

NETZ DER MÖRDER

NR. 96
STUFEN 2–5



Das Schwarze Auge



NETZ DER MÖRDER

Ein DSA-Soloabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Don-Oliver Matthies
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1999
ISBN 3-89064-345-0



Netz der Mörder

von

Ralf Hlawatsch

Ein Solo-Abenteuer für einen Helden
der Erfahrungsstufen 2 - 5



Inhalt

Zum Geleit.....	5
Lockruf der Großstadt.....	6
Epilog.....	56
Und wie ergeht es fürderhin den Personen dieses Abenteuers?	56

Zum Geleit

Das vorliegende Abenteuer ist auf phexgefällige Helden, insbesondere Streuner zugeschnitten, da sie dem Netz der Mörder leichter durch die Maschen zu schlüpfen vermögen als ein starker, rondratreuer Recke. Voraussetzung ist, daß der Charakter dem Diebesgott nicht nur in der Theorie huldigt, sondern auch über eine gewisse praktische Erfahrung verfügt; außerdem sollte er ein wenig lesen können.

Falls Sie nicht einen Ihrer eigenen Kämpen ins Abenteuer schicken wollen, haben wir einen Helden für Sie vorbereitet, den Sie möglicherweise schon aus dem **Schwarzen Druidenwald** kennen (Heldentyp Streuner, inzwischen 3. Stufe; siehe rechts).

Neben Würfeln und Heldendokument benötigen Sie noch Papier und einen gut gespitzten Bleistift, um sich Notizen machen zu können. Schreiben Sie ruhig auch Kleinigkeiten auf, die Ihnen zunächst nebensächlich erscheinen. Da es Leser geben soll, die beim Spielen von Soloabenteuern nicht ganz regeltreu vorgehen (wir meinen nicht Sie, nein, natürlich jemand anderen), geben wir bisweilen die Nummern von Abschnitten verschlüsselt an, um das Schummeln zu erschweren. Beispiel: "Wenn Sie das schwarze Dämonenroß mit den rotglühenden Augen wirklich schon gesehen haben, dann wissen Sie auch, wie groß es ist. Die Schulterhöhe in Finger ist der Abschnitt, wo Sie jetzt hinmüssen."

Also, seien Sie wachsam, und Phex auf Ihren Wegen!

MU 13, KL 11 IN 12 CH 11 FF 12 GE 11 KK 9
AG 3 HA 2 RA 2 TA 3 NG 5 GG 7 JZ 4
MR 5 LE 39 RS/BE 1/1 (Straßenkleidung)

Kampfwerte (AT/PA):

Dolche 10/10

Stumpfe Hieb Waffen 9/8

Raufen 11/10

Ausweichen 9

Wichtige Talente:

Klettern (MU/GE/KK) 6, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 7, Schleichen (MU/IN/GE) 6, Selbstbeherrschung (MU/KK/KK) 3, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 7, Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH) 5, Betören (IN/CH/CH) 7, Lügen (MU/IN/CH) 8, Orientierung (KL/IN/IN) 3, Lesen/Schreiben (KL/KL/FF) 2, Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF) 3, Schlösser Knacken (IN/FF/FF) 5, Taschendiebstahl (MU/IN/FF) 6, Gefahreninstinkt (KL/IN/IN) 5, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 4

Lockruf der Großstadt

Gareth! Größte Stadt Aventuriens! Kapitale des Mittelreichs! Enge Häuserschluchten und breite Alleen, prächtige Paläste und ärmliche Hütten, schmucke Villen und finstere Mietskasernen. Edle Herrschaften und Bettler. Hünenhafte Thorwaler, glutäugige Tulamiden und rothaarige Albernier. Herbes Ferdoker Starkbier und süßer Almadaner Wein, Khunchomer Honig und bornische Essigruben, Grünkohl aus den umliegenden Dörfern und Tomaten aus Thalusa. Geschäfte, in denen Tuche, Waffen und Geschmeide feilgeboten werden. Teure Herbergen und üble Spelunken — all das und noch viel mehr bedeutet Gareth.

Kein Wunder also, daß es jeden Alrik vom Dorf in die Metropole zieht. Ihrem Helden wird es da nicht anders gehen, und ob er nun frisch aus der elterlichen Bauernkate kommt oder gar im **Schwarzen Druidenwald** seine Feuertaufe bestanden hat: Es ist nur eine Frage der Zeit, bis er in die größte Stadt Aventuriens reist. Und natürlich hält der Moloch Gareth gefährliche Abenteuer für ihn bereit. Welcher Art diese sind, erfahren Sie im Abschnitt 296.

I

Sie hocken wieder allein im Dunkeln. Wie sieht es eigentlich mit Ihrem Rechtsempfinden aus? Schlagen Sie sofort Lärm und rufen nach einer Wache, um Weibel Holgart, der offensichtlich gerade Gefangene befreit, anzuschwärzen (221)? Oder lassen Sie die Sache auf sich beruhen (63)?

2

Da ist es passiert: Sie sind ausgeglitten und rutschen zu 462.

3

Um so besser, dann wissen Sie ja, daß es sich um eine Puppe handelt, an der Taschendiebe üben. Lesen Sie weiter bei 247.

4

Rumms! Wieder schließt sich die Kerkertür hinter Ihnen. Dennoch haben Sie Glück im Unglück, denn anlässlich des Tsafestes der Reichsregentin Emer wurde Ihr Todesurteil in 30 Jahre Kerkerhaft umgewandelt. Das ist eine lange Zeit, sicherlich, aber immer noch kürzer als der Tod. Dennoch kommt Ihnen jeder Tag vor wie Borons Ewigkeit. Weiter geht's bei 329.

5

Das Haus ist eine für das Südquartier erstaunlich gut erhaltene vierstöckige Mietskaserne mit mehreren Eingängen. Im Erdgeschoß liegt ein Laden, über dem ein Schild prangt: **TRAVION DOMONTO - FEINSTE KRÄMERWAREN**

"Nun, kleiner Alrik/kleine Alrike, was möchtest du? Schmiere stehen oder ein bißchen mit Feuer spielen?" fragt Sie Daliane. Tja, wollen Sie denn nun den Brand legen (107)? Das steigert gewiß Ihr Ansehen bei der Alten Gilde. Oder ist Ihnen das zu heikel, und Sie stehen lieber Wache (437)?

6

Man führt Sie durch enge Häuserschluchten, die Puniner Straße entlang und dann schließlich in Richtung Westen. Direkt am Waldrand steht ein gewaltiges, langgestrecktes Haus mit fünf Stockwerken und mehreren Anbauten. Dort werden Sie von nun an wohnen.

Vielleicht ist Ihnen unterwegs was aufgefallen? Machen Sie doch einmal eine *Intuitions*-Probe. Wenn diese gelingt, finden Sie sich bei 337 wieder, anderenfalls werden Sie zu 272 teleportiert.

7

"Verzeiht, ehrwürdige Mutter, aber ich habe keinen roten Heller mehr", gestehen Sie kleinlaut ein.

"Ich sehe wohl, daß du arm bist. Noch schlimmer plagt dich aber eine andere Not. Doch du bist gesund und bei Kräften und magst uns beim Aufbau des Tempels helfen."

Sie willigen ein und lesen weiter bei 171.

8

An der Stelle, wo Sie die Krone vergraben haben, findet sich nun ein Loch. Sie suchen den ganzen Hain ab, finden aber nicht eine Spur von dem kostbaren Diadem. Nur eine Hundefährte entdecken Sie im aufkommenden Tageslicht, von einem kleinen Hund, einem Fuchs vielleicht ...

Jetzt sind Sie doch ein wenig niedergeschlagen. Ihnen ist auf einmal völlig Wurscht, ob man Sie in Gareth für einen Mörder hält. Sie haben nicht vor, diese häßliche Stadt jemals wieder zu besuchen, und machen sich sofort auf, um möglichst viel Land zwischen sich und die Kapitale des Mittelreichs zu bringen. Als kleiner Trost mögen Ihnen 150 AP dienen, mit denen wir Ihnen die bisher erlebten Abenteuer entgelten wollen.

9

Rostiges Kreischen, Klimpern und der helle Klang des Riegels: Laut und vernehmlich fällt die Kerkertür ins Schloß. Das Ächzen der Scharniere klingt wie hämisches Lachen, als wollte sich das Eisen über Sie armen Tropf lustig machen.

Das Loch, in dem Sie hocken, hat kein Fenster und liegt tief unter dem Erdboden. Die 'Einrichtung', die Sie im spärlichen Fackellicht, das vom Gang her durch die Türritzen fällt, schemenhaft erkennen können, besteht aus etwas Stroh und einem

Eimer, in den Sie Ihre Notdurft verrichten können. Wenigstens sind Sie nicht allein, denn die löchrige Woldecke ist voller Wanzen.

Warum Sie hier sind, wissen Sie nicht. Sie können sich nur daran erinnern, irgendwann von den Bütteln hierhergebracht worden zu sein.

Sie können sich in Ihr Schicksal fügen und erst mal warten (390). Oder verlangen Sie lauthals Ihre Freilassung (82)? Möglicherweise möchten Sie auch mit einem Rechtsgelehrten reden (242). Vielleicht kann die Wache Ihnen wenigstens die Frage beantworten, warum Sie hier sind (162). Oder Sie treten vor Wut gegen die Tür (324).

IO

Der Bursche packt Sie am Kragen und zieht Sie hinauf. Uff, hat der eine Kraft. Vielleicht hätten Sie sich lieber eine diplomatischere Antwort ausgedacht, aber für derlei Überlegungen ist jetzt keine Zeit mehr. Ihr Gegner holt zum Schlag aus.

Ihr Gegner

AU 45 RS 1

AT/PA 12/11

TP 1W (Raufen)

So sehr Sie sich auch mühen, irgendwann sinkt Ihre AU auf 5, und Sie gehen zu Boden. (234)

Wider Erwarten können Sie diesen Bullen tatsächlich bezwingen. (320)

II

Der Patriarch lacht. "Ach, ich habe ja ganz vergessen, daß wir alle in Wahrheit wie neugeborene Lämmchen sind. So, jetzt lassen wir die Späße und erzählen mal, wie es wirklich war."

Tun Sie das? Dann lesen Sie 232. Wenn Sie behaupten, auf dem Markt geklaut zu haben, sind Sie bei 304 richtig. Beharren Sie darauf, daß gar kein Grund bestand, Sie einzusperren, wenden Sie sich vertrauensvoll an 383.

12

Wenn Sie schon einmal hier waren, lesen Sie 240, ansonsten 227.

13

Es hat ja doch keinen Sinn, sagen Sie sich und geben die Suche auf. Sie verlassen die Stadt, in der Sie sich auch so rasch nicht mehr blicken lassen können. 80 AP sind Ihnen aber für die bisher erlebten Abenteuer sicher.

Oder geben Sie so leicht doch nicht auf? Dann machen Sie sich wieder auf die Suche, indem Sie einige Abschnitte zurückgehen, wohin immer Sie wollen. Allerdings: VP, AP, Gold usw., das Sie beim zweiten Durchgang erhalten, darf nicht noch einmal aufgeschrieben werden.

14

Glücklicherweise können aber nur vier gegen Sie kämpfen. Andererseits, wenn Sie diese vier besiegen sollten, dann kommen die nächsten. Doch Sie sind entschlossen, Ihre Haut so teuer wie möglich zu verkaufen.

Sie lassen das rostige Schwert fallen und nehmen statt dessen einen Knüppel (1W+1 TP) auf, der Ihnen stabiler scheint. Mit dem Holz in beiden Händen erwarten Sie die Angreifer.

Die Skelette

MU 30 LE 22

AT/PA 8/2 (rostige Säbel, 1W+1 TP)

Wenn Sie ein Skelett besiegen, rückt ein nächstes nach. Nach drei Kampfunden dürfen Sie 136 lesen. Werden Sie in dieser Zeit besiegt, müssen wir Sie an 241 verweisen.

15

Den Nagel mit den Zehen aufzunehmen war schon nicht leicht. Noch schwerer ist es aber, mit Ihrem Schatz eine weitere Runde auf dem Hof zu drehen und anschließend zurück in die Zelle zu gehen — und das alles, ohne auffällig zu hinken. Doch auch diese Hürde nehmen Sie mit Bravour, und als die Wache die Tür hinter Ihnen abschließt, lachen Sie sich ins Fäustchen. Ob berechtigt, erfahren Sie bei 362.

16

Gehen Sie zurück zum Abschnitt 380 und stellen Sie eine weitere Frage. Falls Sie von sich aus die Unterhaltung beenden wollen, verabschieden Sie sich und kehren zu dem Abschnitt zurück, von dem aus Sie Daliane besucht haben.

17

Sie können noch eine Weile am Schellenkerl üben. Parinor schaut Ihnen zu und gibt auch den einen oder anderen Wink. Dann führt er Sie wieder nach oben.

Inzwischen ist der Tag angebrochen. Der Patriarch sitzt immer noch im Sessel. Daliane ist inzwischen gegangen, Parinors Kumpan ist aber noch da. Gutbrod schaukelt ein eineinhalbjähriges Mädchen — wohl die Ururenkelin — auf den Knien.

"Der Junge/das Mädchen hat Talent", erklärt der Dieb seinem Patriarchen.

"Na, das hört man gern. Da werden wir sicher eine Verwendung für ihn/sie haben. Aber erst will ich mit ihm/ihr ein paar Worte reden." Weiter bei 74.

18

Kaum haben Sie den Wald betreten, verdunkelt sich der Himmel; es dräut ein Unwetter, wie es scheint. Die Blätter flüstern im auffrischenden Wind, während Sie weiter zu 268 rennen.

19

Der Torweg führt in einen Innenhof, ringsum umstanden von windschiefen Fachwerkhäusern. Allerdings gibt es hier mehrere Möglichkeiten, sich zu verstecken. Wie wäre es mit dem Abfallhaufen da vorne (418), dem Hühnerstall links (167) oder dem Buschwerk rechter Hand (290)? Oder möchten Sie durch die nächstbeste Tür in ein Haus flüchten (422)?



20

"Domonto ist von der Konkurrenz ermordet worden, wie es scheint." Weiter bei 280.

21

"Der/die Herumtreiber/in [Ihr Name] ist des Mordes an dem ehrenwerten Kaufherrn Travion Domonto schuldig. Er/sie hielt noch die Mordwaffe in der Hand und auch den Geldbeutel des Getöteten, außerdem war niemand in der Nähe, der für die Tat in Frage kommt, so daß für das Gericht kein Zweifel bestehen kann. Für diese Tat gibt es nur eine Strafe: [Ihr Name] wird so lange am Halse aufgehängt, bis sich der Herr Boron gnädig seiner/ihrer Seele annimmt. Das Urteil wird am nächsten Praiostag in der Morgendämmerung vollstreckt."

Weiter bei 474.

22

Die fünfzigjährige Frau mit dem bunten Kopftuch und den großen silbernen Ohrringen sitzt vor einem Tisch, auf dem in einer mit blauem Samt ausgekleideten Schale eine Kristallkugel liegt. "Ich sehe, ich sehe, daß du dir meine Dienste nicht leisten kannst", eröffnet die Frau das Gespräch.

"Bitte", flehen Sie, "helft mir doch."

Machen Sie *eine Charisma-Probe* + 4. Gelungen (401) oder nicht (289)?

23

Möglicherweise hat sich Torm Totschläger genau das gedacht, jedenfalls bringt er weder Sie noch Hergald um, sondern verschwindet rasch, nachdem er die Krone in den Fingern hat. "Ach ja, wegen des erhöhten Aufwands meinerseits muß dir jetzt die Anzahlung genügen, die du ja schon erhalten hast", ruft er dem jungen Domonto noch zu. Dieser zuckt mit den Schultern, nickt Ihnen zum Abschied zu und macht sich wortlos davon.

Jetzt sind Sie allein. Frei zwar, aber weitgehend mittellos. Das könnten Sie ändern, indem Sie die Sache nicht auf sich beruhen lassen, sondern Torm Totschläger bei der Criminal-Cammer anschwärzen.

Wenn Sie das rasch tun, findet man gar noch die Alveranskronen in seinem Besitz, was Beweis genug sein dürfte. (126)

Falls Sie die Sache auf sich beruhen lassen wollen, lesen Sie 323.

24

Vielleicht ist das wirklich besser so. Sie können Gareth zwar nie wieder betreten, aber was mit Ihnen passiert, wenn die Garde Sie noch einmal in die Finger bekommt, möchten Sie sich gar nicht ausmalen. Schließlich haben Sie schon mal gesehen, wie jemand gehängt wurde, und das war gar kein schöner Anblick. So schleichen Sie sich im Schutze der Nacht aus der Kaiserstadt und nehmen für Ihre bisher erlebten Abenteuer 65 AP mit.

25

Sie öffnen die Tür.

"Wir haben einen Ausflug vor?" fragt die zierliche junge Frau. Sie haben sich natürlich schon eine Ausrede zurechtgelegt; deshalb antworten Sie wie von der Bogensehne geschellt:

"Ich wollte nur mal meine Freundin Daliane besuchen." (357)

"Ich will mir ein wenig die Beine vertreten. Die Kammer ist doch etwas klein für einen Spaziergang." (246)

"Ich müßte mal auf den Abtritt." (473)

26

"Du! Hast du Bohnen in den Ohren?" ruft der Weibel, außer sich vor Wut. Sie gehen schneller. Der Offizier scheint nun die Situation zu durchschauen. "Alarm!" ruft er, und Sie nehmen die Beine in die Hand und rasen zu 413.

27

"Herr Domonto war ein ehrenwerter Bürger. Er hatte ein Mietshaus im Südquartier und gab dort vielen armen Menschen für geringes Geld ein Obdach. Außerdem hatte er ein kleines Geschäft unten im Haus."

Weiter bei 280.

28

Wahrlich, Sie sind ja ein begnadeter Taschendieb! Ihnen sind tatsächlich in einer Reihe Proben +1, +2 usw. bis +45 gelungen, ohne einen einzigen Fehlschlag? Wissen Sie, wie groß die Wahrscheinlichkeit dafür ist? Nein? Wir auch nicht genau, aber sie ist jedenfalls so verschwindend gering, daß wir Ihnen auf den Kopf zusagen, daß Sie geschummelt haben!

Phex als Gott der Diebe und Kaufleute liebt zwar Betrügereien über alles, aber er kann - obwohl er kein Sterblicher ist — es auf den Tod nicht ausstehen, wenn jemand im Soloabenteuer fudelt. Deshalb teleportiert er Sie zur Strafe auf den Marktplatz von Firunen. Außerdem läßt er Ihnen am Hinterteil einen schönen buschigen roten Fuchsschwanz wachsen, der stets freudig wedelt. Es hat keinen Zweck, den Sterz zu bedecken, selbst unter zehn schweren norbardischen Pelzmänteln findet er immer wieder seinen Weg ans Licht. So, und nun gehen Sie in sich!

29

Wer weiß, welche göttliche Gnade Sie damit verspielt haben. Aber jetzt ist es zu spät, und außerdem ist Ihnen doch ein wenig geholfen worden, oder? Lesen Sie weiter bei 220.

30

DAWIDE IFIRNSBACH - EXKLUSIVE RAUCHWAREN steht über dem Geschäft in dem kleinen windschiefen Haus geschrieben. Wenn Sie nicht zum erstenmal hier sind, lesen Sie 516, ansonsten 502.

31

"Oh", sagt der Bettler auf einmal. "Das ist hier eigentlich nicht mein Platz, und dort kommt jemand ... ich muß jetzt gehen." Der Bursche verschwindet und taucht nicht mehr auf. Streichen Sie die Option aus dem Abschnitt 341, und dann gehen Sie zurück zu 191.

32

Ein Büttel begutachtet nachlässig das Gebüsch. "Hier ist er/sie auch nicht. Wäre ja auch wenig hesindegefällig, sich ausgerechnet hier zu verstecken. Nein, er/sie ist durch ein Haus raus, als wir durch den Torweg rein sind."

Murrend verlassen die Gardisten den Hof.

Und was haben Sie nun vor? Möchten Sie auf dem schnellsten Weg die Stadt verlassen (369)? Oder möchten Sie lieber bleiben und versuchen zu beweisen, daß Sie nicht der Mörder sind (481)?

