleiterin, spielen kannst. Du kannst deinen eigenen Helden ins Abenteuer führen, oder den im Anhang

bereitgestellten Händler aus Grangor zum Spielen verwenden.

Aus Platzgründen wird im Abenteuer grundsätzlich von einer profanen Heldenfigur ausgegangen. Magiebegabte und Geweihte können trotzdem gespielt werden, auf ihre besonderen Fähigkeiten wird allerdings nicht explizit eingegangen. Du kannst aber natürlich entscheiden, statt oder zusätzlich zu einer Probe auf *Schlösserknacken* einen Zauber zu wirken oder dich vor einem Kampf mit einer Liturgie zu stärken. Auch im Kampf ist der Einsatz von Magie und Götterwirken möglich. Beachte beim Einsatz solcher Fähigkeiten die Zauber- oder Liturgiedauer, modifiziere sie gegebenenfalls und berücksichtige die Regeln zu *länger dauernden Handlungen und Störungen*, wenn dein Held während einer solchen Aktion gestört oder gar verletzt wird. Wir legen die korrekte Regelanwendung vertrauensvoll in deine Hände. Leider können wir im Rahmen eines Soloabenteurers wie diesem nicht alle Eventualitäten berücksichtigen, auf einige Möglichkeiten übernatürlich begabter Helden wirst du vermutlich verzichten müssen.

Die Motivation für deine Heldenfigur wird im Abenteuer bewusst offen gehalten. Es wird davon ausgegangen, dass sie von Norden kommend auf dem Landweg nach Neetha reist und dort einen Tag für sich hat, bevor sie ihren Geschäften nachgeht. Es kann sich dabei beispielsweise um einen Tempelbesuch am Ende einer Pilgerreise, eine Recherche, ein Treffen oder einen Handelsabschluss handeln.

Schicksalspunkte

Du kannst im Rahmen dieses Soloabenteurers Schicksalspunkte verwenden. Dabei gelten die üblichen Regeln, sie werden aber um eine weitere Möglichkeit ergänzt: Für 2 Schips kann eine Entscheidung revidiert werden. Du kannst also einen Abschnitt zurückblättern und dich dort anders entscheiden.

Nach einer langen Reise

Ein Blitz zuckt vom Himmel, einen Moment später ertönt das unausweichliche Donnergrollen. Noch regnet es nicht, aber du hast dir sagen lassen, dass die seltenen Sommergewitter im Süden des Horasreiches oft mit kräftigen Wolkenbrüchen einhergehen, die die Kleidung eines jeden Reisenden binnen kürzester Zeit durchnässen können. Zum Glück passierst du gerade das Vinsalter Tor im Norden Neethas und kannst dich nach einem Dach über dem Kopf umsehen. Müde wie du bist, sehnst du dich ohnehin nach einer Herberge mit gutem Abendessen und einem warmen Bett. Die Stadt kannst du auch morgen noch erkunden, wenn es nicht in Strömen regnet. Immer höher türmen sich die Gewitterwolken auf, die Blitze werden zahlreicher und der Donner stetig lauter.

Hinter dem Tor wendest du dich nach rechts und folgst der Stadtmauer in Richtung Meer. Die Unterkünfte im Stadtzentrum sind meist teuer und werden typischerweise von reichen Händlern genutzt, denn sie bieten neben Komfort auch kurze Wege zum Markt und anderen bedeutsamen Orten. Günstigere Unterkünfte hoffst du im Hafenviertel zu finden, auch wenn man dabei stets Gefahr läuft, in eine üble Kaschemme zu geraten.

Während du deinen Gedanken nachhängst, entdeckst du ein Langhaus, wie sie im fernen Thorwal gebaut werden. Das Innere ist einladend erleuchtet, doch du beschließt, deinem Plan treu zu bleiben und dir dieses ungewöhnliche Gebäude an einem anderen Tag anzusehen. Dahinter öffnet sich ein von hohen Mauern und trutzigen Häusern umgebenes Hafenbecken, in dem drei schwer bewaffnete und ein halbes Dutzend kleinerer Schiffe liegen, deren Beflaggung – ein goldener Adler auf grünem Grund – ihre Zugehörigkeit zur horasischen Flotte bezeugt. Ganz offensichtlich hast du den Kriegshafen gefunden. Sogleich entdeckst du auch einen imposanten Bau, den du dank seiner hohen Säulen und unzähliger, in die Hauswand gemeißelter Delphinreliefs als Efferdtempel erkennst. Es sind nur flüchtige Eindrücke, doch deine Vorfreude auf die Erkundung der Stadt wächst mit jedem Bauwerk, an dem du vorbeikommst.

Du wendest dich nach Süden und folgst einer Gasse, in der du schließlich ein zweistöckiges Gebäude entdeckst, das du dir genauer ansehen willst. Aus der weißgetünchten Fassade ragt ein Holzbalken, unter dem, an zwei Ketten befestigt, ein echtes Schwert hängt. Du überlegst kurz, ob hier ein Arsenal der Flotte untergebracht sein könnte oder vielleicht ein Waffenschmied seine Dienste anbietet, doch beim Blick durch die einladend geöffnete Tür wird dir klar, dass es sich um ein Gasthaus oder vielleicht sogar eine Herberge handeln muss. Genau in diesem Moment zerplatzt ein erster Regentropfen auf deiner Stirn, dann folgt ein zweiter und ein dritter. Bei Abschnitt 65 betrittst du das Gebäude.

1

Der Kamin besteht aus gemauerten Feldsteinen im Inneren, ist außen zum Salon hin aber mit hellen Marmorplatten verkleidet worden, was ihn sehr edel erscheinen lässt. Drei metallene Schürhaken tragen Griffe mit Tierkopfmotiven, ein kleiner Blecheimer ist etwa zur Hälfte mit Asche gefüllt. Du wirfst einen zweiten Blick in die Feuerstelle und entdeckst zwischen zwei nicht ganz verbrannten Holzscheiten einen Zettel.

Phedre wendet das Papier in ihrer Hand: „Das muss aus einem Gebetsbuch der Göttin Rondra stammen. Das Gebet auf der Rückseite ist bis auf wenige Buchstaben vollkommen verbrannt, aber auf der Vorderseite ist noch ein Leitspruch erkennbar.“

„Ein Leitspruch?“, fragst du nach.

„Ja, es muss ein Leitspruch sein. *Die Herrin Rondra ist mit den Ta...*“

Warum nur wurde die Seite verbrannt? Oder diente gar das ganze Gebetsbuch als Brennmaterial? Ohne die Antwort auf eure Fragen zu kennen, wendet ihr euch vom Kamin ab (123).

2

Dir wird schwarz vor Augen. Du fühlst dich leicht und schwer zugleich. Endlos scheinst du in diesem Zustand gefangen zu sein, bis es schließlich für immer still in deinem Geist wird. ENDE

3

„Ich verabscheue sinnlose Gewalt. Aber seid gewiss, dass ich sie Euch nicht verüble, die toten Hunde. Ganz im Gegenteil:

Ich möchte Euch meines Bedauerns versichern, dass sich die weiße Stadt von einer solch dunklen Seite gezeigt hat.“ Du bist überrascht. Eine Entschuldigung? Du hättest mit Ärger gerechnet, aber jetzt spürst du für einen kurzen Moment Erleichterung, sodass du sogar ohne weitere Aufforderung zum Brot und der würzigen Paste greifst und dir einen großen Bissen in den Mund schiebst. Das Essen ist wahrhaft vorzüglich.

Adaon lächelt zufrieden. Er schaut in den Himmel, als müsste er einen Moment überlegen, dann senkt er den Blick wieder: „Wir wissen beide, dass Ihr hier seid, um ...“

Es tritt ein Moment der Stille ein, während Adaon wieder einen Punkt oberhalb deines Kopfes fixiert, dann umspielt erneut dieses zufriedene Lächeln seine Mundwinkel: „... dass Ihr hier seid, um von möglichst vielen Tellern zu kosten, den Geschmack zu testen und Euch die Gerüche der hiesigen Küche einzuprägen.“

Der Händler ist dir ein Rätsel, schon weil du inzwischen große Zweifel hegst, dass er wirklich ein Händler ist – oder *nur* ein Händler. Seine Art zu reden verwundert dich. Er deutet ständig an, etwas über dich zu wissen, wobei du dir nicht sicher bist, ob du die Person bist, für die er dich hält. Da er aber nicht auf den Punkt kommt, sondern es zu lieben scheint, in bildreichen Worten die Umstände zu umschreiben, bleiben seine Aussagen ebenso im Vagen wie deine Antworten. Wenn du wüsstest, worauf er hinauswill, könntest du an seinem Spiel vielleicht sogar Gefallen finden. Kurz überlegst du, dagegen zu rebellieren, aber ein Gedanke lässt dich zögern. Für wen auch immer dich Adaon halten mag, er begegnet dir mit Respekt und einer vornehmen Zurückhaltung, die dir das Gefühl gibt, in relativer Sicherheit zu sein. Nachdem du die streunenden wie die gehorsamen Hunde – jetzt denkst du schon so, wie er spricht – kennengelernt hast, ist es wohl besser, die dir gegenüber gehegten Sympathien nicht zu verspielen.

Du nickst und beißt noch einmal vom Brot ab. Mit halbvollem Mund bestätigst du, dass du gerne kostest, was Adaon sichtlich Freude bereitet. Du bist dir unsicher, ob es deine Antwort oder dein Mitspielen in seinem Umschreibungs-spiel ist, das die freudige Reaktion hervorgerufen hat.

Der Händler beugt sich vor: „Wir wissen beide, dass ihr heimische Kost gewohnt seid und recht starr in eurem Geschmack. Gestattet Ihr mir dennoch, Euch die hiesige Küche zu erklären?“

Nickst du (168) oder lehnst du dankend ab (233)?

4

Ihr steht in einem dunklen Raum, der nur von einer fast komplett heruntergebrannten Kerze erleuchtet wird. Du erkennst einen Schrank, einen Schemel, eine schwere Holztruhe und eine Pritsche mit einem einfachen Strohlager, auf dem eine alte Frau schläft und schnarcht. Für einen Moment unterbricht sie das laute Atmen, schmatzt ein wenig und atmet dann geräuschvoll aus, bevor sie wieder in den Rhythmus ihres Schnarchens verfällt. Die wenigen schlichten Besitztümer – wie eine Sammlung einfacher Trinkbecher, ein im Kerzenschein fahl und bleich erscheinendes, vor allem aber wenig kunstvolles Bild eines Jünglings und die schlichte Kleidung mit der weißen Schürze, die sorgsam auf den



Schemel gefaltet wurden – geben dir die Gewissheit, im Zimmer der Haushälterin zu sein. Dazu passt auch das Glöckchen, das unter der Decke hängt und mit einer Schnur verbunden ist, die in der Decke verschwindet.

Hier wird vor allem die Gefahr der Entdeckung auf dich lauern, und noch bevor du überlegst, ob es das Risiko wert wäre, das Zimmer trotz der schnarchenden Weißhaarigen zu durchsuchen, winkt Phedre dir auch schon von der einzigen Tür aus zu. Du solltest das Zimmer schnellstmöglich verlassen, also schleichst du quer durch den Raum.

Lege eine Probe auf *Verbergen (Schleichen)* ab. Für jede QS unter 4 erhältst du einen Lärmpunkt, ein Misserfolg bei der Probe zwingt dich dazu, 7 Lärmpunkte im Spielprotokoll zu notieren. Zum Glück wacht die Frau nicht auf (259).

5

Tatsächlich fällt euch schon beim Betreten des großen Kellerraumes auf, dass die Geheimtür, die Phedre in der Nordwand vermutet hat, nun offensteht.

Mithilfe der Öllampe von der Treppe entzündet ihr eine Fackel, die hinter der Geheimtür verborgen war. Das Licht fällt in einen leicht abschüssigen Gang, der eine sanfte Kurve beschreibt. Die Luft ist frisch und riecht nicht abgestanden.

Unweit der Fackelhalterung entdeckt ihr eine Gravur im hellen Stein der Wand – drei miteinander verbundene Hornissen. Ein paar Schritt weiter befindet sich eine zweite Hornissengravur an der Wand.

Ihr folgt dem Gang immer weiter in die Tiefe, bis er sich schließlich verzweigt. Phedre ist sich kurz unsicher, dann untersucht sie die Gänge und winkt dich schließlich herbei. Im Vorbeigehen zeigt sie dir eine weitere Hornissenmarkierung.

Es dauert sicherlich ein Viertelstundenmaß, immer wieder passiert ihr Stellen, an denen Feuchtigkeit die Wände hinabrinnt, Kreuzungen, an denen ihr nach der Markierung sucht, Engstellen, durch die ihr geduckt schleichen müsst und auch einen überfluteten Gang, den ihr nur durchqueren könnt, indem ihr knietief durch eiskaltes Wasser wadet.

Es ist anstrengend, dem Gang zu folgen. Irgendwann fragst du dich, ob ihr euch überhaupt noch unterhalb der Stadt Neetha befindet, da dringt plötzlich ein schwacher Lichtschein durch den Gang zu euch. Phedre beschließt, die Fackel brennen zu lassen, sie aber vorerst zwischen zwei Steinen einzukeilen, um sich dann ohne eigene Lichtquelle dem Lichtschein zu nähern. Unzählige Male hast du gehofft, Phedre würde bald auf das geheime Treffen unter der Villa stoßen. Je schneller sie die separatistischen Verschwörer belauschen kann, desto schneller könntest du die Stadt verlassen. Nun hast du das ungute Gefühl, dein Wunsch könnte in Erfüllung gehen (150).

6

Caya steht hinter dem Empfangstresen, Phedre lehnt auf der anderen Seite gegen ebendiesen und schenkt dir ein breites Lächeln. Sie trägt ein enges, hellblaues Kleid, das sie neben Caya geradezu strahlen lässt, einen funkelnden Haarreif und eine zarte Kette, die einen eisblauen

Edelstein über dem tief geschnittenen Dekolleté hält. Phedres Hände stecken in zum Kleid passenden Handschuhen, die erst knapp oberhalb der Ellenbogen enden, ihr Haar ist zu einem Zopf im Nacken geflochten. Dass sie zwei deiner Angreifer in kürzester Zeit ausgeschaltet hat, magst du in diesem Moment kaum glauben.

Du blickst zu Caya, der offenkundig nicht entgangen ist, dass du für einen langen Augenblick nur Augen für Phedre hattest, und nun mit einem weißen Umschlag winkt, der mit einem roten Wacksecks verschlossen wurde, bevor ihn jemand aufgebrochen hat.

„Darf ich es vorlesen, meine Liebste?“, fragt Caya Phedre übertrieben höflich, woraufhin diese mit einem zauberhaften Lächeln ihre Zustimmung nickt. Es ist offensichtlich, dass die beiden bereits wissen, was in dem Brief steht.

Nachdem auch du den Tresen erreicht hast, öffnet die Herbergsmutter den Brief in einer umständlichen Geste, hält ihn auf Abstand, wie es ein Herold mit einer feierlichen Botschaft tun würde, räuspert sich kurz und liest dann vor: „Ehrenwerte Reisende, wie mir berichtet wurde, hat sich unsere Stadt von unserer schlechtesten, ihr euch aber von eurer heldenhaftesten Seite gezeigt. Als Bürgerin dieser Stadt, wäre es mir eine Ehre, wenn ihr meiner stolzen Heimat eine zweite Chance gewähren würdet – eine Chance, sich von ihrer besten Seite zu zeigen, voller Kultur und voller Gastfreundschaft. Als Zeichen der Wiedergutmachung erweist mir bitte die Ehre und folgt meiner Einladung zur Eröffnung der Ausstellung des Bildhauers Lysander Cornaro ya Scabarozzi in den Palazzo der Familia Scabarozzi. Herzlichst ...“ Caya atmet langsam aus, dann flüstert sie geheimnisvoll: „eine Bürgerin Neethas“

Phedre betrachtet freudig die aufgeregte Caya, die dich mit großen Augen neugierig anstarrt. Dann ergänzt sie: „Der Palazzo liegt am Fuße des Thalassokratenpalastes – und die Eröffnung der Ausstellung ist heute Abend!“

Jetzt schenkt dir Phedre erneut ein Lächeln, das so einnehmend ist, dass du Sorge hast, der Edelstein am Hals der Frau könnte ein magisches Artefakt sein: „Ihr begleitet mich doch, oder? Eine so freundliche Einladung können wir unmöglich ausschlagen.“

Du musst schlucken, als dir ihre Worte und die Worte Adaons noch einmal durch den Kopf jagen. Adaons Bestimmtheit war auf eine gänzlich andere Art eindringlich als die Aufforderung der jungen Frau vor dir. Was sollst du nun tun? Packen, deine Belohnung kassieren und die Stadt verlassen (224)? Oder Adaons Warnungen in den Wind schlagen und bleiben? Falls du dich für Letzteres entscheidest, musst du noch eine weitere Entscheidung fällen: Begleitest du Phedre (181) oder bringst du einen ruhigen Abend in der Herberge (310)?

7

Durch den Durchgang erreichst du eine Ankleide, in der in Regalen und auf Kleiderstangen teure Gewänder und Anzüge, aber auch luxuriöse Hemden, Hosen, Gürtel und Schuhe gelagert werden. Du findest feine Strümpfe, praktische und verruchte Unterwäsche und allerlei Hüte und Mützen. Die Kleidung der Bewohner des Hauses zeugt von Reichtum.

Wenn du möchtest, kannst du dir hier teure, horasische Kleidung aneignen. Phedre drängt nach einer kurzen Durchsuchung aber darauf, schnell von hier zu verschwinden (153). Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: 07 – 7 – Ankleide

8

Ihre Miene verfinstert sich, bevor sie flüstert: „Viel leicht bin ich das ja.“

Du spürst, wie Hitze in deine Wangen steigt und du errötest. Dann lacht dein Gegenüber prustend, du jedoch vor Erleichterung (274).

9

„Ja, doch!“, hörst du eine tiefe Bassstimme.

„Und warum so plötzlich?“, hakt eine zweite Stimme nach. „Er ist doch nicht etwa nervös wegen der Fremden?“

Eine dritte Stimme, diesmal von einer Frau, antwortet: „So würde er das nie sagen, aber du weißt, dass er immer alles bedenkt und alles einplant. Es steht zu viel auf dem Spiel, die Sache darf nicht scheitern.“

Du hörst zustimmendes Gemurmel, dann meldet sich die zweite Stimme erneut zu Wort: „Wo treffen wir uns dieses Mal?“

Erneut antwortet die Frau: „In den alten Gewölben unter der Villa der Offantas. Der Zugang erfolgt über den Geheimgang im Kell–“

Der Satz bricht plötzlich ab. Du hörst das Scharren eines Stuhls, ein Knarzen einer Diele, dann leises Geflüster: „Da ist wer. Los!“

Plötzlich wird die Tür aufgerissen und du schaust in das Antlitz eines kräftigen Mannes, der wütend auf dich herabblickt. Kurz starrt ihr euch an, dann wird die zweite Tür aufgerissen und Phedre stürmt heraus. Sie packt dich an der Schulter und zerrt an dir. Obwohl sie überraschend kräftig ist, könnte sie dich niemals allein mitreißen, doch die Berührung weckt den Fluchtinstinkt in dir. Ohne weiter zu überlegen, folgst du ihr (205).

10

Müde lehnst du dich schließlich über das Geländer der Galerie und schaust nach unten zum Tresen, wo der Hauptmann der Garde gerade mit Phedre spricht, die sich eine Decke über die Schultern geworfen hat, da sie noch immer bloß ihr Nachthemd trägt.

Deine Gedanken rasen: die Angreifer, deine geheimnisvolle Nachbarin, das kurze Verhör von Hauptmann Leonello Spada, Gardisten, die gerade dein Zimmer auf den Kopf stellen und Caya, die mit Tüchern und einem Eimer bewaffnet darauf wartet, ihre Dielen retten zu dürfen.

Wo bist du hier nur hineingeraten?

Viermal hast du Hauptmann Spada versichert, die Angreifer nicht zu kennen, sechsmal, dass du nicht weißt, warum sie dich angegriffen haben. Tatsächlich war nichts davon gelogen. Drei dermaßen entschlossene Eindringlinge wollen keine Geldbörse stehlen, an diesem Punkt stimmst du dem Hauptmann zu. Aber warum haben sie dich attackiert? Zum Glück war Phedre zur Stelle, auch wenn sie dich mit einer Effizienz unterstützt hat, die dir nicht ganz geheuer ist. Einen Angreifer hat sie mit einem Dolch und zwei gezielt geführten Angriffen im Flur erledigt, wobei der zweite Schnitt seine Kehle durchtrennt hat. Wie zielsicher sie dem zweiten in den Hinterkopf geschossen hat, konntest du selbst bezeugen.

Du schaust zu ihr hinunter. Hauptmann Spada ist vermutlich doppelt so alt wie sie und scheint es zu genießen, ihr mit väterlicher Zuversicht Mut zuzusprechen. Phedre fasst sich an den Hals, blinzelt eine Träne hinfort und seufzt erleichtert, als sie von ihren Glückstreffern berichtet. Kurz hast du dich über ihr Schauspiel geärgert, aber je mehr der Hauptmann damit beschäftigt ist, sie zu beruhigen, desto weniger Fragen kann er dir stellen.

Auch du hast Fragen: Wer waren deine Angreifer? Warum sind sie in dein Zimmer eingedrungen? Warum haben sie dich attackiert? Wer ist Phedre? Fragen über Fragen, aber du hast das Gefühl, dass sie sich nicht jetzt klären lassen. Du bist müde.



Eine beliebte Gardistin namens Nandine und ihr hagerer Helfer namens Alricio, der von ihr beständig zur Vorsicht gemahnt wird, tragen gerade die dritte Leiche auf einer Bahre vorbei und nicken Caya zu, woraufhin diese eifrig in dein Zimmer schlüpft. Du schaust ihr hinterher, dann hinunter zu Phedre, die gerade einen Weinkrampf hat, der Hauptmann Spada an seinen Fähigkeiten als väterlicher Fürsprecher zweifeln lässt, wie seine hilflose Körperhaltung verrät. Du wünschst dir nur, endlich weiterschlafen zu können – und du hast den Eindruck, dass sich Hauptmann Spada genau dasselbe wünscht (297).

11

Du rennst, springst und krachst mit deinem Körper gegen die Hauswand. Dein Sprung ist zu kurz und so fällst du. Krachend bricht ein langer Holztisch unter dir zusammen, der glücklicherweise deinen Sturz etwas bremst. Trotzdem ziehst du dir 2W6 SP zu. Wenn du den Sturz überlebt hast, geht es bei Abschnitt 299 weiter. Ist deine Lebensenergie aber auf 0 LeP oder darunter gesunken, bleibt dir nur Abschnitt 2.

12

Die bunten Tierfiguren auf der Tür haben etwas Verspieltes, zeigen aber durch die Pinselführung, dass sich ihre Leichtigkeit nicht aus naiver Malerei, sondern hoher Kunstfertigkeit speist. Mit kräftigen Farben und dünnen, sehr präzisen Linien sind unzählige Wüsten- und Dschungeltiere dargestellt, etwa Kamele, Schakale, allerlei bunte Vögel, eine Horde Affen im oberen Bereich und eine riesige Raubechse in der Mitte der Tür. Du lauschst an der Tür, hörst aber nichts. Als du den vergoldeten Knauf der Tür drehst, öffnet diese sich lautlos und gibt den Weg in ein prunkvolles Schlafzimmer frei (153).

13

Kreuze das **P** auf dem Spielprotokoll an, dann lies bei Abschnitt 197 weiter.

14

Du stellst den zum Angriff rufenden Vigilanten zwischen die Comites seiner Seite, den schelmischen Iocator zwischen den feindlichen Rex, den Verwalter, und den eigenen Praetorius. Der Equites, der Reiter, wird neben den Praetorius gestellt, und der sitzende Rex auf der anderen Seite des Feldes zwischen den Söldnerinnen, den Mercenarias. Der Zelotes, den du für einen Rondrageweihten hältst, wird auf das einzige Feld gestellt, das von acht dunkelgrauen Steinen umgeben ist. Den eine Krone tragenden Horas platzierst du neben dem Reiter. Den Nobile, den noblen Mann oder besser Edelmann, stellst du zwischen die löwenhäuptige Bestia und die sich um einen Stab windende Serpens. Jede Aufstellung wird von einem Klackgeräusch begleitet, dann hörst du plötzlich das Rasseln von Ketten und das Schaben und Knirschen von Stein auf Stein. Kreuze das **Z** auf dem Spielprotokoll an (123).

15

Du machst einen großen Bogen um das Gefährt, dann erreichst du die Steintafel neben der Eingangstür.



Du schaust über das Eingangsportal, erkennst aber keine werbende Beschriftung, die einen Hinweis darauf gibt, was sich im Inneren befindet. Ob die Besitzer Sorge haben, ihre Manufaktur könnte erneut überfallen werden? Ein erneuter Tobsuchtsanfall der keifenden Frau lässt dich zusammenzucken (221).

16

Phedre ändert ihre Körperhaltung, von kokett vertrauensselig zur Haltung einer Dame gehobenen Hauses, die durch vornehme Zurückhaltung und ein selbstbewusstes Auftreten eine Aura aristokratischer Macht um sich aufbaut. Anstatt damit aber aufzufallen, verschwimmt sie hier mit dem Gebaren all derer, die nicht offensichtlich zu den Bediensteten der feinen Damen und Herren zählen. Hier ist man wer, wenn man hier ist, und genau das versucht ausnahmslos jeder dem Umfeld zu signalisieren. Du mutmaßt aber, dass tatsächlich kaum jemand so machtvoll oder einflussreich ist, wie er oder sie vorgibt. Es ist wie ein choreographierter Tanz der Lügen und Vorspiegelungen falscher Tatsachen, den absolut jeder durchschaut, bei dem aber die eiserne Regel gilt, dass man mitzuspielen hat oder außen vor bleibt (53).

17

Der Schlüssel passt in das Schloss und lässt sich problemlos drehen (99). Kreuze das **A** auf dem Spielprotokoll am Ende des Heftes an.

Buchstaben auf dem Spielprotokoll

Auf Seite 64 findest du ein Spielprotokoll. Dort abgedruckt ist eine Liste mit Buchstaben, neben denen ein Kreis zu sehen ist. Falls dort bereits Kreuze gemacht wurden, radiere diese allesamt weg, sie müssen aus einem vorherigen Spieldurchlauf stammen. Kreuze dann den Kreis neben dem Buchstaben **A** an. Das Abenteuer merkt sich so deine Entscheidungen. Du wirst später gefragt, ob du einen bestimmten Buchstaben angekreuzt hast. Wenn du in den Verweisen auf Buchstaben hingewiesen wirst, folge den dortigen Anweisungen.

18

Du schaust in das Geheimfach und entdeckst eine kleine Steinfigur, die angenehm in deiner Hand liegt. Auf einem kreisrunden Podest sitzt ein Mann in aufrechter Haltung auf einem steinernen Thron. Die Hände liegen auf den Armlehnen, der Kopf ist aufrecht und gerade, die Kleidung besteht unter anderem aus einem Umhang mit angedeutetem Fellbesatz, was für Wohlstand steht. Fast musst du an einen König denken, aber dem Mann fehlen eine Krone und Insignien wie ein Zepter. Auf der Unterseite des Sockels wurde der Buchstabe **R** eingraviert. Du kannst die Figur zurück in das Fach legen oder sie mitnehmen. Wenn du sie mitnehmen möchtest, kreuze auf dem Spielprotokoll das **C** an. Unabhängig von deiner Entscheidung geht es bei Abschnitt **281** weiter.

19

Ihr tragt die Platte nur wenige Schritte weit, dann liegt sie vor dem Regen geschützt unter dem Dach des Pavillons und wird sogar von der dort befindlichen, noch immer glimmenden Feuerschale halbwegs gut beleuchtet. Wenn du das **V** im Spielprotokoll angekreuzt hast oder Bosparano mindestens auf Stufe II beherrscht und Kusliker Zeichen lesen kannst, darfst du Abschnitt **177** lesen; falls nicht, musst du mit Abschnitt **292** vorliebnehmen.

20

Du klopfst die Panee ab und stellst fest, dass die meisten davon hohl klingen. An den Kanten der quadratischen Holzplatten findest du flache Einkerbungen, mit deren Hilfe du die Panee aufklappen kannst. Du findest Bücher über Garadan, schlanke Gläser, eine Auswahl hochprozentigen Alkohols in Kristallkaraffen, Spielkarten und ein gutes Dutzend Garadanspiele mit Figurensätzen aus Holz, Bein, Glas und Marmor.

Wenn du das **h** auf dem Spielprotokoll noch nicht angekreuzt hast, lies Abschnitt **58**. Wenn du das **h** angekreuzt hast, kehrst du zu Abschnitt **123** zurück.

21

Die Übernachtung im Gasthaus kostet dich zwei Silbertaler, dafür wurde aber auch ein Zimmer mit einem bequemen Bett für dich bereitgehalten. Du spürst die Müdigkeit in deinen Knochen, aber auch die Gewissheit, neue Erfahrungen gesammelt zu haben.

Notiere dir **8 Abenteuerpunkte**. Zähle außerdem, wie viele der Buchstaben **C, D, E, K, L, M, S** und **T** du auf



dem Spielprotokoll angekreuzt hast. Für jedes der Kreuze erhältst du **1 weiteren Abenteuerpunkt**. Hast du die Buchstaben **F** und/oder **G** angekreuzt, erhältst du für jedes dieser Kreuze **2 weitere Abenteuerpunkte**.

Schließlich entschlummerst du und träumst von neuen Abenteuern. Dieses endet hier für dich, auch wenn du das Gefühl hast, etwas Bedeutendes verpasst zu haben. **ENDE**

22

Phedres Gesichtszüge werden weich und sie lächelt sanft, doch dann holt sie kurz Luft, atmet langsam aus und schüttelt den Kopf: „Ich habe schon gegessen und muss heute früh zu Bett gehen. Tut mir leid.“

Du machst einen Schritt zurück, woraufhin sie die Tür vor dir zufallen lässt. Dann hörst du, wie der Schlüssel im Inneren des Schlosses gedreht wird (**329**).

23

Phedre reicht dir einen Dietrich aus ihrer Tasche, dann stocherst du auch schon in dem Schlüsselloch herum. Lege eine Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) ab, die um -2 erschwert ist. Wenn dir die Probe gelingt, lies Abschnitt **209**, wenn nicht, geht es bei Abschnitt **156** weiter.

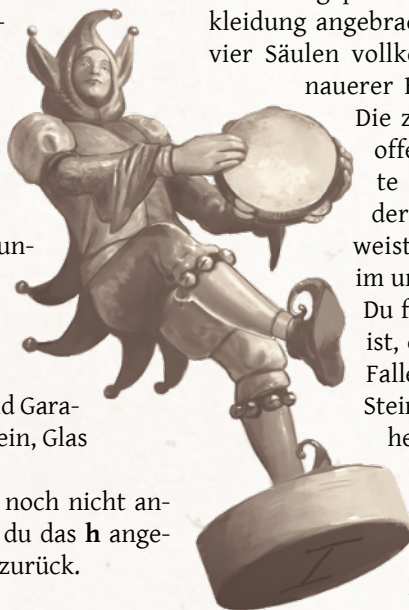
24

Die Säulen sind aus hellem Granit gefertigte Zylinder, die auf eckigen Sockeln stehen und in eckigen Podesten münden. Statt die Säulen aus einem großen Block zu fertigen, wurden unzählige, der Krümmung der Säulen angepasste Platten an den Außenseiten als Verkleidung angebracht. Auf den ersten Blick sehen alle vier Säulen vollkommen identisch aus, aber ein genauerer Blick enthüllt zwei Besonderheiten:

Die zweite Säule von der Tür aus wurde offensichtlich beschädigt, eine Platte der Verkleidung im oberen Bereich der Säule fehlt. Die dritte Säule dagegen weist eine zu weit außen stehende Platte im unteren Bereich auf.

Du fragst dich noch, ob es eine gute Idee ist, die Platte abzulösen, oder du in eine Falle zu tappen drohst, da hat Phedre den Stein auch schon abgelöst und ein Geheimfach freigelegt, welches dank der dilettantisch angebrachten Verkleidung nicht ganz so geheim war.

Im Inneren entdeckt ihr eine kleine Steinfigur, die glattpoliert und vor allem äußerst kunstvoll gearbeitet wurde. Die Figur tanzt auf einem Bein, trägt lange, spitz zulaufende Schuhe, schlägt einen Schellenkranz und hat eine lustige, in drei langen, mit Glöckchen besetzten Spitzen auslaufende Mütze auf dem Kopf. Du musst unweigerlich an einen Schelm denken, der auf einem daumendicken Podest die Balance hält. Auffällig ist das eingravierte **I** auf der Unterseite des Sockels.



Phedre überlässt dir die Entscheidung, ob ihr die Figur mitnehmen wollt oder nicht. Wenn du sie einstecken möchtest, kreuze das **d** auf dem Spielprotokoll an. Um keine unnötigen Spuren zu hinterlassen, verschließt ihr das Fach schließlich wieder (238).

25

Du siehst die Waffe auf dich zukommen, der Treffer ist unvermeidlich – dann wird die Waffe plötzlich zur Seite gerissen. Dein Angreifer stürzt mit schmerzverzehrtem Gesicht zur Seite. Phedre hat ihre Deckung geöffnet, um dich zu retten, doch nun ist sie der Meute schutzlos ausgeliefert, die von hinten heranstürmt.

Plötzlich wirst du geblendet, das Licht brennt schmerzhaft in deinen Augen. Ein ohrenbetäubender Knall ist zu hören, das Bersten von Stein, das Krachen schweren Gesteins. Benommen harrst du einfach nur aus, während um dich herum die Welt in Licht und Lärm untergeht.

Dann verspürst du ein Gefühl, das sich wie Gewissheit anfühlt. Es ist vorbei, alles, einfach alles. Du spürst kaum das Wasser, das deine Haut benetzt, hörst keine Schreie, kein Wimmern, keinen Donner. Du bist im Hier und Jetzt, frei von Zweifeln, frei von Sorge.

Eine Frau tritt aus dem Licht, ein geflammtes Schwert in beiden Händen haltend. Sie trägt nur ein paar Rüstungsteile, doch sie ist auch so als Kriegerin durch und durch zu erkennen. Du ahnst, dass es nicht irgendeine Kriegerin ist und denkst an die Geschichten, die du über die Rondaheilige Thalionmel gehört hast – und plötzlich weißt du, dass sie es ist (174).

26

Der Glatzkopf grinst: „Deswegen erinnern wir Euch ja daran.“

Dir scheint die Antwort nicht im Ansatz so logisch, wie sie dein Gegenüber klingen lässt, aber du hast nicht das Gefühl, dass er sich auf eine Debatte mit dir über die innere Logik seiner Argumentation einlassen möchte. Das Knacken seiner Knöchel deutet ganz im Gegenteil an, dass du ihm besser zustimmen solltest – auch wenn er noch immer freundlich lächelt.

Möchtest du dich in dein Schicksal fügen (323), laut um Hilfe rufen (295) oder einen Angriff wagen (94)?

27

Ihr steht in einem Arbeitszimmer, das Phedre mit einer Kerze ausleuchtet, die sie von der Galerie mitgebracht hat. Der Boden ist mit dunklen Holzdielen bedeckt, die Decke wird von weißem Stuck und einem gewaltigen Gemälde geschmückt, das ein Schiff in einer Hafeneinfahrt zeigt. An den Wänden stehen Regale, die vom Boden bis zur Decke reichen und mit Schriftrollen, Büchern und Pergamentbögen gefüllt sind.

Ein schwerer Tisch steht in der Mitte des Raumes, umstellt von einem halben Dutzend bequemer Polstersessel. In einer Ecke wurde ein zweiter Tisch platziert; bei diesem handelt es sich aber um einen protzigen Schreibtisch, auf dem teure Schreibutensilien vom Reichtum des Hauses künden. Zwei Fenster flankieren

einen gewaltigen Kamin, zwei weitere, besonders große, Fenster geben den Blick auf einen Balkon frei.

Wenn du das **f** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, lies Abschnitt 249, wenn nicht, geht es bei Abschnitt 132 weiter. Notiere dir vorher noch in der Legende: 03 – 27 – Arbeitszimmer

28

Du verdrängst jeden Gedanken an den Händler und seine Aufforderung in deine Richtung und nimmst dir stattdessen vor, so viel wie möglich von Neetha zu sehen.

Voller Neugier und Tatendrang läufst du der Sonne entgegen, bis du die Silem-Horas-Brücke an der Thalionmelfurt erreichst. Der Chabab fließt langsam und träge gen Meer, du beobachtest Spaziergänger und zwei junge Burschen, die unbeholfen versuchen, ein Ruderboot zu wenden. Danach schaust du dir die Südstadt an, wo die Grenzen zwischen dem bedächtig kultivierten Horasreich und dem feurigen Leben in den Straßen der südlichen Stadtstaaten noch stärker verwischen als nördlich des Flusses.

Von fremdartigen Düften und dem lauten Treiben in den Gassen wie berauscht, kehrst du schließlich wieder in den nördlichen Teil Neethas zurück, wo du einen weiten Bogen nach Osten schlägst. Vorbei an der Ordensburg der Grauen Stäbe von Perricum, einem Magierorden, erreichst du schließlich den Norden, wo der Thalassokratenpalast herrschaftlich über der Stadt thront.

Schließlich brennen deine Füße in den Schuhen und du beschließt, ins *Schwert der Göttin* zurückzukehren. Kaum hast du den Kopf durch die Tür gesteckt, hörst du auch schon Cayas Stimme: „Da seid Ihr ja! Ich habe eine Überraschung für Euch!“ (6)

29

Hier gibt es wirklich alles zu kaufen, was im südlichen Horasreich als gewöhnliches Handelsgut dient. Magische Bücher und besondere Waffen findest du zwar keine, aber Degen, Florette und Säbel gibt es ebenso wie einen Kürass in deiner Größe. Haushaltsgegenstände, Kleidung, gemalte Bildchen, handliche Möbelstücke – wenn es in der Region erwerbbar ist, dann auch hier. Erstaunlicherweise erscheinen die Preise für die Waren meist recht günstig. Bei Abschnitt 115 kannst du einkaufen.

30

Der Mann mustert dich argwöhnisch, dann nickt er dir bedächtig zu: „Auf Wiedersehen.“

Auf dem Weg nach draußen verläufst du dich kurz zwischen den verschachtelten Regalen, doch dann findest du den Ausgang. Erleichtert saugst du die frische Luft ein, dann wendest du dich nach Süden (244).

31

Würde der Stein in der Säule Halt finden, wäre der dahinterliegende Hohlraum ein kaum zu entdeckendes Geheimfach, aber er wurde vermutlich etwas zu oft aus der Säule entfernt und wieder eingesetzt, sodass er inzwischen nicht mehr hält und fast von selbst heraus rutscht. Phedre setzt ihn probenhalber ein und kann ihn

müheles etwas auf und ab bewegen. Hast du das **c** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (**186**) oder nicht (**18**)?

32

Du reißt die Tür auf und für einen kurzen Moment scheint dich niemand zu bemerken. Fünf Männer und zwei Frauen sitzen in dem Raum um einen Tisch herum, die Köpfe zusammengesteckt.

Eine rundliche Frau hat gerade das Wort: „In den alten Gewölben unter der Villa der Offantas. Der Zugang erfolgt über den Geheimgang im Kell–“

Der Satz bricht plötzlich ab, als die Gruppe deine Anwesenheit bemerkt. Du schaust in sieben Gesichter, die du bei einem geheimen Treffen gestört hast, und die dich nun böse anfunkeln.

Kurz starrt ihr euch an, dann wird die zweite Tür aufgerissen und Phedre stürmt heraus. Sie packt dich an der Schulter und zerrt an dir. Obwohl sie überraschend kräftig ist, könnte sie dich niemals allein mitreißen, doch die Berührung weckt den Fluchtinstinkt in dir. Ohne weiter zu überlegen, folgst du ihr (**205**).

33

Das bauchige Holzfass ist oben offen, einen guten Schritt hoch und misst etwa zwei Drittel der Höhe im Durchmesser. Dank einer Schöpfkelle neben dem Fass kannst du herausfinden, dass das Fass Wasser enthält. Obwohl das Fass nur zur Hälfte gefüllt ist, kannst du es weder allein noch mit Phedres Hilfe bewegen. Viel interessanter als das Fass ist aber eine Inschrift im Stein darunter. Wenn du das **V** im Spielprotokoll angekreuzt hast oder Bosparano mindestens auf Stufe II beherrschst und Kusliker Zeichen lesen kannst, darfst du Abschnitt **127** lesen. Falls nicht, musst du mit Abschnitt **78** vorliebnehmen.

34

Die Skulpturen haben etwas Obszönes an sich, stellen aber eine ganz eigene Art der Kunst dar. Ein Dutzend Figuren aus Sandstein stellt zur Hälfte Frauen und zur Hälfte Männer dar – allesamt nackt. Die Geschlechtsteile sind deutlich herausgearbeitet. Einige Figuren stehen, andere knien, wieder andere liegen oder hocken auf allen vieren. Die Skulpturen haben keine bestimmte Anordnung und werden – anders als alle anderen Kunstwerke im Raum – beständig von den Gästen der Ausstellung neu positioniert. Nachdem es zwei Burschen geschafft haben, alle zwölf Figuren in einem Kreis anzuordnen, tritt nun eine junge Dame an den Tisch, nimmt eine männliche und eine weibliche Figur aus dem Kreis und positioniert sie auf ihrer Seite des Tisches auf gewagte Weise neu. Dann wirft sie einem schlaksigen Jüngling einen durchdringenden Blick zu, worauf eine zweite, mit ihr offenbar bekannte Dame, laut zu kichern beginnt. Du hörst noch die Worte: „... ohne zu erröten ...“, dann verschwinden die beiden lachend in der Menschenmenge (**300**).

35

Du beugst dich vor, steckst den Schlüssel in das Schlüsselloch, doch dann wird die Tür ruckartig aufgerissen.

Erschrocken schaust du auf und blickst in das attraktive Gesicht einer Frau, deren Gesichtszüge dich an die Kriegerin auf dem Bild hinter dem Tresen erinnern. Auch ihre Haare ähneln denen auf dem Gemälde – ein ungewöhnlicher Zufall, wenn die Frau nicht gerade für das Bild positioniert hat. Vermutlich ist sie noch keine 30 Jahre alt. Ihr Körperbau unterscheidet sich dann aber doch deutlich von dem der Kriegerin: Die Frau vor dir ist recht klein, nicht muskulös, sondern eher zierlich und drahtig. Ihr weiter Rock und das halb geschnürte Mieder haben mit dem Bild ebenso wenig gemein wie die Waffe, die sie in der Hand hält und auf dich richtet. Statt mit einem Schwert bedroht dich die Dame mit einer Balestrina, einer modernen Torsionswaffe, die einer Handarmbrust ähnelt, aber meist Kugeln statt Bolzen verschießt. Ihr Blick ist nicht feindselig, aber entschlossen (**260**).

36

Du weißt nicht, ob es Absicht oder Nachlässigkeit ist, aber die Tür ist unverschlossen, sodass du ohne Probleme ins Innere der Villa gelangen kannst (**100**).

37

Ein zweiter Angreifer erscheint, dann eine junge Frau. Die Drei umkreisen dich mit gezückten Dolchen, ein Angriff aus deinem Rücken muss jeden Moment erfolgen, doch stattdessen hörst du plötzlich eine warnende Frauenstimme: „Die Garde!“

Deine Angreifer schauen dich finster an, dann wenden sie sich schlagartig ab und laufen die Straße hinab, bevor sie hinter einer Häusercke verschwinden (**240**).

38

Phedre schaut dich an, dann verdreht sie die Augen, hebt ihre Balestrina und tippt dir mit der Waffe gegen den Brustkorb: „Das war jetzt ein bisschen peinlich.“

Sie gibt dir einen weiteren Stoß mit der Balestrina, woraufhin du einen Schritt zurückweichst und sie die Tür vor dir zufallen lässt. Dann hörst du, wie der Schlüssel im Inneren des Schlosses gedreht wird (**329**).