33

Ihre Wange macht Bekanntschaft mit der Hand, und die kostbaren Ringe hinterlassen blutige Striemen. Wir sagen das nicht gern, aber der Schlag kostet Sie 3 LP. Dem Burschen geben Sie es jetzt aber! Sie entschuldigen sich nämlich nicht, sondern verlassen wortlos das Gasthaus.

"Komm mir ja nicht mehr unter die Augen!" ruft Ihnen der elegante Herr nach.

Draußen waschen Sie sich die Wunde an einem Brunnen aus. Jetzt brauchen Sie erst mal eine Gelegenheit, den Ärger hinunterzuspülen. Schauen Sie bei 356 nach, was die Stadt noch für Schenken bereithält.

34

Leider währt die Freude an der neu gewonnenen Freiheit nicht lange. Sie spazieren die Gassen hinab, um einen möglichst unbefangenen Eindruck bemüht, und als Sie um die Ecke biegen, laufen Sie einem Trupp Stadtgardisten, der an einem Brunnen Rast macht, geradezu in die Arme. Die blauen Mäntel der Garde sieht man im Südquartier höchst selten, um nicht zu sagen fast nie. Und ausgerechnet Sie stolpern nun über eine Patrouille — das sollte Ihnen zu denken geben. Haben wir vielleicht das Spenden im Phextempel in letzter Zeit vernachlässigt? Stumm geloben Sie dem Listigen Besserung, wenden das Gesicht von den Gardisten ab und marschieren eilig an dem Trupp vorbei.

"Ist der/die nicht letztens ausgebüxt?" fragt ein Büttel seine Kameraden. "He, du, bleib mal stehen!" ruft er Ihnen hinterher.

Mit diesem Gedanken können Sie sich aber gar nicht anfreunden, sondern nehmen lieber die Beine in die Hand. Mal sehen, was Ihre *Körperbeherrschung* so hergibt. Würfeln Sie bitte und lesen im Falle eines Erfolgs bei 257 weiter, ansonsten bei 190.

35

"Welche Almadaner? Hör zu, mein Großvater stammt aus Almada, das sind alles rechtschaffene Leute."

Dem Gardeoffizier steigt die Zornesröte ins Gesicht.

Weiter bei 458.

36

"Hm, gut, aber wir leisten dir auf dem Weg Gesellschaft. Und keine Dummheiten. Die bereust du dann nämlich."

Nun, Sie wissen ja, wo Daliane wohnt. Die Nummer Ihrer Kammer ist der Abschnitt, wo Sie hin müssen. Sagt Ihnen das jetzt nichts, dann machen Sie sich des versuchten Fudeln verdächtig. Nach dem Besuch bei besagter Dame bringt man Sie wieder zurück auf Ihr Zimmerchen, wo Sie abwarten, was weiterhin geschieht. Lesen Sie bei 288 weiter.

37

Sie merken schließlich, daß Sie im Kreis gelaufen sind und somit die ganze Quälerei umsonst war. Weiter bei 489.

38

Der Mann hält inne und blickt zu Hergald Domonto. "Er/sie hat recht", bestätigt dieser. Weiter bei 358.

39

... haben Sie das Gefühl, daß heute etwas anders ist als sonst. Nur was? Weiter bei 129.

40

"Im allgemeinen nicht. Doch viele Honoratioren haben einen sehr langen Arm, und wenn ein armer Büttel erst einmal daran hängt und zappelt ..."

Sie gehen zu 483.

41

Quälend langsam verstreichen die Stunden. Sie wissen nicht, ob es noch Nacht oder schon Tag ist, Praios' Strahlen können ja keinen Weg in die Zelle finden. Endlich wird die Tür geöffnet. Warum, erfahren Sie im Abschnitt 196.

42

Schulden — ein durchaus mögliches Motiv. Doch scheint in diesem Fall die Lösung woanders zu liegen, denn Sie finden besagtes Papier nicht. Und wenn Sie ganz ehrlich sind, müssen Sie zugeben, daß Sie ja auch mehr geraten als aus Fakten geschlossen haben. Ab nach 112.

43

"Still! Wenn ihr schwatzen wollt, müßt ihr euch in den Rat wählen lassen." Glücklicherweise konnten Sie den Nagel noch eben rechtzeitig in einer Falte Ihres Sträflingsanzugs verschwinden lassen. Zwei, drei Häftlinge bekommen willkürlich die Rute des zornigen Kerkermeisters zu spüren, dann geht es wieder zurück in die Zelle.

Als sich die Tür hinter Ihnen geschlossen hat und die Schritte der Wache auf dem Gang verhallt sind, reiben Sie sich die Hände. Ob das nicht etwas verfrüht ist? Nun, das erfahren Sie vielleicht bei 362.

44

Würfeln Sie mit dem W20. Bei 19 oder 20 lesen Sie bitte 251, bei einem anderen Ergebnis 341.

45

Der Kampf währt schon zu lange, und so gibt es keinen Sieger. Die Flammen haben den Weg zur rettenden Tür abgeschnitten. Sowohl Sie wie auch der Hüne haben keine andere Wahl, als sich Ingerimms Element zu ergeben.

46

Dort kommt ein schwarzer Wagen herangeprescht. Der Kutscher zügelt die Pferde scharf. Auch dem Mann mit dem Barett ist das nicht entgangen. Er blickt zum Wagen hinüber, wo nun die Samtvorhänge beiseite geschoben werden. Zwei Armbrustschäfte schauen aus den Fenstern. Der Mann wirft sich zu Boden, die Bolzen zucken knapp über seinem Kopf hinweg und zerfetzen das Barett. Der Wagen fährt rasant an und verschwindet hinter einer Straßenbiegung. Weiter bei 195.

47

Auf Ihrem Weg zum Tresen passieren Sie eine offene Tür. Der Raum dahinter wird gerade festlich geschmückt. Anwesend sind — neben einigen Helfern — eine Traviageweihte sowie ein wohl neunzigjähriger Mann in Begleitung zweier kräftiger Burschen. Einer der beiden stützt den alten Herrn am Ellbogen, der andere steht wachsam daneben.

"Nun, Mutter Travira, die Vermählung meiner Urenkelin soll ein Tag der Freude werden, nicht nur für mich, sondern auch für die, die es weniger gut getroffen hat als mich. Deshalb möchte ich gerne eine bescheidene Summe für das Haus der Gütigen Göttin spenden."

Der Wächter übergibt der Geweihten einen prallen Beutel.

"Oh, habt Dank, Meister Gutbrod. Die Göttin sieht diese Tat — wie jede andere übrigens auch."

"Ach, ich bin doch nur ein alter Mann, der es durch harte Arbeit zu bescheidenem Wohlstand gebracht hat. Was soll ich noch mit all dem Gold in meinen Jahren? Die Armen brauchen's nötiger."

Sie beobachten die Szene neugierig, und schließlich herrscht der Wächter Sie an. "He, was gibt's denn da zu gaffen?"

Ihnen wird unwohl, und Sie verlassen lieber das Haus. (452)

"Ich habe nun mal Augen im Kopf und sehe nicht ein, warum ich sie wegen dir zumachen soll." (181)

48

Hand aufs Herz! War die Probe so richtig schlimm daneben, sprich mehr als 3 Punkte (462)? Oder nur ganz knapp (426)?

49

Noch zwei Runden, dann ist der Hofgang beendet.

Da Sie wie alle anderen Häftlinge barfuß sind, können Sie versuchen, den Nagel mit den Zehen aufzunehmen und festzuhalten, bis Sie wieder in der Zelle sind. (308)

Oder Sie bücken sich, wenn gerade keine Wache herschaut, heben den Nagel auf und verstecken ihn in Ihrer Sträflingskleidung. (108)

50

Das Gespräch währt nur kurz. Ihr Gegenüber starrt einen Herzschlag lang auf das Kleinod, dann greift er es und setzt mit einem Hechtsprung durch den geschlossenen Fensterladen. Sie

sind auch sofort am Fenster und sehen den jungen Domonto durch den Garten rennen. Offenbar hat er sich sogar abgerollt, statt wie ein nasser Sack auf den Boden zu klatschen. So viel Gewandtheit hätten Sie ihm bei seiner Leibesfülle gar nicht zugeutraut.

Sie sind konsterniert, und das gibt Travions Sohn die Möglichkeit, im Dunkel zu verschwinden. Als Sie Ihre Fassung wiederfinden, machen Sie sich auf die Suche, allerdings erfolglos. Der junge Domonto, auf den Sie Ihre letzten Hoffnungen gesetzt haben, ist fort. Sie sehen nun keine Möglichkeit mehr, Ihre Unschuld zu beweisen, und kehren Gareth für immer den Rücken. **130 AP** dürfen Sie sich für Ihre bisher erlebten Abenteuer gutschreiben.

51

Die Ladenglocke bimmelt, als Sie die Tür öffnen und eintreten. Exklusive Rauchwaren? Sie verstehen zwar nicht viel davon, sind aber sicher, daß der angepriesene 'Ifrinswolf' vor kurzem in einer Nebengasse streunende Katzen verbellt hat. Die Mäntel, Umhänge und Mützen sind aber solide vernäht und erfüllen im Winter sicher ihren Zweck.

"Was kann ich für Euch tun?" fragt eine zierliche Frau mit Stoppelhaarschnitt.

"Ich hätte etwas zu verkaufen", antworten Sie.

Was möchten Sie denn anbieten? Eine Statue (**160**) oder eine Brosche (282).

52

"Was nun?" zischt einer der Schlagetots.

"Was schon! Wir müssen ihn/sie mitnehmen. Laß uns verschwinden, aber rasch!" antwortet sein Kumpan.

Der Weibel führt die beiden Halsabschneider und Sie durch schmale Gänge und über steile Treppen in einen Turm. Dort läßt er ein Seil durch das Fenster hinab. Während nun der Alarm durchs ganze Haus schallt, können Sie mit Ihren beiden neuen Freunden in die Freiheit klettern. Daß man Sie in der regnerischen Dunkelheit von den Mauern aus sieht, ist unwahrscheinlich. Weiter bei **367**.

53

"Wir sind ... sagen wir ... Freunde, die gemeinsame Interessen vertreten." Weiter bei **280**.

54

Sie huschen den Gang entlang. Von den wenigen Fackeln, die das düstere Gemäuer erhellen, tropft Pech zu Boden, einmal auch in Ihren Nacken, aber Sie widerstehen dem Schmerz und heulen nicht auf Vorne links erkennen Sie ein Tür, die einen Spalt offensteht. Daran müssen Sie vorbei. Weiter bei **482**.

55

Sie pfeifen durch die Finger, dann nehmen Sie und Ihre drei

Begleiter die Beine in die Hand. Ein paar Schlagetots lösen sich hinter Ihnen aus den Schatten.

"Verdammte Almadaner!" zischt Robak.

"Schwatz nicht, renn!" knurrt Parinor. Sie blicken sich um und stellen erfreut fest, daß sich der Abstand zwischen Ihnen und den Verfolgern vergrößert. Außerdem sehen Sie einen sich stetig verstärkenden Lichtschein. Offenbar haben die Halsabschneider das Werk, das Sie und Ihre Kumpane unvollendet zurücklassen mußten, fortgeführt.

Rechts, links, geradeaus, durch einen Torweg, über eine Mauer, durch ein Loch im Bretterzaun — schließlich gelingt es Ihnen und den Dieben, die Verfolger abzuschütteln. Schweigend kehren Sie zu Gutbrods Haus zurück, um dem Patriarchen Bericht zu erstatten. Da Sie einige Loyalität unter Beweis gestellt haben, dürfen Sie sich **2 VP** gutschreiben.

Weiter geht's bei **209**.

56

Oh, das ist enger, als es auf den ersten Blick aussieht. Machen Sie doch einmal eine *Gewandtheits-Probe*. Gelungen (385) oder nicht (152)?

57

Das ist wacker und uns **10 zusätzliche AP** wert. Weiter bei **177**.

58

Sie wühlen sich gekonnt unter den Abfall, daß es eine Freude ist. Die Büttel stochem halbherzig im Unrat herum, klopfen dann, wie Sie hören können, an verschiedene Türen und ziehen schließlich unverrichteter Dinge von dannen. Sie haben es geschafft.

Und nun? Möchten Sie die Stadt auf schnellstem Wege verlassen (369) oder lieber Nachforschungen anstellen, um Ihren Namen reinzuwaschen (481)?

59

"Domonto war unser Hehler für ganz besondere Ware. Er hat die kostbarsten Stücke, die wir stehlen konnten, an den Mann gebracht. Zuletzt sollte er die Alveranskronen verschern — so ein wunderbares Stück hast du noch nie gesehen, 144 Edelsteine, zwölf für jeden Gott und jede Göttin. War nicht leicht, das gute Stück, das früher mal den Karfencks gehört hat, aus der Nordlandbank zu holen."

Weiter bei **280**.

60

Die Pranken des Rausschmeißers sind eine wahre Liebkosung in Vergleich zu dem, was Sie gerade erlebt haben. Sie wanken zu einem Brunnen, reinigen die Platzwunde am Kinn, kühlen den blauen Fleck am Bauch und sinnieren nach einer Möglichkeit, den Ärger hinunterzuspülen. Bei **356** können Sie sehen, was es noch für Schenken in der Stadt gibt.

61

Deshalb gehen Sie zurück zu Ihrem Quartier. Sie strecken sich aus und sind augenblicklich eingeschlafen (Regeneration!). Als Sie wieder aufwachen, sind Sie frisch und gestärkt. Was haben Sie sich vorgenommen? Den Tatort in Augenschein nehmen (191), dem Traviatempel einen Besuch abstatten (88) oder mit den Bewohnern von Domontos Haus reden (494)?

Wenn Sie Daliane besuchen wollen, können Sie dies bei 216 tun.

62

Wie Sie wünschen. Es dauert aber eine ganze Weile, bis sich bei 477 etwas tut.

63

Sie dürfen das nicht persönlich nehmen, aber Holgart hat sieben Mäuler zu stopfen und darf seine Karriere nicht gefährden. Gerade kurz vor der Hinrichtung ist mancher verurteilte Mörder geschwätzig, hofft er doch, den Kopf noch aus der Schlinge ziehen zu können. Daher kommt er dem Henker zuvor und ersticht Ihren Helden in der Zelle. Boron sei seiner Seele gnädig.

64

Damit wäre ja alles in trockenen Tüchern. Doch leider kommt es oft anders, als man denkt. Weiter bei 164.

65

Streichen Sie sich den Betrag ab, den Sie dem Tempel geben wollen. Mutter Travira bedankt sich im Namen der Göttin, und Sie lesen weiter bei 171.

66

Sie stehen vor der Zimmertür und klopfen. Würfeln Sie bitte mit W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich 12 und haben Sie wenigstens 1 VP, dann gehen Sie zu 380. Anderenfalls müssen wir Sie an 292 verweisen.

67

Der Bettler ist einfach besser als Sie. Er merkt rasch, daß Sie ihm folgen und ist — nun gar nicht mehr lahm — blitzgeschwind verschwunden. Resigniert gehen Sie zu 500.

68

Daliane und Parinor verschwinden in einen Nebenraum, Robak bleibt und paßt auf Sie auf.

Hinter der Tür findet ein Gespräch statt, das Sie schon interessiert, zumal Sie neben Dalianes und Parinors Stimme auch die Sigman Gutbrods hören können. Vielleicht verstehen Sie ja auch etwas, wenn Ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probegelingt (457), anderenfalls lesen Sie 200.

69

Sie haben gewonnen? Wirklich? Gegen diese Übermacht? Nun gut, wir wollen Ihnen einmal glauben. Hergald Domonto hat sich aus dem Staub gemacht, wie Sie feststellen, wenn Sie wieder zu Atem gekommen sind. Sie haben keine Hoffnung, den Sohn des Mordopfers wiederzufinden, aber Ihnen bleibt ja noch die Alveranskronen, die Sie sicher über die Tatsache, daß Sie in Gareth als überführter Mörder gelten, hinwegtrösten wird. Rasch machen Sie sich auf nach 8, um das Kleinod zu holen und sich für immer von der Kaiserstadt zu verabschieden.

70

Der Alte dreht sich zu Ihnen um. Wer hätte das gedacht! Das ist ja der, der in der Schenke der Traviageweihten eine Spende überreicht hat - und dessen Leibwächter recht unfreundlich zu Ihnen war. Der Greis ist nicht allein; bei ihm sitzt noch eine kräftige Frau mit rotem Haar und einer Narbe über der linken Augenbraue.

"Sieh an, ein bekanntes Gesicht", sagt der Alte und lächelt Ihnen zu, ein Lächeln, das Sie nicht so recht deuten können.

"Den/die mußten wir aus dem Kerker mitnehmen", sagt einer der Halsabschneider, die Sie hierhergebracht haben. "Ich erkläre das alles später."

Der Alte runzelt die Stirn.

"Soll er doch am Schellenkerl zeigen, was er kann", schlägt die Frau vor.

"Eine gute Idee, Daliane", stimmt der Greis zu. "Parinor ..." - einer Ihrer Begleiter— "... bring unseren Gast doch nach unten." Weiter geht's bei 447.

71

Sie haben sich an die Geräusche hier unten in der Kanalisation gewöhnt, an das stetige Plätschern, Gurgeln und Tröpfeln. Doch was Sie jetzt hören, haben Sie bisher hier unten noch nicht gehört: ein leises Klatschen, als ob jemand mit der flachen Hand auf die stinkende Brühe schlägt.

Das ist Ihnen unheimlich, und Sie möchten jetzt lieber den nächstbesten Ausstieg aufsuchen und wieder nach oben klettern. (345)

Oder bleiben Sie in der Kanalisation? Immerhin sind Sie nicht sehr weit gekommen, und oben lauert möglicherweise die Alte Gilde. (211)

72

Sie bringen Ihre Garderobe wieder in Ordnung und putzen sich ebenfalls das Blut aus dem Gesicht.

"Gar nicht übel", spricht Sie eine Dame an. Der kräftigen, rot-haarigen Frau mit der Narbe über der linken Augenbraue hat wohl gefallen, wie Sie mit Ihrem Gegner umgesprungen sind. Sie stellt sich als Daliane vor und lädt Sie auf einen Schluck ein. Man plaudert ein wenig, und Daliane verrät Ihnen noch, was Sie sich in der Stadt unbedingt ansehen müssen. Dann verabschiedet sie sich, da sie, wie sie selbst sagt, noch etwas Geschäft-

liches vorhaben. "Besuch mich doch mal", schlägt sie noch vor, bevor sie geht. "Ich wohne am Ende der Walpertgasse, in dem gelben Mietshaus, Kammer Nr. 66."

Auch Sie mögen nicht mehr länger in *der Heldenrast* bleiben und machen sich auf die Suche nach einem anderen Gasthaus. Fürderhin amüsieren Sie sich bei 356.

73

Offenbar hat die Alte Gilde nicht nur im Haus, sondern auch davor einige Aufpasser postiert, und diese sind erstaunlich geistesgegenwärtig. Einer stellt Ihnen ein Bein, ein zweiter zieht Ihnen einen Totschläger über den Schädel. Als Sie wieder zu sich kommen, sind Sie an einen Stuhl gefesselt und blicken in das faltige Gesicht des alten Sigman Gutbrod. Daliane ist ebenfalls anwesend.

"Wolltest weglaufen, hm? Das ist Verrat, das mögen wir hier nicht. Dafür gibt's nur eine Strafe."

Würfeln Sie doch bitte eine *Charisma*-Probe + 2. (Nein, das ist noch nicht die Strafe, die kommt noch.) Gelungen (231) oder nicht (346)?

74

Die Kleine auf den Knien des Alten fängt an zu plärren; der Patriarch wendet sich von Ihnen ab und ihr zu.



"Oh, mein Augensterne, du willst unterhalten werden. Hör mal, was Großväterchen für ein hübsches Lied kennt:

Alrik heißt mein Pferdchen,
trabt froh durch mein Gärtchen,
springt dann im Galopp,
übers Zäunchen — hopp!

Beim "Hopp!" schleudert der Opi das Kind mit den Knien ein Spann hoch in die Luft. Die Kleine jauchzt vor Vergnügen. "Nun zu dir. Warum hat man dich eigentlich eingesperrt?" Was antworten Sie?