39

Das Fach unter der Diele ist leer (**167**).

40

Caya notiert deinen Namen, dann händigt sie dir einen Schlüsselring aus, an dem neben einem großen Eisen-schlüssel auch ein kleines Holzbrett hängt, in das drei schmale Striche eingeritzt wurden (**201**).

41

Du rollst dich vom Bett und greifst instinktiv nach deiner Waffe. Zum Glück bist du in deiner normalen Kleidung eingeschlafen (**73**).

42 ○

Betrittst du die an ihrem unteren Ende etwa zwei Schritt breite, mit Marmor geflieste Treppe zum ersten Mal (**121**) oder bist du ihr schon nach oben gefolgt (**285**)?



43

Du beugst dich näher zu ihr und bemerkst, dass sie dir nicht ausweicht. Dann flüsterst du gerade so laut, dass sie dich noch gut verstehen kann: „Es ist nicht meine Art, nach Aufträgen mir unbekannter Menschen zu fragen, aber wenn Ihr Euren Auftrag schon erwähnt, möchte ich so höflich sein und Bezug auf ihn nehmen.“

Cassaipa kichert: „Natürlich! Ein guter Freund hat mich eingeladen, und jetzt hoffe ich, die berühmte Schriftstellerin Auruth della Sasbateni hier zu treffen, um mit ihr über das Paradoxon des klugen Intriganten zu sprechen.“ Fragst du nach der Schriftstellerin (211) oder dem Paradoxon (80)?

44

Der Pavillon besteht aus einem achteckigen Podest unter einem spitz zulaufenden, mit dunklen Holzplanen verkleideten Dach, das von acht weißgestrichenen Holzpfählen getragen wird. Eine kleine Bank lädt ebenso zum Verweilen ein wie die Feuerschale, in der noch zwei Holzscheite glimmen. Durch den Abzug im Dach entweicht aber kaum noch Rauch, stattdessen treffen dicke Regentropfen zischend auf die Glut.

Über eine kleine Treppe kannst du von hier aus den Garten (333) und den Teich (206) erreichen. Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: A2 – 44 – Pavillon

45

Du setzt an, zu erklären, dass es sich um ein Missverständnis handeln muss, doch bereits nach dem ersten Satz wischt Adaon deine Entgegnung unwirsch beiseite. „Beleidigt bitte nicht meine Intelligenz!“, fordert er. „Dies hier ist meine Heimatstadt und ich bin bestens informiert, was in ihr geschieht. Ihr müsst Euch nicht kleiner machen, als Ihr seid, nur um abzulenken oder zu versuchen, mich zu täuschen.“ Du unterdrückst ein Seufzen und nickst stattdessen, was den Händler sichtlich beruhigt. Möchtest du um des Friedens willen einwilligen, seine Botschaft zu überbringen, auch wenn du dich dazu eigentlich nicht in der Lage siehst (327)? Oder lehnt du ab, schließlich kannst du seine Forderung kaum erfüllen (266)? Vielleicht musst du deine Ablehnung aber auch deutlicher formulieren: wenn nicht mit der Aufforderung zum Duell, dann doch wenigstens mit scharfen Widerworten (194)!

46

Hast du das **g** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (72) oder nicht (185)?

47

Du kannst den Gedanken nicht greifen. Es ist eine flüchtige Spur, die sich auflöst, sobald du nach ihr fassen willst. Dann wird es schattig und du drehst dich vorsichtig herum (135).

48

„Die Prüfung des Garadan“, liest Phedre den Titel des Buches vor, während sie dir über die Schulter schaut. „Von Curon del Offantas. Das muss der Hausherr geschrieben haben.“

Fasziniert blättert ihr durch das Buch, in dem unzählige Garadanvarianten und besonders knifflige Stellungen beschrieben werden. Kunstvolle Zeichnungen illustrieren nicht nur die Aufstellungen der Figuren, sondern auch wie man sich besonders schöne Exemplare vorstellen muss. Das Buch beginnt mit uralten, tulamidischen Spielen mit Figuren wie dem Wesir, dem Emir, den Kamelen sowie einem Dschinn und einem Drachen, die jeweils vier Felder beanspruchen. Dann folgen frühbosparanische und horasische Varianten, bei denen die Figuren Stück für Stück ersetzt oder verändert werden. Es gibt Spielfrauen, Bauern und verschiedene Monster, dazu dir unbekannte, in Kennerkreisen aber vermutlich bedeutsame Stellungen wie die Khunchomer Riposte auf die Chababische Eröffnung, die wohl für beide Seiten keine Zugmöglichkeiten mehr bietet, oder die Grangorer Zugfolge, die sich nur durch den Bosparanischen Konter schlagen lassen soll. Ein Enthusiast könnte wohl stundenlang in dem Buch stöbern, du legst es aber wieder weg, zumal die auf dem Garadanspielfeld gezeigte Stellung nicht im Buch enthalten ist, ja nicht einmal die Figuren kannst du wiedererkennen. Vielleicht möchte der Autor das antike Spiel in seinem Salon ja in einem anderen Buch verewigen (123)?

49

Phedre hat ihr hellblaues Kleid gegen gänzlich andere Kleidung eingetauscht. Sie trägt dunkelbraune Stiefel, eine dunkelgraue Stoffhose und eine ebenso dunkle Bluse. Aus dem Zopf ist ein fester Dutt geworden, statt langer, hellblauer, trägt sie nun kurze, schwarze Handschuhe. Ein langer Dolch steckt in einer Scheide am Gürtel, auf der anderen Seite baumelt ihre Balestrina. Über die Schulter hat sie ein langes Seil und eine robuste Ledertasche geworfen (173).

50

Das Geländer der Treppe geht in das Geländer der Galerie über. Auch hier ist der Boden mit Marmorfliesen ausgelegt. Zwei fast heruntergebrannte Kerzen erleuchten den Bereich schwach. Von hier oben hat man einen guten Blick auf die Eingangshalle (328) und kann auch das kunstvolle Deckengemälde genauer betrachten (169). Die L-förmige Galerie verbindet die in die Eingangshalle führende Treppe (100) mit einer kunstvoll mit Tiermotiven bemalten Tür aus Zypressenholz im Westen (12), einer ähnlich bemalten Tür im Nordwesten (171), einer schlichten, ebenfalls geschlossenen Tür in der Mitte der Nordwand (225) und einer mit protzigen Zierleisten geschmückten, im Moment nur angelehnten Tür im Nordosten (27). Eine weitere Tür führt auf einen Balkon, wie dir ein kleines Fenster in der Tür verrät (273). Wenn du hier oben kurz verweilen möchtest, kannst du dir auch zwei lange Metallstangen anschauen, die vor dem Geländer auf dem Boden liegen (339) oder aus dem Fenster in der Ostwand schauen (296). Die Fenster in der Südwand zur Straße hin erhellen tagsüber den Raum sicherlich besonders eindrucksvoll, sind zum Hinausschauen jedoch zu hoch über der Treppe angebracht. Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: O5 – 50 – Galerie

51

„Weil Ihr Euch an meiner Tür zu schaffen macht“, antwortet die Frau.

„Das klingt logisch“, erklärst du, woraufhin sie plötzlich losprusten muss. „Ihr sucht Zimmer Drei, oder?“ Du nickst. „Die Zimmer sind nicht in einer logischen Reihenfolge geordnet“, erwidert sie versöhnlich, „warum auch immer: das Zimmer Drei liegt am Ende des Ganges zwischen der Eins und der Zwei. Ich habe mich auch in der Nummer geirrt. Warum hat bloß niemand das fehlende Band ersetzt?“

Erleichtert lässt du die Arme sinken.

„Dann werde ich heute nicht erschossen?“ (112)

„Ich bin erleichtert, dass ihr keine kaltblütige Mörderin seid.“ (8)

„Begrüßt Ihr Fremde immer so?“ (235)

52

Wenn du das **W** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 247 weiter. Hast du das **W** nicht angekreuzt, dafür aber das **X**, lies bei Abschnitt 93 weiter. Wenn du keinen der beiden Buchstaben angekreuzt hast, bleibt dir nur Abschnitt 198.

53

Die dunkelhaarige Frau neben dem Tor nimmt eure Einladungen entgegen und betrachtet sie am ausgestreckten Arm, als hättet ihr ein totes Nagetier überreicht.

Du hast sogar den Eindruck, ein leichtes Naserümpfen wahrzunehmen, eine Geste, die Phedre mit einem gnädigen Lächeln quittiert.

Nachdem die Frau eure Namen erfragt und mit einer langen Einladungsliste abgeglichen hat, deutet sie ins Innere, wobei ihre Körperhaltung deutlichen Widerwillen signalisiert. Bevor du reagieren kannst, bedankt sich Phedre und zerzt dich hinein.

„Sie macht Ihre Aufgabe perfekt, findest du nicht?“, fragt Phedre anerkennend. Du schaust nur fragend.

„Die Dame am Empfang. Sie stellt sich mit kleinen Gesten über uns und signalisiert damit, dass ihre Herrschaften so bedeutsam sind, dass sogar sie an diesem Ort über uns steht. Das verdeutlicht uns wiederum, welche Ehre mit unserer Einladung verbunden ist.“

Phedre klatscht vergnügt in die Hände, dann schlägt sie sie vor ihren Mund, der plötzlich staunend offen steht. Ihr betretet eine große Halle, in der unzählige Holz- und Steinskulpturen aufgestellt wurden. Die fünf Schritt hohe Decke ziert eine mit Metallstreben gestützte Glaskuppel. Die unzähligen Kerzenständer und Deckenleuchter tauchen den Saal in helles Licht. Kleine, das Licht reflektierende Glasscheiben an Wänden und Decke lassen den Raum wie das Innere eines Juwels funkeln.

Kurz überlegst du, ob du den Saal oder die Statuen bestaunen sollst, da drückt Phedre kurz deinen Arm und entschuldigt sich. Bevor du ihr antworten kannst, greift sie nach einem silbernen Becher, den ein junger Bursche



auf einem Tablett serviert hat, und verschwindet in der Menge.

Bevor du Abschnitt **300** aufsuchst, kreuze noch schnell das **M** auf dem Spielprotokoll an.

54

„Mein werter Gast ist wahrhaft heldenhaft und hat zwei eigenhändig erschlagen, Gylda. Eine junge Dame aus dem Norden hat den dritten Angreifer erwischt.“

Du blinzelst, aber das Licht blendet dich noch immer. Vielleicht hättest du bei der Wahrheit bleiben soll, der Applaus von der Straße macht dich verlegen (**82**).

55

Beim Öffnen des Schrankes wirbelt eine dicke Staubwolke auf. Lege eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) +1 ab. Wenn du dich beherrschen kannst, geht es bei Abschnitt **146** weiter, wenn nicht, bei Abschnitt **254**.

56

Du bist dir nicht sicher, ob deine Antwort den Monolog des Mannes beeinflusst hat. Er scheint ungerührt fortzufahren: „Heutzutage spielt man ja nur mit sechs Figuren, dem König oder Horas, der Signora, Springer, Läufer, Turm und Bauer. Aber früher gab es wesentlich mehr Figuren. Die tulamidischen Spiele der Vergangenheit kannten den Wesir, den Emir, die Sharisad, die Chimäre und das Kamel, wobei die Kamele wohl die einzigen Figuren waren, die mehrmals aufgestellt wurden. Als die ersten Siedler aus dem Güldenland dann das Spiel kennenlernten, wurden die Figuren umbenannt oder durch ganz neue ersetzt. Ich habe gehört, dass es als Figuren eine Spielfrau, eine Kräuterkundige, den Tempelvorsteher und verschiedene Kämpfer gab. Die Figuren haben sich aber immer wieder gewandelt, bis das Spiel so beliebt wurde, dass sich eine ganz eigene Variante in dieser Region durchgesetzt hat: der Bosparanische Figurensatz.“ Ohne auf dich zu achten, zählt der Verkäufer die Figuren mit seinen wurstigen Fingern ab: „Es gab den Vigilanten, einen Wachoffizier, den Horas und seinen Leibwächter, den Praetorius. Dann konnte man mit den Equites ziehen, Reitern, mit dem Edelmann, dem Nobile, und natürlich den Monstern, der Schlange Serpens und der Bestia. Dann gab es noch den Zelotos, einen Geweihten, drei Patrizier, die Comites und natürlich die Mercenarias, drei Söldnerinnen.“

Während du ein Gähnen unterdrücken musst und deswegen nicht rechtzeitig einhaken kannst, überlegt der Mann kurz, bevor er erleichtert fortfährt: „Der Provinzverwalter, den vergesse ich immer, und natürlich darf auch der Hofnarr nicht fehlen, der angeblich in geraden Zügen anders zieht als in ungeraden, meine Lieblingsfigur.“

Eine kurze Pause tritt ein, in der du einen sehnsüchtigen Ausdruck in den Augen des Mannes zu erkennen glaubst.

„Was würde ich dafür geben, ein Spiel mit vollständigem Figurensatz aus dieser Zeit

zu besitzen! Oder nur alle Zugregeln zu kennen! Aber das wird wohl nie passieren.“

Für einen kurzen Augenblick ist die Stimme wehklagend, dann flüstert sie verschwörerisch: „Es wird gemunkelt, dass es in ganz Neetha nur noch ein solches Spiel geben soll. Der Großmeister Curon del Offantas hat es angeblich in seinem Salon stehen, spielt aber niemals damit. Manche behaupten, er könne es nicht, weil ihm ein Teil der Figuren fehlt. Andere sagen, er würde es nicht anrühren, weil es die legendäre Khunchomer Riposte auf die Chababische Eröffnung darstellt – ein Pattdilemma, das keiner Seite mehr einen Zug erlaubt. Angeblich versucht er, die Zugregeln der Figuren daraus abzuleiten – ein wahres Lebenswerk, das aber noch unvollendet sein soll.“

Der Mann hat die Luft angehalten, als hätte er gerade etwas unglaublich Bedeutungsvolles verraten. Du schaust ihn nur verständnislos an, was er schlagartig zu realisieren scheint.

Er lehnt sich zurück, dann wechselt er abrupt das Thema: „Ist euch das Spielbrett denn 5 Dukaten wert?“

Wenn du sofort ablehnen möchtest, geht es bei Abschnitt **319** weiter. Bei Abschnitt **217** kannst du aber auch Interesse an dem Spielbrett zeigen.

57

„Ja, doch!“, hörst du eine tiefe Basstimme.

„... plötzlich?“, hakt eine zweite Stimme nach. „Er ... nervös ... Fremden.“

Eine dritte Stimme, diesmal von einer Frau, antwortet: „... alles bedenkt ... Spiel, die Sache ... nicht scheitern.“

Du hörst zustimmendes Gemurmel, dann meldet sich die zweite Stimme erneut zu Wort: „Wo ... Mal?“

Erneut antwortet die Frau: „... Gewölben unter der Villa der Offantas ... Geheimgang im Kell-“

Der Satz bricht plötzlich ab. Du hörst das Scharren eines Stuhls, ein Knarzen einer Diele, dann leises Geflüster: „Da ... Los!“

Kurz überlegst du, wen die Stimme meinen könnte, da stürmt Phedre auch schon aus der Kammer. Sie packt dich an der Schulter und zerrt an dir. Obwohl sie überraschend kräftig ist, könnte sie dich niemals allein mitreißen, doch die Berührung weckt den Fluchtinstinkt in dir. Ohne weiter zu überlegen, folgst du ihr (**205**).

58

Dir fällt eine Figur auf, die größer ist als die anderen und zu den Spielfiguren auf dem Garadanspielfeld unter dem Bild im Salon passt. Auf einem kleinen Podest, unter das jemand den Buchstaben **E** graviert hat, bäumt sich ein schlankes Pferd mit stolzer Mähne auf. Der Reiter steht in den Steigbügeln und balanciert die Bewegung geschickt aus.

Wenn du die Figur an dich nehmen willst, kannst du dies tun. Kreuze in diesem Fall das **h** auf dem Spielprotokoll an. Schließlich verschließt du das Paneel wieder (**123**).



59

Der Weg ist in Dunkelheit getaucht, aber hier und da erleuchtet eine Laterne die Gasse und noch haben die Wolken das Madamal nicht vollends verdeckt. Du rennst, aber schon hörst du einen schrillen Ruf hinter dir: „Dort!“ Dann trappeln Stiefel auf dem Kopfsteinpflaster. Du rennst weiter. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* ab, die um -1 erschwert ist, falls du das **U** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 318, eine misslungene zu Abschnitt 165.

60

Du lauschst angestrengt, doch aus dem Inneren hörst du nichts. Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 188 weiter, sonst bei Abschnitt 120.

61

Adaon schaut ernst, so als sei es ihm wichtig, dass du die folgenden Worte glauben kannst: „Ich habe keine ungehorsamen Hunde, weil meine Hunde um ihre Stellung und ihren Wert wissen. Das heißt aber nicht, dass es keine Hunde gäbe, die für ein Stück Fleisch vom Tisch einem fremden Herrn imponieren wollen.“

Eine unangenehme Stille legt sich über den Garten, bis du nachdenklich nickst. Schlagartig entspannt sich die Haltung des Händlers (3).

62

Die offensichtliche Spionin gibt dir einen Moment, damit ihre Worte Wirkung entfalten können, dann fährt sie ruhig fort: „Es dauert nicht mehr lange, dann sind unsere Feinde hier und werden versuchen, uns zu töten. Ihr könnt Euer Glück gerne noch am Stadttor versuchen, aber ich werde der einen Spur nachgehen, die mir geblieben ist – die Versammlung. Ich weiß, wie man dort hinkommt und das Letzte, womit sie rechnen werden, ist mein Versuch, dort hinzugelangen. Wenn Ihr mir helft, verspreche ich, Euch danach bei unserer gemeinsamen Flucht aus der Stadt zu helfen und für eine angemessene Belohnung zu sorgen.“

Du überlegst, was du tun sollst. Auf einen weiteren Überfall ohne Phedres Rückendeckung wie in der letzten Nacht solltest du es wirklich nicht ankommen lassen. Du musst fort von hier. Aber wohin? Vielleicht solltest du dein Glück am Vinsalter Tor wagen, wo die Korporalin der Garde vielleicht noch nicht informiert wurde und sich auch nicht wundert, wenn du erst zu so später Stunde dort erscheinst. Aber was, wenn sie sich wundert oder wenn sie instruiert wurde, dich zu töten, weil du nun noch viel mehr weißt? Vielleicht sind deine Überlebenschancen höher, wenn du bei Phedre bleibst. Du springst auf und beginnst, deine Sachen zusammenzusammeln. Flucht nach Norden oder ein Angriff aufs Herz der Verschwörer? Flucht oder Angriff? Flucht (224)? Oder Angriff (291)?

63

Die unterste Schublade fällt zu und du hörst ein leises Klimpern. Neugierig öffnest du sie erneut und siehst nun

den Lederbeutel, der etwas nach vorn gerutscht ist – direkt in dein Sichtfeld. Im Inneren findest du 12 Dukaten, die du einstecken kannst, wenn du möchtest (132).

64

Der Stein ist rutschig, im Schacht ist es feucht und kühl, du musst die heiße Lampe balancieren und dennoch gelingt es dir, so weit nach unten zu klettern, dass du das Wasser mit dem Fuß berühren kannst. Du fragst dich, warum du hier herunter geklettert bist, was du hier zu finden gehofft hast. Dann fällt dir eine kleine Platte an der Wand ins Auge, auf der Worte in einer fremden Sprache stehen.

Wenn du das **V** im Spielprotokoll angekreuzt hast oder Bosparano mindestens auf Stufe II beherrschst und Kusliker Zeichen lesen kannst, darfst du Abschnitt 276 lesen. Falls nicht, musst du mit Abschnitt 151 vorliebnehmen.

65

Du betrittst einen unerwartet großen Raum mit hoher Decke. Zu deiner Linken führt eine Treppe zu einer kleinen Galerie im oberen Stockwerk. Gegenüber dem Eingang steht ein einladender Tresen aus hellem Holz, hinter dem du zwei Frauen entdeckst – eine aus Fleisch und Blut und eine, die auf ein Gemälde gebannt wurde, das dich sofort in seinen Bann zieht: Vor einer düsteren Landschaft steht eine dunkelhaarige Schönheit, im Hintergrund des Kunstwerks klammert sich ein verkrüppelter Baum an karge Felsen und nur das volle Madamal spendet der abgebildeten Kriegerin Hoffnung in der Düsternis. Du kannst deine Augen kaum von der Frau lösen, doch je länger du über das Bild nachdenkst, desto merkwürdiger erscheint dir das Dargestellte. Die Frau hält ein Schwert mit beiden Händen fest umklammert. Es ist kein Zweihänder, wie man ihn bei dieser Handhaltung erwarten würde. Stattdessen ähnelt das Schwert viel mehr der recht kurzen Waffe, die draußen über der Tür befestigt wurde. Eine Rüstung trägt die muskulöse Frau nicht, obwohl sie eine Kriegerin zu sein scheint. Stattdessen trägt sie ein Oberteil, das mehr zeigt als verbirgt, dafür aber einen roten Mantel, in den sie sich wickeln könnte, wenn er nicht im Wind flattern würde. Neben hohen Lederstiefeln trägt die Frau nur noch einen geschlitzten Fellrock, der ihre muskulösen Beine noch zusätzlich betont – ein Kleidungsstück, das dir so absurd erscheint, dass es sich bei der Kämpferin wohl nur um eine Barbarin aus dem Norden handeln kann. Dir kommt das Langhaus wieder in den Sinn, doch auch wenn die Frau wie eine Barbarin wirkt, sieht sie nicht wie eine Thorwalerin aus.

Ein Räuspern reißt dich aus deinen Gedanken. Du wendest den Blick von dem Bild ab und schaut stattdessen zu der Mittvierzigerin mit den kurzen, dunklen Haaren. Aus müden Augen mustert sie dich, dann begrüßt sie dich mit einer kratzigen Stimme: „Herzlich willkommen im *Schwert der Göttin*, einer Herberge, die Reisenden aus aller Herren Ländern Schutz und Obdach bietet. Ich habe ein feines Zimmer für Euch. Für 3 Silber pro Nacht werdet ihr so gut schlafen wie zuletzt in den Armen eurer Mutter.“ Nimmst du das Angebot sofort an (172) oder zögerst du (248)?



66

„Ich konnte ihre Versammlung belauschen. Es ist unstrittig, dass sich Separatisten im Rahmen der Ausstellung getroffen und von einem bedeutsamen Treffen gesprochen haben“, antwortet dir Phedre (142).

67

Das Zimmer ist groß und leer. Lange, dunkelrote Vorhänge verdecken die drei Fenster zur Straße und einem Nachbargebäude, ansonsten gibt es keinerlei Einrichtung in dem Raum – keine Möbel, keine Gemälde an den Wänden. Nur ein wenig weißer Stuck ist zu entdecken und es gibt erstaunlicherweise kaum Staub. Wenn du die Villa bewohnen würdest und Kinder hättest, hättest du sie wohl hier untergebracht. So vermutest du nun, dass die Besitzer kinderlos sind, fragst dich aber auch, wozu der Raum wohl dienen mag. Wird hier der Leibesertüchtigung gefrönt, der Kampf mit dem Florett geübt oder einem Gast des Hauses suggeriert, dass man so reich sei, dass man sich sogar den Luxus von Platzverschwendung leisten kann? Darüber nachdenkend kehrst du auf die Galerie zurück (50).

Notiere dir noch in der Legende: 01 – 67 – leeres Zimmer

68

Caya presst ihren linken Zeigefinger auf ihre Lippen: „Ganz sicher nicht. Man munkelt von Spionen, die sich in der Stadt aufhalten sollen, also seid vorsichtig, mit wem ihr über die Unabhängigkeit sprecht.“ (195)

69

Welchen Buchstaben hast du auf dem Spielprotokoll angekreuzt? A (208) oder B (245)?

70

Du blinzelst. Der Bursche, der den Wein serviert hat, steht mit großen Augen neben dir, du spürst seinen Blick auf dir ruhen: „Was darf ich Euch bringen?“

Du schaust auf den Tisch. Pasten und Pasteten, Brot, gedörrtes Obst, frisches Gemüse, die Hähnchenschenkel mit Dattelmus, die dir Adaon empfohlen hat, frisches Wasser in einer Karaffe, Wein, goldgelber Saft ... Die Tafel könnte ein halbes Dutzend Mägen füllen, aber du bist die einzige Person, die an ihr sitzt. Du schüttelst den Kopf und er entfernt sich mit einer angedeuteten Verbeugung. Ein leichter Windzug zieht durch den Garten, hier ist es im Schatten ein wenig kühler als in den sonendurchfluteten Straßen.

Du kostest vom Dattelmus und denkst an den Händler, der es so sehr geliebt hat, in Metaphern zu sprechen und dann doch ganz klar sein Begehrt formuliert hat: Du sollst die Stadt am Abend verlassen. Dir ist klar, dass er dich mit jemandem verwechselt hat, aber die demonstrierte Macht und der angedeutete Einfluss lassen sich nicht leugnen. Wer weiß, wer dich in dieser Nacht besuchen wird, falls du noch einmal im *Schwert der Göttin* nächtigst? Du schaust zum Himmel und betrachtest die Praiosscheibe, die hinter den Blättern des Obstbaumes über dir funkelt. Bis zum Abend hast du noch ein paar Stunden Zeit.

Möchtest du erst einmal in Ruhe speisen (279) oder lieber gleich aufbrechen, um die Chance nicht vollends verstreichen zu lassen, Adaon zu folgen (113), weiter die Stadt erkunden (28), Informationen über Adaon du Cosentino sammeln (202) oder in deiner Kammer ausruhen, um die Wunden der letzten Nacht heilen zu lassen (131)? Die Stadt zu verlassen, bevor Korporalin Mendoza ihren Dienst angetreten hat, erscheint dir nicht sinnvoll und so hast du noch ein paar Stunden Zeit, bevor du dich endgültig entscheiden musst.

71

Du arbeitest dich durch den Saal und erreichst schließlich die Tür, durch die die drei verschwunden sind. Du öffnest sie behutsam, spähist in einen leeren Flur und schlüpfst hindurch. Eine schmale Treppe führt von hier nach oben in einen L-förmigen Flur.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ab. Ist sie gelungen (164) oder nicht (286)? Kreuze vorher auf jeden Fall das S im Spielprotokoll an.

72

Das Kästchen mit der dunkelblauen Seideneinlage ist bis auf diese leer (149).

73

Mit gezückter Waffe stehst du hinter deinem Bett, auf der anderen Seite drängen zwei weitere Gestalten in den Raum. Die Angreifer sind mit langen Dolchen bewaffnet und tragen dunkle Stoffkleidung. Ihre Gesichter haben sie unter tiefen Kapuzen verborgen.

In der ersten Kampfrunde drängt nur einer der Angreifer auf dich ein, in der zweiten sind es schon zwei. Wenn du die zweite Kampfrunde lebend überstehst, geht es bei Abschnitt 145 weiter, dein Tod führt dich zu Abschnitt 2.

Angreifer

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Präziser Stich I (Dolch)

Talente: Einschüchtern 9, Gassenwissen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 9, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Der erste Angreifer attackiert ohne Manöver, der zweite setzt einen *Präzisen Stich* ein.

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



74

Die Mauer zum Garten ist auf der Vorderseite des Grundstücks gerade einmal zwei Schritt hoch, doch der Regen hat die glatte Oberfläche rutschig werden lassen. Zu zweit sollte es aber möglich sein, die Mauer zu überwinden.

Lege eine Probe auf *Klettern* erleichtert um +2 ab. Ist die Probe gelungen (232) oder nicht (301)?

75

Der Mann schüttelt verständnislos den Kopf, seine Augen weiten sich ungläubig: „Ihr mögt Garadan nicht? Das Spiel der Götter und Großmeister? Ich liebe es! In fast allen Varianten! Zumindest in allen klassischen Varianten. Das neuartige Spiel mit Urdassteinen lehne ich persönlich ab. Sowas spielt man ja nur im Mittelreich, wo man zu bequem, zu arm oder zu untalentierte ist, mit mehr als einer Art von Spielstein zu taktieren. Ich muss aber zugeben, dass es schon reizvoll klingt, wenn die Steine aufgrund ihrer Stellung unterschiedliche Züge machen. Nur warum nennt man es dann Garadan – und nicht Urdas? Garadan sollte man mit mindestens sechs Steinen spielen, wenn nicht sogar mit viel mehr Steinen. Wusstet Ihr, dass Garadan früher mit viel mehr Steinen gespielt wurde?“

Für einen kurzen Moment hält der Mann inne. Ob du antworten solltest?

„Ja.“ (56)

„Nein.“ (282)

Du schweigst (141).

76

Du durchsuchst alle Blumenkübel, findest aber außer Blumen und ihren im Erdreich vergrabenen Zwiebeln nichts. Wenigstens ist dir dabei nicht auch noch ein Topf zerbrochen (238).

77

Kaum hat dein Ohr die Tür berührt, wird diese auch schon aufgerissen und Phedre hält dir erneut ihre Ba-lestrina entgegen: „Ihr atmet zu laut!“ Sie mustert dich einen Moment lang skeptisch, dann lässt sie die Waffe sinken und zieht eine Augenbraue nach oben.

„Bitte erschießt mich nicht“, sagst du mit fester Stimme, was der Bewaffneten immerhin ein sanftes, vielleicht aber auch spöttisches Lächeln entlockt. „Ich wollte nur eine Einladung zum Essen aussprechen.“

Möchtest du deinen Charme spielen lassen (257) oder verzichtest du darauf, die Einladung allzu nachdrücklich auszusprechen (22)?

78

Die Worte ergeben weder für dich noch für Phedre einen Sinn. Erschwerend kommt hinzu, dass ein Teil der Begriffe unterhalb des Fasses steht. Ihr versucht kurz, die Worte zu entschlüsseln, gebt dann aber rasch ihr auf. Kreuze das **a** auf dem Spielprotokoll an, falls du dies vorher noch nicht getan hast, und kehre zu Abschnitt 309 zurück.

79

Im Eingangssaal führt eine Treppe in den Keller. Zum Glück befindet sich ein brennendes Öllämpchen auf halber Höhe der Treppe, sodass sie wenigstens etwas beleuchtet wird. Die ausgetretenen Stufen bestehen aus altem, abgewetzten Stein und passen nicht wirklich zur Eleganz der restlichen Villa. Es scheint dir, als würde die Treppe in eine ältere Welt führen, ein Fundament, das lange vor dem oberhalb gelegenen Gebäude existierte.

Möchtest du nach oben (100) oder nach unten (116) gehen? Alternativ kannst du dir auch die Treppenstufen genauer ansehen (207).

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: K4 – 79 – Kellertreppe

80

Auf deine Frage hin, was denn das Paradoxon des klugen Intriganten sei, errötet Cassaipa: „Oh, nun, das Paradoxon ist mein größtes Problem!“

Auch wenn ihre Antwort überhaupt nichts erklärt, musst du anerkennen, dass sie dich nur neugieriger macht.

„Ihr müsst wissen“, die Tochter des Gardehauptmanns tippelt von einem Fuß auf den anderen, „dass auch ich einen Roman schreibe. Es soll ein großes Werk werden, auch wenn außer dem ersten Kapitel noch nicht viel Text existiert. Auruth della Sasbatenis Geschichten handeln fast immer von Intrigen, von Verrat, von Situationen, in denen der Protagonist lange Zeit im Unklaren darüber bleibt, was eigentlich um ihn herum geschieht.“ Bevor die junge Frau fortfährt, räuspert sie sich: „Ich hoffe, sie hier zu treffen, damit sie mir bei einem Problem helfen kann. In meiner Geschichte gibt es einen einflussreichen Intriganten, der die Heldin meiner Geschichte immer wieder an der Nase herum führt. Je geschickter er agiert, je besser er seine Fallen stellt, desto verwirrender, ja auswegloser wird die Situation für meine Protagonistin. Wenn mein Antagonist so gut ist, dass meine Protagonistin von einer Falle in die nächste tappt, von einer Scharade nach der anderen getäuscht wird, kann sie nie das Heft des Handelns in die Hand nehmen. Ein guter Intrigant zerstört meine Geschichte, ein dummer seine eigene Intrige.“

Auch wenn sich Cassaipa die Meinung einer berühmten Schriftstellerin erhofft, verspürst du plötzlich den Drang, deine Meinung kundzutun.

„Glück! Der Ausweg heißt Zufall. Es ist nicht die Tat des Protagonisten, sondern ein Zufall, der die Intrige enthüllt.“ (312)

„Vielleicht enthüllt der Antagonist ja seine Scharade, vielleicht sogar zu früh, sodass der Protagonist handeln kann.“ (13)

„Besondere Fähigkeiten könnten den Protagonisten über den Antagonisten erheben. Egal, wie gut der Antagonist ist, wenn der Protagonist besser ist, kann er ihn durchschauen.“ (255)

„Wieso muss der Roman denn ein Ende haben, in dem der Protagonist die Absichten des Antagonisten erfährt? Er kann doch auch im Unklaren bleiben.“ (119)



81

Behutsam hebst du die Diele an und entdeckst darunter ein Versteck, in dem etwas in ein rotes Tuch eingeschlagen ist. Vorsichtig hebt Phedre es heraus und schlägt den Stoff zur Seite. Eine Steinfigur kommt zutage. Sie stellt einen Jüngling dar, der sich galant nach vorne beugt. An seiner Seite hängt ein schlankes Schwert, er macht aber keinen wehrhaften, sondern einen höfischen Eindruck. Der Bursche steht auf einem kleinen Podest, in dessen Unterseite der Buchstabe *N* eingraviert wurde.

Wenn du die Figur mitnehmen möchtest, kreuze das *e* auf dem Spielprotokoll an. Du kannst sie aber auch wieder zurücklegen.

Zusammen mit Phedre platzierst du die lose Diele wieder über dem Versteck, diesmal aber lautlos (167).

82

„Es braucht mehr solcher Helden!“, stellt die schrille Stimme so laut fest, dass den Ruf das halbe Horasreich vernommen haben muss.

Tatsächlich hörst du eine dumpfe Männerstimme, die zustimmend durch die Gassen klingt: „Recht hat sie, hört, hört!“

„Für ein freies Neetha, für ein freies Chababien!“, hörst du eine mehrstimmige Antwort, die gleich noch einmal aufgegriffen wird, sodass sie als Echo durch die Straßen hallt.

„Für ein freies Neetha, für ein freies Chababien!“

„Wenn da mal nicht jemand einen Aufstand auslöst“, prustet Caya lachend, woraufhin sich die kreisende Stimme – zum Glück etwas leiser – verabschiedet.

Vermutlich ist ihr die Reaktion etwas unangenehm, während sie dich verunsichert, was Caya offenbar von deinem Gesicht abgelesen hat: „An manchen Tagen ist Neetha eine so friedliche Stadt, an anderen scheint sich der Funke der Unabhängigkeit vom Adlerthron des Horas in ihr zu entfachen. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis genügend Bewohner das Feuer des Aufstandes in sich tragen und die Ordnung ins Wanken gerät.“

„Was für poetische Worte, Caya!“ (137)

„Lodert der Funke auch in Euch, Caya?“ (270)

„Der Horas wird doch die Unabhängigkeit sicherlich nicht einfach akzeptieren.“ (68)

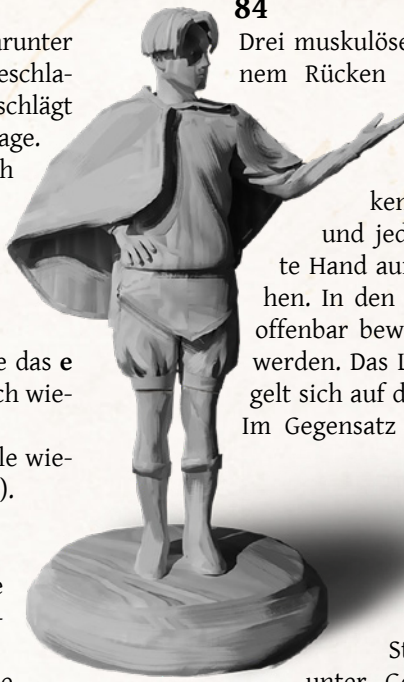
„Gibt es wirklich so viele Befürworter einer Unabhängigkeit?“ (213)

83

Der Mann kann sich sichtlich nur schweren Herzens von dem Spielbrett trennen. Mit zitternden Fingern verstaubt er die Figuren im Inneren des hölzernen Spielbretts. Dann fragt er dich mit bebender Stimme, wohin er das Brett liefern soll. Als du dein Zimmer im *Schwert der Göttin* erwähnst, versichert er dir theatralisch, dass er das Brett im Laufe des Tages dorthin liefern wird.

Du hast das Gefühl, als müsse der Verkäufer in Ruhe Abschied nehmen, weshalb du sein Geschäft verlässt und der Straße nach Süden folgst (244).

Reduziere zuvor deinen Geldvorrat um die ausgehandelte Menge und kreuze auf dem Spielprotokoll die Felder *D* und *E* an.



84

Drei muskulöse Männer haben sich in deinem Rücken zu einer unüberwindbaren Mauer aufgebaut. Sie alle überragen dich, unter ihren teuren Hemden erkennst du gespannte Muskeln und jeder einzelne hat seine rechte Hand auf dem Griff eines Degens ruhen. In den Gürteln stecken Dolche, die offenbar bewusst wenig dezent getragen werden. Das Licht der Praiosscheibe spiegelt sich auf der Glatze des Hünen vor dir. Im Gegensatz zu seinen mit struppigem, dunklem Haupthaar gesegneten Begleitern trägt er einen sorgsam gestutzten Kinnbart. Die drei machen nicht den Eindruck, ärmliche Straßenschläger zu sein, die unter Gewaltandrohung ein wenig

Gold erpressen wollen. Sie sind offenbar eine lokale Macht, und wenn die Passanten schon versucht haben, nicht die Aufmerksamkeit der tobenden Manufakturleiterin auf sich zu ziehen, dann nehmen sie die drei Männer nicht einmal wahr. Dir wird klar, dass die Bewaffneten Autorität genießen, die vermutlich sogar die hiesigen Gardisten einschüchtern.

Der Glatzkopf schaut dich mit entschlossener Miene an, dann spricht er mit überraschend sanfter Stimme, die seine Selbstsicherheit aber nur umso deutlicher unterstreicht.

„Ihr seid Phedro“, stellt der Mann so nüchtern fest, dass sogar du für einen Moment glaubst, Phedro zu sein, „Phedro aus Zimmer II, und Ihr verpasst Eure Einladung zum Mittagessen.“

Möchtest du bestreiten, Phedro aus Zimmer II zu sein (152), anmerken, dass du nichts von einer Einladung zum Mittagessen weißt (26), oder zustimmen, dass du Phedro bist und gerade deine Einladung zum Mittagessen verpasst (323)?

85

Obwohl sie aus rauem Stein geschlagen wurden, sind die Platten durch den Regen rutschig. Immerhin liegen sie fest im Gras – mit einer Ausnahme. In der Nähe des Pavillons entdeckst du eine Platte, die aus einem anderen Gestein gefertigt wurde und nicht ganz eben ist. Es scheint, als wäre die Platte Teil einer Säule oder eines Rundbogens gewesen.

Als Phedre auf eine Seite der Platte steigt, neigt sie sich leicht zur Seite, sodass du unter die gegenüberliegende Kante greifen und die Platte umdrehen kannst. Auf der Rückseite entdeckt ihr Schriftzeichen (19).

86

Du machst einen Satz nach oben, greifst nach der Kante, rutschst ab und schneidest dir dabei auch noch in die Hand. Deinen Absturz verhindert nur Phedre, die deinen Unterarm packt und dir hinauf hilft.

Du erleidest 2 SP. Wenn deine LeP dadurch auf 0 LeP oder darunter sinken, geht es bei Abschnitt 2 weiter, andernfalls musst du das **U** auf dem Spielprotokoll ankreuzen, falls du das noch nicht getan hast, darfst dafür aber auch Abschnitt 264 lesen.

87

Du klopfst, doch niemand reagiert darauf. Du wartest kurz, klopfst erneut – wieder nichts. Willst du den Schlüssel ins Schlüsselloch stecken (226) oder vorher gar einen Blick hindurch werfen (129)? Alternativ kannst du dich auch den beiden anderen Türen widmen. Die eine Tür liegt am Ende des Ganges (17), die zweite genau in deinem Rücken (289).

88

Die Figur ist knapp zwei Schritt hoch und wurde aus einem dunklen Holzstamm geschnitzt. Sie erinnert dich an einen hockenden Mann, der die Arme um die angewinkelten Beine geschlungen hat, allerdings sind die Proportionen, vermutlich schon aufgrund der Form des Ausgangsmaterials, merkwürdig verzerrt. Die Arme und Beine sind spindeldürr, der Kopf ist so breit wie der Körper und nimmt etwa zwei Drittel der Höhe der Figur ein. Die Stirn ist enorm, die Augen sind oval und unnatürlich groß, der Mund zeigt eine erschreckende oder eine erschrockene Fratze – sicher bist du dir nicht.

Du fragst dich, ob die Figur von der Kunst der Waldmenschenstämme beeinflusst wurde – eine Frage, die sich der junge Bursche davor ebenfalls zu stellen scheint. Aufmerksam mustert er die Figur, dann richtet er sich plötzlich auf, macht eine abwinkende Handbewegung und schnaubt ein verächtliches „Pahl!“ in die Richtung der Statue (300).

89

Die Bibliothek des Hauses liegt zwei Stufen tiefer als die anderen Räume des Stockwerks. Die bis zur Decke aufragenden Regale sind dadurch umso höher und beinhalten unzählige Bücher. Oberhalb der Türen in der West- und der Ostwand befinden sich ebenso Bücher wie auf einem Podest vor dem Fenster in der Nordwand. Die Mitte des Raumes wird von einem Tisch dominiert, vor dem zwei schwere Ledersessel stehen. Auch der Tisch, ja sogar einer der beiden Sessel, ist mit Büchern bedeckt. Du bist dir sicher, dass es Jahrzehnte braucht, alle hier versammelten Bücher zu lesen, eine Art von Luxus, die sich wohl nur ein wohlhabender horasischer Patrizier leisten kann. Die Bibliothek drückt den Reichtum der Hausherrn aus und prahlt dabei auf ihre ganz eigene Art und Weise.

Wenn du das **a** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, das **V** aber nicht, lies Abschnitt 306. In allen anderen Fällen geht es für dich bei Abschnitt 149 weiter.

Notiere dir vorher noch in der Legende: E2 – 89 – Bibliothek

90

Welchen Buchstaben hast du auf dem Spielprotokoll angekreuzt? Wenn es das H ist, geht es für dich bei Abschnitt 148 weiter. Hast du I oder J angekreuzt, lese Abschnitt 21.



91

Du folgst der Straße gen Süden und passierst ein großes Haus zu deiner Rechten, in dessen Untergeschoss zwei Geschäfte untergebracht sind. Bei dem einen handelt es sich um einen weiteren Pfandleiher, der andere weckt aber dein Interesse. Der Inhaber hat sich neben der Tür den Luxus eines aus kleinen Glasscheiben bestehenden Schaufensters geleistet, hinter dem du allerlei Spielzeuge entdeckst. Kleine Zinnfiguren zeigen bunt bemalte Soldaten, eine Mirhamionette, die einen Schelm darstellt, hängt von der Decke, Holzklötzchen bilden eine Burg, eine kleine Trommel und ein dir unbekanntes Blasinstrument laden zum Musizieren ein. Besonders ins Auge fällt aber ein prachtvoll lasiertes Garadan-Holzbrett – ein komplexes Strategie-Spiel für zwei Spieler mit verschiedenen Figuren. Die rot und blau markierten Figuren – Springer, Läufer, Türme und Bauern – sind allesamt an Soldatenfiguren angelehnt. Besonders ins Auge fallen aber ein strahlender König, seine Gemahlin mit langen, blonden Haaren, ein böser Zauberer und eine Hexe mit spitzem Hut. Die Figuren sind ausgesprochen kunstfertig.

Möchtest du eintreten (331) oder der Straße nach Süden folgen (244)?

92

Phedre sieht angespannt aus, während sie an der Wand lauscht. Ein Moment vergeht, ein zweiter, dann weiten sich plötzlich die Augen der jungen Frau. Mit einer

raschen Bewegung springt sie auf und stößt dich weg: „Lauft!“ Du stolperst aus der Tür, Phedre zwingt sich an dir vorbei und reißt dich hektisch mit (205).

93

Der Schlüssel passt und öffnet die Tür mit einem leisen Klicken. Kreuze das **W** auf dem Spielprotokoll an, danach gelangst du ins Innere der Villa (123).

94

Du zuckst, willst treten und schlagen, doch die Männer reagieren schneller, als du es dir erhofft hast. Während der Kerl zu deiner Rechten deinen Arm blockt, versetzt dir der linke einen Hieb in die Magengrube. Keuchend sackst du zu Boden. Der Glatzköpfige hebt vielsagend eine Augenbraue, dann nickt er seinen Gefährten zu, die sich jeder unter einen deiner Arme haken, dich emporziehen und dich dann mit sich schleifen (323). Kreuze vorher noch schnell das **G** auf dem Spielprotokoll an.

95

Neetha scheint eine gesplante Stadt zu sein, geteilt zwischen Anhängern des Horas, Befürwortern einer Unabhängigkeit und einer mit der Zeit vermutlich kleiner werdenden Gruppe von Personen, die sich entweder noch nicht entschieden haben, auf wessen Seite sie stehen möchten, oder versuchen, sich nicht festlegen zu müssen, um am Ende auf jeden Fall auf der Siegerseite zu sein. Adaon muss zu den Separatisten zählen, so viel scheint dir sicher zu sein. Wenn sich Anhänger der Gruppe der Loyalisten über ihn äußern, dann nur in kurzen Flüchen. Andere deuten zumindest an, dass er ihre Ideale vertritt und sich nur für die Freiheit seiner Heimat einsetzen würde, ohne dabei dem Horasreich schaden zu wollen. Es müsse einen Weg der „getrennten Einigkeit“ geben, Schlagworte, die du so oft gehört hast, dass sie in den Hinterzimmern der reichen Villen, an denen du entlangflaniert bist, als politische Parolen immer und immer wieder formuliert worden sein müssen. Der Glanz, der in die Augen so manchen Bürgers trat, hat dich zumindest von der Überzeugung deines Gegenübers überzeugt. Viele Menschen wollten sich jedoch gar nicht erst zu Adaon äußern, wohl weil sie ihn fürchteten. Die Separatisten sind keine eingeschlossene Gemeinschaft, auch wenn die Worte „Brüderlichkeit und Schwesterlichkeit“ bei den offensichtlichen Anhängern der Idee immer wieder gefallen sind. Adaon scheint einfach ein Separatist mit mehr Einfluss und Macht als andere zu sein. Er ist wohl nicht grundlos hinterhältig, nachtragend oder rachsüchtig, aber Adaon wird als Mann beschrieben, der seine Ideale vertritt und seine Ziele durchzusetzen weiß. Man kann ihn wohl auch nicht als Führer der Separatisten bezeichnen, was aber – auch das ist nur dein Eindruck – daran liegen dürfte, dass die Gruppe womöglich gar keine eindeutig definierte Hierarchie hat. Jeder handelt im besten Sinne seiner Sache und

Adaon ist einfach jemand, der die Möglichkeiten und den Willen zum Handeln hat. Anders als andere hält er die Zeit für Parolen und Versicherungen der Einigkeit für vorüber und drängt darauf, die Steine ins Rollen zu bringen, um endlich zu neuer Unabhängigkeit zu gelangen. Gedankenverloren bemerkst du erst im letzten Moment, dass du fast an der Eingangstür zum *Schwert der Göttin* vorbeigelaufen wärest (239).

96

Der Briefbeschwerer ist eine Steinfigur auf einem runden Podest. Es handelt sich um einen Mann, der vollständig von einem Mantel umhüllt ist. Die Figur wirkt dadurch ein wenig schlicht, aber angedeuteter Fellbesatz am Saum und vor allem eine gewaltige Krone lassen dich doch eher an einen König denken. Du hebst die schwere Figur an und entdeckst an der Unterseite ein eingraviertes **H**. Wenn du die Figur mitnehmen möchtest, kreuze das **f** auf dem Spielprotokoll an und lies bei Abschnitt 249 weiter. Wenn du Figur an ihrem Ort belassen möchtest, geht es bei Abschnitt 132 weiter.

97

Die Kupferwanne muss ein Vermögen wert sein, ein ganz besonderer Schatz, der Entspannung und Erholung verspricht und dabei auch noch außerordentlich wertvoll ist. Leider ist die Wanne so schwer, dass du sie nicht transportieren kannst. Du nimmst sie noch einmal genau in Augenschein, kannst aber nichts anderes als die Verlockung eines warmen Bades erkennen. Der hier im Keller dumpfe Donner lässt dich sehnsüchtig seufzen, erinnert er dich doch daran, dass gerade nicht die Zeit für Gemütlichkeit ist (130).

98

In den Beeten wachsen Salatpflanzen und Rüben, an kurz geschnittenen Bäumen hängen Äpfel, von Holzgestellen gestützte Reben tragen dicke Weintrauben. Vor den Mauern stehen Blumen, die tagsüber in kräftigen Farben leuchten werden und einen süßlichen Geruch verströmen würden, wenn nur der Regen nicht wäre. Lauter Donner erinnert dich daran, dass du nicht hier bist, um die unbestreitbare Schönheit des Gartens zu genießen. Nach einem kurzen Rundgang kehrst du zu Abschnitt 333 zurück.

99

Das Zimmer ist überraschend groß, wie du schon beim Eintreten bemerkst. Nachdem du einen der beiden Fensterläden geöffnet hast, fällt auch genügend Licht ins Innere, um die Einrichtung betrachten zu können. Draußen zuckt ein Blitz über den Himmel, der bizarre Schatten an die Wände zeichnet, dann grollt lauter Donner heran, der das Prasseln des Regens kurz übertönt. Das tosende Gewitter lässt dein Zimmer umso gemütlicher erscheinen, doch auch bei schönem Wetter wäre wohl allein das hohe, ausgesprochen weiche Bett ein Garant für Wohlbefinden. Kleine Kissen liegen am Kopfende, ein quadratischer Tisch ist mit einem Deckchen aus teurer Dröler Spitze geschmückt, frische Rosen stehen



in einer Vase und die beiden Holzstühle im Raum wurden ebenfalls mit weichen Kissen gepolstert. In einer Ecke steht ein großer Schrank, der aus ungewöhnlich duftendem Holz gefertigt wurde.

Das *Schwert der Göttin* ist vielleicht nicht das beste Haus der Stadt, aber du bist überrascht, mit wie viel Liebe einem Reisenden hier begegnet wird.

Unvermittelt klopft es an der Tür.

„Ihr habt bestimmt Hunger“, mutmaßt eine kratzige Stimme hinter der Tür.

Dein knurrender Magen gibt der Herbergsmutter recht. Du öffnest die Tür, da schlägt dir auch schon der Duft einer kräftigen Suppe entgegen.

„Es war noch ein bisschen was übrig“, erklärt dir Caya, „und es wäre doch schade um die gute Suppe.“

Feierlich streckt sie dir ein hölzernes Tablett entgegen, auf dem du nicht nur den Eintopf, sondern auch noch ein paar Scheiben frisch gebackenen Brotes und ein Stück Hartkäse entdeckst. In einem Krug schwappt eine rote Flüssigkeit von einem Rand zum anderen.

„Vorsicht“, warnt dich Caya, „Ihr wollt doch nicht die rote Chababrebe verschütten.“ Verschwörerisch zwinkert dir die Frau zu, dann wartet sie, bis du ihr dankbar das Tablett abgenommen hast (196).

100

Die große Eingangshalle ist mit teuren Marmorfliesen ausgelegt worden. Wie außen besteht der untere Teil der Wände aus Natursteinen und ist darüber sandfarben verputzt. Große Leuchter können die Halle erhellen, doch momentan brennt nur eine Handvoll der rund zwei Dutzend kleinen Öllämpchen, die von einer Galerie an der Nord- und der Ostwand aus entzündet und gelöscht werden können. Die mit goldenem Stuck verzierte Decke zeigt ein großes Gemälde der Zwölfgötter, die im Kampf allerlei Bedrohungen abwehren. Praios stellt sich gegen düstere Schattengestalten, Rondra wird von unzähligen Insekten bedrängt, Efferd hat gegen Seeschlangen zu kämpfen und selbst Tsa steht einem alles verschlingenden Maul gegenüber. In der Mitte des Gemäldes, oberhalb eines Leuchters, sind keine Szenen dargestellt. Dort sorgen kleine Öffnungen für eine gute Belüftung und leiten außerdem wohl die rußige Luft vom Gemälde fort.

An den Wänden hängen Gemälde unterschiedlicher Größe, die Personen, Landschaften und eine alte Villa zeigen, die dich an das Gebäude erinnert, in dem du dich gerade befindest, allerdings nur ein Stockwerk aufweist. Jeweils eine Tür führt nach Westen und Osten, zwei weitere befinden sich in der Nordwand. Über eine Treppe an der Südwand kann man die Galerie erreichen, über eine weitere Treppe im Osten den Keller. Möbel oder interessante Gegenstände finden sich hier nicht, die Halle wirkt aufgrund ihrer Größe leer und gerade dadurch verschwenderisch luxuriös.

Du kannst den Raum durch die Türen verlassen. Nimmst du die angelehnte in der Westwand (259), die halb geöffnete linke Tür in der Nordwand (118), die weit offenstehende rechte Tür in der Nordwand (123), die geschlossene Tür in der Ostwand (322) oder die in der Südwand (334). Alternativ kannst du auch die Treppe nach oben

(42) oder die Treppe nach unten (79) nehmen oder einen Blick durch das Fenster im Osten werfen (144).

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: E5 – 100 – Eingangshalle

101

An der Stirnseite der vorletzten unteren Stufe erkennst du eine Inschrift, die du leider nicht entziffern kannst. Kreuze das **a** auf dem Spielprotokoll an, falls du dies vorher noch nicht getan hast, und kehre zu Abschnitt 79 zurück.

102

„Verdammt“, hörst du Phedre murmeln.

Ihr Abendkleid ist dreckig und verschwitzt, ihre Haare wild durcheinander, aber es ist nicht ihr Äußeres, das die junge Frau wütend macht. Du sitzt auf deinem Bett, während Phedre wie eine unruhige Raubkatze im Zimmer auf und ab geht. In der Ferne zuckt ein Blitz über den Himmel.

„Was hat das alles zu bedeuten?“, fragst du so ruhig es geht. Du bist verunsichert, wütend, neugierig ... Alle möglichen Emotionen prasseln auf dich ein, dann rollt der Donner heran.

Phedre schaut dich verständnislos an, fast geringschätzig, dann wieder mitleidig. Es blitzt. Erst nachdem sie sich umgeschaut hat, entspannt sich Phedres Haltung ein wenig und sie setzt sich auf einen Stuhl: „Ihr seid in großer Gefahr ...“

Dumpfer Donner rollt heran, dann sagt Phedre versöhnlicher: „... meinetwegen.“

Sie betrachtet dich kurz, dann schaut sie sich eilig im Zimmer um. Es scheint dir nicht so, als würde sie nach etwas suchen, eher, als würde sie ihre Gedanken ordnen. Dann spricht sie plötzlich in einem ruhigen, präzisen Tonfall: „Ich heiße nicht Phedre und mein Nachname ist auch nicht Merzari. Wie ich heiße, tut nichts zur Sache, nennt mich einfach weiterhin Phedre!“

Du nickst.

„Ihr habt Adaon du Cosentino bereits kennengelernt. Er ist ein Separatist und Ihr macht ihn nervös, weil er Euch für die Person hält, die ich bin. Man hat mich nach Neetha gesandt, um die hiesigen separatistischen Umtriebe in Augenschein zu nehmen.“

„Dann war nicht ich das Ziel der Angreifer, sondern Ihr“, stellst du mit einem leicht fragenden Tonfall fest.

Phedre nickt: „Der fehlende Strich auf der Tür.“

„Warum erzählt Ihr mir das?“

Die junge Frau lächelt freudlos: „Mitleid? Ein Herz für die Schwachen und Ahnungslosen? Vermutlich sollte eine Spionin besser darin sein, Menschen auszunutzen und für sich über die Klinge springen zu lassen, aber ich bin wohl zu jung, um mein Gewissen vollends verloren zu haben.“

Du solltest dich beleidigt fühlen. Schwach! Ahnungslos! Leider musst du zugeben, tatsächlich ahnungslos zu sein. „Ich weiß, dass Adaon Euch loswerden wollte. Für Eure Sicherheit wäre es wohl besser gewesen, Euch einfach gehen zu lassen, aber Caya hätte Euch ohnehin von der Einladung erzählt und als Ablenkung hattet ihr für mich einen gewissen Wert.“

Auch diese Bemerkung ist ein Stich ins Herz.



„Die Einladung zur Ausstellung scheint eine Falle gewesen zu sein, um herauszufinden, ob Ihr Adaons Botschaft verstanden habt oder doch in der Stadt geblieben seid.“ „Woher wisst Ihr das?“, fragst du. Hast du das T auf dem Spielprotokoll angekreuzt (214) oder nicht (66)?

103

„Wer ist da?“, fragst du noch, dann siehst du eine Klinge aufblitzen.

Würfle 1W20. Wenn das Ergebnis 14 oder niedriger ist, musst du eine Probe auf *Ausweichen* würfeln. Falls du nicht ausweichen musst oder dir die Probe auf *Ausweichen* gelungen ist, geht es bei Abschnitt 316 weiter, andernfalls bei Abschnitt 229.

104

Du betrittst eine winzige Kammer, in der nur ein leeres Regal steht – und Phedre an einer Wand lauschend hockt. Erschrocken schaut sie dich an, dann atmet sie erleichtert aus und presst ihren linken Zeigefinger auf ihren Mund. Du sollst offenbar still sein. Verharrest du einfach leise in der offenen Tür (92) oder presst auch du deinen Kopf an die Wand (263)?

105

Wenn du das V im Spielprotokoll angekreuzt hast oder Bosparano mindestens auf Stufe II beherrschst und Kusliker Zeichen lesen kannst, darfst du Abschnitt 212 lesen. Falls nicht, musst du mit Abschnitt 269 vorliebnehmen.

106

Die Frau strahlt dich glücklich an: „Zimmer Drei ist schon für Euch bereitet worden, aber wenn Ihr noch etwas benötigt, ruft einfach nach Caya. Ich werde eilen.“ Sie zwinkert dir zu und schlägt dann ein großes Buch auf: „Wollt Ihr Euch selbst eintragen oder soll ich das für Euch erledigen?“ Wenn du schreiben kannst, kannst du selbst bei Abschnitt 314 zu Feder und Tinte greifen. Wenn du dies nicht möchtest oder gar nicht schreiben kannst, nennst du bei Abschnitt 40 einfach deinen Namen.

107

Yernos Augen weiten sich, dann reißt du ihn auch schon zu Boden. Aus dem Augenwinkel erkennst du, dass auch Phedre sich zur Wehr setzt. Hastig rappelst du dich auf, ziehst deine Waffe und schaut in die Gesichter von einem Dutzend Bewaffneter. Phedre drückt sich an deine Seite, auch sie wiegt ihren langen Dolch in der rechten Hand, während die Balestrina in ihrer linken ruht. Du fragst dich, was Shinxir wohl zu deiner Initiative sagen mag, doch du spürst keine fremde Präsenz mehr in deinem Kopf. Stattdessen klingelt Donner in deinen Ohren, lauter denn je. Kleine Steine rieseln von der Decke auf die Bewaffneten herab, dann löst sich die erste Kämpferin und attackiert dich mit ihrem Rapier.

Die Kultisten kämpfen in einer defensiven Formation^{A-KOII126} (in den Kampferten bereits eingerechnet). In jeder Kampfrunde drängen vier Angreifer auf dich ein, einer von

Kultistin

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11

FF 12 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 9 SK 2 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 11 TP 1W6

RW kurz

Rapier: AT 18 PA 12 TP 1W6+4 RW

mittel

RS/BE: 0/0 (Kultistenrobe)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf (Rapier; bereits eingerechnet), Finte I (Waffenlos, Rapier), Formation^{A-KOII126} (bereits eingerechnet), Kampfrelexe I, Präziser Stich I (Rapier), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Rapier), Vorstoß (Waffenlos, Rapier)

Talente: Einschüchtern 6, Gassenwissen 5, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 8, Verbergen 6, Willenskraft 7

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: flieht nicht

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



diesen greift dich von hinten mit einem Vorstoß an, deine Verteidigung gegen diesen ist zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um –4 erschwert. Sobald ein Kultist 1 Stufe Schmerz erleidet, nutzt er seine Aktion, um sich mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) –1 zurückzuziehen. Misslingt ihm die Probe, hast du dadurch die Gelegenheit zu einem Passierschlag (unparierbare AT –4). Die Lücke wird sofort durch einen anderen Kultisten geschlossen. Die Kultisten wechseln sich dabei immer so ab, dass die am wenigsten verletzten gegen dich kämpfen.

Auf diese Weise musst du dich gegen insgesamt 24 Gegner behaupten. Dir ist klar, dass du den Kampf nicht gewinnen kannst, aber dennoch kämpfst du. Was bleibt dir anderes übrig, außer dich zu ergeben?

Für jede überstandene Kampfrunde kannst du einen Strich im Spielprotokoll beim Kampfrundenzähler machen.

Du kannst jederzeit deine Waffe senken und den Kampf abbrechen (298), aber vielleicht ist Aufgeben auch im Kampf gegen eine Übermacht keine Option für dich. Würfle den Kampf ganz regulär aus. Sobald ein unverteidigter gegnerischer Angriff deine LeP auf 5 oder weniger senken würden, notiere den Schaden nicht und lies stattdessen Abschnitt 25. Falls du es bis zum Beginn der zehnten KR schaffst, auf den Beinen zu bleiben, schlage ebenfalls Abschnitt 25 auf.

108

Der Mann schüttelt verständnislos den Kopf, seine Augen weiten sich ungläubig: „Ihr kennt Garadan nicht? Das Spiel der Götter und Großmeister? Ich liebe es! In fast allen Varianten! Jedenfalls in allen klassischen Varianten. Das neuartige Spiel mit Urdassteinen lehne ich persönlich ab. Sowas spielt man ja nur im Mittelreich, wo man

zu bequem, zu arm oder zu untalentierte ist, mit mehr als einer Art von Spielstein zu taktieren. Ich muss aber zugeben, dass es schon reizvoll klingt, wenn die Steine aufgrund ihrer Stellung unterschiedliche Züge machen. Nur warum nennt man es dann Garadan – und nicht Urdas? Garadan sollte man mit mindestens sechs Steinen spielen, wenn nicht sogar mit viel mehr Steinen. Wusstet Ihr, dass Garadan früher mit viel mehr Steinen gespielt wurde?“ Für einen kurzen Moment hält der Mann inne. Ob du antworten solltest?

„Ja.“ (56)

„Nein.“ (282)

Du schweigst (141).

109

Ein halbes Dutzend inzwischen rostiger Eisenketten hängen in Schulterhöhe von der Westwand herab. Du fragst dich, ob mit ihnen Dinge, Tiere oder gar Menschen fixiert wurden. Vielleicht öffnet sich ja die Geheimtür, wenn du nur an der richtigen Kette ziehst? Oder an mehreren Ketten in der richtigen Reihenfolge? Willst du an den Ketten ziehen (193) oder ignorierst du sie lieber (309)?

110

Du erkennst eine hagere Gestalt, ein dünnes Gesicht mit einer langen, schrägen Nase. Der Mann trägt andere, schlichtere Kleidung als zuvor: ein graues Hemd und weite, dunkelblaue Hosen. Er ist diesmal auch nicht bewaffnet, aber seinen schweren Säbel gürtet er vermutlich nur dann, wenn er die Rüstung der Neethaner Stadtgarde trägt. Es besteht kein Zweifel: Gerade eben stand noch der Gardist als deutlicher Kontrast hinter zwei in teure Gewänder gekleideten Patriziertöchtern, nun ist er verschwunden. Hauptmann Spada hat dir versichert, dass er Phedre und dir Glauben schenkt, doch nun bist du dir sicher, dass er dich dennoch beobachten lässt. Dann wird es schattig und du drehst dich vorsichtig herum (135).

111

Phedre macht einen vorsichtigen Schritt in den Raum hinein, dann noch einen, dann tritt sie auf eine lose Diele, die sich wenige Finger breit anhebt und dann nach unten kracht. Notiere dir einen Lärmpunkt und lies bei Abschnitt 167 weiter.

112

„Jedenfalls nicht von mir, also zumindest nicht in diesem Augenblick.“ Die Frau lacht herzlich (274).

113

Du springst auf, durchquerst die Taverne und läufst zum großen Marktplatz. Ein Mann von der Leibesfülle des Händlers kann unmöglich mit einem so geringen Vorsprung deinem Blick entschwunden sein. Du schaust nach links, nach rechts, steigst sogar auf eine kniehoch Kiste, die wohl jemand vor die Schänke gestellt hat, aber du kannst Adaon nirgends entdecken. Ist er in eine Kutsche gestiegen oder in einem Hauseingang

verschwunden? Bedient er sich magischer Hilfsmittel? Oder hat dich das Essen länger abgelenkt als du ihm Vorsprung einräumen wolltest? Die Antwort auf deine Fragen ist hinfällig, der Händler ist verschwunden.

Du überlegst, was du tun solltest: Du könntest zuerst einmal in Ruhe speisen (279) oder lieber aufbrechen, um die Stadt weiter zu erkunden (28). Natürlich könntest du dich auch über Adaon du Cosentino informieren (202) oder dich in deiner Kammer ausruhen, um die Wunden der letzten Nacht heilen zu lassen (131).

114

Der bis auf Hüfthöhe gemauerte Brunnen befindet sich genau in der Mitte des Raumes unter einer Konstruktion aus Rollen und Seilen. Ein Eisenhaken kann mithilfe einer Kurbel hinauf und hinab bewegt werden, quietscht aber schon bei der geringsten Bewegung unerträglich laut.

Ein Blick ins Innere des runden, aus gemauerten Steinen bestehenden Schachtes enthüllt, dass sich in einer Tiefe von vielleicht 8 oder gar 10 Schritt Wasser befindet. Schon der Keller hat dich in einem Gebäude einer Hafenstadt gewundert, der tiefe Brunnenschacht überrascht dich nun umso mehr. Ob das Wasser salzig ist und vom Meer gespeist wird?

Interessierst du dich für das Innere des Schachtes und möchtest hineinklettern (313), willst du an der Kurbel drehen (338) oder wendest du dich vom Brunnen ab (130)?

115

Du kannst alle Waren erwerben, die unten aufgeführt sind, aber auch Waren aus dem Regelwerk (ab Seite 364) und für das südliche Horasreich und die Region um Neetha übliche Waren aus anderen Publikationen.

Die Preise sind jeweils um 1W6–1 mal 10 Prozent reduziert. Wenn du etwas verkaufen möchtest, wird man dir 1W6–1 mal 10 % des Listenpreises bieten. Würfe zur Preisbestimmung einer Ware darfst du nicht wiederholen, die Händler wissen, was Waren am Nachbarstand kosten.

Wenn du *Handel (Feilschen)* einsetzen möchtest, kannst du eine Probe auf das Talent ablegen. Eine gelungene Probe verbessert Preise für den An- und Verkauf für alle Handelsabschlüsse auf dem Markt pauschal um weitere 10 % zu deinen Gunsten, eine misslungene Probe pauschal um 10 % zu deinen Ungunsten. Auch diese Probe darf nur einmal abgelegt werden, du kannst aber auch auf sie verzichten.

Gegenstand	Preis
Dröler Spitze (pro Rechtsschritt)	30 S
Fackel	1 S
Feuerstein und Stahl	3 S
Keramik	20 S
Kleid	6 S
Laterne	9 S
Pluderhose	3 S
Wams	7 S



Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dolch	Dolche	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	45 S
Florett	Fechtwaffen	1W6+2	GE14	+1/0	mittel	0,5 Stein	100 HF	300 S
Neethaner Langaxt (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	0/-2	lang	4 Stein	180 HF	120 S
Rapier	Fechtwaffen	1W6+3	GE15	+1/0	mittel	1 Stein	100 HF	200 S
Waffe	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Muniti- onstyp	Gewicht	Länge	Preis
Balestrina	Armbrüste	1W6+4	2 Aktionen	5/25/40	Kugeln	0,75 Stein	40 HF	120 S

Wenn du alle Einkäufe erledigt hast, geht es bei Abschnitt 308 weiter.

116 ○

Wenn du diesen Abschnitt zum ersten Mal aufsuchst, geht es bei Abschnitt 234 weiter. Warst du aber schon einmal hier, hängt dein weiterer Weg vom Buchstaben Z auf dem Spielprotokoll ab. Hast du ihn angekreuzt (5) oder nicht (309)?

117

Die schlichte Holztür wurde mit blauer Farbe bestrichen und mit kleinen Blumenmustern verziert. So schön die Handwerkskunst auch ist, dich interessiert nur, wie du möglichst leise hindurch gelangen kannst, dringt aus dem Inneren doch lautes Schnarchen. Nachdem du die Tür genauer in Augenschein genommen und die Türspalte untersucht hast, bist du dir sicher, dass sie nur mit einem Riegel gesichert wurde, den man mit etwas Geschick aufhebeln können sollte. Willst du die Tür selbst öffnen (125) oder Phedre den Vortritt lassen (280)?

118

Das Zimmer ist prächtig eingerichtet. Der Boden wurde mit weißen Marmorfliesen ausgelegt, die Decke wird von einem riesigen Gemälde geziert, das Szenen bäuerlichen Lebens zeigt. Die Fenster in der West- und Nordwand geben den Blick zur Straße und zum Nachbargebäude frei und werden von blauen Vorhängen flankiert. Eine Kommode an der Südwand beinhaltet teures Geschirr. Dominiert wird der Saal aber von einer langen Tafel, um die sich Holzstühle mit zu den Vorhängen passenden Sitzpolstern und hochaufragenden Lehnen gruppieren. Du kannst dir ausmalen, wie edel der Saal erstrahlen muss, wenn die Tafel gedeckt ist und die köstlichsten Speisen serviert werden.

Im Moment scheint dir der Raum aber keinerlei Geheimnisse und auch kein leckeres Essen zu bieten, also überlegst du, ob du ihn durch die angelehnte Tür im Osten (89) oder durch die halb geöffnete Tür in der Süd- wand (100) verlassen sollst. Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: E1 – 118 – Speisezimmer

119

Kreuze das R auf dem Spielprotokoll an, dann lies bei Abschnitt 197 weiter.

120

Aus dem Inneren hörst du nichts. Du vermutest, dass drei Männer dort drinnen Geräusche verursachen würden, bist dir aber nicht sicher. Was willst du also tun? Möchtest du die linke Tür öffnen (32) oder an ihr lauschen (228)? Alternativ kannst du auch die Tür öffnen, an der du lauschst (104).

121

Trotz der massiven Konstruktion verleihen der schmale Handlauf auf runden Säulen und vor allem die weiße Marmorverkleidung der Treppe eine gewisse Leichtigkeit. Du eilst nach oben, bis du merkst, dass eine Marmor- fliese unter dir verrutscht. Vorsichtig versuchst du, sie mit dem Fuß in ihre ursprüngliche Position zu manövrieren, damit sie nicht scheppernd nach unten rutscht. Lege eine Probe auf Verbergen (Schleichen) ab. Für jede QS unter 4 musst du dir 1 Lärmpunkt notieren. Wenn die Probe misslungen ist, sind es sogar 6 Lärmpunkte und die Fliese poltert die gesamte Länge der Treppe hinab. Falls du das Maximum an Lärmpunkten noch nicht erreicht hast, geht es bei Abschnitt 50 auf der Galerie weiter.

122

„Eine junge Dame aus dem Norden hat alle drei erwischt, Gylda. Eine wahre Heldin! Ein anderer Gast hat ihr geholfen“
Du blinzelst, aber das Licht blendet dich noch immer. Der Applaus von der Straße macht dich ein wenig verlegen (82).

123

Der Salon ist etwa doppelt so lang wie breit, die Decke ist mit goldenem Stuck verziert und zeigt auf dunkelblauem Grund einen nächtlichen Sternenhimmel, wobei kleine Steine wie Sternenlicht funkeln, als Phedre den Raum mit einer Kerze in der Hand betritt. Der polierte Parkettboden spiegelt die Sterne dort, wo er nicht mit zwei riesigen Teppichen bedeckt wurde. Die Westwand besteht aus 24 quadratischen Holzpaneelen, die Nordwand wird von einem breiten, mit weißen Marmorplatten verkleideten Kamin dominiert, der links und rechts von hohen, mit dunkelroten Vorhängen ver- hüllten Fenstern flankiert wird. Vor der Ostwand, in der ein weiteres Fenster liegt, steht eine einladend wirken- de Sitzgruppe um einen eleganten Holztisch mit schlan- ken Beinen. Auf ihm liegt ein aufgeschlagenes Buch ne- ben einer üppig gefüllten Obstschale. An der Südwand entdeckst du ein großes Gemälde und ein daneben an



der Wand befestigtes, gerahmtes Gedicht. Vor allem fällt dir aber ein Steinpodest auf, auf dem sich ein ungewöhnliches großes Garadanspielfeld mit steinernen Figuren befindet.

Was willst du im Salon tun? Möchtest du dir das Gemälde und das daneben hängende Gedicht anschauen (294), das offene Buch studieren (48) oder das Garadanspielfeld genauer betrachten (200)? Du kannst auch einen Blick in den Kamin werfen (1), aus den Fenstern schauen (335), auf den gemütlich gepolsterten Stühlen um den kleinen Tisch herum Platz nehmen (324), die Wandpaneele abklopfen (20) oder den Schlüssel, der auf einer Kommode liegt, einstecken (236). Wenn du den Raum verlassen möchtest, kannst du dies durch die angelehnte Tür im Westen (89), die offene Tür im Süden in Richtung Eingangshalle (100) oder durch die doppelflügelige Tür in Richtung Garten (317) tun.

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: E3 – 123 – Salon

124

Du vermeinst, unter dem buschigen Bart ein glückliches Lächeln zu erkennen: „Garadan, das Spiel der Götter und Großmeister! Ich liebe es! In fast allen Varianten! Zumindest in allen klassischen Varianten, das neuartige Spiel mit Urdassteinen lehne ich persönlich ab. Sowas spielt man ja nur im Mittelreich, wo man zu bequem, zu arm oder zu untalentierte ist, mit mehr als einer Art von Spielstein zu taktieren. Ich muss aber zugeben, dass es schon reizvoll klingt, wenn die Steine aufgrund ihrer Stellung unterschiedliche Züge machen. Nur warum nennt man es dann Garadan – und nicht Urdas? Garadan sollte man mit mindestens sechs Steinen spielen, wenn nicht sogar mit viel mehr Steinen. Wusstet Ihr, dass Garadan früher mit viel mehr Steinen gespielt wurde?“ Für einen kurzen Moment hält der Mann inne. Ob du antworten solltest?

„Ja.“ (56)

„Nein.“ (282)
Du schweigst (141).

125

Phedre reicht dir einen schmalen Metallbügel, den sie aus ihrer Tasche geangelt hat. Damit versuchst du, den Türriegel aufzuhebeln.

Lege eine Probe auf *Schlösser knacken* ab. Den Riegel bekommst du auch mit einer misslungenen Probe aufgehebelt, die Frage ist also nicht, ob du die Tür öffnen kannst, sondern nur, wie laut du dabei bist. Für jede QS, die dir zur QS4 fehlt, musst du dir einen Lärmpunkt notieren, für eine misslungene Probe sogar 5 Lärmpunkte. Auch wenn es laut ist, regt sich im Inneren nichts (4).

126

„Der Mord des Jünglings“, flüstert eine ältere Dame ehrfürchtig zu ihrem grauhaarigen Begleiter. Du schaust auf die Holzskulptur, wobei eine Figur kaum erkennbar ist. Der Künstler hat aus einem Holzstamm mehrere Rechtecke geschnitzt, die entfernt an einen liegenden Menschen erinnern. Einen Jüngling kannst du nicht erkennen, ebenso wenig einen Mord.

Die Dame schmiegt sich an ihren Begleiter, dann schaut sie gierig auf die Holzquader, bevor sie dem Mann an ihrer Seite befiehlt: „Kauf es mir!“ Ein grausames Lächeln huscht über ihre Lippen: „Das wird die Lofarenzen vor Neid erblassen lassen.“

Der Angesprochene schaut sich hilflos um, dann knufft sie ihm mit ihrem spitzen Ellbogen in die Seite und bekräftigt ihren Wunsch mit einem schmachthenden Blick (300).

127

Ihr betrachtet die Worte und versucht, einen Sinn in ihnen zu finden.

„Um was streiten die beiden?“, überlegt Phedre laut, doch vermutlich redet sie dabei eher mit sich selbst als mit dir.



Ein Teil der Worte wird vom Fass verdeckt, was die Übersetzung erschwert. Dass es eine Art Wachoffizier, einen Vigilanten, geben muss, ist sicher. Dieser streitet mit einem Iocator, einem Hofnarr. Ihr glaubt es jedenfalls, denn die beiden letzten Buchstaben verschwinden unter dem Fass. Aber warum streiten die beiden? Und worüber? Die Inschrift verrät nur, dass der Vigilant und Iocator um die – was nur? – des Leibwächters, eines Praetorius, streiten.

„Der Wachoffizier und der Hofnarr streiten um ... des Leibwächters“, rekapitulierst du.

Geht es um Macht, Einfluss, Geld oder die Gunst des Mannes? Ihr könnt spekulieren, aber ohne das viel zu schwere Fass zu verrücken, werdet ihr vermutlich nicht in Erfahrung bringen können, was genau dort steht.

Nachdenklich wendet ihr euch schließlich ab (309).

128 ○

Wenn du diesen Abschnitt zuvor noch nicht besucht hast, lies Abschnitt 180. Hast du ihn aber schon besucht, musst du schauen, ob das **b** auf dem Spielprotokoll schon angekreuzt wurde. Ist dem so, geht es bei Abschnitt 251 weiter. Wenn nicht, lies Abschnitt 287.

129

Das Schlüsselloch ist von innen mit einer Klappe verdeckt. Du scheinst dich tatsächlich in eine anständige Herberge verirrt zu haben.

Willst du versuchen, das Schloss mit dem Schlüssel zu öffnen (226) oder dich den anderen Türen widmen? Eine Tür liegt am Ende des Ganges (17), die andere genau in deinem Rücken (289).

130

Dieser Raum ist deutlich kleiner als der große Keller-raum und wird auch nicht von einem von Säulen getragenen Kreuz, sondern von einem flachen Tonnengewölbe überspannt. Der Raum könnte als großzügiger Lagerraum dienen, doch es gibt hier nur drei Dinge, die ihm eine klare Funktion geben. Du überlegst, ob du die geräumige Kupferwanne (97), den Kamin (340) oder den Brunnen in der Mitte genauer untersuchen möchtest (114). Durch den Durchgang im Osten erreichst du jederzeit den großen Kellerraum (309).

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: *K1 – 130 – Brunnenraum*

131

Es dauert nicht lange, bis du dein Zimmer erreicht und dich aufs Bett hast fallen lassen. Schlaf wird dir gut tun. Schlaf ...

Ein Pochen reißt dich aus einem Traum, in dem du an einer schier endlosen Tafel voller duftender Brote und würziger Pasteten gespeist hast. Es pocht erneut.

Du murmelst eine Entgegnung, woraufhin Caya ihren Kopf durch die Tür steckt. „Oh, Ihr habt geschlafen“, stellt sie mit einer Fröhlichkeit fest, die nicht recht zur Situation passen mag. „Werdet erst einmal wach, aber dann müsst Ihr nach unten kommen.“

Du schaust fragend, dann zwinkert sie dir zu: „Jemand hat eine Überraschung für Euch.“

Du streckst dich und fühlst dich besser als zuvor: Du hast 1W3 LeP regeneriert. Falls du das **K** angekreuzt und deine maximale Lebensenergie nicht bereits erreicht hast, hast du noch einen zusätzlichen LeP regeneriert. Nachdem du dich angezogen hast, betrittst du bei Abschnitt 6 die kleine Empfangshalle.

132

Du könntest einen Blick in die Papierstapel werfen, die sich überall im Zimmer auftürmen – in den Regalen, auf den Tischen und sogar in der Ecke auf dem Boden (278). Vielleicht möchtest du aber auch den Schreibtisch durchsuchen (311). Auf diesem fällt dir auch eine Figur ins Auge, die als Briefbeschwerer dient und einen Stapel Dokumente an Ort und Stelle fixiert (96). Wenn du möchtest, kannst du auch einen Blick durch die Fenster werfen (199) oder den Raum in Richtung Galerie verlassen (50).

133

Eine dir bekannte Stimme schneidet durch den Raum, als wolle sie der Statue weitere Risse hinzufügen. Sie scheint empört zu sein. Du entdeckst die Frau rechts unterhalb der Statue und erkennst in ihr Gylda wieder, die Patrizierin, mit der Caya aus deinem Herbergsfenster heraus gesprochen hat. Ihre hoch aufgeschossene, schlanke Statur ist trotz der schlichten Kutte ebenso gut erkennbar wie die schulterlangen, dunklen Haare, weil sie die Kapuze zurückgeschlagen hat: „Das reicht, Yerno! Wir führen diesen Kult, nicht du. Größe ist der Weg zur Macht, zum Ruhm Shinxirs!“

Gyldas Gegenüber, ein muskulöser Glatzkopf, der einen halben Kopf kleiner ist als sie, mit rund vierzig Lenzen aber etwa gleich alt, bleibt ungerührt: „Ihr sagt es, Einzelnen kommt es zu, Größe zu zeigen und sich für den Sieg der Gemeinschaft zu opfern. Ihr Schicksal ist dabei nebensächlich.“

Jetzt schaut Yerno zu euch empor. Eure Blicke begegnen sich kurz, dann spürst du Stahl in deinem Rücken.

„Gylda, Curon, ihr habt uns lange angeführt“, spricht Yerno nun mit feierlicher Stimme, wobei er erst Gylda anschaut und dann einen kräftigen Mann mit kurzen braunen Haaren neben ihr, „doch Euer Versagen gefährdet uns. Ihr habt uns der Entdeckung preisgegeben und damit Eure Unfähigkeit bewiesen.“

Zwei weitere Kultisten treten hinter Gylda und Curon, die sich unsicher umschaun. Zwei tiefe Schnitte, Hände, die sich an blutende Kehlen pressen. Ungläubig Blicke, dann sinken Gylda und Curon auf ihre Knie. Röchelnd verbluten die beiden vor den Augen der anderen Kultisten.

Dann ruft Yerno laut: „Bringt die Gefangenen zu mir. Ihr Blut soll ein Opfer für den göttlichen Strategen, ein Opfer für Shinxir, sein.“ (332)

134

Die Löwin, das Tier der Kriegsgöttin Rondra, befindet sich in einem Kampf gegen eine Überzahl von Feinden. Du bist dir nicht sicher, was die Hornissen zu bedeuten haben,

doch sie greifen unehrenhaft aus dem Hinterhalt und in Überzahl an. Vielleicht sollen sie die Novadis darstellen, die einst von der Rondaheiligen Thalionmel auf der Brücke über den Chabab aufgehalten wurden. Eine Löwin im Kampf, das scheint dir in Neetha, einer Stadt, die der Kriegsgöttin nahe steht, jedenfalls nicht ungewöhnlich. Aber würde ein glühender Verehrer der Göttin ihren Sieg nicht imposanter darstellen? Die Löwin ist unverletzt, ganz im Gegensatz zu den angreifenden Insekten, aber entsteht nicht auch der Eindruck, das Blatt könne sich jederzeit wenden und die Löwin von der niedergerungenen Hornisse am Boden doch noch gestochen werden? Bevor du zu Abschnitt 300 zurückkehrst, kreuze noch das L auf dem Spielprotokoll an.

135

Wirst du von Fremden eher als Frau wahrgenommen (204) oder eher als Mann (84)?

136

Kaum hat deine Hand die Tür zum zweiten Mal berührt, wird diese auch schon aufgerissen und Phedre hält dir erneut ihre Balestrina entgegen. Sie mustert dich skeptisch, dann lässt sie die Waffe sinken und zieht eine Augenbraue nach oben.

„Bitte erschießt mich nicht“, bittest du mit fester Stimme, was der Bewaffneten immerhin ein sanftes, vielleicht aber auch spöttisches Lächeln entlockt. „Ich wollte nur eine Einladung zum Essen aussprechen.“

Möchtest du deinen Charme spielen lassen (257) oder verzichtest du darauf, die Einladung allzu nachdrücklich auszusprechen (22)?

137

Caya errötet: „Es sind nicht meine Worte, aber man hört und liest sie überall.“ (195)

138

Du stößt dich ab, dann kriegst du die Kante des Flachdachs zu greifen und ziehst dich vom Schwung getragen eilig hoch (264).

139

„Es waren Einbrecher“, merkst du an. Deine ersten Worte, seit du an dem Tisch Platz genommen hast.

Der Mann beugt sich nach vorne und schaut ernst: „Das sagte ich ja, streunende Hunde.“

Dann lehnt er sich wieder zurück und lacht heiser (160).

140

Es ist nicht schwer, die ungewöhnliche Platte wiederzufinden, die dich noch immer an einen Teil einer Säule erinnert (19).

141

Du antwortest nicht, aber der Mann scheint auch nicht wirklich auf eine Antwort von dir gewartet zu haben. Er fährt ungerührt fort: „Heutzutage spielt man ja nur mit sechs Figuren, dem König oder Horas, der Signora,

Springer, Läufer, Turm und Bauer. Aber früher gab es wesentlich mehr Figuren. Die tulamidischen Spiele der Urzeiten kannten den Wesir, den Emir, die Sharisad, die Chimäre und das Kamel, wobei die Kamele wohl die einzigen Figuren waren, die mehrmals aufgestellt wurden. Als die ersten Siedler aus dem Güldenland dann das Spiel kennenlernten, wurden die Figuren umbenannt oder durch ganz neue ersetzt. Ich habe gehört, dass es als Figuren eine Spielfrau, eine Kräuterkundige, den Tempelvorsteher und verschiedene Kämpfer gab. Die Figuren haben sich aber immer wieder gewandelt, bis das Spiel so beliebt wurde, dass sich eine ganz eigene Variante in dieser Region durchgesetzt hat: der Bosparanische Figurensatz.“

Ohne auf dich zu achten, zählt der Verkäufer die Figuren mit seinen wurstigen Fingern ab: „Es gab den Vigilanten, einen Wachoffizier, den Horas und seinen Leibwächter, den Praetorius. Dann konnte man mit dem Equites ziehen, einem Reiter, mit dem Edelmann, dem Nobile, und natürlich den Monstern, der Schlange Serpens und der Bestia. Dann gab es noch den Zelotos, einen Geweihten, drei Patrizier, die Comites und natürlich die Mercenarias, drei Söldnerinnen.“

Während du ein Gähnen unterdrücken musst und deswegen nicht rechtzeitig einhaken kannst, überlegt der Mann kurz, bevor er erleichtert fortfährt: „Der Provinzverwalter, den vergesse ich immer, und natürlich darf auch der Hofnarr nicht fehlen, der angeblich in geraden Zügen anders zieht als in ungeraden, meine Lieblingsfigur.“

Eine kurze Pause tritt ein, in der du einen sehnsüchtigen Ausdruck in den Augen des Mannes zu erkennen glaubst. „Was würde ich dafür geben, ein Spiel mit vollständigem Figurensatz aus dieser Zeit zu besitzen! Oder nur alle Zugregeln zu kennen! Aber das wird wohl nie passieren.“

Für einen kurzen Augenblick ist die Stimme wehklagend, dann flüstert sie verschwörerisch: „Es wird gemunkelt, dass es in ganz Neetha nur noch ein solches Spiel geben soll. Der Großmeister Curon del Offantas hat es angeblich in seinem Salon stehen, spielt aber niemals damit. Manche behaupten, er könne es nicht, weil ihm ein Teil der Figuren fehlt. Andere sagen, er würde es nicht anrühren, weil es die legendäre Khunchomer Riposte auf die Chababische Eröffnung darstellt – ein Pattdilemma, das keiner Seite mehr einen Zug erlaubt. Angeblich versucht er, die Zugregeln der Figuren daraus abzuleiten – ein wahres Lebenswerk, das aber noch unvollendet sein soll.“

Der Mann hat die Luft angehalten, als hätte er gerade etwas unglaublich Bedeutungsvolles verraten. Du schaust ihn nur verständnislos an, was er schlagartig zu realisieren scheint.