"Ich bin völlig unschuldig." (11)

"Ich habe auf dem Markt geklaut." (314)

Sie berichten, wie sich wirklich alles zugetragen hat. (374)

75

Die Sinne schwinden Ihnen vollständig. Ganz weit entfernt hören Sie, durch das Rauschen von Golgaris Schwingen fast nicht mehr zu verstehen, den Ragather: "Oh, nun ist er/sie doch dumm gestorben ..."

76

Wie wollen Sie denn etwas finden, wenn Sie nicht wissen, was Sie suchen? Gehen Sie ruhig einige Abschnitte zurück, wohin immer Sie wollen, und nehmen die Nachforschungen erneut auf. Allerdings dürfen, falls AP, VP usw. verteilt werden, diese nicht zum zweitenmal aufgeschrieben werden. Aber das versteht sich ja von selbst. Viel Glück!

Falls Sie jetzt aber aufgeben möchten, können Sie das bei 112 tun.

77

"Heilige Mutter, da fällt mir noch etwas ein", fügt die Geweihte hinzu. "Travion Domonto war am Tag seines Todes noch einmal hier. Er hat mir berichtet, daß er ein gutes Geschäft abzuschließen gedenke und noch einmal einen Rechtsgelehrten oder Kaufmann, ich weiß es nicht mehr genau, konsultieren wollte. Nach Abschluß hat er mir eine größere Spende zugesichert."

Haben Sie gar alles gespendet? Dann dürfen Sie 328 lesen, anderenfalls 29.

78

Wie Sie wollen. Ob das eine kluge Wahl war, erfahren Sie im Abschnitt 1.

79

Als Sie in der Schlange der Menschen stehen, die über das Angbarer Tor die Stadt verlassen wollen, tippt Sie jemand auf die Schulter. Sie drehen sich um und blicken in das lächelnde Antlitz Torm Totschlägers.

"So trifft man sich wieder. Da staunst du aber, was? Nun, ich

habe eine Menge Freunde unter den Honoratioren der Stadt, die mir noch einen Gefallen schuldig waren. Paß auf: Eine Woche hat's gedauert, bis ich und meine Mädels wieder draußen waren. So lange habe ich dafür noch nie gebraucht. Du hast mir also eine Menge Ungemach bereitet und hast unverschämtes Glück, daß ich dich hier treffe, wo ich dich nicht von den Klöten bis zum Kinn aufschlitzen kann. Falls du dich noch einmal nach Gareth traust, vergiß meinen Namen nicht: Torm Totschläger, Totschläger, hörst du?"

Am Tor drehen Sie sich noch einmal um. Totschläger starrt Ihnen nach und fährt sich mit dem Zeigefinger über die Kehle. "He, du, du hältst alles auf!" ruft die Wache. Rasch schreiten Sie auf die Gardisten zu, lassen die knappe Kontrolle über sich ergehen und verlassen die Stadt, mit 17 Dukaten (von den 100) und 250 AP im Gepäck.

80

"So, jetzt ist es aber über unsere Plauderei spät geworden, und ich muß fort. Laß dich mal wieder hier sehen."

Daliane geleitet Sie zur Tür und schiebt Sie hinaus. Sie kehren zurück zu dem Abschnitt, von dem aus Sie Ihre Freundin besucht haben.

81

Wenn Daliane Sie schon einmal eingeladen hat, dann wissen Sie auch, wo Sie wohnt. Die Nummer Ihrer Kammer ist der Abschnitt, an den Sie sich wenden müssen. Machen Sie Ihren Besuch und gehen danach weiter zu 397.

Wenn Sie keinen blassen Schimmer haben, dann können Sie ja noch hoffen, daß Ihre Begleiter Sie im Abschnitt 172 zu Daliane bringen.

82

"Hilfe. Laßt mich raus! Ich habe nichts getan!"

Schwere Schritte und das Klimpern von Schlüsseln verraten Ihnen, daß sich ein Wächter nähert.

"Es ist doch immer dasselbe. Wenn sie dann hier sind, sind sie alle nur harmlose Peraineliebs. Halt's Maul, oder es setzt was." Die Schritte entfernen sich, und Sie beschließen, der höflichen Bitte des Wächters Folge zu leisten. Lesen Sie weiter bei 41.

83

Ist Ihr Held männlich (496) oder weiblich (387)?

84

Im Gebüsch mit den schwarz-purpurnen Himbeeren liegt ein zweites Skelett, dessen Schädel eineinhalb Schritt neben dem Brustkorb ruht. Möchten Sie nun das Skelett vor dem Busch untersuchen (365) oder das des Pferdes (198).

Falls Sie weitergehen möchten, dann lesen Sie 342.

Wenn Sie die Flucht zurück antreten wollen, können Sie das bei 97 tun.

85

Man zerstreut sich und geht heim. Möchten Sie auch Ihr Quartier aufsuchen (361)? Oder Daliane einen Besuch abstatten (484)? Wenn Sie der Meinung sind, daß Sie genug Informationen haben, den Fall zu lösen, können Sie dies im Abschnitt 522 tun. Falls Sie sich noch einmal am Tatort umsehen wollen, sind Sie bei 191 richtig. Vielleicht möchten Sie sich auch noch einmal in Travion Domontos Mietshaus umhören (494) oder dem Travia-Tempel einen Besuch abstatten (88).

86

Sie suchen sich einen freien Schemel, setzen sich und winken der Bedienung. Diese bringt Ihnen auch beflissen einen Humpern Bier. Noch bevor Sie den ersten Schluck gekostet haben, reißt Sie jemand an der Schulter herum. Die Pranke gehört einem großen, stämmigen Mann mit schwarzem Haar und dichtem Vollbart der gleichen Farbe. Dem Bursche fehlen alle Schneidezähne, und die krumme Nase muß schon oft gebrochen gewesen sein. "Du", sagt er ruhig und gemächlich, "du sitzt auf meinem Platz."

"Oh, Verzeihung, das habe ich nicht gewußt." Sie nehmen Ihren Krug und trollen sich. (134)

Sie schnüffeln geräuschvoll in der Luft herum. "Stimmt, die Ecke hier stinkt genauso wie du. Und jetzt mach den Goblin." (10)

87

Endlich Ruhe, denken Sie sich und strecken sich im Alkoven aus. Bald sind Sie eingeschlafen, und ob Sie wieder aufwachen, erfahren Sie bei 339.

88

Der Travia-Tempel ist weniger Göttinhaus denn Baustelle, wurde er doch in der *Nacht des brennenden Himmels*, als Borbarad Feuer über Gareth regnen ließ, weitgehend zerstört. Armenspeisung und Andacht finden seither in einer kleinen Bethalle statt, doch der Rohbau des neuen Tempels strebt auch schon der Vollendung entgegen.

Wie es sich für einen Traviatempel gehört, wird Ihnen aufgetan, egal ob Sie am hellichten Tage oder spät in der Nacht kommen. Weiter bei 277.

89

"Ach, wer kann schon ergründen, warum Boron gerade einen solch guten Menschen wie Herrn Domonto vor der Zeit zu sich ruft?"

Weiter bei 280.

90

Addieren Sie 1 in der Spalte VP. Möchten Sie weitermachen (174) oder abbrechen (453)?

91

Sie machen auf dem Absatz kehrt und laufen den Gang hinunter. "Wo willst du hin! He, Gardist/in!" ruft der Weibel, "Alarm!", als er die Situation durchschaut. Weiter bei 413.

92

Der Magnat will wissen, was Sie hier zu suchen haben. Sie erklären ihm alles und versprechen, daß Sie, wenn Sie jetzt gehen dürfen, niemandem etwas verraten würden.

"Nun, ich will dir noch etwas auf den weiteren Lebensweg mitgeben", sagt der Almadaner ruhig, aber mit zynischem Unterton, "nämlich daß Neugier sehr gefährlich sein kann."

Weiter bei 465.

93

Über dem Skelett verdichtet sich ein wirbelnder Nebel zu einer leuchtenden Gestalt, einer Kriegerin mit wehendem schwarzem Haar und geschmeidigem Körper.

"Höre!" erhebt die Erscheinung die Stimme. "Vor vielen hundert Jahren tobte an dieser Stelle eine gewaltige Schlacht. Ich war eine der unzähligen Frauen und Männer, die hier, nicht zuletzt durch dämonisches Wirken, ihr Leben ließen. Doch vor meinem eigenen Tod habe ich etwas Schreckliches getan: Ich erschlug den Freund, der mir schon bei so vielen Kämpfen treu zur Seite stand. Es war keine böse Absicht, ich habe ihn im Schlachtentaumel mit einem Feind verwechselt, aber dennoch findet meine Seele keine Ruhe. Nimm seine Gebeine, sie liegen dort drüben im Busch, und bringe sie fort, daß sie in geweihtem Boden bestattet werden können. Mag auch sein, daß solch eine gute Tat ein wenig von dem Fluch nimmt, der auf diesem Ort lastet. Verstehe, schon zu lange schwebte ich zwischen Leben und dem erlösenden Tod, ich kann dich nicht gehen lassen, wenn du mir diesen Wunsch nicht erfüllst."

Das werden wir ja mal sehen! (274)

Tiefbewegt versprechen Sie, dem Wunsch nachzukommen. (467)

94

Nun, Sie haben Schneid. Dann legen Sie doch einmal *eine Kletter-Probe* ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie bitte 298. Bei einem Mißerfolg stürzen Sie sich auf 48.

95

Das geht aber nur, wenn die Dame Ihnen verraten hat, wo sie wohnt. Die Nummer Ihrer Kammer ist der Abschnitt, den Sie aufsuchen müssen. Haben Sie Ihren Besuch beendet oder fehlt Ihnen die genannte Information, dann gehen Sie zu 191 oder dem Abschnitt zurück, von dem aus Sie zum Tatort aufgebrochen sind.

96

"Ähem, schon gut. Die Zwölfe zum Gruß!" verabschiedet sich

die Gardistin ein wenig kleinlaut.

Sie hören, wie die Tür wieder geschlossen wird. Wenig später holt Sie die Frau aus dem Bett.

"So, sie sind fort. Und du, du verschwindest jetzt und läßt dich nie, niemals wieder hier blicken. Ich habe schließlich einen Ruf zu verlieren."

Sie nicken stumm und dankbar und verlassen das Haus. Was haben Sie nun vor, wo sie den Wachen entgangen sind. Möchten Sie Gareth so schnell wie möglich den Rücken kehren (369), oder bleiben Sie jetzt erst recht, um den Mord auf eigene Faust aufzuklären, wo die Garde dazu offenbar nicht in der Lage ist (481)?

97

An diesem Ort möchten Sie nun wirklich nicht bleiben und setzen Ihre Flucht fort zu 393.

98

So recht kommen Sie nicht voran. Schließlich sind die Gardisten da. Man packt Sie am Fuß, zieht Sie unsanft hinunter, dreht Ihnen die Arme auf den Rücken und verpaßt Ihnen ein paar Fausthiebe. Dann führt man Sie ab zu 4.

99

"Na, das sieht ja schon besser aus. Ich hoffe, du hast was gelernt." So kommentiert Parinor Ihre Leistung.

Weiter geht's bei 327.

100

Den Vormittag können Sie nun nach eigenem Belieben gestalten, zum Beispiel indem Sie damit fortfahren, die Strohhalme auf dem Zellenboden nach Größe zur sortieren. So vergeht die Zeit bis zum Mittag. Weiter bei 273.

101

Gareth hat so schöne Parks, etwa jener, der der Simia gewidmet ist. Nur leider finden Sie dort nichts. Auch in den anderen Gärten harrt kein Beweis auf seine Entdeckung. Weiter bei 13.

102

Sie schauen sich immer wieder um, ob nicht gerade Gardisten unterwegs sind, und schlüpfen dann durch den rotseidenen Windfang. Haben Sie zehn Silbertaler? Wenn nein, müssen Sie zu 295, ansonsten läßt man Sie ein zu 325.

103

"Das würde dir wohl gefallen, was, einfach so fortzulaufen." Der erste Wächter packt Sie, der zweite versetzt Ihnen einen Hieb in den Magen und noch einen ins Gesicht (4 SP). Dann werden Sie abgeführt zu 421.

IO4

Sie packen den Notarius beim Kragen. "Hör zu, du Tintensäuer, ich bin unschuldig wegen Mordes am alten Domonto verurteilt und habe nichts zu verlieren. Ich wüßte nicht, warum ich dir nicht deinen dünnen Hals umdrehen sollte, wenn ich doch sowieso baumeln muß."

"Oh ... oh ... Ich wußte nicht, daß es ein Notfall ist."

Sie drängen den Notarius an die Wand und legen Ihm die Hand auf die Kehle.

"Ja, ich sag doch schon alles. Herr Domonto war mit seinem Sohn hier, ganz kurz bevor er ermordet worden ist. Er hat den Kaufvertrag für ein Haus unterzeichnet und die Schlüssel abgeholt."

"Wo ist dieses Haus?"

"Wenn ... wenn Ihr mich loslaßt, kann ich in meinen Unterlagen nachschauen."

Sie tun ihm den Gefallen, und der dünne Notarius geht zu seinem Aktenschrank.

"Hier haben wir den Vorgang ja, der Akt mit der Nummer 460-Ordnung ist das halbe Geschäft, wißt Ihr. Die Villa liegt in Neu-Gareth in der Getreidegasse. Sie gehörte einer Havenerin namens Hupparden. Die Dame hat das Haus vor ein paar Jahren geerbt, hat aber keine Verwendung dafür."

Das ist doch mal was. Daß der junge Domonto ein Vaternörder ist, wollen Sie ihm nicht unterstellen. Dennoch ist die Information, daß er mit dem Vater gemeinsam hier war, gewiß sehr interessant für Sie. Sie fesseln und knebeln den Notarius, damit er nicht auf die Idee kommt, gleich nach der Wache zu rufen, hän-



gen das Schild mit der Aufschrift *GESCHLOSSEN* an die Tür und gehen zurück zu 191.

IO5

"Das vergiß mal wieder. Ruh dich lieber aus." Um ihre Worte zu bekräftigen, tritt nun ein Mann an die Seite der Frau. Der Gesichtsschnitt des Burschen ist nicht gerade hesindianisch zu nennen, aber seine Muskeln flößen Ihnen schon Respekt ein. So gehen Sie wieder ins Zimmer zurück und lesen bei 288 weiter.

IO6

Sie überlegen nun, wie Sie weiter vorgehen wollen. Folgendes fällt Ihnen ein: Sie könnten Daliane einen Besuch abstatten (316), den Tatort in Augenschein nehmen (191), dem Haus Travion Domontos einen Besuch abstatten und sich dort ein wenig umhören (494). Vielleicht finden Sie Ihr Heil auch im Travia-Tempel (88).

Wenn Ihnen die obigen Optionen nicht zusagen und Sie überhaupt die Nase voll haben, können Sie bei 24 die Stadt verlassen. Möglicherweise kennen Sie auch schon längst die Lösung des Falles. Dann gehen Sie zu 522.

IO7

Zunächst dürfen Sie sich 2 VP gutschreiben.

Daliane öffnet geschickt die Ladentür und verteilt das Öl im Geschäft. Sie machen Feuerstein und Zunder bereit, doch da ertönt ein Wampffiff.

"Orkendreck!" zischt die Diebin und eilt zur Tür.

Folgen Sie ihr sofort (442), oder versuchen Sie, noch rasch den Brand zu entzünden, bevor Sie auch die Beine in die Hand nehmen (265)?

IO8

Dann stellen Sie doch Ihr Glück auf die Probe. Würfeln Sie bitte mit dem W20. Wenn das Ergebnis zwischen 1 und 5 liegt, lesen Sie bitte 228, anderenfalls 145.

IO9

Der Knabe will auf Sie einschlagen, als Sie ihn loslassen, doch Sie holen den Dolch hervor. Als der Knirps die Waffe spürt, flieht er. An der nächsten Biegung hält er an und ruft Ihnen zu: "Der Jäger wird dich holen, wie jeden hier unten. Du bist tot!" Dann verschwindet der Bursche.

Weiter bei 71.

IIO

Die Schankmagd ist zur Zeit mit einer größeren Gesellschaft beschäftigt, und so entschließen Sie sich, selbst an der Theke ein gut eingeschicktes Ferdoker zu holen. Sie haben gerade den halben Weg zu Ihrem Platz zurückgelegt, als ein schrilles "Raxo, komm her!" durch den Schankraum schallt. Ein Hund mit lan-

gern Fell, aber kurzen Beinen wuselt zwischen Tischen und Stühlen hindurch, genau vor Ihre Füße. Sie stolpern.
Legen Sie bitte *eine Gewandtheits-Probe* ab. Gelungen (270) oder nicht (185)?

III

Der Weibel will die Tür wieder zuschlagen, und Sie müssen mit einer *Körperkraft-Probe* + 2 dagegen ankämpfen.
Gelungen? (297) Falls nicht, müssen Sie zu 491.

I 12

Ist ja doch alles sinnlos, sagen Sie sich und gestehen sich ein, daß Sie der Lösung doch nicht so nahe waren wie Sie dachten. Nach dieser Schlappe die Nachforschungen noch einmal aufzunehmen erscheint Ihnen wenig erfolgversprechend. So beschließen Sie, der Stadt Gareth sofort und für immer den Rücken zu kehren. 100 AP dürfen Sie sich für Ihre bisher erlebten Abenteuer gutschreiben.

113

Da springt der Funken auch schon über. Jetzt aber nichts wie raus! Sie kommen keinen Herzschlag zu spät, denn die Burschen, die auf Sie und die Diebe im Hinterhalt gewartet haben, sind schon nah heran. Parinor, Robak und Daliane nehmen nun die Beine in die Hand, und Sie folgen ihrem Beispiel. Gehetzt schauen Sie sich um, stellen aber zu Ihrer Genugtuung fest, daß sich der Abstand zu den Verfolgern vergrößert. Bald sind Sie und Ihre Begleiter im Labyrinth namens Südquartier verschwunden und kehren unbehelligt zum Haus des Patriarchen zurück. Dort erstatten Sie Bericht. Weiter bei 209.

114

"Geht zur Dukaten-Dawide in der Kürschnergasse. Aber sagt nicht, daß Ihr das von mir habt."
Zufrieden begeben Sie sich zu 483.

115

"Hau ab, du räudiger Bettvorleger. Grrr!"
Der Hund knurrt lauter. Weiter bei 233.

116

Doch das Schlimmste kommt noch. Weiter bei 37.

117

Haben Sie weniger als 2 (89), 2 oder mehr (20), 4 oder mehr VP (224) bzw. 10 oder mehr VP (430)?

118

Das Schloß gibt sich widerborstig, aber Sie sind nicht gewillt,

vor einem Stück schnöden Eisen zu kapitulieren, auch dann nicht, wenn es mit Ingerimms Segen durch Zwergenhand bearbeitet worden ist. Plötzlich ertönt Schlüsselklippern, und die Tür fliegt förmlich auf. Weiter bei 364.

119

"Herr Domonto war ein Wohltäter der Stadt. Er besaß ein Miets-
haus mit einem kleinen Laden im Südquartier, wo er mit seinem Sohn auch wohnte. Herr Travion war reich, reicher als er es mit dem Haus und dem kleinen Geschäft eigentlich hätte sein dürfen."

Das ist doch schon etwas. Sie gehen befriedigt zu 483.

120

Der Raum hinter der Tür ist eine Wachstube, wie sich leicht am Mobiliar und vor allem den dazugehörigen Wächtern erkennen läßt. Sie lassen die Schultern hängen und ergeben sich. Man bindet Sie, schlägt Ihnen zweimal ins Gesicht (3 SP) und führt Sie dann ab zu 421.

121

Langsam und mit gesenktem Blick schleichen Sie auf den Weibel zu.

"Hopp, hopp! Etwas flinker als ein Morfu darf's schon sein."
Schließlich stehen Sie vor ihm. Sie wagen es nicht, Ihr Gesicht zu heben. Der Weibel hält eine Gerte in der Hand, biegt sie, als wolle er ihre Biegsamkeit prüfen.

"Weißt du denn überhaupt, was ein Morfu ist? Nein, das weiß so ein Dummbatzen wie du natürlich nicht. Ist ja auch Wurscht. Schau mich gefälligst an, wenn ich mit dir rede."