Er lehnt sich zurück, dann wechselt er abrupt das Thema: „Ist euch das Spielbrett denn 5 Dukaten wert?“

Wenn du sofort ablehnen möchtest, geht es bei Abschnitt 319 weiter. Bei Abschnitt 217 kannst du aber auch Interesse an dem Spielbrett zeigen.

142

„Die Separatisten wissen jetzt, dass ich zu viel weiß – und in ihren Augen damit wohl auch Ihr. Sie haben die Verfolgung vermutlich nur abgebrochen, weil sie



Angreifer

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Dolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+1

RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Präziser Stich I (Dolch)

Talente: Einschüchtern 9, Gassenwissen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 9, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Der Angreifer attackiert jede dritte KR mit einem *Präzisen Stich*.

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



ohnehin wissen, wo wir beide untergekommen sind“, erklärt Phedre weiter.

„Wir?“, hakst du nach, „welches Wir? Ich kenne nicht einmal Euren Namen.“

Du möchtest protestieren, aber Phedre schneidet dir das Wort ab: „In deren Augen arbeiten wir zusammen. Denkt nur an die Einladung.“ (62)

143

Willst du klopfen (87) oder versuchst du, das Schloss in der Tür mit dem Schlüssel zu öffnen (226)?

144

Ein mächtiger Blitz erhellt den Garten und enthüllt einen Säulengang und einen Schuppen. Ein zweiter Blitz beleuchtet die Szenerie, die Beete, ein paar Obstbäume und einen Pavillon im hinteren Teil des Gartens. Tiere oder Menschen erkennst du nicht, was dich bei dem starken Regen auch nicht verwundert. Dann scheppert der laute Donner und du wendest dich ab (100).

145

Plötzlich hörst du einen wütenden Schrei. Während einer deiner beiden Angreifer unbeeindruckt scheint und sich weiter auf dich stürzt, drehen sich die anderen beiden um und blockieren die Tür.

Du musst dich deines Angreifers erwehren, bis seine LeP auf 0 oder darunter gesunken sind. Falls dir das gelingt, lies Abschnitt 69. Wenn aber deine LeP zuvor auf 0 gesunken sind, geht es bei Abschnitt 2 für dich weiter.

146

Der Staub kitzelt in deiner Nase, aber du musst nicht niesen. Im Inneren des Schrankes entdeckst du Unmengen alter Kleidung, zum Großteil von Motten zerfressen und mit einem muffigen Gestank versehen, der dich bezweifeln lässt, dass die hier eingelagerten Kleider jemals wieder getragen werden. Zwischen all der wertlosen Kleidung ist

aber auch ein Lederbeutel versteckt, aus dem dich 10 Dukaten anfunkeln. Vermutlich handelt es sich dabei um eine eiserne Reserve, die sich aber auch in deinem Besitz gut machen würde. Phedre zeigt keinerlei Interesse an deinem Fund, also kannst du dir die Dukaten auf dem Heldendokument eintragen, wenn du den Beutel einstecken willst. Anschließend schließt du den Schrank wieder (309).

147

Du kannst nicht rechtzeitig ausweichen und das Wagenrad streift dich an der Schulter, ein dumpfer Aufprall, der dich schmerzhaft zur Seite reißt. Irgendwie schaffst du es, das Gleichgewicht zu halten und nicht der Länge nach auf das Kopfsteinpflaster zu stürzen, aber du erleidest 1W3 SP. Nachdem du das U auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, beschleunigst du bei Abschnitt 170 deinen Schritt wieder.

148

Die Übernachtung im Gasthaus kostet dich zwei Silbertaler, dafür wurde aber auch ein Zimmer mit einem bequemen Bett für dich bereitgehalten. Du spürst die Müdigkeit in deinen Knochen, aber auch die Gewissheit, neue Erfahrungen gesammelt zu haben.

Notiere dir **10 Abenteuerpunkte**. Zähle außerdem, wie viele der Buchstaben **C, D, E, K, L, M, S** und **T** du auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast. Für jedes der Kreuze erhältst du **1 weiteren Abenteuerpunkt**. Hast du die Buchstaben **F** und/oder **G** angekreuzt, erhältst du für jedes dieser Kreuze **2 weitere Abenteuerpunkte**.

Schließlich entschlummerst du und erwachst am nächsten Tag voller Tatendrang: Du sollst eine Botschaft überbringen. Erst sieben Wochen später begreifst du, dass das Unterfangen sinnlos ist. Bedeutende Beamte wollen dir nicht einmal zuhören, unbedeutende Beamte argwöhnen in dir eine verräterische Person und drohen schon bei Andeutungen mit der Garde. Der Kampf gegen die Horasische Bürokratie ist ein eigenes Abenteuer, an dir nagt aber die Gewissheit, mit ihm nur Zeit verschwendet zu haben. Stattdessen wirst du das Gefühl nicht los, andersorts etwas Bedeutsames verpasst zu haben. **ENDE**

149

Wenn du Kusliker Zeichen beherrscht, kannst du die unzähligen Buchtitel querlesen, um dir einen Überblick zu verschaffen, auch wenn du eine schmale Leiter zur Hilfe nehmen musst, um die oberen Regalreihen einsehen zu können (337). Beim Blick nach oben fällt dir auch ein dunkelbraunes Holzkästchen auf, in das du vielleicht hinschauen möchtest (46). Falls du dich weder für die Bücher noch für das Kästchen interessierst, kannst du die Bibliothek natürlich auch wieder verlassen. Die Tür in der Westwand (118) ist genauso angelehnt wie die Tür in der Ostwand (123).

150

Vorsichtig lugst du um die Ecke. Vor dir öffnet sich eine zweigeschossige Halle, auf die du von einer Galerie aus

einen guten Blick hast, ohne dass man dich von unten sofort erkennen kann. Die Brüstung der Galerie besteht aus Marmor und bietet dir Deckung. Du legst dich auf den Boden und schiebst dich langsam vorwärts, Phedre tut es dir gleich.

Über euch ragt die Felsendecke des Ganglabyrinths auf, grob behauen, massiv und so stabil, dass sie eine Stadt tragen kann. Nur an einer Stelle auf der gegenüberliegenden Seite muss es einen Riss geben, denn dort rinnt Wasser von der Decke. Warum ausgerechnet hier jemand eine Galerie erbaut hat, entzieht sich deiner Kenntnis, aber du bist dem Erbauer dankbar dafür, kannst du so doch Zeuge einer fantastischen Szenerie werden, die von unzähligen Fackeln an den Wänden der Halle erhellt wird.

Der untere Bereich muss von einem Zugang unterhalb der Galerie aus erreichbar sein, andere Eingänge kannst du nirgendwo erkennen. In der Mitte der großen Halle steht eine gut sechs Schritt hohe Hornissenstatue, um die herum knapp zwei Dutzend Männer und Frauen in grauen Kutten versammelt sind. Die Statue muss Jahrhunderte alt sein, sie weist Risse auf, manche Details sind abgeplatzt, aber wer auch immer sie erschaffen hat, verfügte über große Kunstfertigkeit. Die Hornisse hat etwas Erhabenes, drückt zugleich Aggressivität aus, fordert vom Betrachter Mut und Disziplin ...

Sie fordert Mut und Disziplin? Du wendest den Blick ab, schaut aber unwillkürlich wieder zu den riesigen Facettenaugen. Es ist fast, als würde die Statue zu dir sprechen. In ihr ruht eine göttliche Kraft, etwas Großes, Überwältigendes.

Dann zerschneidet eine unangenehm hohe Frauenstimme das gerade geflochtene Band zwischen dir und dem Gott, den du Shinxir nennen wirst (220).

151

Dir ist nicht klar, was die Worte bedeuten sollen, ja nicht einmal, in welcher Sprache sie geschrieben sind. Kreuze das **a** auf dem Spielprotokoll an, falls du dies vorher noch nicht getan hast, dann kletterst du mit Phedres Hilfe wieder nach oben (130).

152

Mit stoischer Ruhe betrachten dich die drei, bis du schließlich bemerkst, dass deine Beteuerungen keinerlei Wirkung entfalten. Sie scheinen von deiner Identität überzeugt zu sein, und je vehementer du darauf beharrst, nicht die genannte Person zu sein, desto mehr klingen deine eigenen Worte nach Ausflüchten – selbst für dich.

Schließlich kannst du dich in dein Schicksal fügen (323), laut um Hilfe rufen (295) oder einen Angriff wagen (94).

153

Du betrittst ein großes Schlafzimmer, das von einem großen und sehr bequem wirkenden Himmelbett dominiert wird. Eine teuer aussehende Kommode steht zwischen den beiden Fenstern, die mit schweren Vorhängen verhängt wurden. Um nicht entdeckt zu werden, verzichtest du darauf, deinen Kopf durch die



Vorhänge zu stecken. Noch eindrucksvoller als das Bett und die Kommode sind zwei riesige Gemälde, die an der Ost- und Südwand hängen, wobei sie so viel Platz einnehmen, dass die Besitzer auf weitere Einrichtungsgegenstände verzichtet haben. Die Bilder zeigen eine Ansicht Neethas von See aus und eine Hafenszene. Eine schnelle Durchsuchung des Bettes und der Kommode fördern außer viel Bettwäsche nichts zutage – was dich etwas verwundert, hättest du in einem Schlafzimmer doch mehr persönliche Einrichtungsgegenstände erwartet. Mehr kannst du hier nicht durchsuchen, wohl aber an einer Schnur ziehen, die neben dem Bett angebracht wurde und über zwei kleine Rollen an der mit kunstvollem Stuck verzierten Decke schließlich in einem Loch im Boden in der Südostecke verschwindet (243). Du kannst das Schlafgemach in Richtung Galerie (50) oder durch den Durchgang im Süden (7) verlassen. Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: 04 – 153 – Schlafzimmer

154

Phedres Gesichtszüge werden sanft, schüchtern senkt sie den Blick, dann wirft sie dir einen Augenaufschlag entgegen, der deine Knie weich werden lässt. Sie legt den Kopf ein wenig schief, lächelt dich an – und hebt ihre Balestrina so, dass sie dir mit der Waffe gegen den Brustkorb tippen kann.

„Galant, galant“, stellt sie süffisant fest, „aber ich habe bereits gegessen und überhaupt kein Interesse an Euch. Ich kann Euch aber versichern, dass Ihr Euch nicht blamiert habt.“

Sie gibt dir einen weiteren Stoß mit der Balestrina, woraufhin du einen Schritt zurückweichst und sie die Tür vor dir zufallen lässt. Dann hörst du, wie der Schlüssel im Inneren des Schlosses gedreht wird (329).

Kreuze das C auf dem Spielprotokoll an.

155

Noch immer ist die zweite Säule am oberen Rand beschädigt, weil ein Stein fehlt, und noch immer kannst du den losen Stein am Sockel der dritten Säule mühe-los entdecken. Du schaust im Inneren nach und findest nichts (238).

156

Der Dietrich bricht ab. Wenigstens tut er das leise, aber das Schloss ist blockiert und so müsst ihr euch einen anderen Weg suchen. Auch wenn andere Abschnitte es vorschlagen, darfst du nicht mehr versuchen, die Vordertür von außen zu öffnen.

Willst du es durch den Seiteneingang probieren (117) oder versuchen, über den Garten (74) ins Innere der Villa zu gelangen? Alternativ kannst du dich auch an der Rückseite des Gebäudes umschaun (326) oder einen Blick durch einzige Fenster auf der Vorderseite werfen (258).

157

Einen Gardisten nach dem Händler zu fragen, schien dir vielversprechend, aber im Nachhinein bist du froh, deiner Verhaftung entgangen zu sein. Offenkundig stehen nicht alle Gardisten auf derselben Seite, wenn es um die Frage geht, ob man Adaon du Cosentino einen Gefallen tun möchte. Immerhin war die Beschimpfung als „undankbarer, separatistischer Abschaum“ einigermaßen informativ, auch wenn die anschließende, argwöhnische Befragung nach deiner politischen Gesinnung alles andere als angenehm war. Neetha scheint eine gesplante Stadt zu sein, geteilt zwischen Anhängern des Horas, Befürwortern einer Unabhängigkeit und einer mit der Zeit vermutlich kleiner werdenden Gruppe von Personen, die sich entweder noch nicht entschieden haben, auf wessen Seite sie stehen wollen, oder versuchen, sich nicht festlegen zu müssen, um am Ende auf jeden Fall auf der Siegerseite zu sein.

Gedankenverloren bemerkst du erst im letzten Moment, dass du beinahe an der Eingangstür zum *Schwert der Göttin* vorbeigelaufen wärst (239).

158

Die Frau mustert dich skeptisch: „Warum behelligt Ihr mich dann?“

Du zuckst mit dem Zeigefinger, sodass der Schlüssel auf und ab tanzt: „Ich suche das Zimmer mit der Nummer Drei, aber eines der Bänder muss verloren gegangen sein.“

Einen Moment lang starrt dich die Frau an, dann senkt sie langsam die Balestrina und ein Lächeln umspielt ihre Lippen: „Die Zimmer sind nicht in der Reihenfolge der Ziffern angeordnet. Warum auch immer: das Zimmer Drei liegt am Ende des Ganges zwischen der Eins und der Zwei. Und dann reparieren sie noch nicht einmal die fehlenden Bänder ... Ich habe mich auch in der Nummer geirrt.“

Erleichtert lässt du die Arme sinken.

„Dann werde ich heute nicht erschossen?“ (112)

„Ich bin erleichtert, dass Ihr keine kaltblütige Mörderin seid.“ (8)

„Begrüßt Ihr Fremde immer so?“ (235)

159

Du betrachtest ein paar glatt polierte Marmorsteine, die entfernt an spielende Kinder erinnern und dem Kunstwerk seinen Titel gegeben haben, als sich plötzlich Phedre in dein Sichtfeld schiebt. Ihre Augen sind geweitet, ihr Atem geht schnell. Dann deutet sie nach rechts: „Wir müssen weg, schnell!“

Ohne deine Reaktion abzuwarten, zerzt sie dich fort. Du stolperst hinter ihr her durch den gut gefüllten Saal und schaust über deine Schulter, wo du ein halbes Dutzend Männer und Frauen ausmachst, die Phedre hinterherlaufen.

„Da sind sie!“, hörst du einen Ruf. Jetzt laufen sie hinter euch beiden her (293).

160

„Ein Hund ist ein Hund und seinem Wesen treu. Manche Hunde hören auf das Wort ihres Herrn, weil sie um ihre Stellung im Rudel wissen. Andere Hunde suchen ihren Platz und überschätzen sich dabei. Sie nehmen die Witterung auf und schlagen zu, obwohl es angebracht wäre, gehorsam zu warten. Ich bin mir sicher, die Straßenköter, denen ihr begegnet seid, gehörten zu letzterer Art“, erklärt dir Adaon mit einem warmen, aber auch beiläufigen Ton in der Stimme, als würde ein Lehrer seinem Schüler eine große Weisheit enthüllen.

„Wie könnt Ihr Euch da so sicher sein?“ (307)

„Das waren nicht zufällig Eure Hunde?“ (61)

„Gibt es noch mehr streunende Hunde, die mir auflauern werden?“ (272)

161

Der kleine Schuppen beherbergt zwei Kammern, die sich als Aborte entpuppen. Der Gestank, der trotz der angelehnten Türen aus dem Inneren dringt, spricht für sich. Du verzichtest auf eine nächtliche Erkundung des Schuppens und wendest dich wieder dem Garten (333) zu.

162

Du stellst das Tablett auf den Tisch und schiebst ihn vor das Fenster, welches du öffnest, um das Naturschauspiel während des schmackhaften Mahls zu bewundern.

Nachdem du die Schüssel mit dem letzten Stückchen Brot sorgfältig ausgewischt und auch den letzten Tropfen Wein genossen hast, legst du dich auf das weiche Bett. Eigentlich ist es zu früh zum Schlafen, vielleicht könntest du Neetha noch erkunden, sobald das Gewitter vorbeigezogen ist, doch deine Beine sind von der langen Reise schwer und plötzlich musst du gähnen. Der Tag war anstrengend. Du schließt die Augen, nur ganz kurz ... (216)

163

Eigentlich hast du nicht viel Hunger, doch nach der anstrengenden Reise bist du überzeugt, dass dir eine Schüssel Eintopf, ein wenig Brot und ein Stück Käse ebenso wenig schaden werden wie der chababische Wein aus dem Umland.

Nachdem du die Schüssel mit dem letzten Stückchen Brot sorgfältig ausgewischt und auch den letzten Tropfen Wein genossen hast, legst du dich auf das weiche Bett. Eigentlich ist es zu früh zum Schlafen, vielleicht könntest du Neetha noch erkunden, sobald das Gewitter vorbeigezogen ist, doch deine Beine sind von der langen Reise schwer und plötzlich musst du gähnen. Der Tag war anstrengend. Du schließt die Augen, nur ganz kurz ... (216)

164

Kaum bist du um die Ecke gebogen, erblickst du zwei Türen am kurzen Ende des Ganges. Eine liegt genau vor dir, die andere führt nach links und fällt gerade leise klackend zu.

Möchtest du die linke Tür öffnen (32) oder an ihr lauschen (228)? Alternativ kannst du auch die Tür am Ende des Ganges öffnen (104) oder an ihr lauschen (60).

165

Du rennst so schnell du kannst, aber es reicht nicht. Einer deiner Verfolger kommt dir immer näher, dann spürst du seinen Leib, der dich von den Füßen reißt. Gemeinsam kracht ihr zu Boden. Ihr rappelt euch schnell auf und dein Gegner stürzt sich mit einem Dolch in der Hand auf dich.

Wenn deine Lebensenergie im Kampf auf 0 LeP oder darunter sinkt, lies sofort Abschnitt 2. Ist dies nicht der Fall und wurde zum zweiten Mal Schaden verursacht, von wem auch immer, lies bei Abschnitt 37 weiter.

166

Neetha wartet auf Euch! Du hast Cayas Worte noch im Ohr, als du aus dem Schatten des Eingangs in die sonnige Gasse trittst. Die Praiosscheibe steht schon hoch am Himmel, du fühlst dich ausgeruht und bist bereit, die Stadt zu erkunden. Das Frühstück war stärkend, vor allem aber köstlich. Die heiße Luft in den Gassen wird vom Wind gekühlt, der vom Meer herüber weht. Neugier und Zuversicht beflügeln deine Schritte. Du kannst es kaum erwarten, die weiße Stadt zu erkunden.

Da du gestern aus dem Norden gekommen bist, wendest du dich heute spontan nach Süden. Die Gasse scheint dir im strahlenden Licht des Tages nicht mehr ganz so schmal, wie du sie in Erinnerung hast, und die weiß gekalkten Häuserfassaden blenden im Tageslicht sogar. Während sich deine Augen an das grelle Licht gewöhnen, folgst du den Geräuschen eines geschäftigen Marktes.

Der Platz ist nicht besonders groß, dafür drängen sich auf ihm umso mehr Menschen. Händler preisen lautstark ihre Waren an oder feilschen mit potenziellen Kunden. Hier und da mag auch die eine oder andere Ware in Taschen verschwinden – wobei diese nicht zwangsläufig vorher bezahlt wurde. Der Marktplatz wird von schummrigen Schänken und vollgestopften Geschäften flankiert, von denen das ein oder andere von Anpreisern lautstark als Pfandleihe beworben wird. Unwillkürlich wandert deine Hand zu deinem Geldbeutel.

Möchtest du dem Markt einen Besuch abstatten (284) oder verlässt du ihn lieber gleich wieder in südlicher Richtung (253)?

167

Schon das Laufen auf dem Holzboden ist für deine angespannten Nerven viel zu laut, die Töpfe in Augenschein zu nehmen oder im Geschirr zu wühlen, wagst du nicht, zumal du dir keinen Nutzen davon versprichst. Du könntest aber einen Blick unter die lose Diele werfen, die Phedre entdeckt hat, schließlich würdest du erwarten, dass sie in einem gepflegten Haus wie dieser Stadtvilla längst hätte repariert sein sollen (283).

Wenn du die Küche verlassen möchtest, hast du die Wahl zwischen einer Tür in der Süd- (227) und einer in der Ostwand (100).

168

Was auch immer Adaon sagen möchte, du bist gut damit gefahren, ihm zuzustimmen. Und wenn er über Essen reden möchte ...

Angreifer

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 10 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

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

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Präziser Stich I (Dolch)

Talente: Einschüchtern 9, Gassenwissen 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 9, Willenskraft 5

Kampfverhalten: In jeder dritten KR setzt der Angreifer das Manöver *Präziser Stich I* ein.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



Der Händler redet nicht über Essen. Er faltet die Hände, richtet sich auf, indem er den Rücken gerade durchdrückt und räuspert sich. Dann spricht er mit warmer Stimme überraschend klare Worte: „Uns ist klar, dass Ihr in einer besonderen Situation seid, dass Ihr Loyalität geschworen habt und dass sich der Horas auf Euch verlässt.“

Du nickst, aber nicht um deinem Gegenüber zuzustimmen. Es ist eine unweigerliche Geste, um dir selbst zuzustimmen. Adaon hält dich für eine Person, die du nicht bist.

„Was uns, meinen Freunden und mir, wichtig ist, ist eine Botschaft zu senden, eine Nachricht zu überbringen. Wir sind nicht der Feind, wir wollen keine Gewalt und keine Nachteile – nicht für uns, aber auch nicht für das Reich des Horas. Wir respektieren ihn und seine Macht, aber er sollte anfangen, auch uns zu respektieren.“

Mit jedem Wort wird Adaons Stimme fester, so als würde er eine lange vorbereitete Rede halten, bei der er jeden gelungenen Satz als kleinen Erfolg feiert, der ihn den nächsten Satz nur umso leichter über die Lippen bringen lässt.

„Sind wir ehrlich. Neetha ist eine schöne Stadt, aber in den Augen eines Vinsalters, eines Kuslikers oder eines Grangorers sind wir eine provinzielle Unbedeutsamkeit, die es nicht verdient, in die hohe Politik des Horasreiches eingebunden zu sein. Das Reich hat einen blühenden Kern, und im Süden liegt das landschaftlich und kulturell von Grund auf andere Chababien. Wir haben unsere Nützlichkeit als Schild gen Süden, aber wir haben keinen Einfluss und umgekehrt will auch niemand wirklich Einfluss auf uns nehmen.“

Noch immer gewinnt Adaons Stimme an Schwung. Überzeugung und Eifer lodern in seinen Augen auf. So klein er seine Stadt und das umgebende Land auch redet, so sehr schlägt seine Liebe zu seiner Heimat durch.

„Ich bin Händler, kein Krieger. Ich glaube an ein gutes, ehrliches Wort mehr als an guten, ehrlichen Stahl. Ich möchte keinen Krieg, aber ich sehne – wie so viele – die Unabhängigkeit meiner Heimat herbei, in unserem wie in Eurem Interesse.“

Adaon legt eine kurze Pause ein, um seine Worte wirken zu lassen. Du bemerkst, dass du die Pause brauchst, die er dir gelassen hat. Offenbar hält er dich für eine Art Boten, Unterhändler oder gar Spion des Horasreiches, einen Vertreter, mit dem er spricht, wie mit einem Diplomaten. Dennoch gibt er ohne zu zögern zu, dass er die Unabhängigkeit seiner Heimat von der Obrigkeit fordert. Dir fällt kein Reich ein, in dem ein solch offener Wunsch nach Rebellion, nach Hochverrat, nicht in einem Exempel – in den meisten Fällen also im Tod – enden würde. Die Äußerungen kämen einem Todesurteil gleich, dessen man sich nur ausliefert, wenn man den langen Arm der Obrigkeit nicht zu fürchten braucht. Schlagartig wird dir bewusst, dass die weiße Fassade Neethas nur eben dies ist – eine Fassade. Du könntest mitten auf der Straße entführt werden, ohne dass sich jemand für dich eingesetzt hat. Ein Händler kann in aller Öffentlichkeit über die Unabhängigkeit des Landes schwadronieren und sich dabei sogar erdreisten, dem Horas eine Botschaft senden zu wollen. Wenn Neetha nicht kurz vor der Revolte steht, so muss die Stadt doch tief gespalten sein und das Lager der

Unterstützer einer Unabhängigkeit Neethas an Macht und Einfluss gewonnen haben.

„Glaubt mir“, fährt Adaon fort, „es gibt einflussreichere Personen als mich, aber ich habe die Ehre, Euch von unserem Angebot zu unterrichten. Es ist ein ehrlicher Handel. Die Vorteile für beide Seiten liegen auf der Hand. Statt die Unabhängigkeit unter großen Verlusten auf beiden Seiten zu erkämpfen – und glaubt mir, wir sind in der Lage dazu und entschlossen genug, für unsere Sache einzustehen –, gewährt uns der Horas die Unabhängigkeit. Wir sparen Leben und Material auf beiden Seiten, im Gegenzug verpflichten wir uns zum Bündnis mit dem Norden und dienen als Schild gen Süden, allerdings unter eigener Verwaltung. Wir zahlen auch keinen Tribut mehr, um in der Ferne Paläste zu renovieren, sondern nutzen die Steuern, um die hiesigen Strukturen zu stärken und den Kampf gegen unsere gemeinsamen Feinde zu führen.“

Eine erneute Pause tritt ein, offenbar sollen die Worte wirken. Jetzt bist du dir sicher, dass Adaon von dir die Rolle eines Unterhändlers einfordert. Wie sollst du nur reagieren? Du kannst lügen und behaupten, die Botschaft überbringen zu wollen, auch wenn du dazu nicht in der Lage bist (327). Du könntest bei der Wahrheit bleiben und beteuern, die falsche Person zu sein, der gegenüber Adaon sein Angebot gemacht hat (45). Vielleicht will er das aber auch gar nicht hören und du solltest einfach ablehnen. Wie kommt er darauf, dich mit einer solchen Aufgabe zu konfrontieren (266)? Oder erfordert sein illoyaler Vorschlag eine drastischere Antwort von dir? Wenn nicht mit der Aufforderung zum Duell, dann doch wenigstens mit scharfen Widerworten (194)!

169

Beim Betrachten des Deckengemäldes läuft dir unwillkürlich ein Schauer über den Rücken. Die Kunstfertigkeit ist beeindruckend, die Farben strahlen trotz des schwachen Lichtscheins, jeder einzelne Strich scheint wohl überlegt und perfekt gesetzt. Doch das Motiv lässt dich frösteln. Hattest du vom Erdgeschoss aus noch den Eindruck, die Zwölfgötter könnten sich gemeinsam ihrer zahlreichen Feinde erwehren, sieht die Lage doch ein Stückchen hoffnungsloser aus, wenn man aus der Nähe nur einzelne Götter betrachtet. Rondra, im Nordosten an die Decke gebannt, droht von den feindlichen Insektenschwärmen förmlich überrannt zu werden. Efferd wird von einer dunklen Flut beinahe fortgespült. Firun scheint dir hier nicht der Jäger zu sein, sondern von dämonischen Bestien gehetzt zu werden.

Auch wenn es dir schwerfällt, wendest du deinen faszinierten Blick von dem riesigen Gemälde mit seinen unzähligen Details schnell wieder ab (50).

170

Ihr erreicht eine Seitengasse, die von der Straße abzweigt. Unvermittelt bleibt Phedre stehen, dann befiehlt sie in knappen Worten: „Wir teilen uns auf. Treffpunkt in der Herberge. Los!“

Dann wendet sie sich ab und läuft in die dunkle Gasse hinein. Ein gutes Stück hinter euch hörst du eure

Verfolger. Du überlegst: Phedre zu folgen, bedeutet, dass du sieben Verfolger hast, die allesamt dich zuerst einholen werden. Folgst du ihr (305) oder rennst du in die andere Richtung, die Straße hinunter (59)?

171

Delphine, Wale, Tintenfische, ein Riesenkrake in der Mitte und unzählige Fische wurden vorwiegend in dunklen Blautönen mit feinem Pinselstrich aufgetragen. Die Tür ist ein Kunstwerk für sich und zu deinem Glück unverschlossen. Du drehst den vergoldeten Türknauf und betrittst das hinter der Tür befindliche Zimmer bei Abschnitt 67, nachdem du dich kurz lauschend vergewissert hast, dass sich hinter der Tür nichts regt.

172

„Ich wusste doch, dass jemand wie Ihr ein gutes Angebot erkennen würde.“

Lies bei Abschnitt 106 weiter.

173

Die zweistöckige Stadtvilla der Familia Offantas liegt im östlichen Teil der Stadt und gleicht mit ihrer weißgetünchten Fassade im Obergeschoss vielen anderen Gebäuden im Umkreis. Auffällig ist, dass die Wände im Erdgeschoss aus groben Steinen bestehen und sehr massiv wirken, während das Stockwerk darüber verputzt wurde und neueren Datums zu sein scheint. Der Haupteingang zur Straße hin liegt in der Südwand des Gebäudes, ein schlichter Dienstboteneingang befindet sich in der Westwand. Eine gute zweieinhalb Schritt hohe Mauer begrenzt den Garten östlich des Gebäudes. Die meist

schmalen, eher an Schießscharten erinnernden Fenster sind im Erdgeschoss mit Stahlkreuzen gegen Einbrecher gesichert worden, im Obergeschoss wurden die Fensterläden verschlossen.

Im Keller dieses Gebäudes soll sich ein Zugang zum geheimen Treffen der Separatisten befinden. Phedre ist absolut davon überzeugt und fest entschlossen, dieses

Lärmpunkte

Verschiedene Aktionen können Lärm verursachen. Wann immer es dazu kommt, wirst du Lärmpunkte im Spielprotokoll notieren müssen. Sobald du 15 Lärmpunkte erreicht hast, musst du umgehend Abschnitt 330 aufsuchen.

Abschnitte zum Ankreuzen

Manche Abschnitte enthalten einen Kreis hinter der Abschnittsnummer. Kreuze diese Kreise an, sobald du zum ersten Mal einen solchen Abschnitt aufsuchst.

Raumnummern

Auf der Karte am Ende des Buches siehst du in jedem Raum eine Bezeichnung wie K1, E2, A3 oder O4. Die Buchstaben stehen dabei für Keller (K), Erdgeschoss (E), Außen (A) oder Obergeschoss (O). Bei manchen Abschnitten wird dir eine zu diesen Bezeichnungen passende Raumnummer genannt. Trage sie in der Legende ein, um die Orientierung zu erleichtern. Dort ist auch Platz für Notizen oder den Namen des Zimmers. Du darfst nicht einfach zwischen den Räumen springen.



Treffen zu belauschen. Du bist dir noch nicht sicher, wie du ihr helfen kannst, hoffst aber inständig, dass du nicht als Ablenkung enden wirst. Du hast ein ungutes Gefühl, aber andererseits ist Phedre vielleicht deine einzige Chance, mit heiler Haut aus diesem ganzen Schlamassel zu entkommen.

Phedre prüft noch einmal, ob der große Beutel mit all euren sperrigen Habseligkeiten unter dem Busch gut vor den Blicken neugieriger Passanten verborgen ist, dann raunt sie dir zu: „Was denkt Ihr, wie sollen wir in die Villa gelangen?“

Was willst du antworten?

„Wir brechen durch den Haupteingang ein.“ (191)

„Wir versuchen, die Seitentür zu öffnen.“ (117)

„Wir dringen über den Garten ein.“ (74)

„Wir sollten uns die Rückseite ansehen.“ (326)

„Wir sollten zunächst einen Blick durch eines der Fenster auf der Vorderseite werfen.“ (258)

174

Du blinzelst und schaust in das Gesicht von Phedre. Langsam löst sich der helle Schleier und du erkennst Konturen in der Halle.

„Kommt, sie sind tot oder geflohen!“ Du siehst Phedres Lippen, aber die Stimme ist leise und scheint aus der Ferne zu kommen. Noch immer klingelt es in deinen Ohren. Du schaust dich um. Über euch fehlt die Decke, dicke Regentropfen fallen herab und das Gewitter tobt noch immer. Du stehst inmitten eines Trümmerfelds, wie durch ein Wunder vom herabfallenden Gestein verschont. Unter einigen Felsbrocken ragen Arme und Beine hervor, Blut vermischt sich in Pfützen mit Regenwasser. Die gewaltige Hornissenstatue wurde regelrecht gesprengt, von oben nach unten zerrissen. Die rechte Seite liegt in fünf großen Teilen auf dem Boden der Halle, die linke ist zur Seite geneigt und bildet so einen Ausgang zum Loch in der Decke.

Phedre hilft dir auf, dann klettert ihr, euch gegenseitig stützend, nach oben (231).

175

Du spürst einen Stoß in deinem Rücken, wirbelst herum und stehst vor einer zierlichen Frau. Kurz hältst du sie für Phedre, doch die erschrocken zusammenzuckende Dame hat rötliche Haare und ihr Kleid ist dunkler.

Ihr hebt gleichzeitig halb entschuldigend, halb abwehrend die Hände, dann lacht die Frau fröhlich: „Bitte entschuldigt, ich bin ungeschickt, wie immer.“

Dann stellt sie sich mit einem angedeuteten Knicks vor: „Cassaipa Spada, Tochter des Gardehauptmanns Leonello Spada und in eigenem Auftrag unterwegs.“

Spada, die Tochter des Gardisten, der erst dich und dann Phedre nach dem Überfall befragt hatte. Ob sie dich beobachten soll? Falls ja, sollte sie es dann nicht besser heimlich tun – oder sie ist die ungeschickteste Spionin

ganz Aventuriens. Von was für einem Auftrag spricht sie wohl?

Möchtest du sie direkt danach fragen (43) oder lässt du sie erst einmal sprechen (237)? Bevor du antwortest, kreuze das N auf dem Spielprotokoll an.

176

„Wie Ihr wünscht“, antwortet der Mann, dann wackelt er auf seinem Hocker von einer Seite zur anderen. Du hast dich gerade abgewandt und schaust auf ein Regal mit Puppen, als du die Fistelstimme erneut vernimmst: „Ihr seid nicht zufällig an der Kunst des Garadanspiels interessiert?“

„Doch, ja.“ (124)

„Nein.“ (75)

„Garadan?“ (108)

177

Der Satz ist in Bosparano geschrieben, einer sehr alten Form davon. Dennoch gelingt es euch, den Satz zu übersetzen: „Der Zelotes ist von Feinden umzingelt.“

„Zelotes.“ Du flüsterst das Wort beinahe. Es könnte ein Paladin sein, ein Geweihter der Göttin Rondra. Aber welchen Sinn macht dieser Satz auf einer Steinplatte mitten im Garten? Du beschließt, auch später noch über den Satz nachdenken zu können. Ihr legt die Platte zurück an ihren Platz, um keine Spuren zu hinterlassen, dann schaust du dich erneut im Garten um (333).

178

Wenig überraschend hat sich am Inhalt des Schrankes nicht viel geändert, seit du ihn wieder geschlossen hast. Du bist dir aber nicht ganz sicher, ob sich nicht doch noch etwas mehr von dem unangenehmen Geruch gebildet hat (309).

179

„Zwei Gäste haben sich zusammengetan, Gylde. Die beiden sind wahre Helden!“

Du blinzelst, aber das Licht blendet dich noch immer. Der Applaus von der Straße macht dich ein wenig verlegen (82).

180

Du ziehst deine Schuhe aus, machst einen Schritt im weichen Sand, dann noch einen, dann ... trittst du mit voller Wucht gegen eine Kiste. Unfreiwillig stößt du einen grellen Schmerzensschrei aus, gefolgt von einem finsternen Fluch. Dann spürst du Phedres Hand auf deiner Schulter. Du wendest dich zu ihr und sie presst ihren rechten Zeigefinger auf ihre Lippen. Ruhe und Heimlichkeit sind tatsächlich angebracht und dein Schrei könnte wer weiß wen alarmiert haben.

Während du dich auf einem Fuß tanzend darauf konzentrierst, den Schmerz aus deinen Zehen zu massieren, gräbt Phedre bereits die Kiste aus. Kurz



darauf klappt ihr sie neugierig auf und findet eine Steinfigur, die etwas größer als dein Mittelfinger ist. Die Figur ist glattpoliert und außerordentlich kunstvoll aus dem Rohmaterial herausgeschlagen worden. Dargestellt ist ein Kämpfer in schwerer Plattenrüstung mit einem Schwert. Du musst unwillkürlich an einen mittelreichischen Krieger oder einen Rondrageweiheten denken. Der Kämpfer steht auf einem daumendicken Sockel, in dessen Unterseite der Buchstabe Z graviert wurde. Aber warum vergräbt jemand eine kleine Spielzeugfigur im Sand?

Wenn du die Figur mitnehmen möchtest, kannst du dies tun. Kreuze dann das **b** auf dem Spielprotokoll an. Du kannst die Figur aber auch hier belassen, kreuze dann das **b** auf dem Spielprotokoll nicht an.

So oder so vergräbst du am Ende das Kistchen wieder, um keine Spuren zu hinterlassen (206). Notiere dir zuvor aber noch einen Lärmpunkt für deinen lauten Schmerzensschrei.

181

Adaons Aufforderung mag eindringlich gewesen sein, aber du lässt dich nicht einschüchtern. Du hast entschieden, in Neetha zu bleiben. Seine düsteren Worte werden dich nicht abhalten, einen vergnüglichen Abend in einer Kunstaussstellung zu genießen, einer Kunstaussstellung in einer Stadtvilla – einer Stadtvilla zu Füßen des Thalassokratenpalastes!

Das weiße Gebäude erhebt sich majestätisch über das Viertel Hochneetha im Norden der Stadt. Wie speichelleckende Untergebene ducken sich die Stadtvillen zu Füßen des Palastes – und dabei sind schon die Villen wahre Prachtbauten.

Phedre zieht dich vergnügt durch die Stadt, hakt sich unter und mustert dich. Caya hat dir mit ein paar feinen Kleidern aus ihrer Truhe zurückgelassener oder gefundener Kleidungsstücke ausgeholfen, sodass du dich wie ein Mitglied der horasischen Oberschicht fühlst – von der geborgten Kleidung einmal abgesehen. Phedre lobt die Eleganz deiner Kleidung und wie selbstsicher du dich darin bewegst. Du betrachtest die junge Frau, die dir ein immer größer werdendes Rätsel ist. Gestern hatte sie nicht den Eindruck gemacht, an einer Freundschaft mit dir sonderlich interessiert zu sein. Sie hat sich erst als kaltblütige Kämpferin und anschließend als dramatisch weinende Schauspielerin erwiesen. Nun spielt sie deine vertraute Freundin. Wer euch nicht kennt und auf der Straße sieht, könnte fast meinen, ihr wärt ein Liebespaar. Du glaubst Phedre kein Wort, zu gut hat sie gestern geschauspielert, aber es gibt andererseits keinen Grund, ihre Anwesenheit nicht zu genießen. Es ist egal, ob sie schauspielert oder nicht, wenn ihr gemeinsam lachen könnt.

Die Häuser werfen lange Schatten, während die Praiosscheibe hinter dichten Wolken verschwindet. Vom Meer aus braut sich das nächste Unwetter zusammen, aber noch hat Rondra ihr Donnergrollen nicht ertönen lassen. Die Gebäude werden immer prunkvoller und größer, bis sie schließlich an kleine Paläste erinnern, die aber noch immer von der Pracht und Größe

des Thalassokratenpalastes überstrahlt werden. Das gilt auch für die Villa der Familie Scabarozzi, einen weißen Prachtbau an der Ecke zweier Straßen ganz in der Nähe der berühmten Tulamidischen Gärten. Das Grundstück dürfte zu den begehrtesten in Neetha gehören. In teure Kleidung gewandete Menschen flanieren vor dem Eingang oder steigen gerade aus Kutschen. Eine dunkelhaarige Mittvierzigerin in edler Dienerlivree begrüßt die Gäste und weist ihnen mit ausladenden Gesten den Weg ins Innere.

Lege eine Probe auf *Etikette (Benehmen)* ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 16 weiter, ist sie misslungen, lies Abschnitt 53.

182

Die Decke des Zimmers ist mit vergoldetem Stuck verziert. Neben einem Fenster prangt ein großes Bild, das den Thalassokratenpalast zeigt. Nicht weniger kunstvoll, in seiner handwerklichen Art aber deutlich schlichter, sind ein Bett, eine Kommode, ein Schrank, ein Tisch und ein gepolsterter Stuhl. Ein Blick in den Schrank und die Kommode enthüllt, dass beide leer sind. Vermutlich wird das Zimmer nicht als Schlaf-, sondern als Gästezimmer genutzt.

Ohne etwas Interessantes zu finden, kehrst du zur Galerie zurück (50).

Notiere dir noch in der Legende: 02 – 182 – Gästezimmer

183

Auch wenn dein Anlauf nur kurz ist, machst du doch einen gewaltigen Satz und landest auf dem Dach des Nachbargebäudes. Phedre ist bereits weitergehetet, über eine flache Mauer auf ein tiefer gelegenes Dach gesprungen und von dort auf einen Kistenstapel weiter nach unten zur Straße. Du blickst dich um und entdeckst deine zögerlichen Verfolger. Sie starren in den Abgrund, bemessen die Entfernung mit unsicherem Blick. Vielleicht konnten ihr sie abschütteln. Du folgst Phedre in die Tiefe und dann in den Schatten einer Häuserecke.

Ihr lauscht in die Dunkelheit, aber ihr scheint sie abgeschüttelt zu haben. Plötzlich hört ihr schwere Schritte, doch es sind nur Gardisten, die durch die Straßen patrouillieren. Kaum sind sie hinter einer Häuserecke verschwunden, macht ihr euch auf den Weg zurück zum *Schwert der Göttin*.

Du versuchst Phedre zu fragen, was geschehen ist, aber sie bedeutet dir nur, still zu sein. Immerhin verspricht sie dir, deine Fragen zu beantworten, sobald ihr in der Herberge seid. So schleicht ihr euch von Schatten zu Schatten, immer auf der Hut, doch eure Verfolger lassen sich nicht blicken, sodass ihr schließlich eure Unterkunft erreicht (102).

184

Nachdem du gegen die Tür geklopft hast, hörst du aus dem Inneren, wie das Schloss entriegelt wird. Dann schwingt die Tür auf. Vor dir steht eine Frau – sie wird noch keine 30 Jahre alt sein –, deren attraktive Gesichtszüge dich an die Kriegerin auf dem Bild hinter

dem Tresen erinnern. Auch ihre Haare ähneln denen auf dem Gemälde – ein ungewöhnlicher Zufall, wenn die Frau nicht gerade für das Bild posiert hat. Ihr Körperbau unterscheidet sich dann aber doch deutlich von dem der Kriegerin: Die Frau vor dir ist recht klein, nicht muskulös, sondern eher zierlich und drahtig. Ihr weiter Rock und das halb geschnürte Mieder haben mit dem Bild ebenso wenig gemein wie die Waffe, die sie in der Hand hält und auf dich richtet. Statt mit einem Schwert bedroht dich die Dame mit einer Balestrina, einer modernen Torsionswaffe, die einer Handarmbrust ähnelt, aber meist Kugeln statt Bolzen verschießt. Ihr Blick ist nicht feindselig, aber entschlossen (260).

185

Nachdem du die Leiter angelegt hast und hinaufgestiegen bist, kannst du das Kästchen in der obersten Regalebene erreichen. Behutsam klappst du es auf. Im Inneren findest du eine dunkelblaue Seideneinlage und eine darauf gebettete Steinfigur.