Nun blicken Sie dem Weibel doch in die Augen (348).

Sie halten den Blick weiter gesenkt (436).

122

Sie winden sich, doch irgendwann schwinden Ihnen die Kräfte, und Sie ertrinken in den stinkenden Wassern. Welchem der tausend Schrecken der Garether Kanalisation Sie begegnet sind, wissen weder wir noch Sie, ja, wir können nicht einmal garantieren, daß Ihre Seele den Weg in Borons Hallen angetreten hat.

123

10 Schritt, 5, 3, 2, 1 - die Gardisten spritzen auseinander, und Sie rasen hohnlachend an ihnen vorbei. Weiter bei 302.

124

Sie besorgen sich in der Garküche im Erdgeschoß etwas zu essen, dann bringen Parinor und Robak Sie hinauf zu Ihrer Kammer unter dem Dach. Die Einrichtung des kleinen, vielleicht vier Rechtschritt messenden Zimmerchens ist spärlich, sie besteht aus einem Schemel, einer Truhe, einem ehemals vierbeinigen Tisch, der an einer Ecke mit einem Ziegel beschwert ist, damit er nicht

umkippt, sowie einem sehr niedrigen Alkoven, in dem ein Strohsack und eine dünne Decke liegen. Verglichen mit der Kerkerzelle ist das sicherlich luxuriös, aber Ihr Lebenstraum ist so ein Quartier auch nicht gerade.

"Hier bleibst du, bis wir uns wieder melden", sagt Parinor zum Abschied und läßt Sie allein. Sie haben nun reichlich Gelegenheit, sich zu überlegen, was Sie in Zukunft unternehmen wollen. Schon bald ist Ihnen klar, daß Sie eine grundsätzliche Entscheidung treffen sollten:

Wollen Sie den Mord aufklären und sich rehabilitieren? Dann ist es vielleicht geschickt, zunächst bei der Alten Gilde zu bleiben. (237)

Oder wollen Sie sich absetzen und aus der Stadt fliehen? (254)

125

So sehr Sie auch die Ohren spitzen, außer einem dumpfen Gemurmel ist nichts zu hören. Endlich öffnet sich die Tür, und man winkt Sie hinein. Weiter bei 283.

126

Wäre ja gelacht, wenn aus der Sache nicht noch etwas herauszuschlagen wäre. Erhobenen Hauptes marschieren Sie erneut zur Criminal-Cammer und berichten dort, was Sie noch wissen. Man macht Sie eindringlich darauf aufmerksam, daß Sie das hätten gleich sagen müssen, als Sie zum erstenmal hier waren, aber man ist auch bereit, darüber hinwegzusehen, wenn man endlich Totschläger dingfest machen könne. Ja, wenn ... Weiter bei 449.

127

"Ja, Banden gibt's mehr als genug in Gareth." Weiter bei 280.

128

Sie durchstreifen wachsamen Blickes die Gassen rings um den Tatort, in der Hoffnung, daß Ihnen noch etwas auffällt. In der Tat bemerken Sie eine außergewöhnliche Versammlung. Ein lahmer Bettler (nicht der, der in der Nähe vom Tatort saß, sondern ein anderer), ein Mann mit sauber gestutztem Vollbart, Narbe auf der rechten Wange und leidlich elegant gekleidet, zwei leicht beschürzte Damen sowie eine sehr kostbar in blaue, goldbestickte Seide gekleidete junge Frau reden miteinander. Leider können Sie nicht erlauschen, worum es geht. Sie beobachten die Gruppe kurze Zeit, bis sie sich auflöst. Der Mann mit Vollbart geht mit den beiden leicht bekleideten Frauen in eine, die Dame in eine andere und der Bettler in eine dritte Richtung fort.

Möchten Sie folgen? Wenn ja, dann wem: der Dame in Seide (439), dem Mann mit den beiden leicht bekleideten Frauen (305) oder dem Bettler (67)? Oder können Sie sich nicht entscheiden (330)?

129

Vielleicht erfahren Sie es bei einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe*. Erfolgreich (335) oder nicht (431)?

130

Unhörbar schleichen Sie die Treppe hinauf. Ein Blick durchs Schlüsselloch der erleuchteten Kammer zeigt einen jungen, stark untersetzten Mann, der rastlos auf und ab geht. Ein Tritt, und die Tür fliegt in den Raum.

Die Möbel des Zimmers sind, abgesehen von einem Sessel und einem Kanapee, mit weißen Tüchern abgedeckt. Ob der junge Mann wirklich der Sohn Travion Domontos ist, vermögen Sie nicht zu sagen. Sie können sich an das Gesicht des Toten nicht erinnern und deshalb auch keine Ähnlichkeit feststellen.

"Herr Domonto, ich habe mit Euch zu reden", eröffnen Sie die Unterhaltung, nachdem Ihr Gegenüber seine Fassung wiedergefunden und den Mund geschlossen hat.

"Ich habe die Alveranskrone. Sie war unter der Bodendiele auch wirklich nicht sehr pfiffig versteckt. Nun befindet sich das gute Stück in meinen Händen, und wenn Ihr es wiederhaben wollt, müßt Ihr mir schon einen Gefallen tun."

Weiter bei 478.

131

Sie können es selbst kaum glauben, aber Sie haben diesen Fleischberg besiegt. So schnell Sie Ihre Beine tragen, hetzen Sie die vielen, vielen Stufen hinunter. Möchten Sie durch den Hinterausgang in den Wald flüchten, der direkt hinter dem Haus beginnt (479) oder nach vorn durch die Stadt (382)? Bevor wir's vergessen: bitte alle VP streichen.

132

Wenn Robak Sie aus den Augen lassen soll, brauchen Sie schon etwas Glück. Würfeln Sie mit 1W20. Bei einem Ergebnis zwischen 1 und 8 lesen Sie bei 291 weiter, ansonsten bei 471.

133

... das natürlich auch den Wachen nicht entgeht. Die dummen Hühner haben Sie verraten! (Gänse hätten so was bestimmt niemals getan.) Widerstandslos ergeben Sie sich den Gardisten, die Sie zu 4 bringen.

134

An einem entfernten Tisch lassen Sie sich wieder nieder, leeren so rasch es geht den Krug, zahlen und gehen. Dieses Haus kommt ihnen doch arg ungastlich vor, und Sie möchten gern probieren, ob es anderswo nicht besser ist. Weiter bei 356.

135

Mittlerweile steht der gesamte Laden in Flammen. Jeden Augenblick kann der Fluchtweg zur Tür von einer Feuerwand versperrt werden. Das erkennt auch Ihr Gegner, wendet sich ab und flieht aus dem Inferno. Sie folgen ihm. Weiter bei 313.

136

So plötzlich wie er begann, ist der Spuk wieder beendet. Die Skelette versinken dort, wo sie eben noch standen, wieder im Boden. Vor Ihnen liegt das Schwert auf dem Boden.

Sie legen dem Gerippe vor dem Busch das Schwert in die Hand. (93)

Sie nehmen die Waffe und gehen fort. (359)

Sie lassen die Waffe liegen und machen sich aus dem Staub. (210)

137

Sie bekunden Ihre Sorge um den alten Patriarchen und erkundigen sich noch nach dem Befinden des Kindes und seiner Eltern. Alle sind wohlauf, so daß Sie beruhigt zu Ihrer Kammer im Abschnitt 423 hinaufsteigen können.

138

So gehen Tag für Tag, Woche für Woche ins Land. Ein niemals endender Kreislauf. Weiter bei 329.

139

Rasch verschwinden Sie hinter der Hausecke, an der Sie die ganze Zeit gelehnt haben. Dort befindet sich ein einladender Einstieg in die Kanalisation. Sie wuchten rasch den Deckel auf, klettern in den Schacht, schieben den Deckel wieder über die Öffnung und lachen sich ins Fäustchen. Soll Sie die Alte Gilde doch suchen. Weiter bei 486.

140

"Die Tobrier? Welche Tobrier? Alle 3.000, die hier leben? Welch bodenlose Frechheit, diese armen Leute, die alles verloren haben, zu verunglimpfen."

Der Gardeoffizier ist außer sich. Weiter bei 458.

141

Der Alte dreht sich zu Ihnen um. Er ist nicht allein; bei ihm sitzt noch eine kräftige Frau mit rotem Haar und einer Narbe über der linken Augenbraue.

"Den/die mußten wir aus dem Kerker mitnehmen", sagt einer der Halsabschneider, die Sie hierhergebracht haben. "Ich erkläre das alles später."

Der alte Herr runzelt fragend die Stirn.

"Soll er doch am Schellenkerl zeigen, was er kann", schlägt die Frau vor.

"Eine gute Idee, Daliane", stimmt der Greis zu. "Parinor" — einer Ihrer Begleiter — "bring unseren Gast doch nach unten. Vorher sagt er/sie mir aber doch noch, wie er/sie heißt."

Sie nennen Ihrem Namen und fiebern dann 447 entgegen.

142

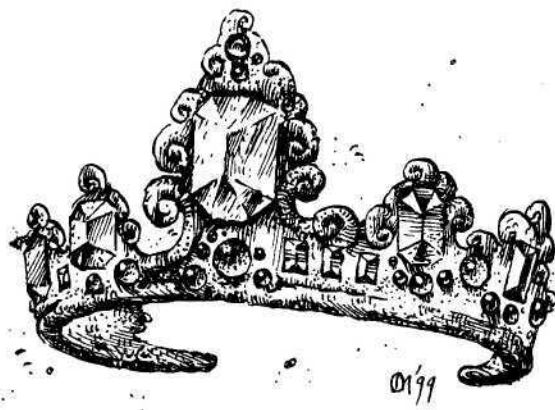
Ihr Gegner strauchelt und versucht verzweifelt, aber ohne Erfolg, das verlorene Gleichgewicht wiederzuerlangen. Mit einem markerschütternden Schrei rutscht er die Dachschräge hinab und stürzt in die Tiefe. Auch wenn es nicht Sie getroffen hat, sitzt Ihnen der Schreck noch in den Gliedern. Doch Sie finden rasch die Fassung wieder und machen sich daran, an der Rückseite des Hauses hinabzuklettern. Weiter bei 414.

143

Ah, endlich Ruhe, denken Sie sich. Sie legen sich aufs Ohr und schlafen erst einmal, wobei Sie auch regenerieren dürfen. Wie das Erwachen ist, erfahren Sie im Abschnitt 339.

144

Natürlich suchen Sie die Alveranskronen. Sie liegt erstaunlich schlecht verborgen unter einer Bodendiele rechts neben der Treppe. Das Schmuckstück ist wirklich einzigartig! Jeweils zwölf Edelsteine in der Farbe jedes Gottes bzw. jeder Göttin fangen das Licht des Madamals ein und werfen es verstärkt zurück. Die Silberarbeit des Diadems ist von feenartiger Filigranität.



Und was nun, wo Sie das Kleinod haben?

Sie nehmen es an sich und verschwinden so schnell wie möglich nach Brabak (510).

Sie bringen es zur Alten Gilde. (443)

Sie verstecken die Alveranskronen irgendwo anders und reden dann mit Hergald Domonto, den Sie im oberen Stockwerk vermuten. (255)

Sie konfrontieren Hergald Domonto, den Sie im oberen Stockwerk vermuten, mit der Alveranskronen. (375)

145

Als ob die Wächter Ihren Plan durchschaut hätten, lassen sie den Blick nicht von Ihnen. So müssen Sie den Nagel schweren Herzens liegenlassen. Aber es gibt ja noch eine Runde über den Hof, bevor Sie wieder in die Zelle müssen. Also würfeln Sie noch einmal mit dem W20. Bei einem Ergebnis zwischen 1 und 15 lesen Sie 428, anderenfalls 153.

146

Das Gesicht des Patriarchen verfinstert sich. "Travion Domonto war ein Ehrenmann, und er hat für seine Standhaftigkeit mit dem Leben bezahlt. Ich glaube dir, daß du nicht sein Mörder bist. Aber wer immer es getan hat, der wird den Tag seiner Geburt noch verfluchen." Weiter bei 451.

147

Wie lange denn? Zwei Herzschräge (239) oder fünf (310).

148

"Genau. Das war's. Meine besten Wünsche zum Traviasegen. Das warst doch du, oder?"

Sie machen nicht eben ein Rohalsgesicht.

"Meine besten Wünsche habe ich gesagt, Gardist! Was ist los? Hast du gesoffen?"

Da fällt der Heller. "Ja, äh, nein, ich habe natürlich nicht gesoffen, aber ich war der/die mit dem Traviasegen. Danke, vielen Dank", stammeln Sie.

"Dann ist ja gut. Und nun spring rüber zum Angbarer Tor und bring dem Diensthabenden diesen Brief"

Sie nehmen die Pergamentrolle, grüßen so, wie Sie es einmal von weitem bei den Soldaten gesehen haben, und gehen den Gang entlang.

"Springen habe ich gesagt!" brüllt Ihnen der Weibel hinterher.

Sie kommen diesem Wunsch sicherheitshalber nach.

Mit dem wichtigen Schreiben in der Hand können Sie das Kerkerhaus unbehelligt verlassen. Was nun? Möchten Sie der Stadt für immer den Rücken kehren (354)? Oder bleiben Sie lieber und versuchen, Ihren Namen reinzuwaschen, indem Sie Ihre Unschuld beweisen (481)?

149

Parinor schüttelt den Kopf. 'Also, als Taschendieb bist du schon mal nicht zu gebrauchen.' Er übt noch eine Weile mit Ihnen und zeigt dabei erstaunliche Geduld, aber heute will es nicht mehr recht klappen. Schließlich geht er mit Ihnen wieder nach oben.

Inzwischen ist der Tag angebrochen. Der Patriarch sitzt immer noch im Sessel. Daliane ist inzwischen gegangen, Parinors Kumpan ist aber noch da. Gutbrod schaukelt ein eineinhalbjähriges Mädchen - wohl die Ururenkelin - auf den Knien.

Parinor schüttelt den Kopf "Von Phex ist der/die nicht gerade gesegnet."

"Nun, dann werden wir sehen, was wir mit ihm anfangen. Erst will ich mal ein Wörtchen mit ihm reden."

Weiter bei 74.

150

Wahrscheinlich haben Sie recht. Nur gibt es in Gareth Tausende Häuser, und die wollen Sie doch nicht im Ernst alle durchsuchen, oder? Weiter bei 13.

151

"Zum einen gibt es die Alte Gilde, Diebe, die schon von alters her das Heft in der Hand halten. Sie haben jetzt aber mächtigen Ärger mit den Almadanern, die versuchen nämlich, der Alten Gilde die Hehler mit den guten Beziehungen abzuwerben. Neu sind die Tobrier, üble Totschläger, mit denen nicht gut Kirschen essen ist." Sie sind mit der Antwort zufrieden und gehen zu 483.

152

Sie stecken fest, können weder vor noch zurück, so sehr Sie sich auch mühen. Nach einer Weile hören Sie — sehen können Sie es nicht, da Ihr Oberkörper draußen hängt — wie die Latrinentür aufgetreten wird. Durch die Holzwand gedämpft, dringt die Stimme Ihrer Wächterin an Ihr Ohr:

"Na, da sind wir aber mal auf die Ausrede gespannt."

Ausrede? Sie müssen die Dame leider enttäuschen. In Ihrer Situation sind Sie nämlich schlicht sprachlos. Derbe Hände, die wohl dem Riesenkind gehören, packen Sie an den Fußgelenken und ziehen Sie nicht eben sanft ins Innere. Au! Das tut weh! (2 SP) Dann packt der Hüne Sie im Genick und drückt Sie mit dem Kopf in das Latrinenloch, bis Sie ohnmächtig sind. Irgendwann wachen Sie in Ihrer Kammer wieder auf, Ihnen bleibt nichts anderes übrig als warten, warten und nochmals warten, und zwar auf den Abschnitt 477.

153

Gerade kommen Sie wieder in die Nähe des Nagels, da erschallt ein Ruf vom Turm. Die Wachen haben offenbar wie Sie kein Wort verstanden, und sie blicken hinauf. Wenn das nicht die Gelegenheit ist! Weiter bei 315.

154

Wie sollen Sie zu Fuß auch so einen schnittigen Wagen verfolgen. Also gehen Sie hinauf, drängen sich durch die Menschen, die im Treppenhaus durcheinanderreden, und strecken im sich Alkoven Ihres Zimmers aus. Bald sind Sie eingeschlafen. Über das Erwachen erfahren Sie mehr im Abschnitt 339.

155

Sie springen auf und stehen wie ein Lakai auf dem hinteren Trittbrett. Allerdings wird man Sie dort entdecken, sobald der Wagen hält und die Passagiere aussteigen. Also versuchen Sie, sich unter dem Boden des Gefährts zu verstecken. An den zahlreichen Verzerrungen können Sie sich zwar festhalten, dennoch ist Ihr Vorhaben sehr gefährlich. Legen Sie bitte eine *Körperbeherrschungs*-Probe + 2 ab. Bei Erfolg klammern Sie sich an 432, ansonsten stürzen Sie auf 278.

156

In einer Nebengasse direkt beim Traviatempel steht die Herberge *Bei Algrid*. Naja, hier ist nicht gerade der Ork los! Ein biede-

res Lokal mit vermutlich langweiligen Gästen. Dafür aber sauber und mit moderaten Preisen. Sie entschließen sich, es hier einmal zu probieren. (47)

Oder möchten Sie schauen, ob es in der Schenke *Heldenrast* (513) oder dem Bierhaus *Bei Damian* (417) spannender zugeht?

157

Als Sie jemand anspricht, wehren Sie ab und drängen sich an den Leuten vorbei nach oben. Endlich schließen Sie die Tür Ihrer Kammer hinter sich. Weiter bei 423.

158

Parinor faßt sich an den Kopf. "Bei allen Zwölfen, bist du im Praioskloster geboren? Ein Schellenkerl ist eine lebensgroße Puppe, an der Taschendiebe lernen und üben. Sie hat viele Taschen und Glöckchen. Ist der Dieb nicht vorsichtig genug, wenn er etwas aus den Taschen der Puppe zieht, dann bimmelt's."

Wie peinlich, daß Sie nicht über solch grundlegendes Wissen verfügen. Tragen Sie -1 in die Spalte VP ein und lesen Sie dann bei 247 weiter.

159

Die Tür öffnet sich, und eine zierliche Frau schaut herein — offenbar Parinors Ablösung. "Wollte nur mal nach dem Rechten sehen", sagt sie und zieht sich dann wieder zurück. Sie überlegen sich indes, was Sie der Dame denn als Ausrede auftischen wollen, damit man Sie auch gehen läßt. Weiter bei 25.

160

Sie holen die Statue hervor. "Ein Erbstück, von dem ich mich nur ungern trenne", erklären Sie der Frau.

"Nun, 20 Silbertaler würde ich für dieses *Erbstück* schon geben", meint sie nach eingehender Begutachtung Ihrer Diebesbeute.

"Das ist mager. Ich dachte eher an 35." Weiter bei 476.

161

Ringeding! Der Schellenkerl macht seinem Namen Ehre. Parinor bleibt gelassen. "Na ja, dein Pech eben hat dich ein wenig aus der Ruhe gebracht. Aber daß du was kannst, hast du ja bewiesen." Weiter bei 327.

162

"Warum sperrt man mich ein? Ich habe doch nichts getan! Was wirft man mir denn vor?"

Sie brüllen, bis Sie fast heiser sind. Dann endlich nähert sich eine Wache der Tür.

"Was du getan hast? Mord, mein Lieber/meine Liebe. Ist das etwa nichts?"

Die Wache entfernt sich wieder, und Sie schlucken. Lesen Sie nun Abschnitt 41.

163

Gerade schwingen Sie sich wieder hinein, da geht auch schon die Tür auf. Eine zierliche junge Frau steht im Rahmen und blickt Sie fragend an. Sie kennen die Dame nicht, können sich aber denken, daß das die Ablösung für Parinor ist. Und irgendwo da draußen steht gewiß noch jemand, der Robak vertritt.

"Ich würde schwören, daß du etwas mit dem Lärm da unten zu tun hast", sagt Ihre Wächterin mit erstaunlich tiefer Stimme.

Sie setzen Ihr schönstes Unschuldslächeln auf. "Iiich? Nein, der Wind hat wohl eine Schindel abgerissen, und jetzt schimpfen die Leute, weil sie die beinahe auf den Kopf gekriegt haben."

"Nun gut. Aber ich rate dir: keine Dummheiten, sonst machst du es der Schindel nach."

Rumms! Die Tür ist wieder zu. Was machen Sie? Aufs Dach mögen Sie nicht mehr. Wollen Sie im Zimmer bleiben und abwarten (288)? Oder wollen Sie immer noch fort, aber diesmal durch die Tür? Sie können in diesem Fall versuchen, die Wachen zu bequatschen (25) oder zu überwältigen (420).

164

Als Sie mit Hergald durch den Garten zum Tor gehen, springen drei Gestalten aus dem Gebüsch, zwei leicht gewandete Frauen und ein elegant gekleideter Mann mit einer Narbe auf der rechten Wange und sauber gestutztem Vollbart, wie Sie im Licht der Mada erkennen können.

"Ja, da staunt der junge Herr Domonto", höhnt der Mann. "Bevor Ihr Euch den Rachen verkühlt, weil Ihr zu lange mit offenem Mund herumsteht: Der Herr Notarius war so freundlich, mir zu erzählen, wo ich Euch antreffen kann."



Haben Sie den Mann vielleicht im Bierhaus *Bei Damian* kennengelernt? Dann lesen Sie bei 252 weiter, anderenfalls bei 499.

165

Der Aves nimmt die Kurve erstaunlich gutmütig und holt wieder ein wenig auf. Weiter geht's bei 505.

166

"Die Familie Bugenhog hat im Gegensatz zu dir einen untadeligen Ruf. Denkst du also, ich glaube dir, zumal du nicht die Spur eines Beweises hast?" Der Gardeoffizier lächelt dünn. Weiter bei 458.

167

Sie schieben den Riegel auf und schlüpfen durch die Tür, worauf sich ein ohrenbetäubendes Gegacker erhebt... Weiter bei 133.

168

Der junge Herr Pekarton führt Sie in ein kleines Zimmer, dessen einzige Einrichtung aus zwei bequemen Sesseln besteht. "Nehmt doch Platz", sagt er und deutet einladend auf die Sitzmöbel. "Wie kann ich Euch helfen?"

Geldverleiher haben immer Dreck am Stecken, sagen Sie sich, und fallen gleich ganz unverschämt mit der Tür ins Haus.

"Nun, ich weiß, daß Ihr Herrn Domonto bei seinen, sagen wir, Geschäften unterstützt habt und hätte diesbezüglich ein paar Fragen."

Der Geldverleiher schüttelt den Kopf. "Nein, Herr Domonto, Boron sei ihm gnädig, zählt nicht zu meinen Kunden. Er hat so etwas gar nicht nötig gehabt."

Sie glauben dem Pekarton und gehen (511). Sie sind überzeugt, daß der Bursche lügt, und werden massiv (407).

169

Geschafft! Sie sind unten und haben nun die Wahl: Möchten Sie in den Wald flüchten, der direkt hinter dem Haus beginnt (18), oder lieber das Gebäude umrunden und sich in Richtung Stadt davonmachen (73)?

170

Sie lassen Hannik die Brosche betasten.

"Schöne Arbeit, vielleicht dreißig Silbertaler wert."

Weiter bei 114.

171

"Dann erzähle einmal, was dich in dieses Haus führt", fordert die Geweihte Sie auf.

Sie reden wie ein Wasserfall und schließen damit ab, daß Sie nicht mehr weiterwissen und Hilfe brauchen.

"Der Verlust von Herrn Domonto hat uns schwer getroffen, war

er doch immer bereit, den Tempel durch klingende Münze zu unterstützen. Allein der menschliche Verlust schmerzt ungemein. Einziger Trost ist, daß wir guter Hoffnung sein dürfen, daß Travions Sohn in die Fußstapfen des Vaters tritt. Die beiden sind aus demselben Holz geschnitzt und waren einander sehr verbunden, selten sah man mal einen von ihnen allein."

Wieviel haben Sie eigentlich gespendet?

Gar nichts, weil Sie nicht wollten? (307)

Gar nichts, weil Sie nicht konnten? (403)

Die Hälfte oder weniger Ihrer Barschaft? (501)

Mehr als die Hälfte? (77)

Bedenken Sie, daß Sie bei krummen Ergebnissen abrunden müssen, da Sie nur ganze Taler haben und es sich am Opferstock nicht ziemt, Wechselgeld herausgeben zu lassen.

172

Die beiden denken ja gar nicht daran. Nein, sie lassen Sie vorgehen und folgen. Rechts, links, über ein Kreuzung — Ihre Schritte werden stetig unsicherer, je länger Sie unterwegs sind. Ihre Wächter amüsieren sich darüber eine Weile, dann wird es Ihnen zu bunt.

"Na, hast du vergessen, wo *deine Freundin* ihr Kämmerlein hat? Ist sie vielleicht nicht gar so dick, die Freundschaft?"

Die Frau lächelt, ihr Halboger bleckt die Zähne, "fetzt gibt's erst mal was aufs Maul." (2 SP für Ihren Helden.)

"Weil du uns für so blöd gehalten hast", erklärt die Dame. Dann bringt man Sie wieder zurück auf Ihr Zimmer. Dort müssen Sie alle VP streichen und dann abwarten, was Sie bei 477 erwartet.

173

"Wie heißt du?" verlangt die Richterin zu wissen.

Sie nennen Ihren Namen, woraufhin die Anklage verlesen wird.

"Der/die Herumtreiber/in [*Ihr Name*/ wird beschuldigt, den Raubmord am ehrenwerten Kaufherrn Travion Domonto begangen zu haben. Weibel Holgart, worauf gründet die Anklage?"

"Wir haben den/die Angeklagte/n neben Travion Domonto kniend gefunden, das blutige Messer, in der einen Hand, den Geldbeutel des ehrenwerten Herrn in der anderen. Herr Domonto ist, ganz kurz bevor wir eintrafen, verstorben und kann nicht lange gelitten haben, das konnten wir eindeutig feststellen. Außer dem Beschuldigten war niemand in der Nähe, der die Schandtät sonst hätte begehen können."

Ganz langsam kehrt die Erinnerung wieder. Sie waren betrunken. Sie sehen einen toten Mann und sind damit schlagartig nüchtern, Sie halten ein Messer in der Hand ... Dann kommen die Wachen und nehmen Sie fest. Und da war noch ... Gütiger Herr Praios, warum erinnern Sie sich nicht an alles?

Die Richterin wendet sich an Sie: "Der Fall scheint eindeutig. Angeklagte/r, was hat er/sie diesen Vorwürfen entgegenzusetzen? Bedenke bei deiner Antwort, daß der Herr Praios dich sieht."

Wie verteidigen Sie sich?

"Ich war betrunken." (256)

"Ich bin unschuldig." (333)

Sie verteidigen sich gar nicht, sondern gestehen alles. (405)

174

Dann machen Sie eine *Taschendiebstahl*-Probe +1. Gelingt diese, dann addieren Sie 1 in der Spalte VE. Sie können weitermachen, solange Sie mögen. Der nächste Probenaufschlag beträgt allerdings +2, dann +3 usw. Bei jedem gelungenen Versuch addieren Sie 1 VE. Wenn Sie abrechnen möchten, dann lesen Sie 408. Schlägt ein Probewurf fehl, geht's bei 264 weiter.

175

Der Kauca hält, und Sie kommen neben ihm zum Stehen. Jetzt wissen Sie auch, was das Bündel ist: Da es schreit, muß es sich wohl um ein kleines Kind handeln. Weiter bei 317.

176

Der Busch, der im Innenhof eines niedergebrannten Hauses sprießt, ist aber auch kein sehr originelles Versteck, das müssen Sie schon zugeben. So ist es nicht verwunderlich, daß Sie schon bald entdeckt werden. Die Verfolger nähern sich rasch und schneiden Ihnen den Weg in Richtung Stadt ab. Eine Flucht in den Wald ist vielleicht noch möglich, wenn Ihnen eine *Körperkraft*-Probe gelingt (441). Anderenfalls müssen Sie 318 lesen.

177

Endlich schultern Sie Ihr Bündel und machen sich auf den Weg. Der Wald ist nicht mehr so bedrohlich wie bisher, doch haben Sie das unguete Gefühl, daß er sich nur verstellt; Sie sind froh, als Sie das Gehölz endlich wieder verlassen können. Nach einem Tagesmarsch kommen Sie in ein Dorf, wo es auch einen Boronschrein gibt. Dort lassen Sie die Gebeine von Krieger und (falls Sie sie dabei haben) Kriegerin beisetzen. Damit wären wir am Ende. Sie haben zwar nicht den Mord an Travion Domonto aufgeklärt, sich aber ansonsten tapfer geschlagen, weshalb wir auch 50 AP springen lassen.

178

Das Plätschern frischen Quellwassers klingt dem dürstenden gar lieblich im Ohr. Gold im Beutel tönt ebenfalls sehr anziehend, auch wenn man keinen Durst hat. Doch das ist alles gar nichts gegen das Klicken, mit dem das Schloß aufspringt. Leise schieben Sie die Gittertür auf und schlüpfen in den Gang zu 54.

179

Haben Sie 3 oder mehr VP angesammelt? Dann gehen Sie zu 27. Anderenfalls sind Sie bei 425 richtig. Sollten Sie 10 oder mehr VP haben, dürfen Sie 59 lesen.

180

Offenbar hat Ihr Gegenüber verstanden, daß er wohl keine andere Wahl hat, als Ihnen zuzustimmen, wenn er die Krone jemals bekommen will.

"Gut. Aber denkt daran: Man nennt mich nicht Torm Totschläger, weil ich für meinen Langmut bekannt bin. Wenn Ihr mich hintergeht, dann hat euch der kurze Rest Eures Lebens wenig Erfreuliches zu bieten."

Man verabredet sich für den nächsten Abend hier an Ort und Stelle. Sie gehen anschließend mit Hergald zu 293.

181

Ob dieser frechen Antwort macht der Wächter einige rasche Schritte auf Sie zu. "Aber, aber", mischt sich der Alte ein. "Du sollst doch nicht immer so aufbrausend sein, Dolgor."

Er humpelt zu Ihnen und tätschelt Ihre Wange. "Unser junger Freund/unsere junge Freundin wollte doch nur den prächtigen Blumenschmuck bewundern, nicht wahr?" Meister Gutbrod betont die beiden letzten Worte besonders. "Frau Wirtin, einen Wein für den jungen Herrn/die junge Dame." Dann hinkt er zur Tür, gefolgt von seinen Begleitern. Bevor der Alte aber hinausgeht, blickt er sich noch einmal um. "Gareth ist eine gefährliche Stadt. Gebt auf Euch acht."

Sie trinken den Wein und grübeln darüber nach, was der Greis wohl gemeint hat. Schließlich verlassen Sie die Schenke und schauen sich um, was die Stadt sonst noch an Gasthäusern zu bieten hat. Weiter bei 356.

182

"Eine milde Gabe für den armen Hannik. Bitte, ich bin blind, habe an der Trollpfote mein Augenlicht verloren, eine milde Gabe ..."

Wenn Sie einen Silbertaler in die Schale werfen, dürfen Sie 360 lesen. Haben Sie kein Geld oder wollen es sparen, bleibt Hannik stumm - und Ihnen nur der Rückzug zu 191.

183

Wie es scheint, hat es ja doch keinen Zweck: Sie können der Alten Gilde nicht entkommen. Also stiefeln Sie nach einer Weile mißmutig, die Frau und ihren Halboger im Schlepptau, die unzähligen Stufen wieder nach oben zu Ihrer Kammer, wo Sie auf den Abschnitt 477 warten.

184

"Der/die will türmen!" ruft einer der Wächter weit hinter Ihnen. Schlaues Bürschchen, daß er Ihre Intention so gut durchschaut, denken Sie sich und hasten den durch Fackeln spärlich erleuchteten Gang entlang, der sich schließlich gabelt. Wollen Sie nach rechts (411) oder links (285)?

185

Bautz! Da liegen Sie auf dem Boden (1 SP). Nicht so Ihr Bier. Der Krug nahm einen hohen Bogen durch die Luft und landete auf dem Haupt eines Herrn Mitte vierzig in elegantem Gewand, zu dem die Narbe auf der rechten Wange gar nicht passen will, und mit sauber gestutztem Vollbart. Über und über mit Gersten-

saft besudelt, springt er auf, und die beiden sehr leicht bekleideten Damen in seiner Begleitung ebenso.

"Du Tölpel!" flucht er und gibt Ihnen mit der reichlich beringten Hand einen derben Schlag ins Gesicht, als Sie sich gerade erheben. "Komm mir ja nicht mehr unter die Augen!" (Und zieh dir gefälligst 3 LP für den Schlag ab!)

Wütend rauscht der Gast aus dem Schankraum, die beiden Damen trippeln hinterher. Sie aber reiben sich die Wange in 433.

186

Treppauf, dann links — bisher ist Ihnen, Phex sei Dank, niemand begegnet. Vom liegt aber eine Wachstube; die Tür steht offen. Zwei oder mehr Gardisten würfeln, wie Sie hören können. Es hilft nichts, Sie müssen an der Wachstube vorbei. Wenn Sie ganz leise sind, sollte das auch klappen. Legen Sie bitte eine *Schleichen*-Probe ab. Wenn Sie immer nett zu Ihren Würfeln waren, sollte das ja kein Problem sein (455). Ikosaederquäler finden aber bei 294 die gerechte Strafe.

187

Der Knabe reißt sich aber los und rennt den Tunnel entlang, die Statue fest an den Leib gedrückt. Bevor er hinter der nächsten Biegung verschwindet, dreht er sich um und ruft Ihnen etwas zu. Was, das erfahren Sie bei 384.

188

Es ist zum Verzweifeln, und genau das tun Sie jetzt auch. Wie sollen Sie ein Kapitalverbrechen aufklären und Ihre Unschuld beweisen, wenn Sie schon an solch einer niedrigen Hürde scheitern, sagen Sie sich. Deshalb ziehen Sie die Konsequenz: Sie verlassen die Stadt auf Nimmerwiedersehen, bevor die Wache Sie wieder in Fänge kriegt. Kleiner Trost: 60 AP dürfen Sie sich für die bisher erlebten Abenteuer aber gutschreiben.

189

Sie umfängt das tiefe Dunkel der Ohnmacht, und so merken Sie nicht mehr, wie Sie die Dachschräge hinabrutschen und in den Tod stürzen.

190

Das Rennen dauert nur wenig Herzschläge, dann hat man Sie eingeholt und überwältigt. Anschließend werden Sie zu einem Ihnen wohlbekannten Ort gebracht. Weiter bei 4.

191

Wenn Sie zum erstenmal hier sind, lesen Sie bei 488 weiter, anderenfalls bei 44.

192

Daliane und Parinor verschwinden in einer kleinen Kammer,

die an den Schuppen angebaut ist, und schließen die Tür hinter sich. Robak bleibt bei Ihnen.

Irgend etwas wird hinter der Tür besprochen. Neben Dalianes und Parinors Stimme hören Sie auch die Sigman Gutbrods. Sie wüßten ja zu gerne, worum sich die Unterredung dreht. Nun, bei einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* können Sie vielleicht den einen oder anderen Fetzen aufschnappen (409). Anderenfalls müssen Sie vielleicht dumm sterben (125).

193

Mehrere Mitglieder leisten dem Patriarchen, der mit finsterem Gesicht in seinem Lehnstuhl sitzt, Trost und Beistand. Doch wie hellt sich der Blick des Alten auf, als Sie die Stube betreten.

"Mein Augenstern", jauchzt er mit rostiger Stimme und streckt der Kleinen die Arme entgegen.

Sie sind der Held des Tages und dürfen sich 4 VP gutschreiben, bevor Sie 391 lesen.

194

Vielleicht haben Sie sich eben eine Menge Ärger erspart, vielleicht haben Sie aber auch einen Fingerzeig des Herrn Phex ausgeschlagen - Sie werden es nie erfahren. Nach dreißig Jahren öffnet sich für Sie das Kerkertor: Sie sind frei!

Doch die besten Jahre Ihres Lebens sind dahin, und die schwere Kerkerluft hat Ihren Rücken gebeugt. Was immer Sie in der langen Zeit im Gefängnis an Erfahrung gesammelt haben, läßt sich nicht mit Abenteurpunkten entgelten. Wir hoffen für Ihren Helden, daß er als Küchenhelfer im Traviatempel noch ein Auskommen auf seine alten Tage hat.

195

Auf die Alte Gilde ist halt Verlaß, denken Sie sich. Sowohl Wächter als auch Versammlungsteilnehmer laufen auf den Anführer der Almadaner zu, der sich jetzt langsam erhebt und den Dreck von der Kleidung klopft. Sie nutzen die Gelegenheit und machen sich aus dem Staub.

Wie möchten Sie weiter vorgehen? Zum Tatort zurückkehren (191) oder den Traviatempel besuchen (88). Falls Sie bei Daliane vorbeischauchen möchten, gehen Sie zu 507.

196

Zwei Wächter treten ein. "Mitkommen!" herrscht einer Sie an. "Dir wird jetzt der Prozeß gemacht!" Folgen Sie dem Befehl (421) oder verleitet Sie die offene Tür zu einem Fluchtversuch? (279)

197

Sie winden sich durch ein Gewirr verkohlter Dachbalken und entdecken eine Kellerluke. Lautlos öffnen Sie diese, steigen die Stufen hinab und kauern sich ins Dunkel. Dort harren Sie einige Stunden aus, bis Sie sich wieder ins Freie trauen. Von Ihren Verfolgern ist keine Spur zu sehen. Offenbar haben Sie es geschafft. Lesen Sie weiter bei 34.

198

Sie sehen, daß das Pferd beide Hinterläufe gebrochen hat. Möchten Sie sich das menschliche Skelett anschauen (365) oder die Umgebung untersuchen (84)?

Wollen Sie aber weitergehen, dann lesen Sie **342**.

Wenn Sie die Flucht zurück antreten wollen, können Sie das bei **97** tun.

199

Hinter besagter Ecke steht ein eleganter weißer Vierspanner mit geschlossenem Kasten. Die drei steigen ein, und das Gefährt setzt sich in Bewegung. Möchten Sie aufspringen (**155**) oder zu Fuß folgen (448).

200

Sie hören viel Gemurmel, verstehen aber nichts. Weiter bei **326**.

201

Die rückwärtige Tür ist in den Weinranken schwer zu finden, aber dafür nicht verschlossen. Sie schleichen ins schmale Treppenhaus. Aus der oberen Etage sind Schritte zu hören. Der junge Domonto, vermuten Sie. Um den kümmern Sie sich später, erst müssen Sie noch etwas finden. Aber was?

Ein Tagebuch? (**399**)

Die Mordwaffe? (**444**)

Ein Schmuckstück? (475)

Eine Geldkatze? (287)

Einen Schuldschein? (42)

Oder gehen Sie nach oben und sagen dem jungen Domonto ins Gesicht, daß er ein Vaternörder ist (416)?

202

"Deine Freundin? Na, wir wollen mal sehen."

Ein Bulle von einem Mann, der dem Gesichtsausdruck nach aber gewiß nicht im Hesindemond geboren worden ist, gesellt sich zu der Frau. "Damit dir in den gefährlichen Gassen nichts zustößt, begleiten wir dich lieber." Die Frau lächelt dünn und läßt Ihnen den Vortritt.

Nun ja, Sie haben nicht ernsthaft damit gerechnet, daß man Sie allein gehen läßt. Möchten Sie trotzdem unterwegs einen Fluchtversuch wagen (**450**)? Oder haben Sie es sich überlegt, besuchen Daliane wirklich und bleiben erst einmal bei der Alten Gilde (81)?

203

Sie haben sich entschieden, und wie Sie so wachen, sehen Sie eine Bewegung in einem Hauseingang wenige Schritte die Straße hinab. Auch im Garten der heruntergekommenen Villa gegenüber scheint sich was zu tun.

Warnen Sie Parinor, Robak und Daliane (55)?

Oder verschwinden Sie lieber rasch (372)?