Auf einem Podest erkennst du einen Schwertträger, der seine Waffe entschlossen nach oben reckt. Der offene Mund soll vermutlich andeuten, dass der Kämpfer einen Befehl ruft. Auf der Unterseite des Podestes wurde der Buchstabe V eingraviert.

Wenn du die Figur mitnehmen möchtest, kannst du dies tun. Kreuze in diesem Fall das **g** auf dem Spielprotokoll an. Schließlich steigst du die Leiter hinab zu Abschnitt 149.

186

Das Geheimfach ist leer – und eigentlich auch nicht einmal mehr geheim (281).

187

Hier gibt es wirklich alles zu kaufen, was im südlichen Horasreich als gewöhnliches Handelsgut dient. Magische Bücher und besondere Waffen findest du zwar keine, aber Degen, Florette und Säbel gibt es ebenso wie einen Kürass in deiner Größe. Haushaltsgegenstände, Kleidung, gemalte Bildchen, handliche Möbelstücke – wenn es in der Region erwerbbar ist, dann auch hier. Auf den ersten Blick erscheinen die Preise für die Waren recht günstig, aber du bemerkst auch, dass viele Stücke aus zweiter Hand sind und Gebrauchsspuren aufweisen. Vermutlich bieten hier viele Pfandleiher ihre nicht eingelösten Waren feil. Bei Abschnitt 115 kannst du einkaufen.

188

Aus dem Inneren hörst du rein gar nichts. Du bist dir sicher, dass drei Männer dort drinnen Geräusche verursachen würden. Was willst du also tun?



Möchtest du die linke Tür öffnen (32) oder an ihr lauschen (228)? Alternativ kannst du auch die Tür öffnen, an der du lauschst (104).

189

Du erkennst eine hagere Gestalt, ein dünnes Gesicht mit einer langen, schrägen Nase. Der Mann trägt andere, schlichtere Kleidung als zuvor: ein graues Hemd und weite, dunkelblaue Hosen. Er ist auch nicht bewaffnet, aber seinen schweren Säbel gürtet er vermutlich nur dann, wenn er die Rüstung der Neethaner Stadtgarde trägt. Es besteht kein Zweifel, gerade eben stand noch der Gardist als deutlicher Kontrast hinter zwei in teure Gewänder gekleideten Patriziertöchtern, nun ist er verschwunden. Hauptmann Spada hat dir versichert, dass er Phedre und dir Glauben schenkt, doch nun bist du dir sicher, dass er dich dennoch beschatten lässt – dich oder Phedre. Kaum hast du an sie gedacht, scheint es dir, als ob du auch sie erblickst. Eine Frau entfernt sich von der Manufaktur. Ihre Haare, ihre Figur – ja, es könnte sich um Phedre handeln. Allerdings kannst du ihr Gesicht nicht erkennen.

Dann wird es schattig und du drehst dich vorsichtig herum (135).

190

Der Schmerz lässt dich fast ohnmächtig werden, doch du stemmst dich gegen die gnädige Schwärze, die dich umfassen will. Dein Angreifer zieht die Klinge aus deiner Schulter, ein Moment, den du nutzt, um vom Bett zu rollen und dabei instinktiv nach deiner Waffe zu greifen (73).

191

Die Eingangstür ist knapp drei Schritt hoch und besteht aus massivem Holz. Ein Schlüsselloch verrät, wie die dunkel lasierte Tür gesichert ist.

Möchtest du dein Glück mit einem Dietrich versuchen (23) oder Phedre den Vortritt lassen (277)?

192

Kaum hast du dich vor die Tür gekniet, wird diese auch schon aufgerissen und Phedre hält dir erneut ihre Balestrina entgegen: „Ihr atmet zu laut!“ Sie mustert dich skeptisch, dann lässt sie die Waffe sinken und zieht eine Augenbraue nach oben.

„Bitte erschießt mich nicht“, sagst du mit fester Stimme, was der Bewaffneten immerhin ein sanftes, vielleicht aber auch spöttisches Lächeln entlockt. „Ich wollte nur eine Einladung zum Essen aussprechen.“

Möchtest du deinen Charme spielen lassen (257) oder verzichtest du darauf, die Einladung allzu nachdrücklich auszusprechen (22)?

193

Die Ketten rasseln entsetzlich laut, ein Klimpern, das durch das Echo im Kreuzgewölbe des großen Kellerraums noch verstärkt wird. Die Geheimtür öffnet sich allerdings nicht und auch ansonsten geschieht nichts.

Trage 3 Lärmpunkte auf dem Spielprotokoll ein und kehre dann zu Abschnitt 309 zurück.

194

Wütend springst du auf, sodass das Messer, das du für die Paste benutzt hast, zu Boden fällt: „Wie könnt Ihr es wagen, diese ruchlose Illoyalität dem Horas gegenüber auch nur zu denken – geschweige denn zu äußern? Ein solcher dreister Angriff auf die Krone wird Euch den Kopf kosten!“ Adaon betrachtet dich gelassen, dann legt er den Kopf schief und richtet sich wieder gerade auf: „Ich verstehe, ich verstehe. Ihr habt Prinzipien, so wie ich.“

Er nickt anerkennend, dann fährt er nahezu flüsternd fort: „Es ist bedauerlich, aber wohl der unweigerliche Lauf der Dinge. Die Wut in Euch ist eine Folge Eurer Loyalität und sie lässt Euch blind werden vor den Gelegenheiten, die die Vernunft bietet. Ich kann Euren Zorn verstehen, auch wenn ich ihn für falsch und gefährlich halte.“

Das Gesicht hat einen gütigen Ausdruck angenommen, aber die Stimme ist bestimmend und scharf: „Ihr versteht sicherlich, dass Ihr mit Eurer Wut ein Risiko darstellt und viele Menschen nervös macht. Ich habe Vorkehrungen getroffen, und auch wenn es so aussieht, als wäre ich hier vor Euch schutzlos und allein, so wäre diese Annahme ein Fehler.“

Adaons Gesicht drückt nun eine erschreckende Ernsthaftigkeit aus: „Es wäre bedauerlich, wenn Euch die Hunde beißen würden, weil Ihr einen Knochen in der Hand haltet.“

Du musst schlucken, auch wenn dein trockener Mund gerade leer ist.

Der Händler beobachtet dich genau und quittiert den Verrat deiner Halsmuskulatur mit einem zufriedenen Nicken. „Natürlich steht es Euch frei, die Stadt zu erkunden und ein paar schöne Tage hier zu verbringen, aber viele Neethaner sähen es gerne, wenn Ihr die Stadt so schnell wie möglich verlassen würdet – und auch ich habe nun den Eindruck, dass ich in diesem Fall besser schlafen könnte.“

Adaon winkt einen jungen Burschen herbei, der einen Krug Wein in der Hand trägt und einen silbernen Pokal vor dir auf den Tisch stellt. Auf sein Nicken hin schenkt er den schwer duftenden Rotwein ein.

„Nun“, fährt Adaon fort, „ich muss mich leider um die eine oder andere Angelegenheit kümmern. Ich hoffe, Ihr verzeiht mir meinen plötzlichen Aufbruch, aber natürlich seid Ihr weiterhin mein Gast.“

Der Händler lacht vergnügt, als er Verunsicherung in deinem Gesicht abliest: „Oh, Ihr könnt jederzeit gehen, Ihr seid doch keine Geisel. Genießt einfach den schönen Tag, esst, kostet vom Brot und wenn Ihr wollt, genießt unsere Gastfreundschaft.“

Dann ändert sich seine Stimme merklich, sie nimmt erneut einen ernsten Ton an: „Sobald die Glocke im Hafen von der achten Stunde am Abend kündet, findet ein Wachwechsel am Vinsalter Tor statt. Korporalin Mendoza wird dann dort ihren Dienst verrichten. Mir ist bewusst, dass Euer Aufenthalt dadurch kürzer ausfällt als

geplant, weshalb meine Freunde und ich eine kleine Entschädigung in einem Lederbeutel verstaut und Korporalin Mendoza gebeten haben, Euch diesen auszuhändigen, sobald Ihr die Stadt verlasst. Ich bin mir sicher, dass das Tor zügig hinter Euch geschlossen wird und es wäre möglich, dass die Garde Schmuggelgut bei Euch finden würde, falls Ihr beschließt, in die Stadt zurückzukehren.“

Die letzten Sätze klingen wie scharfkantiger Stahl, doch dann umspielt schon wieder ein Lächeln die Mundwinkel des Händlers: „Aber seid unbesorgt. Nur eine Meile vor der Stadt liegt ein kleines Gasthaus, in dem bereits ein Zimmer für Euch reserviert wurde, und morgen früh könnt ihr mit der Postkutsche nach Thegûn reisen.“

Überraschend geschmeidig erhebt sich Adaon von seinem Platz, dann umrundet er den Tisch, stellt sich neben dich und legt seine fleischige Hand unangenehm schwer auf deine Schulter: „Lebt wohl.“

Dann hörst du, wie sich seine Schritte in deinem Rücken entfernen. Vor dir duftet die Paste einladend würzig. Bevor du Abschnitt 70 aufschlägst, kreuze das I auf dem Spielprotokoll an.

195

Entschlossen stemmt Caya die Hände in die Hüften: „Genug, für Politik ist das Wetter zu schön und Ihr seid sicherlich nicht hierher gereist, um Euch überfallen zu lassen. Genießt das Frühstück, das geht aufs Haus. Und dann hinaus in die Stadt, Neetha wartet auf Euch!“ Bevor du bei Abschnitt 166 weiterliest, regeneriere noch 1W6 LeP (sowie eventuell AsP und KaP) zuzüglich eventueller Boni, z. B. aus Vorteilen. Du hast außerdem die Möglichkeit, deine Wunden zu versorgen (z. B. durch *Heilkunde Wunden* oder einen Heilzauber wie den BALSAM SALABUNDE), alternativ kann auch Caya deine Wunden verbinden (*Heilkunde Wunden* FW 6; 11/12/12).

196

Welchen Buchstaben hast du auf dem Spielprotokoll angekreuzt? A (162) oder B (321)?

197

Die junge Frau presst ihre Lippen aufeinander, nachdenklich legt sich ihre Stirn in Falten. Du fragst dich, ob dein Vorschlag klug war. Dann hellen sich Cassaipas Züge auf und du atmest erleichtert auf, doch ihre Reaktion gilt nicht dir. Sie entschuldigt sich knapp, dann schiebt sie sich auch schon an dir vorbei und läuft hektisch hinter einer Frau in einem teuren Kleid her, die gerade den Saal durchquert. Vermutlich hat die Tochter des Gardehauptmannes die gesuchte Schriftstellerin gefunden.

Du schaust ihr nach und dein Blick fällt auf drei Männer mittleren Alters, die sich aufmerksam umschauchen. Dann tauschen sie Blicke aus, einer der Männer nickt und alle drei verschwinden hastig durch eine Tür, die sie nur einen Spalt breit öffnen.

Etwas Geheimnisvolles geht von den Männern aus. Möchtest du ihnen folgen (71) oder ignorierst du sie (300)?





198

Die massive Doppeltür einzuschlagen, einzutreten oder einzurennen kommt für Phedre und dich aus zweierlei Gründen nicht infrage: Ihr würdet viel Lärm verursachen und die massive Tür würde ohnehin kaum nachgeben. Wenn sich die Tür ohne Schlüssel überwinden lässt, dann nur mit einem Dietrich, den Phedre auch schon aus ihrer Tasche gezogen hat.

Ihr könnt abwechselnd versuchen, das Schloss zu öffnen. Dazu müsst ihr Proben auf *Schlösser knacken* ablegen, wobei du für Phedre auf ihre (FW 11; 15/14/14) und für dich auf deine Werte würfelst. Da das Schloss von hoher Qualität ist, sind alle Proben trotz des Dietrichs um -2 erschwert. Sobald eine Probe gelingt, ist die Tür offen. Wenn aber eine Probe misslingt, musst du dir jeweils einen Lärmpunkt notieren. Die Proben können so oft wiederholt werden, bis die Tür offen ist (223), ihr zu viel Lärm gemacht habt (330) oder du weitere Versuche aufgeben möchtest (238).

199

Durch die Fenster in der Nordwand siehst du trotz des prasselnden Regens einen gepflegten Rasenstreifen und ein deutlich kleineres Haus. Das Fenster in der Ostwand gibt den Blick auf den Garten frei, vor allem auf einen Pavillon und einen länglichen Teich. Die beiden Fenster in der Südwand hättest du fast für Türen gehalten, reichen sie doch von der Decke bis zum Boden, aber sie lassen sich nicht öffnen. Dafür hast du einen freien Blick auf einen angrenzenden Balkon, auf dem sich Pfützen gebildet haben, in denen sich die Blitze am Himmel spiegeln (132).

200

Das Garadanfeld besteht aus acht mal acht Feldern, die immer abwechselnd weiß getüncht wurden oder ihre natürliche Sandsteinfarbe behalten haben. Das Spielfeld ist größer als die Spielfelder, die du bei deinem Stadtbummel gesehen hast. Es nimmt den gesamten Tisch ein, wobei Tisch eigentlich das falsche Wort ist. Die beiden bequemen Sessel stehen vor einem massiven Steinpodest, dessen Oberseite das Spielfeld darstellt. Spannenderweise kann man mit diesem Feld gar kein Garadan spielen. Auf dem Feld stehen zwölf verschiedene einfarbig dunkelgrau angemalte Figuren, von denen zwei jeweils dreimal vorhanden sind. Dazu kommen noch fünf verschiedene

Figuren in der Farbe des Sandsteins des Spielfeldes, von denen zwei ebenfalls jeweils dreimal vorhanden sind. Die sandsteinfarbenen Figuren haben jeweils eine dunkelgraue Entsprechung, es scheinen aber einige der sandsteinfarbenen Spielfiguren zu fehlen.

Es gibt gleich drei Figuren pro Seite, die eine gerüstete Kämpferin mit Pike und einem an der Hüfte befestigten Schwert zeigen.

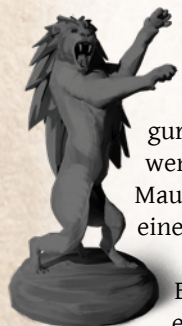
Auch diese Figur steht jeder Seite dreimal zur Verfügung. Ein Mann mit einer Mütze samt Feder stemmt seine Arme in die Hüften. Du musst unwillkürlich an einen Händler oder Patrizier denken.





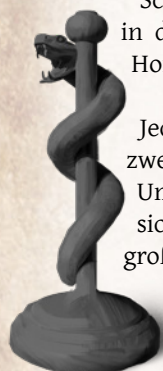
Die Figur gibt es nur aus grauem Stein. Ein Mann sitzt auf einer Art Thron, trägt aber keine Krone oder andere königliche Insignien.

Einen schwer gerüsteten Ritter mit Topfhelm und einem großen Schild, dafür aber ohne Waffe, gibt es einmal pro Seite. Die Figur wirkt nicht aggressiv, sie erinnert dich eher an einen gut gerüsteten Beschützer.



Jede Seite verfügt über eine Figur, die einen aufrechtgehenden Löwen mit wallender Mähne, aufgerissenem Maul und erhobenen Pranken zeigt; eine wilde Bestie.

Eine dunkelgraue Spielfigur erinnert dich mit spitzen Schuhen und einer Kappe, die in drei Schellen endet, an einen Hofnarren oder Schelm.

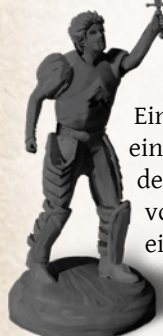


Jede Seite verfügt über eine zweite, nichtmenschliche Figur. Um einen Stab herum windet sich eine Schlange mit einem großen, weit aufgerissenen Maul.

Die Figur gibt es nur einmal für die graue Seite. Auf einem sich aufbäumenden Pferd hält ein Reiter das Gleichgewicht.



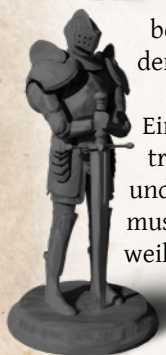
Ein Mann in einer Art Kürass reckt ein Schwert empor. Der offene Mund der nur für die graue Seite vorhandenen Figur soll wohl einen lauten Ausruf darstellen.



Die graue Figur zeigt einen Jüngling, der sich anmutig nach vorne beugt, als würde er einer feinen Dame den Hof machen.



Ein Kämpfer der grauen Seite trägt eine schwere Plattenrüstung und ein beidhändig geführtes Schwert. Du musst an einen Ritter oder Rondrageweihten denken.



Die graue Figur scheint auf den ersten Blick die schlichteste von allen zu sein, trägt sie doch eine Art Mantel, der die stehende Person vollständig umhüllt. Eine riesige Krone verleiht ihr aber etwas besonders Erhabenes.



Was dich noch mehr als die fehlenden Figuren verwundert, ist die Tatsache, dass alle Figuren fest mit dem Spielfeld verbunden sind. Du kannst keine der Figuren versetzen. Dafür bewegen sich aber alle Felder ohne Figuren ein Stück weit nach unten, wenn du auf sie drückst. Das Betätigen des Mechanismus wird von leisen Klickgeräuschen begleitet, die dumpfer werden, je mehr Kraft du aufwendest, um die Felder zu drücken. Wenn du das **Y** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, lies bei Abschnitt **250** weiter. Wenn du das **Y** nicht angekreuzt hast, kehrst du zu Abschnitt **123** zurück.

201

Du folgst der leise knarrenden Treppe nach oben zur Galerie, von der aus jeweils ein Korridor in den nördlichen und den südlichen Bereich des Hauses führt. Du folgst einem Schild in den nördlichen Bereich, wo dich drei Türen erwarten, die aus dem gleichen hellen Holz gefertigt wurden wie der Tresen im Erdgeschoss. Welcher Tür willst du dich zuwenden?

Die Tür zu deiner Linken wird von einem vertikal angebrachten, metallenen Band geziert (**143**), die Tür vor dir trägt zwei Bänder (**17**) und die Tür zu deiner Rechten ebenfalls zwei (**289**).

202

Sich in der Stadt durchzufragen, scheint dir leicht, aber du musst feststellen, dass viele Menschen wohl lieber nicht über Adaon du Cosentino reden wollen. Manche scheinen Angst vor dem Händler zu haben, andere haben nur Verachtung für ihn übrig, wogegen wieder andere möglichst wertneutrale, ausweichende Floskeln von sich geben oder bei der Erwähnung seines Namens gleich abwinken. Auf dem Rückweg zu deiner Unterkunft lässt du dir all die Informationshäppchen noch einmal durch den Kopf gehen, die du im Laufe des Nachmittags aufschnappen konntest.

Lege eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* ab! Wenn du das **K** auf dem Spielprotokoll nicht angekreuzt hast, ist die Probe um +1 erleichtert. Eine gelungene Probe mit bis zu 2 QS führt dich zu Abschnitt **288** und eine Probe mit QS 3+ zu Abschnitt **95**. Eine misslungene Probe führt dich zu Abschnitt **157**.

203

Die Klinge saust herab (2).

204

Drei muskulöse Männer haben sich in deinem Rücken zu einer unüberwindbaren Mauer aufgebaut. Sie alle überragen dich, unter ihren teuren Hemden erkennst du gespannte Muskeln und jeder einzelne hat seine rechte Hand auf dem Griff eines Degens ruhen. In den Gürteln stecken Dolche, die offenbar bewusst wenig dezent getragen werden. Das Licht der Praiosscheibe spiegelt sich auf der Glatze des Hünen vor dir. Im Gegensatz zu seinen mit struppigem, dunklem Haupthaar gesegneten Begleitern trägt er einen sorgsam gestutzten Kinnbart. Die drei machen nicht den

Eindruck, ärmliche Straßenschläger zu sein, die unter Gewaltandrohung ein wenig Gold erpressen wollen. Sie sind offenbar eine lokale Macht, und wenn die Passanten schon versucht haben, nicht die Aufmerksamkeit der tobenden Manufakturleiterin auf sich zu ziehen, dann nehmen sie die drei Männer nicht einmal wahr. Dir wird klar, dass die Bewaffneten eine Autorität genießen, die vermutlich sogar die hiesigen Gardisten einschüchtert.

Der Glatzkopf schaut dich mit entschlossener Miene an, dann spricht er mit überraschend sanfter Stimme, die seine Selbstsicherheit aber nur umso deutlicher unterstreicht.

„Ihr seid Phedre“, stellt der Mann so nüchtern fest, dass sogar du für einen Moment glaubst, Phedre zu sein, „Phedre aus Zimmer Zwei, und Ihr verpasst Eure Einladung zum Mittagessen.“

Möchtest du bestreiten, Phedre aus Zimmer Zwei zu sein (152), anmerken, dass du nichts von einer Einladung zum Mittagessen weißt (26), oder zustimmen, dass du Phedre bist und gerade deine Einladung zum Mittagessen verpasst (323)?

205

Du rennst den Gang entlang und stürzt hinter Phedre die Stufen hinab. Eure Verfolger sind euch dicht auf den Fersen, wie das Geräusch ihrer Schritte verrät. Die letzten Stufen springst du hinab, dann wirfst du die Tür hinter dir zu und schlängelst dich so schnell du kannst durch den großen Saal, der vor Kunstwerken und Menschen geradezu überquillt (293).

206

Der kleine Teich schmiegt sich um den Pavillon. Das Ufer an der Nordwestseite ist mit dichtem Schilf bewachsen, sodass man die nordwestliche Mauer vom Südufer aus kaum sehen kann. Du erkennst beim Pavillon eine flache Sumpfbzone, im östlichen Teil treiben Seerosen auf dem Wasser. Trotz der vom Regen aufgewühlten Oberfläche kannst du die Leiber großer, orangefarbener Fische entdecken. Eine kleine Sandfläche neben dem Pavillon lädt dazu ein, es sich bequem zu machen und die Füße ins Wasser zu stecken, um sich an warmen Sommertagen abzukühlen.

Keine zwei Schritte vom westlichen Ufer entfernt entdeckst du ein Fenster, doch schwere Vorhänge im Inneren verhindern, dass du einen Blick hinein werfen könntest.

Möchtest du ins Wasser steigen (336), die Sumpfbzone durchwühlen (315), barfuß durch den Sand laufen (128), den Pavillon in Augenschein nehmen (44) oder lieber in den Garten zurückkehren (333)?

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: A3 – 206 – Teich

207

Die Stufen sind an vielen Stellen ausgetreten und dadurch geradezu glatt poliert. Am Rand der Stufen ist

der Stein dagegen rauer. Die Stufen oben, wo die Treppe nach Norden abknickt, um in die Eingangshalle zu führen, sind innen schmaler und ein halbsbrecherisches Abenteuer, weiter unten sichert ein schlichtes Holzgelenk denjenigen, der die Treppe mit den leicht unterschiedlich hohen Stufen betritt.

Wenn du das V im Spielprotokoll angekreuzt hast oder Bosparano mindestens auf Stufe II beherrscht und Kusliker Zeichen lesen kannst, darfst du Abschnitt 242 lesen. Falls nicht, musst du mit Abschnitt 101 vorliebnehmen.

208

Dein Gegner sackt von deiner Waffe getroffen zu Boden, Blut quillt aus seinem Mund, er atmet ruckartig. Plötzlich hörst du einen lauten Schrei vom Flur, der abrupt abbricht. Eine der dunkelgekleideten Gestalten schaut sich unsicher um. Was auch immer der Plan der Angreifer war, ganz offensichtlich ist es nicht so gelaufen, wie sie es sich erhofft hatten. Der Mann hebt seine Waffe, macht einen drohenden Schritt auf dich zu, stürzt dann jedoch plötzlich zu Boden.

Eine zierliche Frau mit brünetten Haaren, deren Gesicht dich an die Frau auf dem Gemälde hinter dem Tresen erinnert, steht in der Tür, nur im Nachthemd. Sie hält einen Dolch und eine Balestrina – eine moderne Torsionswaffe, die einer Handarmbrust ähnelt, aber meist Kugeln statt Bolzen verschießt, – und sieht dich an: „Seid Ihr in Ordnung?“

Unsicher nickst du, woraufhin die Frau – sie wird noch keine 30 Jahre alt sein – ihre Waffe sinken lässt: „Ich bin Phedre und wohne nebenan.“ (10)

209

Leise klackend springt die Tür auf und ihr schlüpfst ins Innere – eine große Halle (100).

210

Du hast alle Blumenkübel geprüft. Außer bunten Blumen und ihren Zwiebeln befindet sich nichts im Erdreich. Leider fällt dir ausgerechnet der letzte Topf zu Boden, wo er aufschlägt und klirrend zerbricht. Notiere dir einen Lärmpunkt, bevor es bei Abschnitt 238 weitergeht.

211

Ein begeistertes Aufflackern ist in den Augen der Tochter des Gardehauptmanns zu erkennen: „Auruth della Sasbateni ist eine Berühmtheit der Stadt. Sie hat unzählige Kurzgeschichten und Romane verfasst. Habt Ihr etwa noch nie vom Schlächter aus Havena, der Nacht des Vampirs oder dem wispernden Magier gehört?“

Du schüttelst den Kopf. Beim besten Willen kannst du dir nicht vorstellen, dass Texte mit solchen Titeln mehr als Schund sein können, aber die jugendliche Begeisterung, die Cassaipa zur Schau stellt, möchtest du mit deiner Meinung nicht bremsen (80).

212

„Wer schreibt denn solche Weisheiten an eine Säule im Keller?“, fragst du Phedre ungläubig, die den Satz noch einmal rezitiert:

„Dem noblen Mann stehen in höchster Not nur die Ungeheuer bei.“

Ihr schaut euch an, dann beschließt ihr achselzuckend, euch weiter im Keller umzuschauen (281).

213

„Niemand kennt ihre Zahl“, erklärt dir Caya, „aber es werden sicherlich mit jedem Tag mehr. Man findet ihre Botschaften an immer neuen Orten, man hört ihre Ideen, wenn sich Leute unterhalten, und man spürt die Ablehnung gegen das Reich zunehmend deutlicher.“ (195)

214

Phedre lacht spitz: „Ihr habt sie doch selbst gehört. Es ist unbestreitbar, dass sich dort Separatisten aufgehalten haben, und sie führen etwas im Schilde. Denkt nur an die Versammlung, von der sie gesprochen haben!“ (142)

215

Vorsichtig nimmst du den Rahmen von der Wand und entdeckst einen kleinen Zettel, der dort, von vorne nicht sichtbar, eingeklemmt wurde. Phedre fischt ihn dir lächelnd aus der Hand.

»Seit Jahrhunderten ist die Prüfung unverändert, um nur dem Würdigen den Zugang zu weisen, doch die Symbolik des Bildes droht verloren zu gehen. Ich habe dieses Gedicht für eine neue Zeit geschrieben, überzeugt davon, dem Willen des Einen zu dienen. Und bedenke auch: Du musst das Zentrum zweimal stellen.«

„Wer ist der Eine?“, fragt Phedre.

„Welche Symbolik?“, fragst du.

„Welches Zentrum muss zweimal gestellt werden?“, fragt ihr zeitgleich.

Nachdenklich hängt ihr das Gemälde zurück an die Wand (123).

216

Ein lautes Poltern lässt dich aufschrecken. Du schaust dich in dem dunklen Zimmer um. Die Tür steht offen, fahles Licht fällt vom Flur hinein. Eine dunkle Gestalt schiebt sich gerade in dein Zimmer.

Willst du dich schlafend stellen (265), sprichst du die Gestalt an (103) oder rollst du dich auf der von der Person abgewandten Seite vom Bett (41)?

217

Dir erscheinen 5 Dukaten für ein Garadanspiel recht hoch gegriffen, aber der Mann scheint eine unerklärliche Bindung zu dem Spiel aufgebaut haben, die ihn vom Wert der Ware kaum abrücken lässt. Du kannst eine Probe auf *Handel (Feilschen)* ablegen, wobei jede erreichte QS den Preis um 2 Silbertaler senkt.

Willst du das Spielbrett für den ausgehandelten Preis kaufen (83) oder lieber nicht (319)?

218 ○

Wenn du den Abschnitt schon einmal besucht hast, geht es bei Abschnitt 178 weiter, wenn nicht, bei Abschnitt 55.

219

Die Statue ist imposant, sicherlich zweieinhalb Schritt hoch. Auch der Sockel ist gewaltig. Du fragst dich, wie viel der Marmorblock wohl gekostet und wie viel er gewogen haben mag, bevor er bearbeitet wurde. Das nun geschaffene Kunstwerk hat das Gewicht sicherlich halbiert, den Wert aber um ein Vielfaches gesteigert. Die Oberflächen sind glatt poliert worden, die Proportionen ästhetisch ansprechend und der Detailgrad bemerkenswert. Doch warum hat der Künstler dieses Motiv gewählt?

Eine gut zwei Schritt lange Löwin kämpft gegen drei jeweils etwa einen Schritt lange Hornissen. Eines der Insekten liegt gekrümmt neben der Löwin, den Stachel nach oben gereckt, aber bewegungsunfähig, weil die Raubkatze mit ihren hinteren Pranken auf ihrem linken Flügel steht. Das zweite Insekt liegt in zwei Teile zerrissen vor der Löwin, während diese mit den vorderen Pranken nach der fliegenden, dritten Hornisse schlägt. Vor allem die Insekten sind von besonderer Kunstfertigkeit, stützt sich das Gewicht des Marmors stellenweise doch nur auf deren Stacheln oder Flügel.

Wenn dir eine Probe auf *Götter & Kulte* gelingt, darfst du Abschnitt 134 aufschlagen, gelingt sie sogar mit QS 5+ geht es zu Abschnitt 344. Wenn die Probe misslingt, geht es direkt zu Abschnitt 300 zurück.

220

Hast du auf dem Spielprotokoll einen der Buchstaben O oder Q angekreuzt (262), oder einen der Buchstaben P oder R (133)?

221

Die sich kaum zurückhaltende Frau lockt mit ihrem Geschrei Schaulustige an, die aber alle verlegen zur Seite schauen, sobald die Tobende ihren mörderischen Blick auf sie richtet. Wenigstens trägt sie keine Waffe – Halt, ist das nicht ...

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ab. Ist die Probe mit bis zu QS 2 gelungen, geht es bei Abschnitt 110 weiter. Wenn die Probe mit QS 3+ gelingt, lies Abschnitt 189. Eine misslungene Probe führt dich dagegen zu Abschnitt 47.

222

Eine stabile Kiste auf der Straße, ein wackliges Fass auf der Kiste, ein hervorstehender Holzbalken, ein abgeplatzter Ziegel – du findest Halte- und Griffmöglichkeiten, aber sie werden immer schwieriger zu erreichen und instabiler, je weiter du dich nach oben arbeitest.



Lege eine Probe auf *Klettern* ab, die um -1 erschwert ist, falls du das **U** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast. Wenn dir die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt **138** weiter, wenn nicht, bei Abschnitt **86**.

223

Plötzlich klackt es und das Schloss rastet ein. Die Tür lässt sich öffnen und ihr gelangt in das Innere der Villa (123).

224

Du blickst zurück auf das Vinsalter Tor, das sich knarrend hinter dir schließt. Ein gutes Stück vor dir entdeckst du einen schwachen Lichtschein aus einem Haus, einer Herberge. Phedre war enttäuscht, doch sie hat dich nicht aufgehalten. Sie konnte verstehen, dass du nach all den Erlebnissen die Stadt nur noch so schnell wie möglich verlassen wolltest.

Korporalin Mendoza hat dich erst argwöhnisch beäugt und du hattest schon Sorge, sie würde dir Probleme bereiten, doch dann hat die wortkarge Gardistin nur genickt und dir einen Lederbeutel zugeworfen. In dem Beutel hast du 20 klimpernde Dukaten gefunden, ein fürstlicher Lohn dafür, dass du Neetha hinter dir lässt. Es ist an der Zeit, nach vorne zu schauen – dafür wurdest du schließlich bezahlt, auch wenn dir noch immer nicht klar ist, was genau geschehen ist (90).

225

Die Tür ist im Vergleich zu den anderen Türen, die von der Galerie fortführen, sehr schlicht gehalten, doch auch so symbolisiert das glänzend lasierte, dunkle Holz eine stolze, erhabene und nicht protzig zur Schau gestellte Eleganz.

Nachdem du gelauscht hast und im Inneren niemanden hören kannst, öffnest du die glücklicherweise unverschlossene Tür, indem du vorsichtig den Türknauf drehst (182).

226

Du kannst zwar den Schlüssel in das Schlüsselloch schieben, doch das Schloss lässt sich nicht öffnen. Vermutlich passt der Schlüssel aber zu einer der beiden anderen Türen. Widmest du dich der Tür am Ende des Ganges (17) oder der Tür auf der gegenüberliegenden Seite (289)?

227

Du öffnest die unverschlossene Tür, die leise knarrend den Blick in einen dunklen Raum freigibt, der nur von einer fast komplett heruntergebrannten Kerze erleuchtet wird. Du erkennst einen Schrank, einen Schemel, eine schwere Holztruhe und eine Pritsche mit einem einfachen Strohlager, auf dem eine alte Frau schläft und schnarcht. Für einen Moment unterbricht sie das laute Atmen, wischt mit der Hand eine Fliege aus ihrem Gesicht und setzt den Rhythmus ihres Schnarchens fort. Die wenigen, schlichten Besitztümer – wie eine Sammlung einfacher Trinkbecher, ein im Kerzenschein fahl und bleich erscheinendes, vor allem aber

wenig kunstvoll ausgeführtes Bild eines Jünglings und die schlichte Kleidung mit der weißen Schürze, die sorgsam auf den Schemel gefaltet wurden – geben dir die Gewissheit, im Zimmer der Haushälterin zu sein. Dazu passt auch das Glöckchen, das unter der Decke hängt und mit einer Schnur verbunden ist, die in der Decke verschwindet.

Hier wird vor allem die Gefahr der Entdeckung auf dich lauern, und noch bevor du überlegst, ob es das Risiko wert wäre, das Zimmer trotz der schnarchenden Weißhaarigen zu durchsuchen, zieht dich Phedre zurück.

So behutsam du kannst, schließt du die Tür wieder, aber auch jetzt machen die ungeölten Scharniere unheilvolle Geräusche. Vermerke 2 Lärmpunkte (259).

Notiere dir außerdem noch in der Legende: E6 – 227 – *Gesindekammer*

228

Du schaust dich um, aber niemand ist im Flur zu sehen. Vorsichtig presst du dein Ohr an die Tür und hörst tatsächlich dumpfe Stimmen.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) ab, die um -2 erschwert ist. Eine gelungene Probe führt zu Abschnitt **9**, eine misslungene zu Abschnitt **246**. Kreuze vorher noch das **T** auf dem Spielprotokoll an.

229

Die Klinge streift deine Schulter, was 1W6 TP verursacht. Du bist froh, so unvermittelt in deiner Kleidung eingeschlafen zu sein. Der Schmerz lässt sich aufstöhnen, aber du versuchst, ihn zu ignorieren. Du rollst dich aus dem Bett und greifst instinktiv nach deiner Waffe (73).

230

Hier gibt es wirklich alles zu kaufen, was im südlichen Horasreich als gewöhnliches Handelsgut dient. Magische Bücher und besondere Waffen findest du zwar keine, aber Degen, Florette und Säbel gibt es ebenso wie einen Kürass in deiner Größe. Haushaltsgegenstände, Kleidung, gemalte Bildchen, handliche Möbelstücke – wenn es in der Region erwerbbar ist, dann auch hier. Auf den ersten Blick erscheinen die Preise für die Waren recht günstig, aber du bemerkst auch, dass sich so manche Fälschung darunter befindet, ebenso wie Stücke, die von minderer Qualität sind. Andere Dinge sind gebraucht, viele werden von den ansässigen Pfandleihern angeboten. Du hast das Gefühl, dass Vorsicht angebracht ist. Bei Abschnitt **115** kannst du einkaufen.

231

Ungläubig steht ihr unter dem freien Himmel. Blitze zucken und der Regen prasselt unablässig herab. Nicht weit entfernt entdeckst du die berühmte Thalionmel-Furt. Die Gänge müssen euch einmal quer unter der Stadt hierher geführt haben. Vor euch liegt das alte Neetha, die Villen der Patrizier, der Hafen, in der Ferne der Thalassokratenpalast, die Tempel, die Kontore. Für



einen Moment bildest du dir ein, dass Gestalten durch die Gassen hetzen, doch es könnten auch einfach nur tanzende Schatten im Lichterspiel des Gewitters sein. Dann schlagen acht Blitze unter gewaltigem Tosen nahezu gleichzeitig ein – und plötzlich ist es still. Kein einziger Regentropfen fällt mehr vom Himmel, kein Blitz zuckt über der Stadt, kein Donner rollt heran. Rondras Zorn scheint besänftigt.

An acht Stellen in der Stadt steigen dunkle Rauchwolken empor, hohe Flammen lodern über den Dächern. Lies jetzt den Abschnitt **Der nächste Tag** am Ende des Abenteuerbandes.

232

Mehr oder weniger elegant landet ihr in einem weichen Beet direkt hinter der Mauer. Ihr habt Glück und fallt nicht in stachelige Dornen, sondern landet zwischen Neethaner Blauveilchen und weißen Gamserblumen. Bevor du dich bei Abschnitt 333 im Garten umschaust, notiere dir noch für jede QS unter der QS 3 jeweils einen Lärmpunkt.

233

Adaons Blick verfinstert sich für einen Augenblick, Enttäuschung spricht aus ihm, aber dann fängt er sich rasch und setzt erneut ein Lächeln auf: „Ich verstehe, ich verstehe. Ihr habt Prinzipien, so wie ich.“

Er nickt anerkennend, dann fährt er nahezu flüsternd fort: „Es ist bedauerlich, dass wir nicht an derselben Seite des Tisches werden speisen können, aber das bedeutet ja nicht, dass wir uns in die Quere kommen müssen, weil wir nach derselben Schüssel greifen.“

Das Gesicht hat einen gütigen Ausdruck angenommen, aber die Stimme ist bestimmend und scharf: „Es hat Fremden noch nie gut getan, in zu viele fremde Töpfe zu linsen, und so sehr ich Euer Ansinnen auch verstehen kann, möglichst viele Düfte zu sammeln, möglichst viel Geschmack zu katalogisieren, so muss ich doch darauf

bestehen, dass die hiesige Küche nicht jedem Fremden ihre Geheimnisse offenbaren kann.“

Adaons Gesicht drückt nun eine erschreckende Ernsthaftigkeit aus: „Es wäre bedauerlich, wenn Euch die Hunde beißen würden, weil Ihr einen Knochen in der Hand haltet.“

Du musst schlucken, auch wenn dein trockener Mund gerade leer ist.

Der Händler beobachtet dich genau und quittiert den Verrat deiner Halsmuskulatur mit einem zufriedenen Nicken. „Natürlich steht es Euch frei, die Stadt zu erkunden und ein paar schöne Tage hier zu verbringen, aber ...“, wieder unterbricht sich Adaon für eine Pause, auch wenn du dir sicher bist, dass er nicht nach den passenden Worten sucht, sondern den folgenden mehr Ausdruck verleihen will, „Freunde von mir sähen es gerne, wenn Ihr die Stadt verlassen würdet.“

Bevor du reagieren kannst, hebt Adaon abwehrend die Hände: „Ich weiß, ich weiß, Ihr seid gerade erst getroffen und ich bin mir sicher, dass Ihr versteht, wie wichtig es ist, die hiesige Kultur zu respektieren und mit Zurückhaltung zu ehren, aber nicht jeder denkt so wie ich.“

Du bezweifelst, dass der Händler ehrlich zu dir ist, aber es spielt keine Rolle. Seine Art und Weise zu sprechen, seine Gesten, die Art Eurer Begegnung – es ist sein Spiel und er nutzt Stilmittel, freundliche Worte, angedeutete Drohungen und Andeutungen stets so, wie ein Musiker alle Töne seines Instrumentes vorträgt: geordnet, beherrscht, zu Klängen verwoben, die dem Zuhörer – dir – eine Melodie ins Ohr setzen sollen, der er sich nicht erwehren will.

Der Händler winkt einen jungen Burschen herbei, der einen Krug Wein in der Hand trägt und einen silbernen Pokal vor dir auf den Tisch stellt. Auf Adaons Nicken hin schenkt er den schwer duftenden Rotwein ein.

„Nun“, fährt Adaon fort, „ich muss mich leider um die eine oder andere Angelegenheit kümmern. Ich hoffe,



Ihr verzeiht mir meinen plötzlichen Aufbruch, aber natürlich seid Ihr weiterhin mein Gast.“

Der Händler lacht vergnügt, als er Verunsicherung in deinem Gesicht abliest: „Natürlich könnt Ihr jederzeit gehen, Ihr seid doch keine Geisel. Genießt einfach den schönen Tag, esst, kostet vom Brot und wenn Ihr wollt, genießt unsere Gastfreundschaft.“

Dann ändert sich seine Stimme merklich, sie nimmt erneut einen ernsten Ton an: „Sobald die Glocke im Hafen von der achten Stunde am Abend kündet, findet ein Wachwechsel am Vinsalter Tor statt. Korporalin Mendoza wird dann dort ihren Dienst verrichten. Mir ist bewusst, dass Euer Aufenthalt dadurch kürzer ausfällt als geplant, weshalb meine Freunde und ich eine kleine Entschädigung in einem Lederbeutel verstaute und Korporalin Mendoza gebeten haben, Euch diesen auszuhandigen, sobald Ihr die Stadt verlasst. Ich bin mir sicher, dass das Tor zügig hinter Euch geschlossen wird und es wäre möglich, dass die Garde Schmuggelgut bei Euch finden würde, falls Ihr beschließt, in die Stadt zurückzukehren.“

Die letzten Sätze klingen wie scharfkantiger Stahl, doch dann umspielt schon wieder ein Lächeln die Mundwinkel des Händlers: „Aber seid unbesorgt. Nur eine Meile vor der Stadt liegt ein kleines Gasthaus, in dem bereits ein Zimmer für Euch reserviert wurde, und morgen früh könnt ihr mit der Postkutsche nach Thegûn reisen.“

Überraschend geschmeidig erhebt Adaon sich von seinem Platz, dann umrundet er den Tisch, stellt sich neben dich und legt seine fleischige Hand unangenehm schwer auf deine Schulter: „Lebt wohl.“

Dann hörst du, wie sich seine Schritte in deinem Rücken entfernen. Vor dir duftet die Paste einladend würzig. Bevor du Abschnitt 70 aufschlägst, kreuze vorher das J auf dem Spielprotokoll an.

234

Die Treppe führt euch in einen großen Kellerraum, der etwa die Grundfläche der Eingangshalle hat. Im Westen schließen sich zwei kleinere Räume an. Die Öllampe von der Treppe wirft düstere Schatten in das dunkle Gewölbe, doch Phedres und deine Augen gewöhnen sich langsam an das Dunkel. Während du die Ausmaße des Gewölbes abschätzt, holt Phedre eine handliche Fackel aus ihrer Tasche und entzündet sie an der Öllampe.

„Hier unten muss es einen Weg zum Treffpunkt der Separatisten geben“, raunt sie dir zu, dann schleicht sie die Treppe hinab und untersucht akribisch die Räume und Wände. Du beobachtest das Treiben von der Treppe aus und fragst dich, ob es hier wirklich einen Geheimgang geben könnte. Wenn es hier keinen Geheimgang und keine Separatistenverschwörung gibt, hat dich diese dir bis gestern noch vollkommen unbekannte Frau zu einem Einbruch angestiftet. Du fühlst das Unbehagen krampfhaft in deiner Magengegend, als lauter Donner über der Villa kracht, dann aber kommt dir Phedre aufgeregt entgegen: „Ich habe ihn gefunden! Er ist in der Nordwand, da bin ich mir sicher.“

Bei Abschnitt 309 folgst du ihr in den Keller, kreuze vorher aber noch das Y auf dem Spielprotokoll an.

235

Die Frau schaut dich finster an. „Nur, wenn sie sich an meiner Tür zu schaffen machen.“

Doch dann hellen sich ihre Züge auf. „Und wenn sie keinen guten Grund wie falsch beschilderte Türen in einer Herberge haben.“ (274)

236

Der Schlüssel ist aus Eisen gefertigt und dank seiner Größe recht schwer. Er wird nicht zu einer feinmechanisch gesicherten Truhe gehören. Du schätzt eher, dass es sich um den Schlüssel zu einer Tür handelt.