204

Hehler schreiben ihre Profession natürlich nicht auf dem Ladenschild aus, weshalb man solche Leute auch nicht leicht findet. Vielleicht ist Ihnen aber eine einschlägige Adresse genannt worden. Was haben Sie denn anzubieten? Eine Statue (258), eine Brosche (**497**) oder nichts (30)?

205

Verfügen Sie über mindestens 3 VP (**435**) oder nicht (53)?

206

Sie waren wahrscheinlich so nah dran, und dann hat Sie doch das Ende ereilt. Das ist tragisch, aber nicht zu ändern. Verzagen Sie nicht, erschaffen Sie sich einen neuen Helden und probieren es ruhig noch einmal.

207

Sie nehmen Ihren ganzen Mut zusammen und springen. Nur den Bruchteil eines Herzschlags später sind Sie frei. Wie erhofft, verhindert das Buschwerk Schlimmeres, so daß Sie sich nur 1W6 SP zuziehen. Rasch rappeln Sie sich auf. Eilig abgeschossene Armbrustbolzen verfehlen ihr Ziel, und ein paar Schritte später sind Sie im Dunkel der Gassen verschwunden.

Was haben Sie nun vor? Möchten Sie die Stadt so rasch wie möglich verlassen (396)? Oder möchten Sie bleiben, um Ihre Unschuld zu beweisen (481)?

208

"Natürlich. Und danach? Vielleicht noch auf'ne Audienz bei der Reichsregentin? Junge/Mädel, für wie blöd hältst du uns? Du bleibst hier, und damit Sense."

Streichen Sie sich einen VP und warten Sie ab, was sich bei **477** tut.

209

"Läufige Cella", seufzt der alte Gutbrod. "Diese Almadaner werden langsam lästig. Wahrscheinlich haben die ihre Toten mitgenommen, und der kleine Domonto hat nun gar keine Ahnung, wer ihm den Laden angezündet hat. Wie soll er denn dann wissen, aufweiche Seite er eigentlich gehört?"

Tja, so kann man das natürlich auch sehen. Bevor der Patriarch Sie und die Diebe entläßt, lobt Daliane Sie noch einmal. "Unser Küken hat sich übrigens gut gehalten."

Hat Daliane Sie schon einmal eingeladen? Wenn nein, dann lesen Sie **389**. Ansonsten geht's bei **85** weiter.

Ach, beinahe hätten wir's vergessen: Der Patriarch ist der Meinung, daß Sie sich auch ein wenig Silber verdient haben und schenkt Ihnen 12 Taler.

210

Was immer hier vorgefallen ist, Sie möchten lieber nichts damit zu tun haben und marschieren los zu 498.

211

Eine Klaue packt Sie wie ein Schraubstock am Fußgelenk und zieht Sie in die stinkende Brühe. Machen Sie bitte *eine Gewandtheits-Probe*. Bei Erfolg lesen Sie 517, ansonsten 122.

212

So sehr Sie zerren und sich winden, es gibt kein entkommen. Wumms! Wumms! Wumms! Dreimal schlägt der Halbork Ihren Schädel gegen die Rückwand der Latrine, dann sind Sie ohnmächtig. (Nur 5 SP für Sie, aber 10 für die Wand, ha!) Irgendwann erwachen Sie wieder in Ihrer Kammer und müssen gar nicht mehr lange auf 477 warten. Streichen Sie aber vor dem Weiterlesen alle VE

213

Der Ragather 'empfängt' Sie in seiner prunkvollen Wohnstube. Kostbare Teppiche liegen auf dem Boden, neben den roten Plüschsesseln stehen wunderbare Skulpturen und Plastiken, Bilder sind geschmackvoll an den Wänden drapiert. Doch für all die Schönheiten haben Sie kein Auge; Sie haben schlicht und einfach Angst. Weiter bei 92.

214

Ihre Zehen krallen sich um den Nagel und halten das kostbare Stück fest. Gar nicht leicht, zu gehen, ohne auffällig zu humpeln. Sie beherrschen sich aber und machen ein möglichst unbefangenes Gesicht auf Ihrem Weg in die Zelle. Tatsächlich bemerken die Wächter nichts, und als sich die Zellentür schließt, lachen Sie sich ins Fäustchen. Ob das voreilig war oder nicht, erfahren Sie bei 362.

215

"Hör zu, es ist für dich sowieso bald Zeit, und wenn du die wenigen Jahre, die dir noch bleiben, auch erleben willst, dann packst du jetzt aus!" drohen Sie dem Männlein. Das wird auch geflissentlich bleich, greift dann aber unter den Tresen und bläst Ihnen ein Pulver ins Gesicht. Erst husten Sie, dann wird Ihnen schwarz vor Augen. Weiter bei 492.

216

Dazu brauchen Sie eine Einladung. Wenn Sie diese bekommen haben, dann kennen Sie auch die Nummer der Kammer, die die Diebin bewohnt. Das ist der Abschnitt, den Sie aufsuchen müssen. Ansonsten wählen Sie bei 61 eine andere Option.

217

Sie durchqueren mit Ihren Begleitern den Schuppen. Daliane öffnet eine Tür zu einer Kammer, die sowohl als Schreibstube als auch als Werkstatt genutzt wird. Hier führt man die Listen über Fahrten und Frachten, und Reparaturen an kleineren Teilen können an einem Amboß nebst Esse durchgeführt werden. Im Raum wartet schon der Patriarch auf Daliane, Robak, Parinor und Sie.

Ihr Blick fällt schließlich auf drei Leichen auf dem Boden. Als Sigman Gutbrod Ihr Entsetzen bemerkt, lächelt er dünn und beruhigt Sie: "Das sind doch Almadaner. Die haben's doch so mit der Blutrache, ja, die haben uns selbst auf den Geschmack gebracht."

Dann räuspert sich der Alte und richtet nun das Wort an alle Anwesenden.

"Ihr seht hier drei almadanische Leichen, ein wenig Rache für Travions Tod muß ja sein. Domontos Sohn ist abgehauen, und die Alveranskronen ..." — jetzt an Sie gerichtet - "... das muß dich nicht interessieren, was das ist..." — wieder an alle: — "... ist auch futsch. Ihr geht nun, zündet ihm den Laden an und drapiert die Kadaver davor, damit er weiß, vom wem die Warnung kommt." Weiter bei 276.

218

Sie ducken sich unter dem Schlag weg und wollen nun Ihrerseits dem Mann an den Kragen. Doch seine Begleiterinnen sind mit zwei katzengleichen Sprüngen bei Ihnen. Ein Tritt vors Knie, ein zweiter in den Magen, ein dritter vors Kinn, und der Strauß ist entschieden. 8 LP verabschieden sich fürs erste.

"Das war dumm von dir", sagt Ihr Gegner noch und verläßt mit den Frauen die Schankstube. Sie indes winden sich in Schmerzen zu 60.

219

Der Aves bockt und springt auf dem unebenen Straßenpflaster, aber der Vorsprung des Winzberg wird langsam kleiner. Da biegt der Wagen vor Ihnen unvermittelt in eine Seitengasse ein. Sie versuchen, ihm zu folgen, ohne stark abzubremesen.

Gelingt Ihnen eine Probe auf *Fahrzeug Lenken?* (165)

Falls nicht, lesen Sie 512.

220

"Nun weiß ich aber nichts mehr, was dir weiterhelfen könnte", beendet Mutter Travira ihre Ausführungen. Sie bedanken sich für die Hilfe und ...

... gehen zu dem Abschnitt zurück, der Sie zum Traviatempel geführt hat.

... fragen, ob Sie für die Zeit Ihrer weiteren Nachforschungen im Tempel wohnen dürfen (371).

... wollen gar keine weiteren Nachforschungen mehr anstellen, sondern bitten Mutter Travira um Zuflucht. (419)

221

Weibel Holgart wird erwischt und gesteht nach eindringender Befragung. Als Lohn wandelt man Ihr Todesurteil in 10 Jahre Haft in den Holzfällerlagern der Windhagberge um. Vielleicht bietet sich dort ja eine Gelegenheit zur Flucht, möglicherweise erwischt man ja auch noch den wirklichen Mörder und rehabilitiert Sie. Aber das ist eine andere Geschichte. **20 Abenteuerpunkte** haben Sie sich jedenfalls bisher verdient.

222

Sie haben den Kauca verloren, daß müssen Sie sich leider eingestehen. So fahren Sie wieder zurück zu Ihrem Quartier. Im Treppenhaus herrscht Ruhe, und so gehen Sie nach oben, strecken sich im Alkoven Ihres Zimmers aus und fallen erschöpft in tiefen Schlaf (Sie dürfen sogar regenerieren). Als Sie erwachen, sind Sie ausgeruht und überlegen sich, was Sie nun unternehmen wollen. Möchten Sie den Tatort in Augenschein nehmen (**191**), dem Traviatempel einen Besuch abstatten (88) oder mit den Bewohnern von Domontos Haus reden (**494**)?

Wohin Sie sich auch wenden, als Sie die Treppe hinabsteigen, berichtet man Ihnen, was heute nacht vorgefallen ist: Die Almadaner haben die Ururenkelin des Patriarchen, die hier im Haus mit ihren Eltern lebt, entführt. Glücklicherweise konnte die Kleine wieder befreit werden, doch den alten Gutbrod hat ob der Aufregung fast der Schlag getroffen. Der Medicus hat ihm nun einige Tage strengste Ruhe verordnet.

223

"Nein, das werden wir nicht. Du weißt, daß der Patriarch solche Methoden nicht mag. Wir nehmen ihn/sie mit, und Sigman soll entscheiden, was mit ihm/ihr anzustellen ist. Vielleicht kann er/sie ja Dergan ersetzen. Den sehen wir nämlich so bald bestimmt nicht wieder."

An Sie gewandt: "Hör zu, du kommst mit. Wenn du auch nur die kleinsten Schwierigkeiten machst, nagen morgen die Ratten an deinen Knochen."

Einer so netten Bitte kommen Sie gerne nach. Außerdem, wo sollten Sie sich sonst hinwenden? Sie werden als Mörder gesucht, und wahrscheinlich ist es für Sie am sichersten, wenn Sie sich an die beiden Halunken heften.

Sie schleichen durch die Straßen Alt-Gareths, steigen schließlich in den Gardelbach, der in einem Tunnel einen Platz an der Stadtmauer unterquert. Der Wasserstand ist dort unten recht hoch, und Sie müssen den Kopf in den Nacken legen, wenn Sie Atem schöpfen wollen. Durch absolute Dunkelheit tasten Sie sich an den Tunnelwänden entlang zu **434**.

224

"Domonto gehörte zur alten Gilde, aber die Konkurrenz hat versucht, ihn abzuwerben. Weil er nicht wollte, haben sie ihn umgebracht."

Weiter bei **280**.

225

Langsam weicht die Schwärze vor Ihren Augen einem trüben Nebel, der sich schließlich auch lichtet. Sie finden sich in der Stube Sigman Gutbrods wieder. Der Alte spricht gerade sein Urteil über Sie. Weiter bei **231**.

226

Die Alte Gilde schlägt die Alveranskrone mit einem guten Schnitt los, an wen, erfahren Sie nicht, denn dem Kunden ist an äußerster Diskretion gelegen. Sie werden als vollwertiges Mitglied der Gilde aufgenommen und bekommen eine neue Stube, diesmal mit zwei Zimmern, in dem Mietshaus, in dessen Dachkammer man Sie eingesperrt hatte. Sofern Sie nicht bei der ersten Gelegenheit die Stadt auf Nimmerwiedersehen verlassen, steht Ihnen eine steile Karriere in der Gilde bevor — wenn Sie sich nicht von der Garde erwischen lassen. Wie Sie sich auch entscheiden, für Ihre bisher erlebten Abenteuer dürfen Sie sich **130 AP** gutschreiben.

227

Der dürre Notarius mit der rattenähnlich spitzen Nase betreibt seine kleine Kanzlei ohne Gehilfen, so scheint es zumindest, denn er öffnet Ihnen persönlich die Tür. "Ungrolf mein Name, tretet doch ein, was kann ich für Euch tun?"

Sie folgen in die unordentliche Schreibstube, stellen sich unter falschem Namen vor und kommen gleich zum Punkt. "Der Herr Domonto, der war doch kurz vor seinem Tode hier."

Ungrolf wird bleich, wenn auch nur für einen Herzschlag. Er schlägt ein Boronsrad und flüstert: "Den Namen eines Toten ... in diesem Haus."

Laut und mit fester Stimme fährt er fort. "Nein, der Herr — Boron sei seiner Seele gnädig - zählt nicht zu meinen Klienten."

Schon wieder nichts, sagen Sie sich und gehen zurück zu **191**. Der Kerl weiß doch was und wird Sie jetzt einmal richtig kennenlernen (**104**).

228

Phex scheint auf Ihrer Seite. Tatsächlich wechseln die Wächter im rechten Augenblick ein paar Worte miteinander; und so sind Sie einen Moment lang unbeobachtet. Weiter bei **315**.

229

Sie packen die junge Frau, zerren sie aus dem Aves und springen selbst auf Dem Jüngling halten Sie einen Dolch vor die Nase und befehlen: "Fahr los, dem Kauca dort hinterher."

Der Talentwert *Fahrzeug Lenken* (IN/CH/FF) des jungen Mannes (den Sie nun statt Ihren verwenden) beträgt 5, die dazugehörigen Eigenschaften haben die Werte 11, 11, 13.

Der Jüngling, dem die Angst ins Gesicht geschrieben steht, fährt rasant los.

Weiter geht's bei **219**.

230

Sie gehen mit dem jungen Domonto zurück zur Villa, wo Sie beide die Nacht verbringen. Am nächsten Abend treffen Sie sich wie verabredet mit Torm Totschläger und seinen Begleiterinnen. Sie führen die vier zu dem Ort, wo Sie die Krone versteckt haben. Was, wenn Totschläger nun seinem Namen alle Ehre macht, geht Ihnen durch den Kopf. Wenn er erst mal die Krone hat, könnte er leicht Sie und Domonto umbringen. Andererseits wird er das mit Sicherheit tun, wenn Sie ihm nun nicht das Schmuckstück übergeben. Vielleicht liegt dem guten Torm aber gar nichts an zwei überflüssigen Morden. Immerhin sitzen ja alle in einem Boot. Domonto kann ihn nicht verpfeifen, und Sie möchten auch nicht unbedingt etwas mit der Garde zu tun haben, muß er sich doch sagen, oder? Weiter bei 23.

231

"Eigentlich müßten wir ihn/sie ja... Aber mein kleiner Augenstern war heute so fröhlich und hat mir soviel Glück beschert, daß ich Gnade zeigen will. Parinor ist ein bißchen weich. Daliane, schau du einmal, ob man aus unserem/r Freund/in nicht eine/n gescheite/n Dieb/in machen kann."

Man hat sich entschieden, Sie 'auszubilden'. Sie können sich gut vorstellen, was die Alternative gewesen wäre. Die gute Laune eines Wickelkindes hat Ihnen also das Leben gerettet. Kein befriedigender Gedanke, so sehr Sie sich auch freuen, Golaris Schwingen noch einmal entkommen zu sein.

Daliane führt Sie hinab in den Keller und damit in einen neuen Abschnitt Ihres Lebens. Sie haben das einfache Prinzip rasch durchschaut: Wenn Sie spüren, dann gibt's Lob und was Gutes zu essen, wenn nicht, dann gibt's Schläge. Ersteres ist angenehmer als letzteres, und so tun Sie bald, was von Ihnen verlangt wird. Je besser Sie sich fügen, desto mehr Freiheiten ge-

nießen Sie. Irgendwann sind Sie dann ein vollwertiges Mitglied der Alten Gilde, und Sie fühlen sich recht wohl dabei. Die Erfahrung, die Sie bisher gesammelt haben, ist uns 50 AP wert. Ob Sie irgendwann doch einmal die Alte Gilde verlassen möchten, sei Ihnen anheimgestellt. Ob Ihnen das gelingt, legen wir in die Hände Ihres Meisters.

232

"Die Wache hat mich neben der Leiche des Kaufherrn Domonto gefunden. Ich hatte den Dolch in der Hand. Zwar war ich betrunken und kann mich nicht mehr an viel erinnern, weiß aber gewiß, daß ich es nicht getan habe."

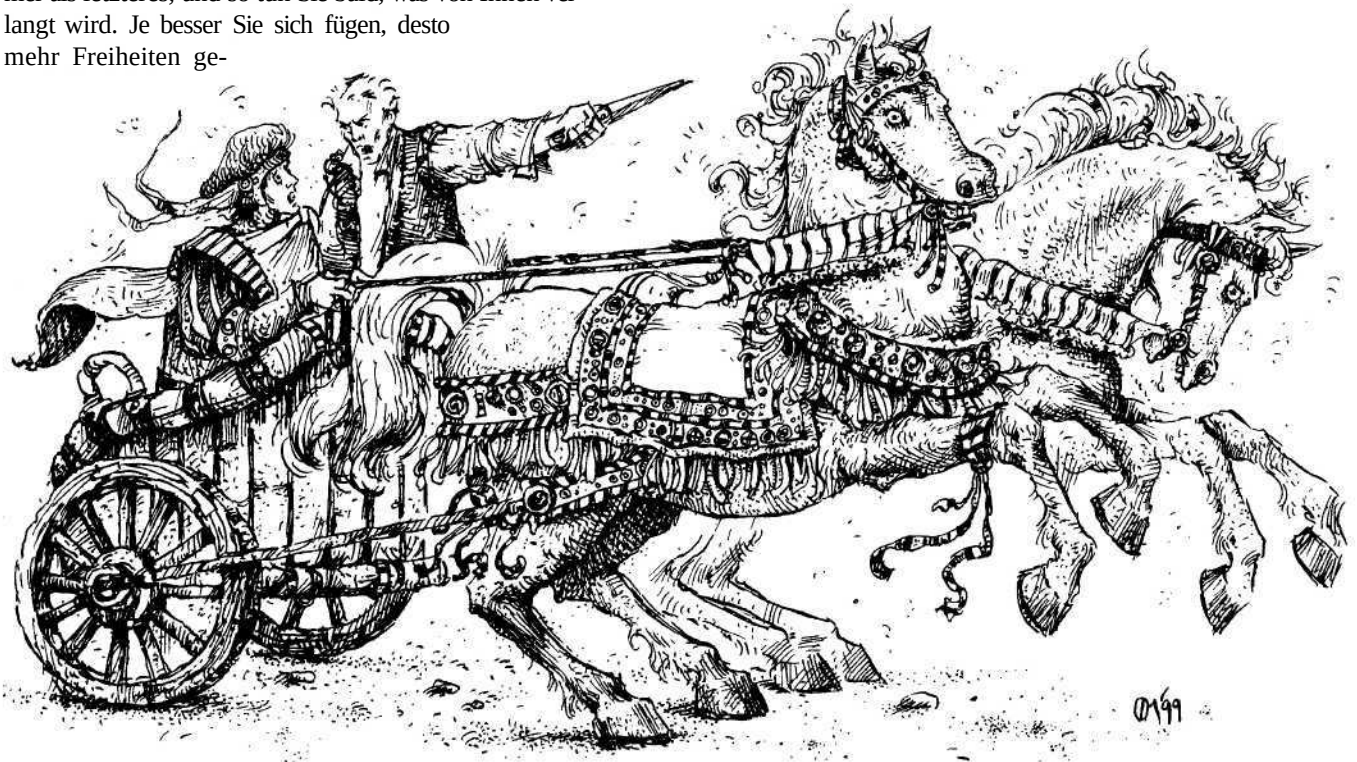
Weiter bei 146.

233

"Kor! Du sollst nicht immer die Wagenschmiere ablecken. Komm sofort her!" ertönt ein Ruf durch den Park. Der Hund winselt, zieht den Schwanz ein und trollt sich.

Sie atmen auf und beobachten von Ihrer Position aus die Umgebung. Der Mann mit dem teuren Barrett hat sich in einem Pavillon mit anderen Leuten getroffen. Ansonsten sehen Sie noch die Füße vereinzelter Wächter.

Es nutzt alles nichts, Sie müssen erfahren, was dort im Pavillon besprochen wird, sonst haben Sie sich bisher völlig umsonst in Gefahr gebracht. Sie warten ab, bis die Gelegenheit günstig erscheint, dann schleichen Sie los. Legen Sie bitte eine Probe ab, aber klappern Sie dabei nicht zu laut mit den Würfeln, denn es soll ja eine *Schleichen*-Probe sein. Bei Erfolg lesen Sie 350, anderenfalls 440.