Kreuze das X auf dem Spielprotokoll an und kehre dann zu Abschnitt 123 zurück.

237

Cassaipa schaut kurz einer dunkelhaarigen Frau hinterher, die sich an euch vorbeischiebt, dann richtet sie ihre Aufmerksamkeit wieder auf dich: „Bitte entschuldigt, für einen Moment dachte ich, die berühmte Schriftstellerin Auruth della Sasbateni sei gerade an uns vorbeigelaufen. Ich hoffe, sie hier zu treffen, um mit ihr über das Paradoxon des klugen Intriganten zu sprechen.“

Fragst du nach der Schriftstellerin (211) oder dem Paradoxon (80)?

238

Der Säulengang bietet dir Schutz vor Regen und neugierigen Blicken. Zwar bist du vom Garten aus gut sichtbar, aber aus dem Inneren der Villa ist der Bereich des Säulengangs nur schwer einsehbar. Vier Säulen von dreieinhalb Schritt Höhe stützen einen drei Schritt breiten und knapp zehn Schritt langen Überbau, der als Balkon dient. Zwischen den Säulen hängen jeweils zwei an Ketten aufgehängte Blumenkübel. Eine schlichte Holzbank für zwei Personen lädt hier zum Verweilen ein. Eine schwere, hölzerne Doppeltür führt im Norden des Säulengangs ins Innere der Villa, ebenso wie eine ähnlich aussehende Tür am westlichen Ende. Neben der Tür entdeckst du auch ein Fenster, durch das du einen Blick ins Innere werfen kannst.

Möchtest du die Säulen in Augenschein nehmen (304), die Blumenkübel näher betrachten (261) oder durch das Fenster ins Innere der Villa schauen (341)? Vom Säulengang aus kannst du versuchen, durch die doppelflügelige Tür zu gelangen (52) oder durch die kleinere Tür in der Wand am westlichen Ende des Ganges (36). Alternativ kannst du auch den Garten betreten (333).

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: E7 – 238 – Säulengang

239

Kaum hast du die Tür zur Herberge aufgestoßen, hörst du auch schon Cayas Stimme: „Da seid Ihr ja! Ich habe eine Überraschung für Euch!“ (6)

240

Es war pures Glück, dass deine Verfolger von dir abgesehen haben – zumindest vorerst. Du schaust dich vorsichtig um, schleichst von Schatten zu Schatten, aber es scheint dir niemand zu folgen. Schließlich erreichst du das *Schwert der Göttin* und trittst erleichtert ein (102).

241

„Mein Gast hat alle drei eigenhändig erschlagen, Gylda.“ Du blinzelst, aber das Licht blendet dich noch immer. Vielleicht hättest du bei der Wahrheit bleiben soll, der Applaus von der Straße macht dich verlegen (82).

242

An der vorletzten unteren Stufe befindet sich eine Inschrift, die in altertümlichem Bosparano verfasst wurde. Phedre und dir gelingt es aber dennoch, die Zeichen dank der schwach leuchtenden Öllampe zu entziffern und zu deuten. Am meisten fallen euch die Worte „Rex“, „Mercenarias“ und „Comites“ ins Auge.

„Der König, fern des Hofes, sucht Schutz im Schatten der Söldnerinnen, ist jeder einzelne Patrizier doch fern“, versuchst du dich an der Übersetzung. Fragend schaut du Phedre an, die den Blick nachdenklich erwidert.

„Rex ist nicht unbedingt ein König, es kann auch ein Verwalter, ein Vogt oder auch eine andere Art von Herrscher gewesen sein“, erklärt sie schließlich. „Natürlich würde ein Rex den Schutz von Mercenarias bevorzugen und sich nicht auf Comites verlassen?“

„Comites sind Patrizier gewesen“, stellst du fest.

„Aber was soll der Satz bedeuten?“, fragt deine Begleiterin. „Um was für einen Schutz geht es?“

Nachdenklich schaut ihr auf die Inschrift, bis ihr euch schließlich doch abwendet (79).

243

Du ziehst an der Schnur und hörst ein leises Klingeln. Notiere dir 10 Lärmpunkte. Wenn du das Limit damit nicht überschritten hast und damit auch nicht Abschnitt 330 aufsuchen sollst, kannst du dir überlegen, durch welchen Ausgang du den Raum verlassen möchtest. Willst du die Tür zur Galerie (50) oder den Durchgang gen Süden (7) nehmen? Zu verweilen oder gar noch einmal an der Schnur zu ziehen und eine Glocke zu läuten, erscheint dir jedenfalls nicht ratsam.

244

Du erreichst ein großes Gebäude an einer Straßenecke, vor dem zwei Burschen ein halbes Dutzend Fässer von einem Pferdegespann abladen. Eines der Fässer rutscht ihnen aus der Hand, schlägt krachend auf den Pflastersteinen auf und beschwört laute Flüche herauf – zuerst von den beiden Burschen, dann aus dem Inneren des Gebäudes. Der sich lösende Deckel rollt mehrere Schritte weit, bevor er umkippt und scheppernd zum Liegen kommt, während sich der Inhalt des Fasses – Fischgräten und Knochen in allen erdenklichen Größen und Formen – über die Straße ergießt. Was für eine ungewöhnliche Ladung!

Eine hochgewachsene Frau stürmt auf die Straße und treibt die beiden Burschen an, den Inhalt des Fasses so schnell wie möglich einzusammeln. Du bemerkst, dass du deinen Blick kaum von ihr abwenden kannst. Die üppigen Brüste befinden sich auf unnatürliche Weise viel zu weit oben, während ihre schmalen Hüften Zweifel aufkommen lassen, dass sie in der Lage sind, den Oberkörper zu stützen. Die Frau sieht geradezu unnatürlich aus.

Möchtest du einen Passanten fragen, ob er weiß, was im Inneren des Hauses wohl mit den ungewöhnlichen Rohstoffen geschieht (268), oder erhoffst du dir eine Antwort auf deine Fragen von einer kleinen Tafel, die in der aus rosafarbenem Marmor bestehenden Hauswand mit grünem Klinker eingelassen ist – sofern du Kusliker Zeichen lesen kannst (15). Vielleicht möchtest du deinen Stadtbummel aber auch fortsetzen, bevor die keifende Frau noch auf dich aufmerksam wird und ihre Wut auch an dir auslässt (221).

245

Dein Gegner sackt von deiner Waffe getroffen zu Boden, Blut quillt aus seinem Mund, er atmet hastig. Plötzlich hörst du einen lauten Schrei vom Flur, der abrupt abbricht. Eine der dunkelgekleideten Gestalten schaut sich unsicher um. Was auch immer der Plan der Angreifer war, ganz offensichtlich ist es nicht so gelaufen, wie sie es sich erhofft hatten. Der Mann hebt seine Waffe, macht einen drohenden Schritt auf dich zu, dann stürzt er plötzlich zu Boden.

Phedre steht in der Tür, nur ein Nachthemd tragend. Ihre Balestrina hält sie noch immer am ausgestreckten Arm: „Seid Ihr in Ordnung?“

Du nickst. Dann lässt du deine Waffe sinken (10).

246

„Ja, doch!“, hörst du eine tiefe Basstimme.

„Und warum ... ?“, hakt eine zweite Stimme nach. „... nicht etwa nervös ... Fremden.“

Eine dritte Stimme, diesmal von einer Frau, antwortet: „So würde er ... einplant. Es ... Sache ... nicht scheitern.“ Du hörst zustimmendes Gemurmel, dann meldet sich die zweite Stimme erneut zu Wort: „Wo ... Mal?“

Erneut antwortet die Frau: „... Gewölben unter der Villa der Offantas ... Geheimgang im Kell-“

Der Satz bricht plötzlich ab. Du hörst das Scharren eines Stuhls, ein Knarzen einer Diele, dann leises Geflüster: „Da ... Los!“

Plötzlich wird die Tür aufgerissen und du schaust in das Antlitz eines kräftigen Mannes, der wütend auf dich herabblickt. Kurz starrt ihr euch an, dann wird die zweite Tür aufgerissen und Phedre stürmt heraus. Sie packt dich an der Schulter und zerrt an dir. Obwohl sie überraschend kräftig ist, könnte sie dich niemals allein mitreißen, doch die Berührung weckt den Fluchtinstinkt in dir. Ohne weiter zu überlegen, folgst du ihr (205).

247

Durch die Tür gelangst du ins Innere der Villa (123).



248

Du schaust dich aufmerksam um. Die Stube ist sauber, kleine Deckchen liegen auf Tresen und Tischen, eine Vase wurde mit Feldblumen gefüllt, die Kleidung der Frau ist eher praktisch als protzig, aber doch stilsicher. Wenn die Zimmer nur halb so sauber sind ...

„Man erkennt sofort, dass jemand wie Ihr nicht zum ersten Mal in einer Herberge nächtigt. Ihr seid gute Angebote gewohnt und habt ein noch besseres verdient: Sagen wir also 3 Silber pro Nacht, ab der vierten Nacht nur noch 2. Billiger wird es nur noch im Schlafsaal. Aber das wäre jemandem Eures Formats nun wirklich nicht würdig.“

Du musst unwillkürlich nicken. Du bist dir nicht sicher, ob sich deine Zustimmung nur auf den letzten Satz bezieht oder darauf, dass es ein besseres Angebot wohl kaum geben wird, doch deine Gesprächspartnerin deutet es selbstbewusst als Einverständnis und Annahme ihres Angebots.

Du kannst dir die Nacht durchaus leisten und bist zu müde, um im Regen, der laut auf das Kopfsteinpflaster der Straße prasselt, noch weiter zu suchen, also verzichst du auf einen Widerspruch (106).

249

Du könntest einen Blick in die Papierstapel werfen, die sich überall im Zimmer auftürmen – in den Regalen, auf den Tischen und sogar in der Ecke auf dem Boden (278). Vielleicht möchtest du aber auch den Schreibtisch durchsuchen (311). Wenn du möchtest, kannst du auch einen Blick durch die Fenster werfen (199) oder den Raum in Richtung Galerie verlassen (50).

250

Du bist dir sicher, dass das merkwürdige Garadanspiel der Schlüssel zum Öffnen des Geheimgangs ist. Das Spiel befindet sich zwar nicht genau über der Stelle, an der Phedre den Geheimgang entdeckt hat, aber doch in der Nähe. Außerdem: Wozu sollte ein Spielfeld, mit dem man nicht spielen kann, sonst gut sein?

Wenn du auf dem Spielprotokoll die Buchstaben **b**, **c**, **d**, **e**, **f**, **g** und **h** angekreuzt hast, kannst du das Rätsel bei Abschnitt 320 vielleicht sogar lösen. Wenn du die Buchstaben **b** bis **h** nicht alle angekreuzt hast, kehrst du unverrichteter Dinge zu Abschnitt 123 zurück.

251

Es ist angenehm, barfuß durch den Sand zu laufen, auch wenn du dich ermahnst, nicht deswegen hier zu sein. Bevor du erneut gegen die nun leere Kiste trittst, beschließt du, dich anderweitig zu beschäftigen (206).

252

Um einen hoch aufgeschossenen Mann, der die makellose, steife Körperhaltung der horasischen Aristokratie zur Schau stellt, gruppiert sich eine Schar teuer gekleideter Damen und Herren, die sich mit Lob, übertriebener Schmeichelei und unwürdiger Speichelleckerei geradezu überbieten. Der angesprochene Mittfünfziger badet geradezu in der Menge. Mit feinen Gesten der dankenden

Annahme ihrer schmeichelnden Worte spornt er sein Publikum zu immer neuen, noch kreativeren Anbiederungen an. Dann zerschneidet eine messerscharfe Stimme das vornehme Gemurmel im Saal: „Lysander, mein lieber Lysander, die neuen Stücke sind wundervoll!“

Du kennst die Stimme, denn du hast sie schon einmal gehört. Sie hält dich davon ab, dich dem Künstler zu nähern und ihm ebenfalls den gebotenen Respekt für seine Kunst zu bekunden. Du hast die Frau noch nicht gesehen, wohl aber ihre markante Stimme vernommen, als sie am Vormittag mit Caya am Fenster geplauscht hat. Jetzt erblickst du die große Patrizierin. Sie ist vermutlich kaum älter als 40 Jahre, von schlanker Statur, trägt die schulterlangen, dunklen Haare offen und scheint sich bei der Wahl ihrer Kleidung an Phedre orientiert zu haben, auch wenn ihre hellblaue Gewandung einen etwas anderen Schnitt aufweist. Du betrachtest ihr Gesicht und fragst dich, ob du es schön nennen würdest. Den eleganten Wangenknochen steht ein zu ausgeprägtes Kinn entgegen und ihre Augen liegen etwas zu dicht beieinander.

Die Dame nimmt ohne Rücksicht auf die Umstehenden Lysander in Beschlag, ein Zeichen auch für dich, deine Aufmerksamkeit anderen Dingen zuzuwenden (300).

253

Die bunten Stände gleichen einem Labyrinth aus kleinen Gassen. Kostbares Geschirr wird neben einfachen Holzlöffeln in unterschiedlichen Größen präsentiert, Teppiche werden ebenso feilgeboten wie Polsterstühlen, auf denen vielleicht noch ein Kind sitzen könnte. Selbst getragene Kleidung gibt es hier und teils vergilbte Tagebücher – manche leer, andere gefüllt mit den Leben fremder Menschen. Die Händler tragen ärmliche oder kostbare Kleidung, schmutzige oder saubere, sind freundlich, schmeichelnd oder spöttisch, sobald sie merken, dass du ihre Waren ignorierst. Du hörst fremde Sprachen, eine zu Boden fallende Tonschale, das Klimpern von Geld, welches den Besitzer wechselt, laute Flüche und umgarnende Worte. Es riecht nach fremdländischen Gewürzen, geöltem Stahl, würzigem Holz und duftenden Ölen. Hier scheint es alles zu geben – und das zu guten Preisen. Du wirst aber das Gefühl nicht los, dass die Preise etwas zu gut sind. Viele Pfandleiher verramschen gebrauchte Stücke und nicht alles weist die Qualität auf, mit der es beworben wird. Erleichtert, nicht auch noch einem Beutelschneider begegnet zu sein, verlässt du den Markt in südlicher Richtung (91).

254

Der Staub kitzelt in deiner Nase, sodass du laut niesen musst. Das dumpfe Geräusch hallt gnadenlos laut durch den Keller, aber nichts geschieht – im Moment jedenfalls. Im Inneren des Schrankes entdeckst du Unmengen alter Kleidung, zum Großteil von Motten zerfressen und mit einem muffigen Gestank versehen, der dich bezweifeln lässt, dass die hier eingelagerten Kleider jemals wieder getragen werden. Zwischen all der wertlosen Kleidung ist aber auch ein Lederbeutel versteckt, aus dem dich 10



Dukaten anfunkeln. Vermutlich handelt es sich dabei um eine eiserne Reserve, die sich aber auch in deinem Besitz gut machen würden. Phedre zeigt keinerlei Interesse an deinem Fund, also kannst du dir die Dukaten auf dem Heldendokument eintragen, wenn du den Beutel einstecken willst.

Anschließend schließt du den Schrank wieder. Bevor du bei Abschnitt 309 weiterliest, notiere dir noch 2 Lärmpunkte.

255

Kreuze das Q auf dem Spielprotokoll an, dann lies bei Abschnitt 197 weiter.

256

Wortlos beobachtest du den Mann. Nachdem er dir deinen Platz zugewiesen hat, hat er ohne dich weiter zu beachten ein Stück Brot abgerissen, es mit einer grünlichen Paste beschmiert, eine saftige Tomate von der Größe einer Nuss darauf drapiert und dann so abgebissen, dass ihm nun der Saft der Tomate übers Kinn läuft. Der Mann mag 50 Jahre alt sein, feine Grübchen geben seinem rundlichen Gesicht einen freundlichen Ausdruck. Die Augen sind wach, ein weißer Backenbart zierte die Wangen, während dich die Glatze an den Muskelberg denken lässt, der dir die Einladung zu diesem Mahl überbracht hat. Ein Berg ist der Mann vor dir auch, aber hatten deine Begleiter noch ungewöhnliche Armumfänge, fällt der Mann dir gegenüber durch einen enormen Bauchumfang auf. Der Mann schwitzt, kleine Perlen bedecken seine Stirn – und nun nähert sich ein Tropfen Tomatensaft dem Kinn.

Die wurstigen Finger werden von einem guten Dutzend kostbarer Ringe geschmückt, das weiße Hemd ist aus teuerstem Leinen geschneidert worden und wird immer drängender von dem rot schimmernden Tropfen bedroht. Mit einer beiläufigen und überraschend geschmeidigen Bewegung wischt sich der Mann den Tomatensaft mit einem luxuriös bestickten Tuch vom

Kinn, dann stopft er sich die zweite Hälfte des bestrichenen Brotes und den Rest der zerbissenen Tomate in den Mund.

Du atmest erleichtert aus, wie du überrascht feststellst. Der Mann wirkt freundlich, nicht bedrohlich, einnehmend, nicht einschüchternd.

„Esst ruhig, Ihr wollt doch den Koch nicht beleidigen“, scherzt er, dann beobachtet er zufrieden, wie auch du nach einem Stück Brot greifst und eine pikante, rote Paste darauf verteilst, die fruchtig riechend zum Verzehr einlädt. Du kaust auf deinem schüchtern dimensionierten Bissen herum und musst unwillkürlich anerkennend nicken. Das Essen ist köstlich.

„Ihr seid also ...“, setzt der Mann an, nur um sich sogleich selbst zu unterbrechen. Er lächelt. „Wie unhöflich. Wir beide wissen ja, wer Ihr seid.“

Du bist dir nicht sicher, ob er weiß, wer du bist, oder ob er glaubt zu wissen, wer du bist, aber bevor du etwas entgegnen kannst, fährt der Mann fort: „Ihr fragt Euch sicherlich, wer ich bin.“

Es entsteht eine kunstvolle Pause, die der Mann mit einem vergnügten Lachen beendet: „Wahrlich meisterhaft. Ich bin mir sicher, dass es nicht notwendig ist, aber ich habe Gefallen daran und Respekt davor, wenn jemand seiner Position treu bleibt, solange sie nicht verloren ist.“ Du schaust fragend.

„Adaon du Cosentino, Händler für ...“, wieder entsteht eine kleine Pause, „... allerlei Waren.“

Du nickst, in dem Bemühen, nicht erneut vollkommen ahnungslos auszusehen, was dir auch zu gelingen scheint. Adaon lacht nun jedenfalls nicht, sondern lehnt sich zurück. Die nächsten Worte spricht er sehr bewusst aus, so als hätte er sie sorgsam gewählt: „Wie man hört, hattet ihr unangenehmen Besuch von ein paar ... streunenden Hunden.“

Willst du zustimmend nicken und darauf hinweisen, dass die streunenden Hunde hier besonders aggressiv sind (160), oder den Mann korrigieren, dass dich Einbrecher überfallen haben (139)?

257

Lege eine Probe auf *Betören (Anbündeln)* –2 ab! Falls dir die Probe gelungen ist, lies bei Abschnitt 154 weiter, falls nicht, musst du mit Abschnitt 38 vorliebnehmen.

258

Das Innere des Raumes ist kaum zu erkennen, nur eine kleine Kerze beleuchtet einen Schrank, eine schwere Truhe und eine Pritsche, auf der eine Gestalt unter einer dünnen Decke liegt und laut schnarcht. Du schaust nach links zur Westwand und entdeckst die Tür des Seiteneingangs. Willst du es dennoch wagen, durch diese Tür ins Innere zu gelangen (117) oder suchst du lieber einen anderen Weg durch den Haupteingang (191) oder über die Gartenmauer (74)? Du kannst aber auch die Rückseite der Villa in Augenschein nehmen (326).

259 ○

Du betrittst die Küche. Durch das Fenster in der Westwand fällt etwas Licht, das unregelmäßig durch zuckende Blitze verstärkt wird. In diesen Augenblicken wirft die Einrichtung gespenstische Schatten.

An der Nordwand befinden sich ein Arbeitsbereich, Regale mit Gewürzen, ein großer Vorratsschrank und ein voluminöser Zuber. Neben der Tür im Osten hängen allerlei Töpfe und Pfannen, die mit langen Ketten an einem wuchtigen Deckenbalken befestigt wurden. Im Südosten entdeckst du dazu passend einen offenen Kamin, der einen Metallrost als Kochstelle beinhaltet. Ein Tisch, ein paar Schemel und eine flache Kommode vervollständigen die Einrichtung.

Wenn du diesen Abschnitt zum ersten Mal aufsuchst, lies bei Abschnitt 111 weiter. Hast du ihn vorher schon einmal besucht, lies Abschnitt 167.

Notiere dir vorher noch in der Legende: E4 – 259 – Küche

260

Abwehrend hebst du die Hände und lässt den Schlüsselring an deinem Zeigefinger baumeln.

„Entschuldigt bitte, ich wollte nicht stören.“ (158)

„Verzeiht, ist das hier nicht das Zimmer Drei?“ (303)

„Warum denn so feindselig?“ (51)

261

Die Blumentöpfe schaukeln im immer stärker werdenden Wind, sodass du sie festhalten musst, um sie nach versteckten Gegenständen zu durchsuchen.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* ab. Wenn dir die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 76 weiter, wenn sie misslingt, lies Abschnitt 210.

262

Eine dir bekannte Stimme schneidet durch den Raum, als wolle sie der Statue weitere Risse hinzufügen. Sie scheint empört zu sein. Du entdeckst die Frau rechts unterhalb der Statue und erkennst in ihr Gylda wieder, die Patrizierin, mit der Caya aus deinem Herbergsfenster heraus gesprochen hat. Ihre hoch aufgeschossene, schlanke Statur ist trotz der schlichten Kutte ebenso gut

erkennbar wie die schulterlangen, dunklen Haare, weil sie die Kapuze zurückgeschlagen hat: „Curon und ich haben sie nicht angelockt. Wir wurden hereingelegt!“

„Hereingelegt?“, fragt ein muskulöser Glatzkopf, der einen halben Kopf kleiner ist als die Angesprochene und mit rund vierzig Lenzen etwa so alt wie sie. „Ihr habt doch schon am Morgen nach dem Attentat auf Euch aufmerksam gemacht.“

„Was soll das heißen, Yerno?“, fragt eine dritte Person, die wie die beiden anderen die Kapuze zurückgeschlagen trägt. Du vermutest, dass der stämmige Mann mit den kurzen, braunen Haaren und dem im Fackelschein deutlich erkennbaren Schmiss an der Wange der erwähnte Curon ist.

„Wir waren uns einig, uns bedeckt zu halten! Die Sache ist in großer Gefahr. Denkt nur daran, was in Urbet geschehen ist. Der Kult ist noch nicht stark genug und muss im Verborgenen bleiben“, mahnt Yerno.

Gylda reagiert entrüstet: „Ich habe nicht auf uns aufmerksam gemacht! Nachdem Alricio von dem Angriff der Separatisten auf die Agenten des Horasthrons berichtet hat, war es unerlässlich, sie im Auge zu behalten. Adaons kleine Rebellion zieht Aufmerksamkeit auf Neetha, nicht unser Wirken. Die Einladung zur Ausstellung sollte nur dem Zweck dienen, die beiden im Auge zu behalten.“

„Und wieso haben sie dann Eurer Villa einen Besuch abgestattet?“, fragt Yerno mit schneidender Stimme.

„Wieso sollten sie das tun?“, stellt Gylda eine verblüffte Gegenfrage.

„Ich weiß es nicht.“ Yerno knurrt die Antwort mehr, als dass er sie spricht. „Vielleicht war es Adaon, der sie auf unsere Spur gelenkt hat, um von sich abzulenken und uns aus dem Weg zu schaffen. Ich weiß, dass die beiden auf dem Weg zu Eurem Anwesen waren, während ihr mit den Kaloffs hierhergeschlichen seid.“

„Und wenn schon“, entgegnet Gylda, „ohne die Prüfung zu bestehen, können Sie den Gang nicht öffnen.“

Yerno blickt zu Curon, es ist aber klar, dass seine Worte Gylda gelten, als er weiterspricht: „Nur der Erleuchtete versteht das Bild. Nur wem Shinxir seine Bedeutung enthüllt, kann das Tor öffnen. So hieß es immer. Aber deinem Mann, dem großen Taktiker, war unser Kult zu klein. Mehr Mitglieder bedeuten mehr Macht. Eine Armee sollten wir bilden. Nur deswegen existiert doch das Gedicht, um mehr Menschen hier zu versammeln. Seid Ihr sicher, dass nur noch der Erleuchtete den Weg zu uns finden kann?“

Curon ballt die Fäuste, aber es ist Gylda, die Yerno wütend anfährt: „Das reicht! Wir führen diesen Kult, nicht du. Größe ist der Weg zur Macht, zum Ruhm Shinxirs!“

Yerno bleibt ungerührt: „Ihr sagt es, Einzelnen kommt es zu, Größe zu zeigen und sich für den Sieg der Gemeinschaft zu opfern. Ihr Schicksal ist dabei nebensächlich.“ Jetzt schaut Yerno zu euch empor. Eure Blicke begegnen sich kurz, dann spürst du Stahl in deinem Rücken.

„Gylda, Curon, ihr habt uns lange angeführt“, spricht Yerno nun mit feierlicher Stimme, „doch Euer Versagen gefährdet uns. Ihr habt uns der Entdeckung preisgegeben und damit Eure Unfähigkeit bewiesen.“

Zwei weitere Kultisten treten hinter Gylda und Curon, die sich unsicher umschaun. Zwei tiefe Schnitte, Hände, die sich an blutende Kehlen pressen. Ungläubig Blicke, dann sinken Gylda und Curon auf ihre Knie. Röchelnd verbluten die beiden vor den Augen der anderen Kultisten.

Dann ruft Yerno laut: „Bringt die Gefangenen zu mir. Ihr Blut soll ein Opfer für den göttlichen Strategen, ein Opfer für Shinxir sein.“ (332)

263

Vorsichtig presst du dein Ohr an die Wand und hörst tatsächlich dumpfe Stimmen. Phedres missbilligenden Blick ignorierst du.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* ab, die um -2 erschwert ist. Eine gelungene Probe führt zu Abschnitt 343, eine misslungene zu Abschnitt 57. Kreuze vorher auf noch das T auf dem Spielprotokoll an.

264

„Aufteilen geht anders!“, zischt dich Phedre wütend an, dann schlägt sie dir gegen die Schulter und wendet sich ab. Sie nimmt Anlauf und springt von einem Dach aufs nächste. Du schaust nach unten zur Gasse und erkennst einen Verfolger, der gerade auf dem Fass balanciert. Jetzt bleibt dir nur, Phedre zu folgen.

Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ab, die um -1 erschwert ist, falls das U auf dem Spielprotokoll angekreuzt ist. Wenn dir die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 183 weiter. Ist sie dagegen misslungen, lies Abschnitt 11.

265

Vielleicht hat die Gestalt nicht bemerkt, dass du wach bist. Du stellst dich schlafend. Mit ein bisschen Glück ... Du spürst einen Stich in deinem Rücken, dann ein dämonisches Brennen.

Würfle 1W6, addiere +2 zum Ergebnis und multipliziere den Wert mit 5. Vom Ergebnis darfst du deinen RS abziehen, schließlich bist du mit deiner Straßenkleidung eingeschlafen. Ziehe die SP von deinen LeP ab. Wenn du mehr als 5 LeP übrigbehalten hast, geht es bei Abschnitt 190 weiter, wenn nicht, bleibt dir nur Abschnitt 2.

266

Du schüttelst den Kopf, schließlich siehst du dich außerstande, seine Botschaft an eine bedeutsame Person zu übermitteln, ohne selbst wegen Aufstachelung zur Rebellion in einen feuchten Kerker geworfen zu werden.

Adaon betrachtet dich nachdenklich, kurz wallt Zorn in seinen Augen auf, erlischt dann aber wieder: „Ich verstehe, ich verstehe. Ihr habt Prinzipien, so wie ich.“

Er nickt anerkennend, dann fährt er nahezu flüsternd fort: „Es ist bedauerlich, aber wohl der unweigerliche Lauf der Dinge.“

Das Gesicht hat einen gütigen Ausdruck angenommen, aber die Stimme ist bestimmend und scharf: „Ihr versteht sicher, dass Eure Anwesenheit viele Menschen hier nervös macht.“

Adaons Gesicht drückt nun eine erschreckende Ernsthaftigkeit aus: „Es wäre bedauerlich, wenn Euch die Hunde beißen würden, weil Ihr einen Knochen in der Hand haltet.“

Du musst schlucken, auch wenn dein trockener Mund gerade leer ist.

Der Händler beobachtet dich genau und quittiert den Verrat deiner Halsmuskulatur mit einem zufriedenen Nicken. „Natürlich steht es Euch frei, die Stadt zu erkunden und ein paar schöne Tage hier zu verbringen, aber viele Neethaner sähen es gerne, wenn Ihr die Stadt so schnell wie möglich verlassen würdet.“

Adaon winkt einen jungen Burschen herbei, der einen Krug Wein in der Hand trägt und einen silbernen Pokal vor dir auf den Tisch stellt. Auf sein Nicken hin schenkt er den schwer duftenden Rotwein ein.

„Nun“, fährt Adaon fort, „ich muss mich leider um die eine oder andere Angelegenheit kümmern. Ich hoffe, Ihr verzeiht mir meinen plötzlichen Aufbruch, aber natürlich seid Ihr weiterhin mein Gast.“

Der Händler lacht vergnügt, als er Verunsicherung in deinem Gesicht abliest: „Oh, Ihr könnt jederzeit gehen, Ihr seid doch keine Geisel. Genießt einfach den schönen Tag, esst, kostet vom Brot und wenn Ihr wollt, genießt unsere Gastfreundschaft.“

Dann ändert sich seine Stimme merklich, sie nimmt erneut einen ernsten Ton an: „Sobald die Glocke im Hafen von der achten Stunde am Abend kündet, findet ein Wachwechsel am Vinsalter Tor statt. Korporalin Mendoza wird dann dort ihren Dienst verrichten. Mir ist bewusst, dass Euer Aufenthalt dadurch kürzer ausfällt als geplant, weshalb meine Freunde und ich eine kleine Entschädigung in einem Lederbeutel verstaut und Korporalin Mendoza gebeten haben, Euch diesen auszuhändigen, sobald Ihr die Stadt verlasst. Ich bin mir sicher, dass das Tor zügig hinter Euch geschlossen wird und es wäre möglich, dass die Garde Schmuggelgut bei Euch finden würde, falls Ihr beschließt, in die Stadt zurückzukehren.“

Die letzten Sätze klingen wie scharfkantiger Stahl, doch dann umspielt schon wieder ein Lächeln die Mundwinkel des Händlers: „Aber seid unbesorgt. Nur eine Meile vor der Stadt liegt ein kleines Gasthaus, in dem bereits ein Zimmer für Euch reserviert wurde, und morgen früh könnt ihr mit der Postkutsche nach Thegûn reisen.“

Überraschend geschmeidig erhebt sich Adaon von seinem Platz, dann umrundet er den Tisch, stellt sich neben dich und legt seine fleischige Hand unangenehm schwer auf deine Schulter: „Lebt wohl.“

Dann hörst du, wie sich seine Schritte in deinem Rücken entfernen. Vor dir duftet die Paste einladend würzig.

Bevor du Abschnitt 70 aufschlägst, kreuze das I auf dem Spielprotokoll an.

267

Phedre zeigt dir die im Vergleich zum umliegenden Gestein deutlich erkennbaren Fugen. An einer Stelle spürst du sogar einen leichten Luftzug. Obwohl ihr am umliegenden Mauerwerk drückt, an der vermeintlichen Tür zieht, an den Spalten kratzt oder einen Geheimschalter



sucht und nicht findet – die nun von euch beiden vermutete Tür lässt sich nicht öffnen (309).

268

Du sprichst einen älteren Mann an, der peinlich darauf bedacht ist, nicht zu der tobenden Frau hinüberzuschauen. Ohne stehen zu bleiben, antwortet er dir auf deine Frage: „Oh, das ist die Markgräflische Corsettagen-Manufaktur. Früher stand es in großen Lettern an der Fassade, aber seit vor über 30 Jahren eine Horde Thorwaler die Manufaktur verwüstet hat, hält sich die Betreiberin mit allzu offensichtlicher Werbung zurück. Die Damen der Stadt wissen ohnehin, dass es hier die besten Korsetts zu erwerben gibt.“

Der Mann zwinkert dir zu, was zu seinem Alter nicht recht passen mag. Dann flüstert er noch: „Nehmt Euch vor der alten Silvana in Acht. Wenn sie in Rage gerät, lässt es sich nicht gut mit ihr diskutieren.“

Du bedankst dich bei dem Mann (221).

269

Der umlaufende Schriftzug ist deutlich als solcher zu erkennen, dir fehlt aber jedes Verständnis für den Inhalt der fremden Botschaft. Du bist dir nicht einmal sicher, wo der Satz beginnt und wo er endet.

Kreuze das **a** auf dem Spielprotokoll an, falls du dies vorher noch nicht getan hast, und kehre zu Abschnitt 281 zurück.

270

Caya schaut erschrocken, dann lacht sie unbeholfen: „Ich?“ Abwehrend hebt sie die Hände. „Nein, nein, ich halte mich da heraus. Für mich zählen nur meine Gäste!“ (195)

271

Du verlagerst dein Gewicht nach links und kannst dem Wagenrad gerade noch ausweichen (170).

272

Adaon mustert dich nachdenklich: „Habt Ihr denn vor, mit dem Knochen zu werfen?“

Eine unangenehme Stille legt sich über den Garten, dann lächelt der Händler milde (3).

273

Die Tür ist massiver und schwerer als erwartet, lässt sich aber problemlos öffnen. Offenbar rechnet im Haus niemand mit Einbrechern, die über das Obergeschoss ins Haus zu gelangen versuchen. Du trittst auf einen Balkon, auf dem sich kleine Pfützen gesammelt haben. Der Regen prasselt auf dich herab und über dir zucken Blitze, die von wütendem Donnergerollen begleitet werden. Vom Balkon aus kannst du den Garten erkennen, einen Teich, einen Pavillon und einen kleinen Schuppen. Unzählige Pflanzen werfen ihre Schatten, wann immer ein weiterer Blitz die Szenerie kurz erhellt. Durch zwei Fenster, die bis zum Boden reichen, kannst du ein dunkles Zimmer erahnen. In der Dunkelheit erkennst du

einen Schreibtisch und hohe Bücherregale, die bis unter die Decke reichen.

Inzwischen durchdringt das Regenwasser deine Kleidung, also beschließt du, zur Galerie zurückzukehren (50).

Notiere dir 06 – 273 – Balkon.

274

„Phedre della Merzari“, stellt sich die Frau vor, was sie mit einem angedeuteten Knicks unterstreicht, eine Geste, die mit der Balestrina in ihrer Hand etwas merkwürdig anmutet.

Du nennst deinen Namen, verzichtest aber auf den Knicks, schließlich hältst du keine Balestrina in der Hand. Sie lächelt dich an, dann macht sie einen Schritt zurück: „Verzeiht bitte, aber ich werde mich nun weiter ankleiden. Viel Erfolg mit der nächsten Tür, lasst Euch nicht erschießen.“

Sie schenkt dir ein Lächeln, dann schließt sie die Tür. Du bleibst allein auf dem Flur zurück. Kurz darauf stellst du fest, dass sich die Tür am Ende des Gangs problemlos mit dem Schlüssel öffnen lässt (99).

Kreuze das **B** auf dem Spielprotokoll am Ende des Heftes an.

Buchstaben auf dem Spielprotokoll

Auf Seite 64 findest du ein Spielprotokoll. Dort abgedruckt ist eine Liste mit Buchstaben, neben denen ein Kreis zu sehen ist. Falls dort bereits Kreuze gemacht wurden, radier diese allesamt weg, sie müssen aus einem vorherigen Spieldurchlauf stammen. Kreuze dann den Kreis neben dem Buchstaben **B** an. Das Abenteuer merkt sich so deine Entscheidungen. Du wirst später gefragt, ob du einen bestimmten Buchstaben angekreuzt hast. Wenn du in den Verweisen auf Buchstaben hingewiesen wirst, folge den dortigen Anweisungen.

275 ○

Hast du dir die Gehwege schon einmal angesehen (140) oder noch nicht (85)?

276

Du merkst dir die Worte auf der Steintafel, dann kletterst du wieder nach oben, wo du gemeinsam mit Phedre den Satz übersetzt: „Der Reiter, im Rücken des Leibwächters stehend, sucht die Gunst des Horas.“

Kurz fragst du dich, ob du dir die falschen Worte gemerkt hast, aber du bist dir sicher, dass dort Equites, also Reiter, stand, und auch Praetorius, der Leibwächter, und Horas, was man auch als „der Höchste“ übersetzen könnte. Schließlich bist du dir sicher genug, um zu beschließen, nicht noch einmal in den Schacht zu klettern (130).

277

Phedre kramt einen Dietrich aus ihrer Tasche, dann stolchert sie in dem Schlüsselloch herum.

Lege für Phedre eine Probe auf *Schlösserknacken* (FW 11; 15/14/14) ab, die um -2 erschwert ist. Wenn euch die Würfel hold sind, lies Abschnitt 209, wenn nicht, geht es bei Abschnitt 156 weiter.

278

Die Geschäftsunterlagen beinhalten sicherlich tausende Hinweise darauf, was man tun muss, um sich eine solche Stadtvilla leisten zu können. Ohne sie genau zu studieren, entdeckst du Register über An- und Verkäufe von Waren, Listen mit Schiffsnamen und fremdländischen Häfen, von denen Waren bezogen und an die Waren geliefert worden sind. Du schaut zur Decke und dir wird bewusst, dass bei so viel Luxus allein bei der Gestaltung der Decke eines Arbeitszimmers um dich herum die Aufzeichnungen eines kleinen Handelsimperiums lagern müssen. Du hast aber weder Zeit noch Muße, dich genauer damit zu befassen. Phedre ermahnt dich auch so gleich, dass es ein geheimes Treffen unterhalb der Villa geben soll. Das Studium von Handelsbilanzen im Obergeschoss hat damit sicherlich nichts zu tun (132).

279

Das Mahl ist köstlich. Tatsächlich zeugt jede einzelne Zutat von höchster Qualität, ist jeder Bissen aufs Neue eine kulinarische Entdeckung. Wenn der Händler immer so speist, ist seine Leibesfülle ein angemessener Preis für den geschmacklichen Luxus, in dem er täglich schwelgen kann.

Du lehnt dich zurück und streichelst über deinen kugelförmigen Bauch. Ein Verdauungsspaziergang in der Stadt würde dir sicherlich gut tun (28). Vielleicht möchtest du den Nachmittag aber auch nutzen, um dich in deiner Kammer auszuruhen (131). Bei Abschnitt 202 hättest du aber auch die Möglichkeit, dich im Laufe des Nachmittags über den Händler Adaon du Cosentino zu informieren. Bevor du dich entscheidest, kreuze noch schnell das K auf dem Spielprotokoll an.

280

Phedre angelt einen schmalen Metallbügel aus ihrer Tasche, dann hebt sie im Handumdrehen den Türriegel auf. Sie lächelt dich triumphierend an, während sie die Tür mit einer einladenden Geste öffnet – und diese dabei knarzend aufschwingt.

Ihr habt es ins Innere geschafft (4), aber du musst dir 3 Lärmpunkte notieren.

281

Dieser Raum ist deutlich kleiner als der große Kellerraum. Auch hier stützt ein Kreuzgewölbe die Decke, es gibt aber nur eine Säule in der Mitte. Außerdem hast du den Eindruck, dass die Decke hier etwas niedriger ist. Dass du in einem Lagerraum stehst, verraten dir ein Dutzend Tische und sicherlich noch mehr Stühle. Die Möbel wirken hochwertig, obwohl sie nicht allzu massiv gebaut wurden. Vermutlich dienen sie für die Herrichtung einer großen Tafel bei Festen in der Eingangshalle.

Besonderes Interesse weckt aber die gemauerte Säule in der Mitte des Raumes. Zum einen entdeckst du eine umlaufende Inschrift auf Brusthöhe (105), zum anderen gibt ein vor der Säule liegender Stein ungefähr auf Kniehöhe den Blick auf das Innere der Säule frei (31).

Wenn du dich nicht weiter mit der Säule befassen möchtest, kannst du jederzeit zurück in den großen Kellerraum gehen (309).

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: K3 – 281 – Kleines Lager

282

Du bist dir nicht sicher, ob deine Antwort den Monolog des Mannes beeinflusst hat. Er scheint ungerührt fortzufahren: „Heutzutage spielt man ja nur mit sechs Figuren, dem König oder Horas, der Signora, Springer, Läufer, Turm und Bauer. Aber früher gab es wesentlich mehr Figuren. Die tulamidischen Spiele der Vergangenheit kannten den Wesir, den Emir, die Sharisad, die Chimäre und das Kamel, wobei die Kamele wohl die einzigen Figuren waren, die mehrmals aufgestellt wurden. Als die ersten Siedler aus dem Güldenland dann das Spiel kennenlernten, wurden die Figuren umbenannt oder durch ganz neue ersetzt. Ich habe gehört, dass es als Figuren eine Spielfrau, eine Kräuterkundige, den Tempelvorsteher und verschiedene Kämpfer gab. Die Figuren haben sich aber immer wieder gewandelt, bis das Spiel so beliebt wurde, dass sich eine ganz eigene Variante in dieser Region durchgesetzt hat: der Bosparanische Figurensatz.“ Ohne auf dich zu achten, zählt der Verkäufer die Figuren mit seinen wurstigen Fingern ab: „Es gab den Vigilanten, einen Wachoffizier, den Horas und seinen Leibwächter, den Praetorius. Dann konnte man mit dem Equites ziehen, einem Reiter, mit dem Edelmann, dem Nobile, und natürlich den Monstern, der Schlange Serpens und der Bestia. Dann gab es noch den Zelotos, einen Geweihten, drei Patrizier, die Comites und natürlich die Mercenarias, drei Söldnerinnen.“

Während du ein Gähnen unterdrücken musst und deswegen nicht rechtzeitig einhaken kannst, überlegt der Mann kurz, bevor er erleichtert fortfährt: „Der Provinzverwalter! Den vergesse ich immer, und natürlich darf auch der Hofnarr nicht fehlen, der angeblich in geraden Zügen anders zieht als in ungeraden, meine Lieblingsfigur.“

Eine kurze Pause tritt ein, in der du einen sehnächtigen Ausdruck in den Augen des Mannes zu erkennen glaubst. „Was würde ich dafür geben, ein Spiel mit vollständigem Figurensatz aus dieser Zeit zu besitzen! Oder nur alle Zugregeln zu kennen! Aber das wird wohl nie passieren.“

Für einen kurzen Augenblick ist die Stimme wehklagend, dann flüstert sie verschwörerisch: „Es wird gemunkelt, dass es in ganz Neetha nur noch ein solches Spiel geben soll. Der Großmeister Curon del Offantas hat es angeblich in seinem Salon stehen, spielt aber niemals damit. Manche behaupten, er könne es nicht, weil ihm ein Teil der Figuren fehlt. Andere sagen, er würde es nicht anrühren, weil es die legendäre Khunchomer Riposte auf die Chababische Eröffnung darstellt – ein Pattdilemma, das keiner Seite mehr einen Zug erlaubt. Angeblich versucht er, die



Zugregeln der Figuren daraus abzuleiten – ein wahres Lebenswerk, das aber noch unvollendet sein soll.“

Der Mann hat die Luft angehalten, als hätte er gerade etwas unglaublich Bedeutungsvolles verraten. Du schaust ihn nur verständnislos an, was er schlagartig zu realisieren scheint.

Er lehnt sich zurück, dann wechselt er abrupt das Thema: „Ist euch das Spielbrett denn 5 Golddukaten wert?“ Wenn du sofort ablehnen möchtest, geht es bei Abschnitt 319 weiter. Bei Abschnitt 217 kannst du aber auch Interesse an dem Spielbrett zeigen.