234

Sie schütteln Ihre Benommenheit ab. Noch am Boden liegend sehen Sie, wie eine Frau in für ein Haus wie diesem viel zu teuren Kleidung Ihren Gegner auf die derben Dielen schickt. Dort bleibt er einige Herzschräge liegen, dann erhebt er sich langsam und ungelent. "Hau ab! Ich kann es nicht leiden, wenn man kleine Alriks/Alriken verbimst."

Der Bulle spuckt Blut. "Das hast Du nicht umsonst getan, Schlampe!" sagt er zu Ihrer Helferin. Und an Sie gewandt: "Dein Gesicht merk' ich mir auch!" Dann humpelt er aus dem Schankraum. Die Frau hilft Ihnen auf und führt Sie zu einem Schemel im Abschnitt 504.

235

"Was wollt Ihr denn verkaufen?" fragt der Bettler.
Eine Brosche (170). Eine Statue (429). Nichts (336).

236

Am Ende der Stufen befindet sich eine Tür - abgeschlossen. Sie sitzen in der Falle, und Ihnen bleibt nichts anders übrig, als sich zu ergeben. Bevor man Sie zu 421 abführt, prügelt man Sie noch einmal durch (5 SP).

237

Nun, Sie haben sich entschieden. Zweifel und Unsicherheit sind vertrieben, nicht aber die Langeweile in der öden Kammer. Auch mag sich kein erholsamer Schlaf einstellen, obwohl Sie die ganze Nacht keine Auge zugetan haben.

Wenn Sie wissen, wo Daliane wohnt, können Sie ihr ja einen Besuch abstatten — sofern Ihre Aufpasser nichts dagegen haben. (331)

Oder Sie harren einfach der Dinge, die da kommen, so wie es Ihnen aufgetragen wurde. (62)

238

"Wir werden uns den Laden der Frau einmal anschauen. Aber daß sie die Mörderin ist, dafür hast du keine Beweise. Weißt du, was ich glaube? Du willst jemand anderes für deine Untat büßen lassen und hast gedacht, daß man dir schon glaubt, wenn du so dummdreist tust und dich hierhertraust. Aber nicht mit mir." Die Augen des Gardeoffiziers blitzen Sie wütend an.
Weiter bei 458.

239

So, die zwei Herzschräge sind um. Was nun? Raus (111) oder hierbleiben (78)?

240

Der Notarius öffnet wieder. "Ich kann nichts für Euch tun, das habe ich doch schon einmal gesagt", versucht er Sie abzuwim-

mein. Doch diesmal bleiben Sie hartnäckig. Sie schieben das dürre Gestell hinein in die Schreibstube und, stoßen mit dem Absatz die Tür zu. Bei 104 werden Sie dann sehr deutlich.

241

Die Dämonenbrache hat eine weiteres Opfer gefunden, und zu unserem Bedauern können wir diesmal auch nicht für Ihre Seele garantieren.

242

"Hört mich jemand? Ich will einen Rechtsgelehrten sprechen!" "Hah! Meinst du, für einen Habenichtes wie dich machen sich diese feinen Herrschaften hier unten die Schuhsohlen schmutzig?" tönt es aus einer Nachbarzelle. "Ruhe!" dröhnt die Stimme der Wache und duldet keinen Widerspruch. Sie warten und lesen, um die Zeit zu verkürzen, Abschnitt 41.

24 3

Die Gardisten haben noch nicht das Haus erreicht, als Sie sich schon über den Giebel schwingen. Flink klettern Sie auf der Rückseite runter und würden dabei jedes Eichhörnchen neidisch machen. Ihr Weg führt nun durch ein verwildertes, buschbestandenes Gelände, und als Sie wieder die ersten Häuser erreichen, können Sie sich in Sicherheit wiegen.

Was haben Sie fürderhin vor? Möchten Sie in der Stadt bleiben und Ihren Namen reinwaschen (481)? Oder wollen Sie so schnell wie möglich verschwinden (369)?

244

Wenn Sie das gleiche Haus meinen wie wir, dann wissen Sie auch, in welchem Abschnitt es zu suchen ist: Es handelt sich um eine Aktennummer. Falls Ihnen das jetzt nichts sagt, lesen Sie bei 150 weiter.

245

Herein kommen ein sehr elegant gekleideter Mittvierziger mit sauber gestutztem Kinnbart und pelzverbrämten Barett in Begleitung zweier Männer, die ebenso fein gekleidet, aber wesentlich kräftiger gebaut sind.

"Du machst besser mal zu, Dawide", sagt der Mund über dem Kinnbart bestimmt. Einer der beiden Riesen schiebt Sie zur Tür hinaus, die die Hehlerin hinter Ihnen abschließt.

Möchten Sie versuchen zu erlauschen, was da drinnen besprochen wird? (493)

Oder machen Sie sich lieber auf und nehmen den Tatort noch einmal in Augenschein? (191)

246

"Im Sarg ist es noch enger. Also bleib lieber hier", erklärt die Dame mit Nachdruck. Wie um ihre Worte zu unterstreichen, tritt nun auch ein fast zwei Schritt großer, muskelbepackter Mann

aus dem Dunkel des Treppenhauses und grinst Sie an. Sein Gesichtsausdruck ist nicht eben hesindianisch zu nennen.

"Darf ich wenigstens auf den Abtritt?" fragen Sie. (473)

Sie gehen wieder ins Zimmer und versuchen es später noch einmal mit Gewalt. (420)

Sie gehen wieder ins Zimmer, ergeben sich Ihrem Schicksal und warten brav auf 477.

247

Parinor entzündet eine Öllampe, in deren flackerndem Licht Sie jetzt einen knapp zwei Schritt große Ständerpuppe sehen können. Sie ist mit einem Wams bekleidet, in das verschiedene Taschen eingearbeitet sind. Außerdem trägt sie einen Gürtel, an dem diverse Beutelchen hängen.

"Nun", sagt Parinor, "dann zeig mal was du kannst und zupf unserem Kameraden hier was aus der Tasche."

Sie machen jetzt eine Probe auf das Talent *Taschendiebstahl*. Bei Erfolg suchen Sie 90 auf, anderenfalls 400.

248

"Natürlich gibt es verschiedene Banden, mehr als du Haare auf dem Kopf hast. Aber nur zwei machen uns wirklich Sorgen. Zum einen haben sich torbrische Flüchtlinge zusammengerottet, zum anderen gibt es noch eine Gruppe Almadaner." Weiter bei 280.

249

"Nun schau nicht so! Komm rein, versteck dich im Bett unter der Decke."

Rasch kommen Sie der Aufforderung nach, und da klopft es auch schon. Die Frau öffnet erst ihr Negligé und dann die Tür. "Die Herrschaften wünschen?"

"Ist jemand bei dir?" fragt eine Gardistin in scharfem Ton.

"Aber natürlich bin ich allein!" entgegnet Ihre Retterin.

"Ja, ja, und ich bin die Prinzessin von Trahelien."

"Also gut. Es ist jemand hier. Ein Herr aus dem Rat, der den Ruch des Südquartiers ebenso schätzt wie Diskretion. Schaut ruhig nach, wenn Ihr mir nicht glaubt."

Weiter bei 96.

250

Das ist verständlich, denn wer weiß, was in der Villa auf Sie wartet. Die Flucht aus der Stadt Gareth ist von keinem Ort aus einfacher als von hier, befinden Sie sich doch schon am Rand der Metropole. Andererseits dürfen Sie sich nicht mehr hier blicken lassen, wenn Sie diesen entscheidenden Schritt wagen, denn für die Garde sind Sie ein/e verurteilte/r Mörder/in. Also überlegen Sie gut: Möchten Sie der Kaiserstadt für immer den Rücken kehren (410) oder in die Villa einsteigen, auch wenn dort der Tod lauern mag (201)?

251

Der Herr Phex hat mal einen Moment nicht auf Sie aufgepaßt,

und schon laufen Sie der Stadtgarde in die Arme. Nach kurzer Verfolgungsjagd steckt man Sie in den Kerker. Weiter bei 519.

252

Dann fällt sein Blick auf Sie. "Du, dich kenne ich doch. Versaust mit die Kleidung und steckst auch noch mit dem kleinen Domonto unter einer Decke." Er greift unter sein Gewand.

Schnell rufen Sie: "Ich habe die Krone versteckt und bin der einzige, der weiß, wo sie sich befindet." (38)

Auf diese schlappe Drohung fällt Ihnen nur eine Antwort ein: "Komm her, ich mach' dir noch 'ne Narbe; zwei schmücken mehr als eine." (427)

253

"Was ist denn passiert?" fragen Sie eine junge Frau.

"Du bist ja jetzt eine/r von uns, also geht's dich auch an. Die Almadaner haben die Ururenkelin des Patriarchen entführt. Aber es ist noch mal gutgegangen. Ein paar Jungs und Mädels von uns haben die Kleine zurückgeholt. Sigman hat wegen der Aufregung fast der Schlag getroffen. Er braucht jetzt viel Ruhe, sagt der Medicus."

Weiter bei 137.

254

Absetzen. Leichter gesagt als getan. Möchten Sie versuchen, aus dem Fenster hinaus, übers Dach und an der Fassade hinabzuklettern (94)? Oder möchten Sie die Wache, die mit Sicherheit vor der Tür steht, bequatschen (159)? Vielleicht steht Ihnen ja auch der Sinn danach, Ihre Aufpasser zu überwältigen (332).

255

Rasch bringen Sie das Kleinod in einen nahen Hain und vergraben es unter einem wilden Rahjanisbeerenstrauch. Dann geht es wieder zurück ins Haus.

Das haben Sie sich geschickt ausgedacht: Der junge Domonto ist wahrscheinlich ein Tatzeuge, und mit der Alveranskronen als Pfand wollen Sie ihn dazu bringen, vor der Garde auszusagen und gar vor dem Herrn Praios zu schwören, daß Sie nicht der Mörder sind. Ob Ihr Plan aufgeht, erfahren Sie vielleicht im Abschnitt 130.

256

"Ich war völlig betrunken und kann mich an nichts erinnern."

"Um so schlimmer! Wer Rahjas Gabe des Rausches vorschiebt, um solch eine schändliche Tat zu entschuldigen, verdient eine besonders harte Strafe. Weibel Holgart, oder war der/die Beschuldigte vielleicht so betrunken, daß er die Tat hätte gar nicht ausführen können?"

"Nein. Er hat zwar schlimmer gestunken als Pagols Brennerei, aber er war immer noch Herr seiner selbst."

"Gut, damit ist der Fall klar. Ich habe mein Urteil gefällt."

Welche Strafe Sie erwartet, erfahren Sie in 21.

257

Sie haben sich einen kleinen Vorsprung verschafft, aber nun wird es Zeit, einen Haken zu schlagen. Möchten Sie in die Gasse links einbiegen (468) oder rechter Hand in der Toreinfahrt verschwinden (19)?

258

Sie wissen dann auch, was das Kunstwerk ungefähr wert ist; die Summe in Silbertalern ist der Abschnitt, den Sie nun aufsuchen müssen. Haben Sie keinen blassen Schimmer, lesen Sie 191.

259

Sie haben Ihre Entscheidung getroffen, ob es die richtige war, lesen Sie bei 415.

260

Im Haus selbst ist alles ruhig. Noch nicht mal der Besoffene, dessen Füße Sie im dritten Stock aus einer Nische ragen sehen, schnarcht. Möchten Sie sich den Burschen einmal ansehen? (424) Oder streben Sie Ihrem Quartier entgegen? (503)

261

"Hör zu: Mag sein, daß du recht hast, der Totschläger hat ja reichlich auf dem Kerbholz. Aber du hast keinen Beweis. Wenn ich den Burschen jetzt einloche, ist er spätestens übermorgen wieder draußen, und ich habe eine Menge Ärger. Du bist aber schon verurteilt, und wenn ich dich jetzt wieder hinter Schloß und Riegel bringe, dann krieg' ich 'ne Prämie. Nichts für ungut, aber so einfach ist das."

Der Gardeoffizier schüttelt bedauernd den Kopf. Weiter bei 458.

262

Erst wird es dunkel um Sie, und dann irgendwann wieder hell. Dann allerdings liegen Sie in Ihrer Kammer auf dem Boden, reiben sich die schmerzenden Glieder und haben keine Lust mehr auf einen weiteren Fluchtversuch. Bitte streichen Sie alle bisher gesammelten VP und lesen dann Abschnitt 477.

263

Nach langer Zeit kommt der Medicus ausjmem Zimmer. "Fast hätte Herrn Gutbrod der Schlag getroffen, aber Boron hat befunden, daß es noch nicht an der Zeit ist. Herr Gutbrod hat in den nächsten Tagen strengste Bettruhe einzuhalten." Ruhe. Danach ist Ihnen jetzt auch. Weiter bei 61.

264

Bimbambim läutet das Glöckchen am Schellenkerl. Streichen Sie alle VP, die Sie sich beim Schellenkerl verdient haben. Parinor schüttelt den Kopf. Sie müssen es noch mal probieren, die Re-

geln kennen Sie ja inzwischen. Wenn Sie abbrechen möchten, lesen Sie bei 99 weiter. Schlägt schon die erste Probe fehl, sind Sie bei 161 richtig. Mißlingt ein späterer Wurf, trollen Sie sich zerknirscht zu 392.

265

Wenn das mal so einfach wäre. Machen Sie bitte eine Probe auf *Fingerfertigkeit*. Bei Erfolg lesen Sie 113, ansonsten 463. Ach ja, bei soviel Mut verdient man sich 2 VP

266

Angewidert ziehen die Büttel Sie aus dem Abfallhaufen und führen Sie zu einem Ihnen bekannten Ort. Dabei halten sie Sie mit ihren Spießen in Schach (anfassen mag Sie keiner). Weiter bei 4.

267

Mit vier weiteren Bütteln auf den Fersen erreichen Sie die Abzweigung kurz vor den beiden Wächtern, die Sie aus der Zelle holen wollten. Nachdem Sie kurz die Lage gepeilt haben, rennen Sie in den linken Gang zu 363.

268

Sie flüstern wirklich, die Blätter. "Armer Tropf, armer Tropf",



sagen sie immerzu. Doch damit nicht genug. Der Schrecken geht weiter bei 489.

269

"... Alveranskronen ... haben ... Domonto ... fort ...", können Sie verstehen. Weiter bei 412.

270

Sie machen einen beherzten Satz über den Hund hinweg und verschütten ein wenig Bier über den Ärmel eines elegant gekleideten Mittvierzigers mit sauber gestutztem Vollbart und einer Narbe auf der rechten Wange.

"Du Tölpel!"

Der Mann springt wie von der Maraske gestochen auf, ebenso die beiden Damen in seiner Begleitung, deren Kleidung allem möglichen zu dienen scheint außer dem Schutz vor Blicken.

Der Herr holt aus, um Ihnen eine schallende Ohrfeige zu verpassen. Sie stecken den Hieb ein und entschuldigen sich (33). Oder setzen Sie sich zur Wehr (218)?

271

Gegen die Übermacht haben Sie keine Chance. Die Gardisten zerrn Sie vom Wagen, nehmen Sie fest und bringen Sie zu 519 in den Kerker.

272

Ihnen ist, als hätten Sie was vergessen oder übersehen, aber so sehr Sie sich auch das Hirn zermartern, Sie kommen nicht darauf, was. Wird schon nicht so wichtig gewesen sein, sagen Sie sich schließlich, beziehen Ihr Quartier und lesen Abschnitt 124.

273

Während der brave Gareth Handwerker beim Mittagstisch sitzt, hocken Sie im Halbdunkel Ihres Gefängnisses. Aber einmal in der Woche, am Markttag, gibt es den gesellschaftlichen Höhepunkt des Kerkerlebens. Weiter bei 406.

274

Die Erscheinung verschwindet. Trotzig machen Sie eine obszöne Geste in Richtung des Skeletts und marschieren los. Weiter bei 498.

275

"Ich hab dir doch gesagt, daß wir uns wiedersehen", zischt Ihr Gegenüber; seine Augen blitzen im Pervalszorn wie der Dolch in seiner Hand. In der Tat, Sie haben mit dem Burschen in der Schenke schon unangenehme Bekanntschaft geschlossen. Doch

haben Sie nicht die Muße, darüber zu sinnieren, sondern müssen sich zu einem Kampf auf Leben und Tod stellen.

Ihr Gegner

LE 32 RS 1

AT/PA 11/11

TP 1W+1 (Dolch)

Wenn Sie binnen 8 Kampfrunden siegen, lesen Sie 353. Siegt Ihr Gegner in dieser Zeit, müssen wir Sie an 490 verweisen. Tritt keiner der beiden Fälle ein, wenden Sie sich an 45.

276

Was diese Alveranskronen ist, wüßten Sie schon gern. Da Sie aber auf diese Frage sicherlich keine Antwort erhalten würden, stellen Sie sie gar nicht erst.

Während Sie mit Parinor und Robak die Leichen in Säcke stecken und schultern, nimmt sich Daliane Lampenöl und Zunder. Durch dunkle Gassen geht es nun zu Travion Domontos Haus, vorher aber überreicht Ihnen Parinor einen Dolch. "Ich denke, wir können dir vertrauen." Weiter bei 5.

277

Mutter Travira, die Tempelvorsteherin, persönlich läßt Sie ein. Möchten Sie etwas spenden, können Sie das bei 65 tun. Falls Sie nicht spenden *können*, weil Sie nichts haben, schauen Sie sich bitte 7 an. Wenn Sie nicht spenden *wollen*, weil Sie glauben, daß Sie Ihre paar Taler noch dringend brauchen werden, lesen Sie bei 472 weiter.

278

Sie gleiten ab, prallen auf das harte Pflaster und ziehen sich 2W6 SP zu. Mühsam rappeln Sie sich auf und gehen zu 191, um Ihre Nachforschungen in eine andere Richtung fortzusetzen.

279

Sie springen blitzschnell auf und versuchen, sich zwischen den Wachen durchzudrängeln. Ob Ihnen das gelingt, entscheidet eine *Gewandtheits-Probe*. Erfolgreich (184) oder nicht (103)?

280

Würfeln Sie bitte mit 1W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich 5, begeben Sie sich zu 16. Anderenfalls gehen Sie zu 80.

281

Nach Ihrem Hieb verdreht Ihr Gegner die Augen und sackt zusammen. Er rutscht die Dachschräge hinab und stürzt lautlos in die Tiefe. Auch wenn es nicht Sie getroffen hat, sitzt Ihnen der Schreck noch in den Gliedern. Den Gedanken, daß ebensogut Sie nun mit zerschmettertem Leib da unten liegen könnten, wünschen Sie aber rasch fort und begeben sich daran, an der Rückseite des Hauses hinabzuklettern. Weiter bei 414.

282

"Dieses wunderschöne Schmuckstück habe ich gefunden." Sie zeigen der Frau die Brosche.

"Gefunden", schmunzelt die Dame.

Unverschämtheit, denken Sie sich, das war diesmal doch wirklich nicht gelogen.

"Also gut, ich gebe Euch 20 Silbertaler."

"Das ist doch arg wenig. Also 35 müßten es schon sein."

Weiter bei 476.

283

Die Kammer ist eine Mischung aus Werkstatt und Schreibstube. Einerseits werden hier Listen über Fahrten und Frachten geführt, andererseits sind eine kleine Esse und ein Amboß vorhanden, so daß etwa Beschläge repariert werden können.

Wie Sie schon gehört haben, ist neben Parinor und Daliane auch der Patriarch anwesend. Auf dem Boden liegen außerdem drei Leichen, erstochen, wie Sie aus den dunklen Blutflecken auf der Brust schließen.

"Oh, das sind Almadaner, die regeln ihre Streitigkeiten immer so, die kennen das nicht anders", schnarrt der Patriarch, als er Ihr Entsetzen bemerkt.

"Wir gehen zum Haus vom Domonto und zünden ihm den Laden an", erläutert Ihnen Daliane. "Damit der Bengel nicht auf Dummheiten kommt. Er hat nämlich noch was ... aber das würde jetzt zu weit führen."