283

Hast du das **e** im Spielprotokoll angekreuzt (39) oder nicht (81)?

284

Die bunten Stände gleichen einem Labyrinth aus kleinen Gassen. Kostbares Geschirr wird neben einfachen Holzlöffeln in unterschiedlichen Größen präsentiert, Teppiche werden ebenso feilgeboten wie Polsterstühlen, auf denen vielleicht noch ein Kind sitzen könnte. Selbst getragene Kleidung gibt es hier und teils vergilbte Tagebücher – manche leer, andere gefüllt mit den Leben fremder Menschen. Die Händler tragen ärmliche oder kostbare Kleidung, schmutzige oder saubere, sind freundlich, schmeichelnd oder spöttisch, sobald sie merken, dass du ihre Waren ignorierst. Du hörst fremde Sprachen, eine zu Boden fallende Tonschale, das Klimpern von Geld, welches den Besitzer wechselt, laute Flüche und umgarnende Worte. Es riecht nach fremdländischen Gewürzen, geöltem Stahl, würzigem Holz und duftenden Ölen. Hier scheint es alles zu geben.

Lege eine Probe auf *Gassenwissen* ab! Wenn die Probe gelungen ist, hängt der zu lesende Abschnitt von der QS der Probe ab. Ist die Probe mit QS 1 oder 2 geglückt, lies bei Abschnitt 230 weiter. Ist die QS 3+, geht es bei Abschnitt 187 weiter. Eine misslungene Probe führt dich zu Abschnitt 29.

285

Vorsichtig läufst du nach oben und achtest diesmal darauf, die lose Marmorfliese auf der dritten Stufe von oben nicht zu belasten. Ohne Lärm zu verursachen, betrittst du die Galerie (50).

286

Kaum bist du um die Ecke gebogen, erblickst du zwei Türen am kurzen Ende des Ganges. Eine liegt am Ende des Ganges genau vor dir, die andere führt nach links. Möchtest du die linke Tür öffnen (32) oder an ihr lauschen (228)? Alternativ kannst du auch die Tür am Ende des Ganges öffnen (104) oder an ihr lauschen (60).

287

Dieses Mal bist du vorsichtiger. Behutsam tastend findest du schnell die Kiste wieder. Der Steinkrieger mit dem eingravierten Z unter seinem Sockel ist noch immer in ihrem Inneren. Wenn du ihn mitnehmen möchtest,

kannst du dies tun. Kreuze dann das **b** auf dem Spielprotokoll an.

So oder so vergräbst du am Ende das Kistchen wieder, um keine Spuren zu hinterlassen (206).

288

Neetha scheint eine gespaltene Stadt zu sein, geteilt zwischen Anhängern des Horas, Befürwortern einer Unabhängigkeit und einer mit der Zeit vermutlich kleiner werdenden Gruppe von Personen, die sich entweder noch nicht entschieden haben, auf wessen Seite sie stehen wollen, oder versuchen, sich nicht festlegen zu müssen, um am Ende auf jeden Fall auf der Siegerseite zu sein. Adaon muss zu den Separatisten zählen, so viel scheint dir sicher zu sein. Wenn sich Anhänger der Gruppe der Loyalisten über ihn äußern, dann nur in kurzen Flüchen. Andere deuten zumindest an, dass er ihre Ideale vertritt und sich nur für die Freiheit seiner Heimat einsetzen würde, ohne dabei dem Horasreich schaden zu wollen. Es müsse einen Weg der „getrennten Einigkeit“ geben, Schlagworte, die du so oft gehört hast, dass sie in den Hinterzimmern der reichen Villen, an denen du entlangflaniert bist, als politische Parolen immer und immer wieder formuliert worden sein müssen. Der Glanz, der in die Augen so manchen Bürgers trat, hat dich zumindest von der Überzeugung deines Gegenübers überzeugt. Viele Menschen wollten sich jedoch gar nicht erst zu Adaon äußern, wohl weil sie ihn fürchten. Die Separatisten sind keine eingeschworene Gemeinschaft, auch wenn die Worte „Brüderlichkeit und Schwesterlichkeit“ bei den offensichtlichen Anhängern der Idee immer wieder gefallen sind. Adaon scheint einfach ein Separatist mit mehr Einfluss und Macht als andere zu sein. Er scheint dir nicht grundlos hinterhältig, nachtragend oder rachsüchtig, aber Adaon wird als Mann beschrieben, der seine Ideale vertritt und seine Ziele durchzusetzen weiß.

Gedankenverloren bemerkst du erst im letzten Moment, dass du fast an der Eingangstür zum *Schwert der Göttin* vorbeigelaufen wärst (239).

289

Willst du klopfen (184) oder versuchst du dein Glück mit dem Schloss (35)?

290

Du schiebst das Tablett in die Mitte des Tisches, erhebst dich und verlässt dein Zimmer, um Phedre dazu einzuladen, mit dir zu speisen. Willst du an der Tür klopfen (136), lauschen (77) oder durchs Schlüsselloch spähen (192)?

291

Ein Blitz erleuchtet den Himmel, Donner kracht und die ersten schweren Regentropfen stürzen auf euch herab. Ihr hockt hinter einem ausladenden Busch und beobachtet die Villa auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Hast du das **M** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (49) oder nicht (173)?

292

Die Buchstaben bilden Worte in einer fremden Sprache, die du nicht beherrschst. Auch Phedre starrt nur unwissend auf die Schriftzeichen. Um keine unnötigen Spuren zu hinterlassen, bringt ihr die Platte zurück an ihren Platz.

Kreuze das **a** auf dem Spielprotokoll an, falls du dies vorher noch nicht getan hast, und kehre zu Abschnitt 333 zurück.

293

Du folgst Phedre durch das Eingangsportal ins Freie. Eine frische Brise weht vom Meer heran, dunkle Wolken schieben sich unheilvoll vor das Madamal. Ihr lauft, eure Verfolger sind euch weiterhin dicht auf den Fersen. Du riskierst einen Blick über die Schulter und zählst fünf Männer und zwei Frauen. Zum Glück sind sie allesamt genauso unpassend für eine Verfolgungsjagd gekleidet wie ihr. Du schaust wieder nach vorn und siehst gerade noch, wie eine große, zweiachsige Kutsche um eine Ecke biegt – genau in euren Fluchtweg.

Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver oder Laufen) ab! Ist sie gelungen (271) oder nicht (147)?

294

Das Bild an der Südwand, über dem Garadanspiel angebracht, ist deutlich älter als alle anderen Gemälde, die du in der Stadtvilla bislang gesehen hast. Die Farben sind düster und glänzen speckig, der Stil ist grob, fast archaisch und auch das Motiv sticht deutlich heraus. Aus einer Bergkette ragt ein grauer Granitkamm hervor, der Himmel ist düster und die dunkelgrüne Landschaft wirkt aufgrund der fehlenden Details karg. Einzig ein zuckender Blitz, der das Bild von oben nach unten in zwei Teile teilt, stellt einen hellen Kontrast dar. Gemeinsam mit der Bergkette ergibt sich ein Kreuz als kompositorische Einteilung, die das Bild weder schöner macht noch irgendeine andere Bedeutung zu haben scheint. Während du das Bild betrachtest, hat sich Phedre einem zweiten Bilderrahmen an der Wand gewidmet, der aber

kein Bild, sondern ein Gedicht enthält. Das Pergament, auf dem das Gedicht geschrieben wurde, mag nicht frisch geschöpft sein, ist aber deutlich jünger als das Gemälde. Leise murmelnd liest deine Begleiterin es vor:

»Kein Mensch, keine Tiere,
die Leere, die schiere,
das Fehlende ziere.
Vom Himmel zum Boden,
dort schießt heil'ger Bogen,
fast g'rade gezogen.
Zum Horizont man schaut,
ein Hügel dort gestaut,
von West nach Ost erbaut.
Ein Blitz und die Berge,
des Gemäldes Frage:
eine Tatensage.«

Du fragst dich, ob das Gedicht Bezug auf das Gemälde nimmt. Den alten Bilderrahmen von der Wand zu nehmen, scheint dir selbst zu zweit ein mühsames Unterfangen, aber das Gedicht lässt sich leicht mitnehmen (215). Vielleicht solltest du es aber auch einfach hängen lassen (123).

295

So laut du kannst, rufst du um Hilfe. Du rechnest mit einem Schlag in die Magengrube, doch dieser bleibt aus. Du hoffst auf eine Reaktion eines Passanten, aber auch diese erfolgt nicht. Du spürst ein Brennen in der Kehle, dann verstummst du. Du bist dir sicher, laut und deutlich gerufen zu haben, aber als du dich umschaust, scheint es dir, als hätte kein Wort deinen Mund verlassen. Die Menschen ignorieren dich einfach und auch die drei Muskelberge zeigen keinerlei Reaktion. Deine Schreie mögen vielleicht Aufmerksamkeit erzeugen, aber keine Wirkung entfalten. Deswegen müssen der Glatzköpfige und seine Kumpane auch nicht darauf reagieren. Stattdessen wiederholt dein Gegenüber noch einmal die Einladung zum Mittagessen. Fügst du dich in dein Schicksal (323), oder wagst du nun doch einen Angriff (94)?

Bevor du deine Wahl triffst, kreuze noch schnell das **F** auf dem Spielprotokoll an.

296

Das Fenster in der Ostwand ist mit bunten Glasscheiben versehen, die die Halle am Morgen in ein fröhliches Lichterspiel tauchen dürften. Die quer über den Himmel zuckenden Blitze erzeugen allerdings nicht gerade eine angenehme Atmosphäre und auch den Garten kannst du von hier aus kaum überblicken (50).

297

Es klopft an deine Tür. Du drehst dich auf die Seite und gibst einen misstrauischen Laut von dir, was Caya prompt als Einladung zum



Eintreten fehlinterpretiert. Gut gelaunt stellt sie ein Tablett auf dem Tisch ab, prüft mit kritischem Blick den Boden, der deiner Meinung nach keinerlei Blutspuren mehr zeigt, und öffnet dann schwungvoll die Vorhänge und Fensterläden. Das grelle Licht der Praiosscheibe blendet dich, dann raubt dir eine schrille Stimme, die durch das geöffnete Fenster von der Straße heraufschallt, endgültig jede Hoffnung auf Schlaf: „Caya, ist alles in Ordnung? Man rapportiert ja schreckliche Dinge!“ Als wären die Stimme und die gestelzte Wortwahl nicht schlimm genug, brüllt die Vermieterin deines Zimmers nun auch noch eine Antwort: „Gylde, es war schrecklich! Es gab sogar Tote!“

Von der Straße her hörst du einen Laut, den du irgendwo zwischen Entsetzen und Ohnmacht verorten würdest, während sich Caya zu dir gedreht und nach unten gezeigt hat. Sie flüstert: „Gylde dil Offantas, eine gütige Patrizierin, die mir einen Kredit für das Haus gewährt hat.“

„Tote?“, schallt es von der Straße herauf.

„Ja, Gylde, gleich drei. Sie haben meine Gäste überfallen.“

„Sie sind doch aber nicht ...“

Zum Glück unterbricht Caya die schreiende Frau: „Nein, nein, nur die Angreifer sind tot.“

Dann wendet sich Caya wieder dir zu: „Sagt, wie viele hattet ihr noch gleich erschlagen?“

Bescheidenheit ist eine Zierde: „Niemanden, ich habe keinen getötet.“ (122)

„Nur einen, die anderen hat Phedre getötet.“ (179)

Du entscheidest dich, zu prahlen: „Zwei.“ (54)

Ein wenig Übertreibung hat noch nie geschadet: „Alle.“ (241)

298

Deine Gegner akzeptieren dein Aufgeben nicht, ein gnadenloser Hieb trifft dich am Kopf (2).

299

Du liegst benommen auf der Tischplatte, links und rechts neben dir haben sich unzählige kleine und große Holzsplitter auf dem Boden verteilt. Du blickst empor, hinauf zu den düsteren Wolken, die sich über dir zusammenbrauen. Dann bemerkst du das schwere Paar Stiefel neben dir.

„Sieh an!“, hörst du eine vor Hohn triefende Stimme, dann spürst du kalten Stahl an deiner Kehle. Verzweifelt versuchst du zu reagieren, schmiedest Pläne: Sollst du dich wegrollen, zuschlagen, mit der Hand nach der Klinge greifen, auch wenn du dich schneiden wirst? Nur nicht ...

„Die Gardel!“, hörst du eine warnende Frauenstimme.

Die Klinge zittert leicht, dann spürst du einen kräftigen Tritt in die Magengrube. Tränen schießen dir in die Augen, aber du kannst noch erkennen, wie sich die Stiefel entfernen. Du erhältst 1W6 TP. Sinken deine LeP dadurch auf 0 oder weniger, lies Abschnitt 2, ansonsten richtest du dich glücklich auf (240).

300

Du stehst in dem prunkvollen Saal mit all den Statuen und überlegst, was du tun sollst.

Falls von einem vorherigen Spieldurchlauf noch Kreise angekreuzt sind, radier die Markierungen jetzt weg. Bevor du einen Abschnitt aufsuchst, kreuze den Kreis vor dem Abschnitt an. Einen bereits angekreuzten Abschnitt darfst du nicht noch einmal aufsuchen.

Also, was möchtest du tun?

- ☐ die große Marmorstatue in der Mitte des Saals betrachten (219)
- ☐ eine Gruppe aus kleinen Skulpturen aus Sandstein bestaunen (34)
- ☐ eine abstrakte Holzskulptur bewundern (126)
- ☐ einen jungen Burschen ansprechen, der ratlos vor einer Figur aus dunklem Holz steht (88)
- ☐ zu einer Gruppe älterer Herrschaften treten, die angeregt diskutieren (252)
- ☐ am Rande des Saals Stellung beziehen und das Geschehen auf dich wirken lassen (325)

Wenn du beim Aufsuchen dieses Abschnitts hier zwar schon genau **drei Kreise** angekreuzt hast, das **N** auf dem Spielprotokoll aber noch **nicht**, lies sofort Abschnitt 175, anstatt einen Abschnitt mit einem noch nicht angekreuzten Kreis auszuwählen. Wenn du beim Aufsuchen dieses Abschnitts hier schon genau **fünf Kreise** angekreuzt hast, lies sofort Abschnitt 159, anstatt einen Abschnitt mit einem noch nicht angekreuzten Kreis auszuwählen.

301

Ihr rutscht vom oberen Rand der Mauer ab und stürzt wenig elegant in die Tiefe – zum Glück auf der Gartenseite. Nur dem Zufall ist es zu verdanken, dass ihr nicht in stacheligen Dornen fällt, sondern zwischen Neethaner Blauveilchen und weißen Gamserblumen landet. Dennoch kommst du dabei so unglücklich auf, dass du 1W6 SP erleidest.

Falls deine LeP dadurch auf 0 LeP oder darunter sinken, musst du Abschnitt 2 lesen. Falls nicht, kannst du dich bei Abschnitt 333 im Garten umsehen, musst vorher aber noch 3 Lärmpunkte notieren.

302

Der Stein ist rutschig, im Schacht ist es feucht und kühl, du musst die heiße Lampe balancieren – und rutscht ab. Phedre versucht, dich zu halten, dennoch platschst du laut bis zum Bauchnabel ins Wasser.

Einen Fluch unterdrückend stellst du fest, dass du dich zumindest nicht verletzt hast und auch die Öllampe noch brennt. Du atmest durch, beruhigst dich und fragst dich, warum du hierher geklettert bist. Was hoffst du hier zu finden? Doch dann fällt dir eine kleine Platte an der Wand auf, auf der Worte in einer fremden Sprache stehen.

Notiere dir 2 Lärmpunkte im Spielprotokoll. Wenn du das **V** im Spielprotokoll angekreuzt hast oder Bosparano mindestens auf Stufe II beherrscht und Kusliker Zeichen lesen kannst, darfst du Abschnitt 276 lesen. Falls nicht, musst du mit Abschnitt 151 vorliebnehmen.

303

Einen Moment starrt dich die Frau an, dann senkt sie langsam die Balestrina und ein Lächeln umspielt ihre

Lippen: „Nein, ist es nicht. Die Zimmer sind nicht in der Reihenfolge der Ziffern geordnet. Warum auch immer: das Zimmer Drei liegt am Ende des Ganges zwischen der Eins und der Zwei.“

„Das wusste ich nicht“, erklärst du dich.

„Ich habe mich auch in der Nummer geirrt“, stellt die Frau versöhnlich fest.

Erleichtert lässt du die Arme sinken.

„Dann werde ich heute nicht erschossen?“ (112)

„Ich bin erleichtert, dass ihr keine kaltblütige Mörderin seid.“ (8)

„Begrüßt Ihr Fremde immer so?“ (235)

304

Hast du das **d** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (155) oder nicht (24)?

305

Du machst zwei schnelle Schritte in die dunkle Gasse hinein, dann erkennst du, dass es eine Sackgasse ist. Phedre ist auf den ersten Blick nicht zu entdecken, doch dann bemerkst du ihren Fuß, der sechs Schritt über dir über die Kante eines Flachdaches verschwindet. Wie ist sie nur so schnell dort hinaufgeklettert?

Folgst du ihr nach oben (222) oder rennst du lieber die große Straße hinab? Noch ist es nicht zu spät dafür (59).

306

Noch während du dich zwischen all den Büchern orientierst, entzündet Phedre die Kerzen eines Kerzenständers auf dem Tisch in der Mitte des Raumes. Kurz darauf winkt sie dich zu sich. Auf dem Podest vor dem Fenster liegt ein kleines Büchlein, auf das deine Begleiterin aufgeregt deutet: „Das könnte uns von Nutzen sein. *Bosparano – die alte Sprache*.“

Phedre blättert in dem Werk und scheint sich sicher zu sein, dass es sich um ein Wörterbuch handelt. Nachdem ihr in die Villa eingebrochen seid, werden sich die Hausherren kaum mehr daran stören, wenn ihr das Buch ausleiht.

Kreuze das **V** auf dem Spielprotokoll an, danach geht es bei Abschnitt 149 weiter.

307

Adaon schaut erst nachdenklich, dann lacht er amüsiert: „Ich habe wohl ein Gespür für Hunde.“

Der Händler greift nach einem Fleischhäppchen, dreht es gedankenverloren zwischen den Fingern und legt es dann auf seinen Teller (3).

308

Auf dem Westmarkt gibt es tatsächlich so manches Schnäppchen, aber nicht jedes Stück kann die Qualität halten, mit der es beworben wurde. Lege eine Probe auf *Handel (Feilschen)* ab und ermittle einmal die erreichte Qualitätsstufe. Ein Misserfolg zählt als Stufe 0.

Wirf anschließend für jeden Kauf 1W20. Du darfst das Ergebnis um die doppelte Qualitätsstufe der Probe auf *Handel* senken. Schau dann nach, was du gewürfelt hast.

W20 Zustand der Ware

≤ 8 Die Ware ist in tadellosem Zustand.

9–12 Die Ware ist von minderer Qualität. Eine Waffe richtet 1 TP weniger an, eine Rüstung hat einen um 1 Punkt reduzierten RS, von 10 Dietrichen sind nur 8 zu gebrauchen ...

13–16 Die Ware ist von deutlich reduzierter Qualität. Eine Waffe richtet 2 TP weniger an, eine Rüstung hat einen um 2 Punkte reduzierten RS, von 10 Dietrichen sind nur 5 zu gebrauchen ...

17–20 Die Ware ist wertlos. Ein Florett zerbricht beim nächsten Stich ohne Schaden zu verursachen, die Rüstung passt und schützt nicht, die Dietriche sind allesamt wertlos ...

Wenn du mit dem Begutachten deiner Waren fertig bist, verlässt du den Marktplatz gen Süden. Wenigstens hat man dich nicht bestohlen (91).

309

Der Kellerraum ist riesig. Die Decken sind an den höchsten Stellen bestimmt an die vier Schritt hoch. Das imposante Kreuzgewölbe ruht auf zwei mächtigen Säulen in der Mitte dieses Raumes, den man schon fast eine Halle nennen könnte. Dank der kleinen Öllampe, die du von der Treppe mitgenommen hast, kannst du dich gut orientieren. Die Säulen, Phedre und der eine oder andere hier gelagerte Gegenstand werfen unheimliche Schatten.

Möchtest du dir einen alten Schrank (218), eine schwere Holztruhe mit rostigen Beschlägen gleich daneben (342), ein Fass auf einem knöchelhohen Podest neben der Treppe (33) oder mehrere Metallketten an der Westwand (109) näher anschauen? Du kannst aber auch den Bereich untersuchen, in dem Phedre die Geheimtür vermutet (267).

Zwei Durchgänge in der Westwand führen in zwei Nebenräume. Du kannst den nördlichen (130) oder den südlichen (281) betreten oder alternativ der Treppe nach oben in Richtung Eingangshalle folgen (79).

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: K2 – 309 – Großer Kellerraum

310

„Verdammt“, hörst du einen wütenden Ruf, dann schlägt jemand eine Tür zu. „Verdammt!“

Aufgeschreckt richtest du dich auf und schaust dich um, doch keine schwarzgekleideten Angreifer stehen in deinem Zimmer und gerade will dich auch niemand im Schlaf erstechen. Du schaust aus dem Fenster. Es ist dunkel, in der Ferne zuckt ein Blitz. Wahrscheinlich bist du irgendwann eingeschlafen, denn du liegst in deinem Bett in der Herberge. Vage erinnerst du dich an Phedres Enttäuschung, dass du sie nicht begleiten wolltest, aber du hast darauf bestanden, in der Herberge zu bleiben und deine geplagten Füße zu schonen.

Du hörst Donnerrgrollen.

Phedre hat die Herberge ohne dich verlassen, du hast gespeist und musst eingeschlafen sein. Die Tür fliegt krachend auf. „Verflucht, Ihr werdet mein Tod sein!“



Fragend schaust du zu Phedre, die dich wütend anstarrt. Das hellblaue Kleid und der Schmuck sind verschwunden, jetzt trägt sie dunkelbraune Stiefel, eine dunkelgraue Stoffhose und eine ebenso dunkle Bluse. Aus dem Zopf ist ein fester Dutt geworden, statt langer, hellblauer, trägt sie nun kurze, schwarze Handschuhe. Ein langer Dolch steckt in einer Scheide am Gürtel, auf der anderen Seite baumelt ihre Balestrina. Über die Schulter hat sie ein langes Seil und eine robuste Ledertasche geworfen. „Verdammt!“

Du bringst einen fragenden Laut heraus, doch die wie eine Einbrecherin gekleidete Frau schneidet dir das Wort mit einer harschen Handbewegung ab, dann macht sie ein paar schnelle Schritte zum Fenster und schaut hinaus zur Straße. Es blitzt.

Erst nachdem sie sich umgeschaut hat, entspannt sich Phedres Haltung ein wenig und sie setzt sich auf den Stuhl, auf dem du vor wenigen Stunden noch gespeist hast: „Ihr seid in großer Gefahr ...“

Wieder donnert es dumpf, bevor Phedre versöhnlicher fortfährt: „... meinetwegen.“

Du richtest dich vollends auf: „Ich verstehe kein Wort.“

Phedre lacht: „Wie solltet Ihr auch?“

Sie betrachtet dich kurz, dann schaut sie sich eilig im Zimmer um. Es scheint dir nicht so, als würde sie nach etwas suchen, eher, als würde sie ihre Gedanken ordnen. Dann spricht sie plötzlich in einem ruhigen, präzisen Tonfall: „Ich heiße nicht Phedre und mein Nachname ist auch nicht Merzari. Wie ich heiße, tut nichts zur Sache, nennt mich einfach weiterhin Phedre!“

Du nickst.

„Ihr habt Adaon du Cosentino bereits kennengelernt. Er ist ein Separatist und Ihr macht ihn nervös, weil er Euch für die Person hält, die ich bin. Man hat mich nach Nee-tha gesandt, um die hiesigen separatistischen Umtriebe in Augenschein zu nehmen.“

„Dann war nicht ich das Ziel der Angreifer, sondern Ihr“, stellst du mit leicht fragendem Tonfall fest.

Phedre nickt: „Der fehlende Strich an der Tür.“

„Warum erzählt Ihr mir das?“

Die junge Frau lächelt freudlos: „Mitleid? Ein Herz für die Schwachen und Ahnungslosen? Vermutlich sollte eine Spionin besser darin sein, Menschen auszunutzen und für sich über die Klinge springen zu lassen, aber ich bin wohl zu jung, um mein Gewissen vollends verloren zu haben.“

Du solltest dich beleidigt fühlen. Schwach! Ahnungslos! Leider musst du zugeben, tatsächlich ahnungslos zu sein, was sich wie Schwäche anfühlt.

„Ich weiß, dass Adaon Euch loswerden wollte. Für Eure Sicherheit wäre es wohl besser gewesen, Euch einfach gehen zu lassen, aber Caya hätte Euch ohnehin von der Einladung erzählt und als Zielscheibe der hiesigen Separatisten hattet ihr für mich einen gewissen Wert.“

Auch diese Bemerkung ist ein Stich ins Herz.

„Die Einladung zur Ausstellung scheint eine Falle gewesen zu sein, um herauszufinden, ob Ihr Adaons Botschaft verstanden habt oder doch in der Stadt geblieben seid.“

„Woher wisst Ihr das?“, fragst du.

„Nun“, Phedre lächelt verlegen, „ich konnte eine Zusammenkunft belauschen und es war deutlich, dass sich Separatisten dort aufgehalten haben. Sie haben von einer wichtigen Versammlung gesprochen – und mich entdeckt.“

Die letzten Worte spricht die junge Frau, als wären sie ihr peinlich. Sie fasst sich aber schnell wieder und spricht plötzlich im herrischen Befehlston, genauso, wie euer Gespräch begonnen hat: „Die Separatisten wissen jetzt, dass ich zu viel weiß – und in ihren Augen damit wohl auch Ihr. Sie haben mich durch die halbe Stadt gejagt und die Verfolgung vermutlich nur abgebrochen, weil sie ohnehin wissen, wo wir beide untergekommen sind.“

„Wir?“, hakst du nach, „welches Wir? Ich kenne nicht einmal Euren Namen.“

Du möchtest protestieren, doch Phedre schneidet dir erneut das Wort ab: „In deren Augen arbeiten wir zusammen. Denkt nur an die Einladung.“

Bevor du bei Abschnitt 62 weiterliest, kreuze noch schnell das R auf dem Spielprotokoll an.

311 ○

Der Schreibtisch ist mit allerlei langweilig aussehenden Listen bedeckt, die dein Interesse nicht wecken können. Spannender sind da schon die drei schweren Schubladen an der linken Seite des Tisches. Vorher schiebst du den schweren Lederstuhl beiseite, um einen Blick unter die Tischplatte zu werfen, wirst dort aber auch nicht fündig.

Du öffnest die Schubladen, findest Tintenfasschen, einen hölzernen Brieföffner, Federkiele, leere Pergamentbögen, Siegelwachs, noch mehr Pergamentbögen, gefaltete Briefumschläge, Pergamentbögen, Pergamentbögen, noch eine Schublade voll mit Pergamentbögen ... Du schließt die unterste Lade und wendest dich enttäuscht ab.

Wenn du den Abschnitt zum ersten Mal aufgesucht hast, lies Abschnitt 63. Warst du schon einmal hier, geht es zurück zu Abschnitt 132.

312

Kreuze das O auf dem Spielprotokoll an, dann lies bei Abschnitt 197 weiter.

313

Obwohl du davon überzeugt bist, dass es genau die richtige Aufgabe für Phedre wäre, in den Schacht zu steigen, weigert sie sich, das zu tun. Du versuchst noch, ihr zu versichern, dass das Wasser einen möglichen Sturz abfangen würde, aber genau das scheint ihr nur noch mehr Unbehagen zu bereiten. Ob die junge Frau nicht schwimmen kann?

Schließlich sichert sie dich mit dem mitgebrachten Seil und lässt dich in den Schacht hinab.

Lege eine Probe auf Klettern ab, die in der Dunkelheit und mit einer Öllampe in der Hand um –2 erschwert ist. Wenn dir die Probe gelingt, lies bei Abschnitt 64 weiter. Misslingt sie, musst du Abschnitt 302 lesen.

314

Du trägst deinen Namen in das Gästebuch ein, dann hängt dir Caya einen Schlüsselring aus, an dem neben einem großen Eisenschlüssel auch ein kleines Holzbrett hängt, in das drei schmale Striche eingeritzt wurden (201).

<i>Rondamond 1093BF</i>	
<i>Zimmer</i>	<i>Name</i>
3	<i>Yesaria & Horasio Vardeen</i>
1	<i>Abrik Sturmfels</i>
1	<i>Sulvoda da Horrad & Galade da Horrad</i>
2	<i>Bembo Grangorer</i>
3	<i>Adaque folanga</i>
2	<i>Phedre della Merzari</i>

315

Du durchwühlst die Sumpfzone. Kniehohe Wasserpflanzen wurzeln hier in einer dicken Schlammschicht, einige tragen bunte Blütenkelche, aber bei den meisten handelt es sich um schlichte Gräser. Du wühlst im Schlamm, ohne genau zu wissen wonach, kannst aber außer Regenwürmern und einem halb vergammelten Fisch nichts Bemerkenswertes finden (206).

316

Der Dolchstoß geht neben deinem Kopf in den Holzrahmen des Bettes. Du rollst dich rasch aus dem Bett und greifst instinktiv nach deiner Waffe. Nun bist du froh, so unvermittelt in deiner Kleidung eingeschlafen zu sein (73).

317

Du greifst nach der Türklinke und kannst den rechten Türflügel mühelos öffnen. Ohne Probleme gelangst du in den Säulengang. Phedre hinter dir steckt einen Holzkeil in die Tür, sodass dieser Wege weiterhin offen

stehen bleibt. Kreuze das **W** auf dem Spielprotokoll an, dann geht es bei Abschnitt 238 zum Säulengang.

318

Es fühlt sich wie eine Ewigkeit an, aber du hast mehr Ausdauer als deine Verfolger. Irgendwann werden ihre Schritte leiser, irgendwann verstummen sie ganz. Du wagst es kaum, stehen zu bleiben, doch schließlich wirfst du dich in eine schattige Ecke und atmest tief ein und aus. Du hast sie abgeschüttelt. Zum Glück ist es nicht mehr weit bis zum *Schwert der Göttin*, und so erreichst du nach kurzer Zeit die Herberge. Du schaust dich noch einmal um, doch niemand scheint dir gefolgt zu sein. Erschöpft trittst du ein (102).

319

Der Mann funkelt dich feindselig an. Es ist offensichtlich, dass du nun besser gehen solltest. Als du dich abwendest, meinst du, den Mann erleichtert seufzen zu hören.

Bei Abschnitt 244 erreichst du nach deinem Rückzug durch das Labyrinth der Regale die Straße, der du weiter nach Süden folgst. Kreuze vorher das **D** auf dem Spielprotokoll an.

320

Du betrachtest die Figuren, die du gesammelt hast. Es sind genau die sieben sandsteinfarbenen Figuren, die eine graue Entsprechung auf dem Spielfeld haben, dort aber fehlen: der Kämpfer mit dem Z unter dem Podest, der Sitzende mit dem R, der Schelm mit dem I, der Hofierende mit dem N, der Kronenträger mit dem H, der sein Schwert empor Reckende mit dem V und der Reiter mit dem E.

Du kannst die Figuren auf allen freien Feldern platzieren, was jeweils von klackenden Geräuschen quittiert wird. Dasselbe geschieht, wenn du die Figuren wieder entfernst. Du musst die Figuren an den richtigen Stellen platzieren, damit etwas geschieht. Die Figuren sind bei Abschnitt 200 beschrieben. Wenn du die dazugehörigen Hinweise richtig deutest und die Figuren richtig aufgestellt hast, werden sie dir verraten, wie es weitergeht. Wenn du nicht weißt, wo du die Figuren hinstellen sollst, kannst du zu Abschnitt 123 zurückkehren.

321

Du stellst das Tablett auf den Tisch und schiebst ihn vor das Fenster, öffnest es komplett und schaust auf das wohlriechende Mahl. Willst du es allein genießen (163) oder möchtest du Phedre fragen, ob sie dir Gesellschaft leisten möchte (290)?

322

Die Tür ist unverschlossen, du erreichst problemlos den Säulengang (238).

323

Die Männer bewegen sich mit einer unglaublichen Selbstsicherheit auf der Straße gen Osten, direkt auf den großen Marktplatz zu. Du bist zwischen ihnen gefangen und dir ist klar, dass ein Fluchtversuch aussichtslos



wäre. Also setzt du einen Fuß vor den anderen und folgst dem Glatzköpfigen, während du die unangenehme Nähe der beiden anderen Muskelberge zu deiner Linken und deiner Rechten spürst.

Als ihr den Markt erreicht, erheischst du einen Blick auf das prachtvolle *Haus Chababien*. Der Ruf des Hotels ist weithin bekannt, und für einen Moment sehnst du eines der bequemen Betten herbei, für die das Haus berühmt ist. Statt bequemer Kissen pressen sich nur die muskelbepackten Arme der beiden Dunkelhaarigen an deine Wangen, als sie noch näher rücken, um einem Gemüsestand auszuweichen.

Der Markt ist nicht nur mit unzähligen Ständen und Buden gut gefüllt, auf ihm tummeln sich auch Menschen unterschiedlichster Stände. Betrunkene Matrosen lassen sich von Dirnen verführen, Burschen und Mägde tragen die Einkäufe reicher Patrizier, eine mit Narben übersäte Kämpferin eskortiert einen jungen Burschen, der einen Hund auf dem Arm trägt. Auch hier überbieten sich Marktschreier lautstark, während zwei Köche um ein Huhn streiten.

Im hiesigen Gedränge könntest du sicherlich leicht untertauchen, wenn dir nur die Flucht gelänge. Vielleicht mit einem Tritt auf einen Fuß, einem Stoß in die Rippen ...

Noch während du deine Chancen kalkulierst, schiebt sich eine Frau von hinten heran und legt eine prangkengleiche Hand auf deine Schulter. Als sie spricht, kannst du ihren Mundgeruch deutlich wahrnehmen: „Beeilt Euch, Adaon ist schon mit der Vorspeise fertig.“ Adaon? Vorspeise? Bist du wirklich zu einem Mittagessen eingeladen worden?

Unvermittelt kommt eure Prozession vor einer Taverne am Nordrand des Marktes zum Stillstand. Das zweistöckige Haus ist ebenso weißgetüncht wie viele andere Häuser Neethas. Die roten Fensterläden verleihen dem Bau etwas geradezu Niedliches, die engen, an Schießscharten erinnernden Fensteröffnungen lassen es aber gleichzeitig wehrhaft wirken. Vor dem Haus stehen sechs runde Tische, an denen jeweils zwei bis drei Stühle stehen. Anders als bei den umliegenden Schänken sitzt hier jedoch niemand.

„Euer Platz wurde im Garten reserviert“, hörst du die emotionslose Stimme der Frau, während sie dich durch den menscheeren Schankraum der Taverne schubst. Durch eine Tür an der Rückseite des Gebäudes erreichst du den Garten, einen zwischen der efeugeschmückten Nordseite des Hauses und dornigen Rosensträuchern liegenden Innenhof, der mit Steinplatten ausgelegt wurde. Hier stehen sechs weitere Tische, aber auch hier sind fünf von ihnen leer. Der sechste dagegen, im Schatten eines knorrigen Obstbaumes gelegen, ist mit Servierplatten und Tellern gedeckt. An der hinteren schmalen Seite sitzt ein schwergewichtiger Mann, ihm gegenüber an der vorderen schmalen Seite wartet ein mit einem Kissen gepolsterter Stuhl, den die Frau einladend zur Seite zieht.

„Setzt Euch doch, bitte“, fordert dich die angenehme, tiefe Stimme des Mannes auf, der mit den Fingern

gerade einen abgekauten Knochen auf einen leeren Teller legt. „Ihr müsst die Hähnchenschenkel mit Dattelmus kosten. Ich sage Euch, sie sind köstlich.“

Verdutzt setzt du dich (256).

324

Die mit dunkelblauem Stoff gepolsterten Sessel sind außerordentlich bequem, auch das breite Sofa ist nicht weniger einladend. Du könntest hier versinken und ausruhen, aber dafür habt ihr keine Zeit (123).

325

Fasziniert beobachtest du das Treiben im Saal. Das Unbedeutendste hier scheinen die Kunstwerke zu sein, wegen derer alle gekommen sind – zumindest vorgeblich. Dir wird schnell klar, dass es hier um gesellschaftlichen Status geht. Man redet über die Kunst, aber nicht um der Kunst willen, sondern um Eindruck zu schinden. Man steht vor der Kunst, um genau dort gesehen zu werden. Die Damen und Herren knüpfen oder pflegen Kontakte, man parliert und diskutiert, man schmeichelt und folgt den Gesetzen der Etikette. Vermutlich könnte man vor den Augen der Anwesenden alle Kunstwerke entfernen und es würde kaum jemanden interessieren (300).

326

Die Rückseite weist fünf hohe, aber schmale Fenster auf, die allesamt mit Metallkreuzen gegen Eindringlinge gesichert wurden. So werdet ihr nicht ins Haus gelangen können. Auch hier gibt es eine Gartenmauer, sie ist aber höher als die auf der Vorderseite, weshalb du überlegst, dort einzusteigen (74). Alternativ könntet ihr es auch beim Haupteingang (191) oder an der Seitentür versuchen (117). Vielleicht möchtest du auf der Vorderseite auch erst einmal durch das dortige Fenster spähen (258).

327

Du lächelst und nickst anerkennend, dann ergreifst du das Wort. Dabei bemühst du dich, so viel Überzeugung in deine Worte zu legen, wie du kannst: „Wie ich sehe, habt Ihr Eure Position gut durchdacht und überzeugend vorgetragen. Ich werde Euch nichts versprechen, aber ich werde Eure Worte in Eurem Sinne vortragen.“

Was der letzte Satz konkret bedeuten soll, weißt du selbst nicht genau, aber je vager deine Worte sind, desto weniger sind sie gelogen.

Adaon atmet erleichtert aus, dann winkt er einen jungen Burschen herbei, der einen Krug Wein in der Hand trägt und einen silbernen Pokal vor dir auf den Tisch stellt. Auf sein Nicken hin schenkt er den schwer duftenden Rotwein ein.

„Eure Antwort erleichtert mich sehr. Ich hatte gehofft, dass es noch Vernunft auf der Welt geben möge.“ Der Händler lächelt dich freundlich an, bevor er fortfährt: „Ich muss mich leider um die eine oder andere Angelegenheit kümmern. Ich hoffe, Ihr verzeiht mir meinen plötzlichen Aufbruch, aber natürlich seid Ihr weiterhin

mein Gast. Genießt einfach den schönen Tag, esst, kostet vom Brot und wenn Ihr wollt, genießt unsere Gastfreundschaft.“

Dann ändert sich seine Stimme merklich, sie nimmt nun einen ernsten Ton an: „Ich muss Euch leider noch um einen Gefallen bitten. Meine Gefährten drängen auf ein rasches Überbringen der Botschaft und Eure Anwesenheit führt zu einer gewissen Nervosität. Sobald die Glocke im Hafen von der achten Stunde am Abend kündet, findet ein Wachwechsel am Vinsalter Tor statt. Korporalin Mendoza wird dann dort ihren Dienst verrichten. Mir ist bewusst, dass Euer Aufenthalt dadurch kürzer ausfällt als geplant, weshalb meine Freunde und ich eine kleine Entschädigung in einem Lederbeutel verstaute und Korporalin Mendoza gebeten haben, Euch diesen auszuhändigen, sobald Ihr die Stadt verlasst. Aber seid unbesorgt. Nur eine Meile vor der Stadt liegt ein kleines Gasthaus, in dem bereits ein Zimmer für Euch reserviert wurde, und morgen früh könnt ihr mit der Postkutsche nach Thegûn reisen.“

Überraschend geschmeidig erhebt sich Adaon von seinem Platz, dann umrundet er den Tisch, stellt sich neben dich und legt seine fleischige Hand unangenehm schwer auf deine Schulter: „Lebt wohl.“

Dann hörst du, wie sich seine Schritte in deinem Rücken entfernen. Vor dir duftet die Paste einladend würzig. Bevor du Abschnitt 70 aufschlägst, kreuze das **H** auf dem Spielprotokoll an.

328

Von der Galerie herab hat man einen guten Überblick über die Haupthalle und die Eingangstür. Was von hier oben aus auffällt ist der Boden, der einen grob geschätzt vier mal vier Schritt großen Wappenschild zeigt. Auf blauem Grund erkennst du diagonal zweigeteilt im linken oberen Bereich eine Stadtmauer mit drei Zinnen in weißer Farbe und unten rechts eine gelbe Bienenwabe. Womöglich handelt es sich um das Wappen eines alten Adelshauses, allerdings kommt dir die Bienenwabe ausgesprochen merkwürdig vor, du kannst dich nicht entsinnen, schon einmal eine solche heraldische Symbolik gesehen zu haben (50).

329

Zurück in deinem Zimmer nimmst du erneut vor dem duftenden Mahl Platz. Auch wenn der Eintopf ein wenig abgekühlt ist, schmeckt er noch immer hervorragend – genauso wie das Brot, der Hartkäse und vor allem der chababische Wein aus dem Umland.

Nachdem du die Schüssel mit dem letzten Stückchen Brot sorgfältig ausgewischt und auch den letzten Tropfen Wein genossen hast, legst du dich auf das weiche Bett. Eigentlich ist es zu früh zum Schlafen, und vielleicht könntest du Neetha noch erkunden, sobald das Gewitter vorbeigezogen ist, doch deine Beine sind von der langen Reise schwer und plötzlich musst du gähnen. Der Tag war anstrengend. Du schließt die Augen, nur ganz kurz ... (216)

330

Phedre packt dich am Arm: „Hörst du das?“

Tatsächlich dringen Hilferufe an dein Ohr, eine krächzende Frauenstimme schreit panisch nach der Garde, schließlich würden sich Einbrecher im Haus ihrer Herrschaften befinden. Es ist nicht schwer zu erraten, wer die Einbrecher sind.

Ihr lasst alles stehen und liegen, lauft in den Garten und nutzt ein mit Regenwasser gefülltes Fass als Kletterhilfe, um über die Gartenmauer zu flüchten. Du schlägst hart auf der gepflasterten Straße auf, dann hörst du auch schon die Schritte der gerüsteten Gardisten. Ihr schnappt euch eure Habseligkeiten, die ihr unter dem Busch verborgen habt, dann führt dich Phedre im Zickzackkurs durch die Stadt. Das *Schwert der Göttin* besucht ihr nur kurz, um euer Hab und Gut zu packen, dann schleicht ihr auch schon an Bord eines Handelsseglers, der unbewacht im Hafen liegt.

Am nächsten Morgen sticht das Schiff in Richtung Belhanka in See.

Notiere dir **15 Abenteuerpunkte**. Zähle außerdem, wie viele der Kreuze **C, D, E, K, L, M, S** und **T** du auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast. Für jedes der Kreuze erhältst du **1 weiteren Abenteuerpunkt**. Hast du die Buchstaben **F, G** und/oder **H** angekreuzt, erhältst du für jedes dieser Kreuze **2 weitere Abenteuerpunkte**. Wenn du das **U** nicht angekreuzt hast, erhältst du **1 weiteren Abenteuerpunkt**.

Falls du das **V** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, kannst du das Buch benutzen, um Bosparano zu lernen. Die Lernzeit^{AK0116} für Stufe I ist um 50 % gesenkt, bei Stufe II um 25 % und bei Stufe III um 10 %.

Dir gelingt die Flucht aus der Stadt, aber du hast das Gefühl, versagt zu haben. **ENDE**

331

Das Läuten eines Glöckchens verkündet dein Eintreten. Im Inneren herrscht schummriges Zwielflicht. Hohe Regale, gefüllt mit Spielzeugen aller Art, drohen dich zu erdrücken. Hier und da knarzt das Holz der Dielen unter dir, andernorts rieseln Staubflusen auf dich herab.

Hinter einem Tresen hockt eine voluminöse Gestalt, die genauso gut zwanzig wie fünfzig Jahre alt sein könnte. Schweißperlen haben sich auf der hohen Stirn gebildet, weshalb der Mann diese unablässig mit einem karierten Tuch abtupft. Auf der Nase entdeckst du einen dünnen Metallrahmen, in den zwei Linsen eingelassen wurden, der buschige Bart ist wohl am Frühstückstisch mit Brotkrumen geschmückt worden. Zwischen den Duft des Holzes und den Geruch von geschöpftem Papier mischt sich auch der beißende Geruch von kaltem Schweiß.

„Dem Verspielten zum Gruße! Wie kann ich Euch behilflich sein?“, hörst du die nasale Fistelstimme des übergewichtigen Verkäufers.

„Ich schaue mich nur um, danke.“ (176)

„Mir fiel die Kunstfertigkeit des Garadanspiels im Schaukasten auf.“ (124)

„Oh, ich wollte gerade gehen.“ (30)



332

Mit scharfem Stahl an der Kehle nimmst du deine Umgebung auf einmal gänzlich anders wahr. Du achtest auf Details, auf die du sonst nie geachtet hättest, du ignorierst Dinge, die dir wichtig erscheinen sollten. Allein diese Erkenntnis lenkt dich ab.

Vier Bewaffnete haben euch überrascht, als ihr den Mord an Gylde und ihrem Mann Curon beobachtet habt. Über eine enge Treppe haben sie euch nach unten in die Halle geführt, wo der Yerno genannte Mann mit einem überlegenen Lächeln auf den Lippen auf euch wartet. Er spricht zu seinen Gefährten, doch die Worte dringen nicht bis in deinen Verstand vor. Mehr als zwei Dutzend Kämpfer umringen euch, aber du hast keinen Blick für sie. Deine Augen sind auf die riesige Hornissenstatue gerichtet. Sie fordert deine gesamte Aufmerksamkeit und du willst sie ihr nicht verwehren.

Ein tiefes, vibrierendes Summen dröhnt in deinem Kopf, so dass du kaum noch einen klaren Gedanken fassen kannst. Du weißt nicht, woher dieses Geräusch kommt, ob es womöglich von der riesigen Statue vor dir ausgeht, doch du hast das Gefühl, dass eine mächtige Entität ihre Aufmerksamkeit auf dich gerichtet hat. Ohne es zu wollen, fühlst du dich erst schwach, unbedeutend, doch dann spannen sich deine Muskeln unwillkürlich an und du verspürst den nahezu überwältigenden Drang, dich zu wehren – zu kämpfen. *Shinxir*. Du kannst dich diesem Namen nicht entziehen. Verspricht dieses göttliche Wesen dir Macht oder will es dich einfach nur vernichten? Du siehst dich um. Die Kultisten vertrauen auf ihre Übermacht. Sie haben dir deine Waffe nicht abgenommen, zu sehr wähen sie den taktischen Vorteil auf ihrer Seite. Sie sind in der Überzahl, aber vielleicht könntest du sie mit einem schnellen Angriff überraschen.

Die fremde Präsenz in deinem Kopf gewinnt noch einmal an Stärke und das Summen wird lauter, vielstimmiger, aggressiver, so als stamme es von einem gewaltigen, wütenden Hornissenschwarm.

Bevor du einen Entschluss fassen kannst, hallt lautes Donnergrollen dumpf durch die Halle und übertönt sogar das allgegenwärtige Summen in deinem Kopf.

Auf der Straße muss der Donner ohrenbetäubend gewesen sein. Als wieder Stille einkehrt, ist das Summen in deinem Kopf verschwunden. Unwillkürlich kommt dir das Bild eines dünnen, zerrissenen Bandes in den Kopf. Zurück bleibt eine Stille, die so vollkommen ist, dass sie dir beinahe ebenfalls laut vorkommt. Wieder kracht es dumpf, diesmal so laut, dass du spüren kannst, wie der Boden unter dir vibriert.

Plötzlich stoßen dich kräftige Arme nach vorne. Du taumelst auf Yerno zu, der ein Schwert über den Kopf hält, einem Fallbeil gleich: „So opfere ich dir, großer *Shinxir*, Herr der Acht Banner ...“

Dein Tod ist nah, das weißt du. Gleich wird sich das Schwert senken. Lässt du es zu (203) oder wirfst du dich nach vorne (107)?

333

Blitze zucken über den Nachthimmel, schwere Regentropfen fallen vom Himmel und vom Meer her frischt der Wind immer weiter auf. Lauter Donner grollt hoch

über euch. Kaum haben sich deine Augen an die Dunkelheit gewöhnt, blendet dich ein heller Blitz.

Dennoch kannst du dich schnell orientieren. Während du dir einen Eindruck von der Anlage verschaffst, überlegst du, was du als Nächstes tun könntest.

Der Garten hat etwa dieselbe Grundfläche wie die Villa – Luxus in einer Stadt wie Neetha. Die Anlage besteht aus einem halben Dutzend Beeten, mehreren Sträuchern und einer Handvoll Bäumen (98). Steinplatten bilden im Abstand einer Schrittlänge schmale Wege (275), die vom Säulengang (238) zu einem kleinen Holzverschlag im Süden (161) und einem ebenfalls aus Holz errichteten Pavillon im Nordosten (44) führen. Neben dem Pavillon schmiegt sich ein kleiner Teich (206) an den Holzbau.

Wie auch immer du dich entscheidest, notiere dir vorher noch in der Legende: A1 – 333 – Garten

334

„Wir haben eine Verabredung“, zischt dich Phedre an, als du nach der Klinke zur Eingangstür greifst, „noch sind wir hier nicht fertig.“

Du nickst zustimmend. Tatsächlich gibt es keinen Grund, ausgerechnet jetzt zu fliehen (100).

335

In immer kürzerer Abfolge zucken die von scheppern-dem Donner begleiteten Blitze über den Himmel. Regentropfen prasseln gegen die Scheibe, durch die du im Osten den Garten ausmachen kannst, nachdem du den schweren Vorhang zur Seite gezogen hast. Draußen schimmert die Oberfläche eines langgezogenen Teichs im Licht der Blitze (123).

336

Der Teich ist viel tiefer, als du erwartest hattest. Du sackst bis zu den Schultern ein. Zwar verletzt du dich nicht und findest auf dem schlammigen Boden sogar Halt, doch etwaige Ausrüstung, die du am Leib trägst und die nicht durchnässen darf – wie Pergamentbögen, Fackeln oder Zunder – wird schlagartig unbrauchbar. Leise fluchend kehrst du zu Abschnitt 206 zurück.

337

Die Bibliothek ist prall gefüllt und deckt unzählige Interessengebiete ab. Du findest Kriegsberichte wie *Die Nacht der Feuertaufe – Schlachten der Schivone Königin Amene*, Biografien wie *Seemannsgarn und Krakensilber – Die Geschichten des Kapitäns Alrik Futtertauer*, romantische Romane wie *Das wispernde Herz*, mystisch angehauchte Geschichtsbände wie *Der Vampir von Havena*, politische Werke wie *Die Verschwörung der Magier*, gewalttätige Kurzgeschichten wie *Der rote Schlächter*, Bildbände über unheimliche Meereswesen wie das überformatige Werk *Schrecken aus der Tiefe*, Betrachtungen zur Alptraumdeutung wie das in schwarzes Leder gebundene *Unheilvolles Grauen*, einige *Rapiro-Floretti-Romane* mit roten, schwarzen und rosafarbenen Schließbändern, und sogar Kinderbücher wie *Das Geheimnis des Drachenritters*.

Krachender Donner erinnert dich daran, dass du nicht zum Lesen in die Stadtvilla eingebrochen bist (149).

338

Die Kurbel neben dem oberen Kranz des Brunnens macht ein ohrenbetäubendes Quietschgeräusch, das Phedre erschrocken zusammenzucken lässt. Notiere dir 2 Lärmpunkte (114).

339

Die Metallstangen dienen wohl zum Entzünden und Löschen des Kronleuchters. Um keine unnötigen Geräusche zu machen, beschließt du, das Werkzeug an Ort und Stelle liegen zu lassen (50).

340

Neben dem Kamin mit der großen, offenen Front liegen zahlreiche Holzscheite und ein Kupfereimer mit dickem Holzgriff. Eine Metallvorrichtung im Inneren könnte den Eimer halten, sodass Wasser aus dem Brunnen in ihm erhitzt und anschließend für ein warmes Bad in die Wanne geschüttet werden könnte. Die kalte Asche weist darauf hin, dass hier zumindest heute Abend niemand gebadet hat (130).

341

Du schaust durch das Fenster und blickst in einen großen, nur spärlich beleuchteten Saal. In der Ecke zwischen Süd- und Ostwand führt eine Treppe nach oben. Zahlreiche Türen gehen von dem Saal ab, Gemälde hängen an den Wänden. Glücklicherweise entdeckst du dort niemanden. Du bist dir sicher, dass die Tür am westlichen Ende des Säulenganges direkt in die Halle führen muss (238).

342

Die schwere Holztruhe lässt sich problemlos öffnen und ist leer, was erklärt, warum sie nicht verschlossen ist. Es gibt auch keinen geheimen Mechanismus, der eine verborgene Tür öffnet. Enttäuscht wendest du dich ab, zumal die Truhe beim Öffnen so laut geknarrt hat, dass du dir vor dem Aufsuchen des Abschnitts 309 auch noch 2 Lärmpunkte auf dem Spielprotokoll notieren musst.

343

„Ja, doch!“, hörst du eine tiefe Bassstimme.

„Und warum so plötzlich?“, hakt eine zweite Stimme nach. „Er ist doch nicht etwa nervös wegen der Fremden?“ Eine dritte Stimme, diesmal von einer Frau, antwortet: „So würde er das nie sagen, aber du weißt, dass er immer alles bedenkt und alles einplant. Es steht zu viel auf dem Spiel, die Sache darf nicht scheitern.“

Du hörst zustimmendes Gemurmel, dann meldet sich die zweite Stimme erneut zu Wort: „Wo treffen wir uns dieses Mal?“

Erneut antwortet die Frau: „In den alten Gewölben unter der Villa der Offantas. Der Zugang erfolgt über den Geheimgang im Kell-“

Der Satz bricht plötzlich ab. Du hörst das Scharren eines Stuhls, ein Knarzen einer Diele, dann leises Geflüster: „Da ist wer. Los!“

Kurz überlegst du, wen die Stimme meinen könnte, da stürmt Phedre auch schon aus der Kammer. Sie packt dich an der Schulter und zerzt an dir. Obwohl sie überraschend kräftig ist, könnte sie dich niemals allein mitreißen, doch die Berührung weckt den Fluchtinstinkt in dir. Ohne weiter zu überlegen, folgst du ihr (205).

344

Die Löwin, das Tier der Kriegsgöttin Rondra, befindet sich in einem Kampf gegen eine Überzahl von Feinden. Eine Löwin im Kampf, das scheint dir in Neetha, einer Stadt, die der Kriegsgöttin nahe steht, alles andere als ungewöhnlich. Aber würde ein glühender Verehrer der Göttin ihren Sieg nicht imposanter darstellen?

Die Hornissen greifen unehrenhaft aus dem Hinterhalt und in Überzahl an. In Verbindung mit Neetha könnte man meinen, dass sie die Novadis darstellen sollen, die einst von der Rondraheiligen Thalionmel auf der Brücke über den Chabab aufgehalten wurden, aber eine solche Darstellung wäre dir neu und mindestens ungewöhnlich... doch dann erinnerst du dich an eine alte Geschichte: Du kannst nicht mehr genau sagen, wie, wo oder unter welchen Umständen du sie aufgeschnappt hast, aber dir kommt ein hornissengestaltiger Götze in den Sinn, der bis in die Dunklen Zeiten im bosparanischen Reich verehrt wurde. Heute ist er vergessen und seine Verehrung gilt seit dem Silem-Horas-Edikt von 98 v. BF, in dem der Kusliker Kaiser Silem-Horas die Zwölfgötter und die dazugehörigen Halbgötter definierte, als Ketzerei. An den Namen des Götzen kannst du dich nicht erinnern, es war etwas mit S.. und vielleicht auch X.

Der in Marmor gebannte Kampf ist noch nicht vorbei. Die Löwin ist unverletzt, ganz im Gegensatz zu den angreifenden Insekten, aber entsteht nicht auch der Eindruck, das Blatt könne sich jederzeit wenden und die Löwin von der niedergerungenen Hornisse am Boden doch noch gestochen werden?

Bevor du zu Abschnitt 300 zurückkehrst, kreuze noch das L auf dem Spielprotokoll an.

Der nächste Tag

Phedre drückt dich fest an sich. „Ich bin mir sicher, dass Ihr meine Hilfe nicht mehr brauchen werdet, nicht hier.“ Du nickst. Sicher bist du dir nicht, aber du kannst ihrer Logik folgen. Im Glauben, eine separatistische Verschwörung aufzudecken, wurdet ihr auf eine Fährte gelockt, die mitchten in eine Versammlung von Unabhängigkeitskämpfern führte. Eine Hornissenstatue, das Summen in euren Köpfen, die Kultisten und das Einschlagen der Blitze – Phedre ist sich sicher, dass ihr einen Kult, der einem fremden Götzen gehuldigt hat, zerschlagen habt – mit dem göttlichen Beistand Rondras. Nach euren Erlebnissen, die ihrer Meinung nach mit einem Scharmützel in der horasischen Stadt Urbet im Perainemond des vergangenen Jahres zusammenhängen könnten, schätzt sie die Bedrohung durch den Kult als bedeutsamer ein als die durch die Separatisten. Anstatt weiter nach deren Anführern zu suchen, hat sie sich daher zum sofortigen Aufbruch entschieden, um ihrem Auftraggeber persönlich Bericht zu erstatten.

Eigentlich hatte sie dir versprochen, mit dir die Stadt zu verlassen, sobald ihr die Separatisten belauschen konnten, aber ihr habt keine Separatisten belauscht. Adaons Wunsch war eindeutig und seine Drohungen in deine Richtung mögen noch gelten, aber ihr beide habt das Gefühl, dass Adaon geschickter mit euch gespielt hat, als dich einfach aus der Stadt zu bitten. Während ihr eure Habseligkeiten unter dem Busch vor der – durch einen der Blitze völlig zerstörten – Villa der Offantas geholt habt, hattet ihr euch jedenfalls nicht bedroht gefühlt. Du bist fest entschlossen, dich nicht einfach vertreiben zu lassen.

Eigentlich hatte dir Phedre eine Belohnung versprochen. Du hast ihr Versprechen kurz zur Sprache gebracht, doch sie hat dir nur zugelächelt und versprochen, dich in Zukunft zu entlohnen. Du weißt noch immer nicht genau, wer Phedre eigentlich ist, aber du bist dir sicher, dass es nicht schaden kann, wenn sie sich dir gegenüber irgendwann erkenntlich zeigen wird. Vermutlich ist das mehr wert als ein paar Dukaten.

„Lebt wohl!“, ruft Phedre noch aus dem Fenster der Postkutsche gelehnt. Du winkst ihr nach, dann verschwindet sie hinter der Ecke eines Hauses.

Notiere dir **20 Abenteuerpunkte**. Zähle außerdem, wie viele der Buchstaben **C, D, E, K, L, M, S** und **T** du auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast. Für jedes der sechs möglichen Kreuze erhältst du **1 weiteren Abenteuerpunkt**. Hast du die Buchstaben **F, G** und/oder **H** angekreuzt, erhältst du für jedes dieser Kreuze **2 weitere Abenteuerpunkte**. Wenn du das **U** nicht angekreuzt hast, erhältst du **1 weiteren Abenteuerpunkt**.

Du kannst dir noch **3 weitere Abenteuerpunkte** notieren, falls du nur 1–2 Lärrpunkte verursacht hast, **2 Abenteuerpunkte**, falls es 3–5 Lärrpunkte sind und immerhin **1 Abenteuerpunkt**, falls du 6–10 Lärrpunkte verursacht hast. Du darfst dir für jeweils 3 überstandene Kampfunden im Kampf gegen die Kultisten jeweils **1 Abenteuerpunkt** notieren.

Falls du das **V** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, kannst du das Buch benutzen, um Bosparano zu lernen. Die Lernzeit^{AKO116} für Stufe I ist um 50 % gesenkt, bei Stufe II um 25 % und bei Stufe III um 10 %.

Wenn du das **E** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, bist du außerdem im Besitz eines Garadanspiels. Es ist dem Besitzer sichtlich schwer gefallen, aber er hat das Spielbrett wie versprochen bei Caya abgegeben – wenn auch erst am nächsten Morgen.

Schaue noch ein letztes Mal ins Spielprotokoll. Wenn du das **O** oder das **P** angekreuzt hast, prüfe außerdem, ob du das **H**, das **I** oder das **J** angekreuzt hast und lies den mit dem entsprechenden Buchstaben gekennzeichneten Abschnitt **Die zweite Einladung**. Wenn du das **Q** oder das **R** angekreuzt hast, lies den Abschnitt **Das aufziehende Gewitter**.

Die zweite Einladung H

„Setzt Euch doch bitte“, fordert Adaon dich auf.

Du nimmst Platz. Der Händler hat es sich nicht nehmen lassen, ein Zimmer – oder eher eine Suite – im *Haus*

Chababien zu buchen, dem besten Hotel der Stadt. Eines der weltberühmten weichen Betten konntest du nur durch die offen stehende Tür zum Nebenraum sehen, aber was interessiert dich ein Bett, wenn du den Duft all der Köstlichkeiten in der Nase hast, die vor dir auf einer langen Tafel angerichtet wurden. Adaon du Cosentino thront an der schmalen, dir gegenüberliegenden Seite. Du warst dir nicht sicher, wie ein Mann, der es gewohnt zu sein scheint, dass die Leute tun, was er verlangt, auf deine Weigerung reagieren würde. Mit einem opulenten Mal wie diesem hast du jedenfalls nicht gerechnet – und Adaon scheint dir außerordentlich vergnügt zu sein.

„Esst, esst!“, fordert er dich auf. „Oder liegt es Euch so schwer auf der Seele, meinem Wunsch nicht nachgekommen zu sein?“

Du bemühst dich, keine Reaktion zu zeigen, aber auch das bringt den Händler zum Lachen und seinen riesigen Bauch zum Beben.

Lies den Abschnitt **Der Garadan-Spieler**.

Die zweite Einladung I

„Setzt Euch doch bitte“, fordert Adaon dich auf.

Du nimmst Platz. Der Händler hat es sich nicht nehmen lassen, ein Zimmer – oder eher eine Suite – im *Haus Chababien* zu buchen, dem besten Hotel der Stadt. Eines der weltberühmten weichen Betten konntest du nur durch die offen stehende Tür zum Nebenraum sehen, aber was interessiert dich ein Bett, wenn du den Duft all der Köstlichkeiten in der Nase hast, die vor dir auf einer langen Tafel angerichtet wurden. Adaon du Cosentino thront an der schmalen, dir gegenüberliegenden Seite.

Du warst dir nicht sicher, wie ein Mann, der es gewohnt zu sein scheint, dass die Leute tun, was er verlangt, auf deine Weigerung reagieren würde. Mit einem opulenten Mal wie diesem hast du nicht gerechnet – und Adaon scheint dir außerordentlich vergnügt zu sein.

„Esst, esst!“, fordert er dich auf. „Oder liegt es Euch so schwer auf der Seele, meinem Wunsch nicht nachgekommen zu sein? Ich hätte es nach Eurem scharfen Protest auch kaum erwartet.“

Du bemühst dich, keine Reaktion zu zeigen, aber auch das bringt den Händler zum Lachen und seinen riesigen Bauch zum Beben.

Lies den Abschnitt **Der Garadan-Spieler**.

Die zweite Einladung J

„Setzt Euch doch bitte“, fordert Adaon dich auf.

Du nimmst Platz. Der Händler hat es sich nicht nehmen lassen, ein Zimmer – oder eher eine Suite – im *Haus Chababien* zu buchen, dem besten Hotel der Stadt. Eines der weltberühmten weichen Betten konntest du nur durch die offen stehende Tür zum Nebenraum sehen, aber was interessiert dich ein Bett, wenn du den Duft all der Köstlichkeiten in der Nase hast, die vor dir auf einer langen Tafel angerichtet wurden. Adaon du Cosentino thront an der schmalen, dir gegenüberliegenden Seite.

Du warst dir nicht sicher, wie ein Mann, der es gewohnt zu sein scheint, dass die Leute tun, was er verlangt, auf deine Weigerung reagieren würde. Mit einem opulenten

Mal wie diesem hast du nicht gerechnet – und Adaon scheint dir außerordentlich vergnügt zu sein.

„Esst, esst!“, fordert er dich auf. „Oder liegt es Euch so schwer auf der Seele, meinem Wunsch nicht nachgekommen zu sein, die Stadt zu verlassen?“

Du bemühst dich, keine Reaktion zu zeigen, aber auch das bringt den Händler zum Lachen und seinen riesigen Bauch zum Beben.

Lies den Abschnitt **Der Garadan-Spieler**.

Der Garadan-Spieler

„Spielt Ihr Garadan?“, fragt er plötzlich, ohne auf deine Antwort zu warten. „Beim Garadan, egal, welche Variante Ihr bevorzugt, geht es immer um den übernächsten Zug – und den Zug danach. Ihr bewegt den Bauern ja nicht, damit er das Spiel für Euch gewinnt. Ihr bewegt den Bauern, damit sich die gegnerische Königin bewegt, und dann bewegt sich die eigene Königin – fast wie von Geisterhand, aber ihrer Natur folgend. Es ist ein Komplott, das der Spieler plant, ein Garadan-Komplott.“

Du schaust fragend, ohne es zu merken, was Adaon enttäuscht den Kopf schütteln lässt. Offenbar liebt er seine Metaphern so sehr, dass es ihn schmerzt, auf sie verzichten zu müssen, doch er tut dir den Gefallen.

„Mir war von Anfang an klar, dass Ihr nicht die Person seid, nach der ich suchte. Es war Phedre della Merzari – oder wie auch immer sie heißen mag –, die Euch gerettet hat. Sie war die Bedrohung für unsere Sache, nicht Ihr.“

„Warum habt Ihr mich dann eingeladen und nicht sie?“, platzt es aus dir heraus, eine Frage, deren Beantwortung Adaon offensichtlich große Freude bereitet, kann er doch wieder in Bildern antworten.

„Manchmal muss man den Bauern spielen, damit sich die Königinnen bewegen. Ihr müsst wissen, dass es deren zwei gibt, eine auf jeder Seite. Phedre war nie meine Gegenspielerin, sie war mein Trumpf, ohne es zu wissen.“

Jetzt reicht ein fragender Blick, um Adaons Bauch zum Beben zu bringen: „Drei dumme Schläger überfallen eine unschuldige Person und Phedre zeigt ihr Geschick. Ich war beeindruckt, doch sie hat ihre Schwäche offenbart: Mitgefühl, Mitgefühl für die Unschuldigen, die Unwissenden, für Euch. Es wäre viel zu riskant gewesen, sie direkt zu manipulieren, aber mit Euch gelang es. Ich wusste, dass ich Euch manipulieren musste, um sie zu manipulieren. Ich habe Euch im Glauben gelassen, wichtig für mich zu sein, Euch und Gylda.“

„Gylda?“

„Wie gut kennt ihr Euch mit dem Wesen einer Loge aus?“

Die Frage wirft dich vollends aus der Bahn. Du bist fast dankbar, dass Adaon davon auszugehen scheint, dass du keine Ahnung hast.

„Eine Loge ist erst einmal ein Zusammenschluss von Menschen, die gemeinsame Interessen verfolgen. Es gibt im Horasreich so viele Logen wie es Sterne am Himmel gibt. Politische Vereinigungen, religiöse Gemeinschaften, Gesellschaften, die Rahjas Lüsten frönen wollen, unbedeutende Spinner, die sich in einer Loge wichtig wähnen, magische Zirkel und noch viele mehr. Manche Logen sind exklusiv, geheim, fast gänzlich unbekannt, andere so groß,

dass das Wort Geheimbund nicht mehr zutrifft. Und was es immer gibt – immer –, sind Menschen, die sich nicht für den Wert einer Loge interessieren, sondern nur für den Zugang zur Macht, den sie durch eine Loge erhalten. Nicht jeder möchte an einer Orgie teilnehmen, aber wenn man dort doch mit einer wichtigen Person im Bett landen kann? Nicht jeder glaubt an einen Götzen, aber wenn es doch der Ritenmeister tut? Diese Menschen sind eine Gefahr, wie Ratten, und ein Quell an Informationen, wenn man nur weiß, was man ihnen bieten muss.“

Adaon lacht zufrieden, dann lehnt er sich zurück, um seine nächsten Worte zu genießen.

„Es gibt – oder besser gab – einen Kult in dieser Stadt, der einem uralten Götzen namens Shinxir huldigte. Das ist nichts Ungewöhnliches, aber in den letzten Monaten haben Kultisten dieses Götzen andernorts für Aufruhr gesorgt und den Blick des Horas und der Kirchen wachsam werden lassen. Ihr könnt Euch denken, dass dies eine Form der Aufmerksamkeit ist, die Neetha nicht gebrauchen kann. Und dann schenken mir die Götter Euch und Phedre.“

Die Anführer der Kultisten waren ein Ehepaar, die Offantas. Gylda, oder besser ihre liebeizende Stimme, habt ihr ja schon am Morgen nach dem Überfall kennengelernt. Noch einmal meine aufrichtige Entschuldigung dafür, der Angriff war weder Teil des Plans, noch hatte ich vorab davon Kenntnis.

Gylda und ihr Ehemann Curon waren nervöse Menschen, sie hatten ihre Schwächen. Curon begeisterte sich zu sehr für das Spiel, Gylda war zu neugierig. Ich habe dem gegnerischen Horas und seiner neugierigen Königin also meinen Bauern präsentiert: Euch. Die beiden konnten nicht widerstehen. Gylda hat Euch zur Ausstellung eingeladen, um Euch in Augenschein zu nehmen und herauszufinden, was Ihr wisst.

Der nächste Zug war leicht. Phedre musste die Separatisten belauschen, die sie überall wähnte. In dem Hinterzimmer saßen tatsächlich meine Leute, aber natürlich gab es in der Nacht kein Treffen von Befürwortern der Unabhängigkeit, sehr wohl aber ein Treffen des Shinxir-Kultes ... Jetzt fragt Ihr Euch sicherlich, woher ich das weiß.“

Du nickst unweigerlich.

„Denkt an die Ratten!“ Ein breites Grinsen umspielt Adaons Mundwinkel. „Phedre hat uns nicht zufällig belauscht. Meine Hunde haben ihr einen Knochen hingeworfen, dem sie niemals widerstehen konnte. Nur hat sie der Knochen nicht in unsere Versammlung geführt, sondern in die Versammlung der Kultisten.“

„Wo wir entweder gestorben wären, sodass Ihr Phedre nicht mehr hättet fürchten müssen, oder wir den Kult aufstöbern. Aber warum? Ihr konntet doch nicht damit rechnen, dass ein Blitz ihre Kultstätte zerstört?“

„Natürlich nicht, aber nachdem ihr sie schon aufgespürt hattet, war es wahrscheinlich, dass ihr sie belauschen würdet, anstatt sie einfach anzugreifen. Der Adlerthron hätte von Ihnen erfahren – und das hätten die Kultisten entweder selbst bemerkt, oder meine Ratte hätte es Ihnen beim nächsten Treffen geflüstert. So oder so wäre Neetha ein zu heißes Pflaster für sie geworden

und wir wären sie losgeworden. Und so ist es ja auch gekommen.“

„Ist das so?“

Adaon nickt zufrieden: „Ja. Gylde und Curon sind tot, ein weiteres Dutzend der Anhänger ebenfalls. Die andere Hälfte, jetzt unter der Führung eines gewissen Yerno, ist auf der Flucht. Ihre Häuser wurden allesamt – den Göttern sei es gedankt – von den Blitzen des Gewitters in Brand gesteckt, allen voran die Villa der Offantas. Dass die Statue ihres Götzen und der jahrhundertealte Zugang zerstört wurden, hat sie wohl überzeugt. Es ist nur schade um das schöne Garadanspiel, das in den Trümmern der Stadtvilla gefunden wurde.“

Du musst an das Spielfeld und das Rätsel denken, sagst aber nur: „Damit konnte man ohnehin nicht spielen.“

Adaon nickt: „Ja. Meine Ratte hat mir verraten, dass am Kult Interessierte den Zugang zum Geheimgang öffnen mussten, wozu sie nur wenige Stunden Zeit hatten. Es war wohl eine Art Prüfung. Aber schade ist es trotzdem, allein der historische Wert der Steine ...“

Du betrachtest Adaon, der sich aufgerichtet hat und neugierig die Auswahl an Speisen begutachtet. Du siehst einen stolzen, selbstgefälligen Mann – einen Mann, der eine Partie Garadan gewonnen hat.

„Warum erzählt Ihr mir das alles?“, stellst du eine letzte Frage.

„Auch ich habe meine Schwäche. Was braucht es, damit die Eleganz der Züge einer Partie bewundert werden kann? Einen Zuschauer.“

Adaon bricht ein Stück vom Brot ab und stopft es sich in den Mund. Nachdem er es heruntergeschluckt hat, streckt er dir die offenen Arme entgegen: „Nun esst doch.“

Die Paste vor dir duftet verlockend. **ENDE**

Das aufziehende Gewitter

Seit du Phedre verabschiedet hast, sind ein paar Tage vergangen. Bislang haben dich Adaon und seine „Hunde“ in Ruhe gelassen – und inzwischen sorgst du dich auch nicht mehr. Du sitzt am Hafen und schaust in Richtung Meer, wo dicke Gewitterwolken aufziehen. Wieder schießen dir Fragen durch den Kopf, die dich seit eurem Einbruch in die Stadtvilla immer wieder beschäftigen.

Wer hat euch auf euren Weg geführt? In wessen Villa seid ihr eingebrochen? Wieso wurden dort Garadanfiguren und Hinweise darauf versteckt, wie sie auf einem Spielfeld anzuordnen sind? Wessen Treffen habt ihr wirklich gestört? Hat Phedre mit all ihren Mutmaßungen recht? Wo sind die Kultisten hin, die nicht getötet wurden? Es kursieren Gerüchte, dass die Bewohner der Häuser, die in der Gewitternacht in Flammen aufgingen, verschwunden seien – darunter auch die Bewohner des Hauses, in das ihr eingebrochen seid und aus dem sich nur die Haushälterin retten konnte, nachdem es in Brand geriet. War es wirklich Rondra, die euch in höchster Not beistand und einen Blitz sandte?

In den dunklen Wolken flackert es einmal hell auf, ein langer Moment vergeht, dann rollt der Donner heran. **ENDE**

SPIELPROTOKOLL

A	B	C	D	E	F	G	H	I
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
a	b	c	d	e	f	g	h	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

Lärmpunkte

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Wenn alle Lärmpunkte angekreuzt wurden, lies sofort Abschnitt 330.

Kampfunden:

Lebensenergie:

HELDENDOKUMENT

Persönliche Daten

Name _____

Geschlecht _____

Spezies MenschKultur HorasierProfession HändlerSozialstatus freiHeimatort Grangor

Familie _____

Alter / Geburtsdatum _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe _____

Gewicht _____

Charakteristika _____

MU

12

Mut

KL

14

Klugheit

IN

14

Intuition

CH

13

Charisma

FF

11

Fingerfertigkeit

GE

12

Gewandheit

KO

11

Konstitution

KK

13

Körperkraft

Vorteile

Glück I, Begabung Handel, Hohe Lebenskraft II

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Eiserner Wille I, Fertigkeitsspezialisierung Handel (Feilschen),Ortskenntnis (Grangor)

Lebensenergie

(GW der Spezies + KO + KO)

Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
29			

Astralenergie

(20 durch Zauberer + Leiteigenschaftsbonus der Tradition)

--	--	--	--

Karmaenergie

(20 durch Geweihter + Leiteigenschaftsbonus der Tradition)

--	--	--	--

Seelenkraft

(GW der Spezies + (MU+KL+IN)/6)

2		⊗	
---	--	---	--

Zähigkeit

(GW der Spezies + (KO+KO+KK)/6)

1		⊗	
---	--	---	--

Ausweichen

(GE/2)

6		⊗	
---	--	---	--

Schicksalspunkte

Wert	Bonus/ Malus	Max	Aktuell
4			

Erfahrungsgrad

Erfahren

AP gesamt AP gesammelt AP ausgegeben

1100

1100

HELDENDOKUMENT

Talente

Belastung

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KO

KK

12

14

14

13

11

12

11

13

Talent	Probe	BE	StF	Fw	RPr	Anmerkung	Talent	Probe	BE	StF	Fw	RPr	Anmerkung
Körpertalente	MU/GE/KK						Wissenstalente	KL/KL/IN					
Fliegen	MU/IN/GE	JA	B	0			Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Gaukeleien	MU/CH/FF	JA	A	0			Geographie	KL/KL/IN	NEIN	B	10		
Klettern	MU/GE/KK	JA	B	4			Geschichtswissen	KL/KL/IN	NEIN	B	6		
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	JA	D	7			Götter & Kulte	KL/KL/IN	NEIN	B	6		
Kraftakt	KO/KK/KK	JA	B	0			Kriegskunst	MU/KL/IN	NEIN	B	0		
Reiten	CH/GE/KK	JA	B	0			Magiekunde	KL/KL/IN	NEIN	C	0		
Schwimmen	GE/KO/KK	JA	B	5			Mechanik	KL/KL/FF	NEIN	B	4		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	NEIN	D	7			Rechnen	KL/KL/IN	NEIN	A	8		
Singen	KL/CH/KO	EVTL	A	0			Rechtskunde	KL/KL/IN	NEIN	A	10		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	EVTL	D	10			Sagen & Legenden	KL/KL/IN	NEIN	B	3		
Tanzen	KL/CH/GE	JA	A	2			Sphärenkunde	KL/KL/IN	NEIN	B	0		
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	JA	B	0			Sternkunde	KL/KL/IN	NEIN	A	0		
Verbergen	MU/IN/GE	JA	C	7			Handwerkstalente	FF/FF/KO					
Zechen	KL/KO/KK	NEIN	A	0			Alchimie	MU/KL/FF	JA	C	0		
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH						Boote & Schiffe	FF/GE/KK	JA	B	5		
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	NEIN	B	0			Fahrzeuge	CH/FF/KO	JA	A	3		
Betören	MU/CH/CH	EVTL	B	5			Handel	KL/IN/CH	NEIN	B	10		
Einschüchtern	MU/IN/CH	NEIN	B	0			Heilkunde Gift	MU/KL/IN	JA	B	0		
Etikette	KL/IN/CH	EVTL	B	8			Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	JA	B	0		
Gassenwissen	KL/IN/CH	EVTL	C	9			Heilkunde Seele	IN/CH/KO	NEIN	B	0		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	NEIN	C	8			Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	JA	D	0		
Überreden	MU/IN/CH	NEIN	C	8			Holzbearbeitung	FF/GE/KK	JA	B	0		
Verkleiden	IN/CH/GE	EVTL	B	0			Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	JA	A	0		
Willenskraft	MU/IN/CH	NEIN	D	8			Lederbearbeitung	FF/GE/KO	JA	B	0		
Naturtalente	MU/GE/KO						Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	JA	A	0		
Fährtsensuchen	MU/IN/GE	JA	C	0			Metallbearbeitung	FF/KO/KK	JA	C	0		
Fesseln	KL/FF/KK	EVTL	A	0			Musizieren	CH/FF/KO	JA	A	0		
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	EVTL	A	0			Schlösserknacken	IN/FF/FF	JA	C	4		
Orientierung	KL/IN/IN	NEIN	B	4			Steinbearbeitung	FF/FF/KK	JA	A	0		
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	EVTL	C	0			Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	JA	A	0		
Tierkunde	MU/MU/CH	JA	C	0									
Wildnisleben	MU/GE/KO	JA	C	3									

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

Garethi M, Bosparano II, Thorwalsch II,

Tulamidya II

Schriften

Kusliker Zeichen

HELDENDOKUMENT

Kampfwerte

8

GS

29

LE

6

AW

12

INI

2

SK

1

ZK

Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA	Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B	6	7		Schilde	KK	C	6	7	4
Bögen	FF	C	6	7		Schwerter	GE/KK	C	6	7	4
Dolche	GE	B	12	13	7	Stangenwaffen	GE/KK	C	12	13	7
Fecht Waffen	GE	C	6	7	4	Wurfwaffen	FF	B	6	7	
Hieb Waffen	KK	C	6	7	4	Zweihandhieb Waffen	KK	C	6	7	4
Kettenwaffen	KK	C	6	7		Zweihandschwerter	KK	C	6	7	4
Lanzen	KK	B	6	7							
Raufen	GE/KK	B	12	13	7						

Kampfsonderfertigkeiten

Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I

Nahkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Schadensbonus	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht
Zweililien (2H)	Stangenwaffen	GE/KK 15	1W6+4	0/+2	mittel	13	9	2 Stein
Dolch	Dolche	GE 14	1W6+1	0/0	kurz	13	7	0,5 Stein

Fernkampfwaffen

Waffen	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge	Gewicht	Wann getragen
Normale Kleidung	0	0	-	1 Stein	

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Lebensenergie

Max

Aktuell

29

22

14

7

5

1/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

2/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

3/4 LE verloren
(+1 Schmerz)

5 oder weniger LE
(+1 Schmerz)

0 oder niedriger = Held liegt im Sterben und stirbt in KO KR

LeP niedriger als negativer KO-Wert = Held ist tot

Zustand

Stufe I
(-1)

Stufe II
(-2)

Stufe III
(-3)

Stufe IV
(Handlungs-
unfähig)

Belastung

Berauscht

Betäubung

Entrückung

Furcht

Paralyse

Schmerz

Trance

Überanstrengung

Verwirrung

HELDENDOKUMENT

Ausrüstung

[illegible]

Tragkraft

Tragkraft (KK x 2 Stein)	TK +4 Stn	TK +8 Stn	TK +12 Stn	TK +16 Stn
26	30	34	38	42

Belastung +1 / jeweils 4 Stein Gewicht zusätzlich

Belastung +1 / jeweils 4 Stein Gewicht zusätzlich

Geldbeutel

8	8	9	
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





Skripten Brand '22

Firn
DIE VILLA 2 OFFANTAS

OBERGESCHOSS (O)

Plan Zahl Bezeichnung

01 :	_____	_____
02 :	_____	_____
03 :	_____	_____
04 :	_____	_____
05 :	_____	_____
06 :	_____	_____
07 :	_____	_____

ERDGESCHOSS (E)

Plan Zahl Bezeichnung

E1 :	_____	_____
E2 :	_____	_____
E3 :	_____	_____
E4 :	_____	_____
E5 :	_____	_____
E6 :	_____	_____
E7 :	_____	_____

AUSSEN (A) + KELLER (K)

Plan Zahl Bezeichnung

A1 :	_____	_____
A2 :	_____	_____
A3 :	_____	_____
K1 :	_____	_____
K2 :	_____	_____
K3 :	_____	_____
K4 :	_____	_____



Das Garadan-Komplott

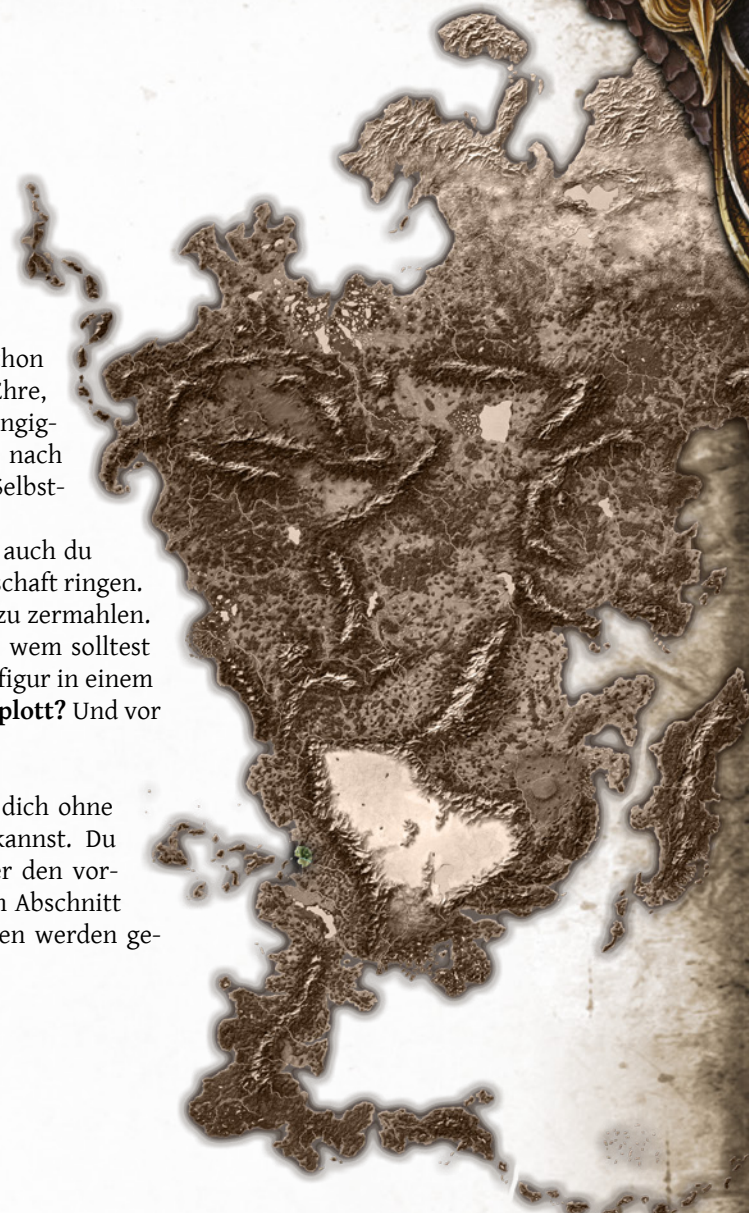
von Sebastian Thureau

Neetha ist eine alte Stadt, eine stolze Stadt. Nominell zum Horasreich gehörend, fließt in den Adern ihrer Bewohner schon immer das feurige Blut des Südens. Man verteidigt die eigene Ehre, streitet für seine Sache und strebt nach Freiheit und Unabhängigkeit. Eine wachsende Gruppe von Separatisten sehnt sich nach Eigenständigkeit, nach der Abkehr vom Horasthron, nach Selbstbestimmung und Macht.

Nur Stunden nachdem du in Neetha angekommen bist, wirst auch du mit den Kräften konfrontiert, die in der Stadt um die Vorherrschaft ringen. Du gerätst in einen Strudel von Ereignissen, die drohen, dich zu zermahlen. Wer oder was ist hier am Werk? Wer steht auf deiner Seite, wem solltest du besser misstrauen? Benutzt dich gar jemand wie eine Spielfigur in einem Spiel um Macht und Einfluss? Wer initiiert **Das Garadan-Komplott**? Und vor allem: Wer wird am Ende der lachende Sieger sein?

Das Garadan-Komplott ist ein Solo-Abenteuer, mit dem du dich ohne Spielleiterin und Mitspieler direkt ins Abenteuer wagen kannst. Du spielst deinen eigenen Helden oder deine eigene Heldin oder den vorgeschlagenen Händler aus Grangor und begegnest beim Lesen Abschnitt für Abschnitt neuen Herausforderungen. All deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen.

Auf ins Abenteuer!



Ein Solo-Abenteuer für
einen neugierigen Helden

Genre: Stadtabenteuer
Voraussetzungen: keine
Ort: Neetha
Zeit: Rondra 1043 BF
Komplexität (Spieler/Meisterin): gering / –
Erfahrung des Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampf	♦ ♦ ♦ ♦
Handwerk	♦ ♦ ♦ ♦
Körpertalente	♦ ♦ ♦ ♦
<i>Lebendige Geschichte</i>	♦ ♦ ♦ ♦

Zum Spielen des Solo-Abenteuers benötigst du das **DSA5-Regelwerk**. Der **Aventurische Almanach** wird empfohlen, aber nicht benötigt.



www.ulisses-spiele.de

US25381PDF