Aber Domonto ist doch tot, denken Sie sich. Deshalb sind Sie ja überhaupt in dieser mißlichen Lage. Was steckt dahinter? Vielleicht erfahren Sie bei 377 mehr.

284

Ihr Schlag geht daneben, und kreischend sucht Ihr Opfer das Weite. So ein Fehlschlag ist deprimierend, gewiß, aber Sie sollten nicht verzagen. Wenn Sie zum erstenmal hier sind, dann gehen Sie zurück zu 83 und versuchen es noch einmal. Haben Sie zum zweitenmal Pech, müssen wir Sie leider an 188 verweisen.

285

Ob das wohl die richtige Wahl war? Sie erfahren es in 363.

286

Sie packen den Jüngling, zerren ihn aus dem Aves und springen selbst auf. Dem Mädchen halten Sie einen Dolch vor die Nase und befehlen: "Vergiß den Knaben und fahr dem Kauca dort hinterher." Voller Angst gehorcht das Mädchen Ihrem Befehl.

Der Talentwert *Fahrzeug Lenken* (IN/CH/FF) der jungen Frau (den Sie statt Ihren verwenden) beträgt 5, die dazugehörigen Eigenschaften haben die Werte 12, 13, 11. Weiter geht's bei 219.

287

Gold ist neben Liebe das wohl häufigste Mordmotiv, und inso-

fem ist Ihr Schluß nicht ganz von der Hand zu weisen. Doch als Sie trotz sorgfältiger Suche keine Dukaten finden, kommt Ihnen der Gedanke, daß Sie bei Ihren bisherigen Nachforschungen wohl etwas übersehen haben. Weiter bei 112.

288

Sie müssen lange, lange warten, doch schließlich wird es Zeit, zu 477 zu blättern.

289

"Tut mir leid, aber Aurum und Argentum sind notwendige Stimulantia für meine Gabe." Mit diesen Worten schiebt die Wahrsagerin Sie zur Tür hinaus zum Abschnitt 191.

290

Die Idee ist nicht sonderlich originell, aber vielleicht rechnen die Büttel gerade deswegen nicht mit diesem Versteck. Legen Sie nun eine *Sich Verstecken-Probe*+ 5 ab.

Bei Erfolg lesen Sie bitte 32, ansonsten 398.

291

Robak reckt sich ein wenig, reibt sich die Augen und kehrt Ihnen den Rücken zu. Das ist die Gelegenheit! Weiter bei 139.

292

Niemand öffnet Ihnen. Offensichtlich ist Daliane gerade nicht da. Sie müssen unverrichteter Dinge wieder gehen, und zwar zu dem Abschnitt, von dem Sie gerade gekommen sind. Vielleicht schauen Sie ja später noch einmal vorbei.

293

Im Geleit des jungen Domonto gelangen Sie unbehelligt zum *Tobrischen Hofim* Norden der Stadt, wo die Garethische Criminal-Cammer ihren Sitz hat. Hergald verlangt, den wachhabenden Gardeoffizier zu sprechen. Dem Sohn eines stadtbekannten Wohltäters wird so ein Wunsch natürlich nicht abgeschlagen, vor allem, wenn er in Begleitung eines verurteilten Mörders kommt. Man ist gespannt, was er zu sagen hat, und holt sogar den Weibel aus dem Bett.

"Herr Domonto, welch Freude, Euch zu sehen. Was kann ich für Euch tun?" fragt der Weibel.

"Ich ... ich möchte eine Aussage machen. Ich war zugegen, als mein Vater ermordet wurde, und ich kann bezeugen, daß dieser Mann/diese Frau nichts mit der Bluttat zu tun hat. Wer meinen Vater getötet hat, kann ich nicht sagen, es ging zu schnell. Ich weiß nur, daß es zwei Frauen waren. Er/sie muß kurze Zeit später zufällig vorbeigekommen sein.

Ich bin aus Angst einfach fortgelaufen und habe mich versteckt. Ich weiß, daß es klüger gewesen wäre, mich gleich bei Euch zu melden."

"Nun", entgegnet der Weibel, "das wäre es sicherlich, aber wenn

man doch diesen Schrecken vor Augen gehabt hat — ich weiß nicht, ob ich nicht ebenso gehandelt hätte."

Hättest du nicht, denken Sie sich, denn du bist Gardist und kein verpimpeltes Kaufmannssöhnchen. Und überhaupt, was ist nun mit mir?

Als könnte der Weibel Ihre Gedanken lesen, wendet er sich an Sie: "Er/sie darf gehen. Na los, er/sie ist frei."

Was? Das war alles? Nicht mal eine kleine Entschuldigung? Sie unterdrücken den Impuls, dem Weibel die Meinung zu sagen, und trollen sich. Vor der Tür warten Sie auf Hergald, der kurz darauf herauskommt. Weiter bei 230.

294

Sie warten, bis die Wachen sich tief über den Tisch mit den Würfeln beugen, dann huschen Sie los. Gerade als Sie die Tür zur Hälfte passiert haben, treten Sie auf eine lose Bodenplatte. Der Stein knirscht, die beiden Gardisten blicken zu Ihnen herüber. Ihre Flucht ist gescheitert, und weil Sie das einsehen, ergeben Sie sich — vielleicht können Sie ja so den bei ähnlichen Anlässen üblichen Mißhandlungen entgehen. In der Tat nimmt man Ihnen nur den Dietrich ab und schließt Sie wieder ein. Die beiden Gardisten sind sich einig, keine Meldung zu machen, weil sie doch so gutherzig sind und Ihnen eine harte Bestrafung ersparen wollen.

Dreißig lange Jahre hinter dicken Mauern folgen nun, aber schließlich entläßt man Sie in die Freiheit. Wir hoffen, daß Ihr von der niedrigen Kerkerdecke gebeugter Leib noch einen Platz an einem warmen Ofen findet. Die Erfahrung, die Sie in Ihrer langen Gefangenschaft gemacht haben, läßt sich nicht mit Abenteuerpunkten aufwiegen.

295

So hübsche und zierliche Jungs und Mädels, da paßt die grobe Rausschmeißerin gar nicht rein, denken Sie sich, als man Ihnen unhöflich und bestimmt die Tür weist. Glücklicherweise kommt nicht gerade eine Patrouille vorbei, als Sie das Haus verlassen. Gehen Sie zu 191.

296

Schon einige Zeit streifen Sie durch die Straßen der Stadt, die Sie durch ihre Größe schier überwältigt. Ihre Barschaft, die Sie eben noch gezählt haben, beträgt 13 Silbertaler, 4 Heller und 19 Kreuzer. Schließlich melden sich Magen und Kehle; der eine hat Hunger, die andere Durst, was jetzt im heißen Rondramond nichts Besonderes ist. Reisende, die Sie unterwegs getroffen haben, haben Ihnen drei Gasthäuser empfohlen, und Sie entschließen sich, eins von ihnen aufzusuchen.

Für welches Etablissement entscheiden Sie sich? Schenke *Heldenrast*(513), Bierhaus. Bei Damian(417) oder Herberge *Bei Algrid* (156)?

297

Sie drücken die Tür wieder auf und stehen nun im Gang. Der

Weibel und die beiden Halsabschneider blicken Sie konsterniert an. Weiter bei 52.

298

Gewandt wie eine Katze huschen Sie hinauf zum First. Jetzt müssen Sie nur noch an der Rückseite des Hauses wieder hinabklettern. Weiter bei 414.

299

Die Tür wird Ihnen vor der Nase zugeworfen und abgeschlossen. Im selben Herzschlag kommen die Gardisten durch die Toreinfahrt. Resigniert lassen Sie sich festnehmen, und man bringt Sie an einen wenig heimeligen Ort. Weiter bei 4.

300

Sie können gegen die Zahlung eines weiteren Silbertalers dem armen Hannik im Abschnitt 360 noch eine Frage stellen oder die Unterhaltung beenden und zu 191 zurückgehen.

301

Der Alte dreht sich zu Ihnen um. Er ist übrigens nicht allein, neben ihm sitzt Daliane.

Während der Greis fragend die Stirn runzelt, grüßt die Frau Sie lächelnd. "Das hätte ich ja nicht gedacht, daß ich dich ausgerechnet hier wiedersehe."

Der Alte lächelt Ihnen derweil auch zu, aber es ist ein Lächeln, das Sie nicht so recht deuten können.

"Den/die mußten wir aus dem Kerker mitnehmen", sagt einer der Halsabschneider, die Sie hierhergebracht haben. "Ich erkläre das alles später."

Die Falten in der Stirn des Alten werden tiefer.

"Das ist [Ihr Name], ich kenne ihn/sie aus der *Heldenrast*", ergänzt Daliane. "Ich schlage vor, daß er/sie am Schellenkerl mal zeigt, was er/sie kann, wo er/sie doch schon mal hier ist."

"Eine gute Idee, Daliane", stimmt der Greis zu. "Parinor" — einer Ihrer Begleiter — "bring unseren Gast doch nach unten."

Weiter geht's bei 447.

302

Der Kauca ist offenabr am Ziel und biegt in das Tor zum Park einer prächtigen Villa in Neu-Gareth ein. Wenn Sie ihm dieses Manöver nachmachen wollen, muß Ihnen schon eine *Fahrzeug Lenken-Probe* + 2 auf gelingen (175). Anderenfalls lesen Sie 521.

303

Eine gute Handvoll Männer und Frauen, allesamt schwarzhaarig und dem Dialekt nach Almadaner, fallen über die ahnungslosen Parinor, Daliane und Robak her. Allerdings hat die Sache einen Haken, und den erfahren Sie bei 520.

304

"Pfui, das darfst du aber nicht, ohne Großvater Sigman zu fragen. Doch ich bin heute gut gelaunt und verzeihe dir." Weiter bei 451.

305

Der Mann geht samt Begleiterinnen in einen Laden und kommt kurze Zeit darauf wieder heraus. *DAWIDE IFIRNSBACH-EXKLUSIVE RAUCHWAREN* steht auf dem Schild über der Tür. Sie überlegen sich gerade, ob Sie das Geschäft betreten oder dem Burschen weiter folgen wollen, als wieder neue Kundschaft kommt. Der Herr mit dem sauber gestutztem Vollbart und dem pelzverbräunten Barrett, das allein mehr gekostet hat als Sie in Ihrem ganzen Leben besessen haben, sieht aus, als wäre dieser Laden eigentlich unter seinem Niveau. Den beiden muskelbepackten Burschen in seiner Begleitung sieht man den Leibwächter auf hundert Schritt Entfernung an.

Kurz nachdem das Trio das Geschäft betreten hat, hängt eine zierliche Frau ein Schild mit der Aufschrift *GESCHLOSSEN* an die Tür. Jetzt sind Sie neugierig und wüßten doch zu gern, was da drinnen wohl besprochen wird. Weiter bei 493.

306

"Das ist ja wohl die Höhe! Hör mir mal gut zu: Travion Domonto ist ein Wohltäter, für die Armen ist er Alveraniar. Kaum jemand spendet soviel den Tempeln der Travia und der Peraine. Und sein Sohn ist von seinem Holz. Was erlaubst du dir da für eine bodenlose Frechheit."

Die Wangen des Gardeoffiziers glühen vor Zorn. Weiter bei 458.

307

Dann passiert auch nichts Göttliches. Weiter bei 220.

308

Dann legen Sie doch mal einen Probe+5 auf Ihre *Körperbeherrschung* ab. Gelungen (15) oder nicht (470)?

309

Als Sie zu Boden gehen, setzt der Halboger zu einem letzten Schlag an. Bei derart kräftigen Menschen kann so ein Hieb leicht tödlich ausgehen, und leider passiert in Ihrem Fall genau das. Von Golgaris Rücken aus sehen Sie noch, wie sich die Menge gleichgültig verstreut. Daß im Südquartier jemand auf der Straße totgeschlagen wird, ist eben nichts Besonderes. Erst nach Stunden macht sich eine alte Frau die Mühe und holt aus dem nahe gelegenen Vierteltempel die Borongeweiheten, die sich um Ihren Leichnam kümmern.

310

Das war deutlich zu lange. Mit einem lauten Rumms! fällt die

Tür ins Schloß; der Schlüssel wird herumgedreht. Weitergeht's beil.

311

"Natürlich der Mord an Travion Domonto und der Diebstahl der Alveranskrone. Aber darüber weiß ich nichts."

Der letzte Satz kommt sehr hastig, und Sie sind sicher, daß er nicht der Wahrheit entspricht. Vielmehr scheint sich der Bettler verplappert zu haben, doch so sehr Sie auch bohren, Sie bekommen nicht mehr aus ihm heraus.

Notgedrungen gehen Sie zu 483.

312

"Hör zu, Gardist/in ... Hm, jetzt, wo ich dein Gesicht sehe, da war doch was ..."

Nachdenklich runzelt der Weibel die Stirn. Weitergeht's bei 148.

313

Als Sie den Laden verlassen, lösen sich Ihre drei Kumpane aus dem Kampfund rennen die Straße hinunter. Sie folgen ihnen, so schnell Sie Ihre Füße tragen. Wenn Sie sich umblicken, stellen Sie beruhigt fest, daß sich der Vorsprung zu Ihren Gegnern vergrößert, und bald haben Sie sie im Gassengewirr des Südquartiers abgehängt. Gemeinsam mit Parinor, Robak und Daliane kehren Sie zurück zum Haus des Patriarchen. Da Sie im Kampf gegen den Hünen besondere Loyalität bewiesen haben, dürfen Sie sich 2 VP gutschreiben. Weiter geht's bei 209.

314

"Nun", entgegnet der Alte, das hören wir zwar nicht gern, daß jemand ohne unsere Erlaubnis Phex huldigt, aber in deinem Fall ist es wohl läßlich."

Weiter geht's bei 451.

315

Sie bücken sich, und Ihr Hintermann läuft auf Sie auf. "Dumpsack", entfährt es ihm. Da werden die Wachen natürlich wieder aufmerksam. Wütend schallt der Ruf des Kerkermeisters herüber. Weiter bei 43.

316

Wenn Sie Daliane schon einmal eingeladen hat, dann wissen Sie ja, welchen Abschnitt Sie nun aufsuchen müssen: Es handelt sich um die Nummer der Kammer, die die Diebin bewohnt. Sagt Ihnen das nichts, dann gehen Sie zurück zu 106 und wählen dort eine andere Option.

317

Sie stoßen den überraschten Fahrer des Winzberg, der mit Ihrer Behendigkeit nicht gerechnet hat, um, greifen sich das kleine

Mädchen und rennen los auf das noch offene Tor zu. Der Fahrer des Kauca und eine Handvoll andere Verfolger sowie einige Wachhunde heften sich Ihnen an die Fersen. Weiter bei 487.



318

Ihre Verfolger holen Sie ein, und es kommt zum Kampf

Die Verfolger

MU 11 AU 38 AT/PA 10/8 (Raufen)

Wenn Sie gewinnen, dann lesen Sie 404, anderenfalls 225.

319

Rumms! Da fällt die Tür wieder ins Schloß. Weiter geht's bei 1.

320

Langsam rappelt sich der Bär wieder auf. Er wischt sich das Blut von den Lippen und blickt Sie finsterst an. "Das hast du nicht umsonst getan." Mit diesen Worten verläßt er die Schankstube. Lesen Sie weiter bei 72.

321

Der Mensch ist nicht zum Fliegen gemacht, denn sonst hätte er

Flügel. An diesem göttlichen Ratschluß wollen Sie nicht rütteln, und so ergeben Sie sich. Man bringt Sie wieder in die Zelle und nimmt Ihnen den Dietrich ab. Am nächsten Tag empfangen Sie dann Ihre Strafe: zehn Peitschenhiebe. Als man Sie in den Kerkerhof bringt, schleift man gerade die Gardisten ins Gebäude, die statt an der Tür zu wachen gewürfelt haben. Auf ihren Rücken findet sich kein Fetzen Haut mehr. Offenbar hat man die beiden härter bestraft, als man es mit Ihnen vorhat.

Dreißig Jahre später öffnet sich für Sie endlich die Kerkertür. Sie haben Glück, denn der Garethr Traviatempel sucht einen Küchenghilfen. So bekommt Ihr von der schweren Kerkerluft gebeugter Leib einen Platz am warmen Ofen. Was Sie während Ihrer Haft erlebt und erfahren haben, kann man nicht in Abenteurpunkten ausdrücken.

322

Sie schnüren das Wams zu und machen sich auf den Weg zu 177.

323

Vielleicht war das die bessere Wahl. Auf alle Fälle stehen Ihnen 200 AP zu. Jetzt, wo Sie rehabilitiert sind, können Sie sich auch ungehindert in der Stadt bewegen und sich alles ansehen, selbst die Alte Gilde läßt Sie in Frieden. Ein Händler gibt Ihnen ein wenig Arbeit, weil sein Gehilfe krank ist, und so verdienen Sie sich ein wenig Taschengeld, um die Stadt auch genießen zu können. Außerdem stehen Ihnen 3 Silbertaler Haftentschädigung zu. Sie sparen sich ein teures Zimmer und nächtigen in den lauen Rondranächten im Park, was zwar verboten ist, aber inzwischen wissen Sie ja, daß man alles darf, außer sich erwischen lassen ...

Ach ja, da fällt uns etwas ein: Möglicherweise sind Sie ja dem Traviatempel noch einen Gefallen schuldig? Sollte nur eine kleine Erinnerung sein.

324

Wumms! Jetzt tut Ihnen der Fuß weh (1 SP). Ansonsten haben Sie nichts erreicht und warten stumpf, bis das Schicksal Sie zu 41 führt.

325

Die Empfangsdame knöpft Ihnen mit freundlichem Lächeln das Geld ab und fragt Sie nach Ihren besonderen Wünschen, die angesichts der paar Kröten aber nicht allzu ausgefallen sein dürfen. "Ich teile die gleichen Vorlieben wie der Herr Domonto", antworten Sie. Weiter geht's bei 509.

326

"Komm rein. Der Patriarch meint, daß du jetzt ruhig mithören kannst." Mit einer einladenden Geste bittet Sie Daliane hinein. In der Kammer finden sich Schreibpulte, wo über Fahrten und Frachten Buch geführt wird, aber auch eine kleine Esse und ein Amboß, so daß Reparaturen an kleineren Teilen durchgeführt

werden können. Auf einem Lehnstuhl sitzt der Patriarch, Sie haben also richtig gehört.

Drei Leichen liegen nebeneinander auf dem Boden, erstochen, wie Sie aus den dunklen Blutflecken auf der Brust schließen.

"Aber das sind doch Almadaner, die bringen sich immer gegenseitig um, wenn's Streit gibt, die sind sowas gewohnt", schnarrt der Patriarch, als er Ihr Entsetzen bemerkt. Sie schlucken, und er fährt fort.

"Also, der Kleine hat ja noch was, was uns gehört. Ihr geht nun, setzt ihm den Roten Hahn in den Laden und drapiert die Kadvor davor, damit er weiß, von wem die Warnung kommt."

Weiter bei 377.

327

Eine Welle übt Parinor noch mit Ihnen am Schellenkerl und gibt Ihnen dabei den einen oder anderen Wink. Dann gähnt er, meint, daß jetzt Zeit fürs Bett wäre, und führt Sie nach oben.

Inzwischen ist der Tag angebrochen. Der Patriarch sitzt immer noch im Sessel. Daliane ist inzwischen gegangen, Parinors Kumpen ist aber noch da. Gutbrod schaukelt ein eineinhalbjähriges Mädchen - wohl die Ururenkelin - auf den Knien.

"Der/die hat Talent, muß sich aber wohl noch die Hörner abstoßen", verrät Parinor dem Patriarchen.

"Nun ja, wir haben bisher noch jeden erzogen. Laßt mich noch ein wenig mit ihm/ihr unterhalten." Weiter bei 74.

328

Daß Sie in Ihrer Not wirklich alle Taler hingegeben haben, hat die Herrin des Herdfeuers und der Treue beeindruckt. Sie hat ja ein Herz für alle Verfolgten, und deshalb sind für den Rest des Abenteuers alle Proben, die Sie ablegen müssen, um einen Punkt erleichtert. Weiter geht's bei 220.

329

Ein neuer Tag bricht an. Nicht, daß Sie die Sonne aufgehen sehen, nein. Aber man bringt Ihnen morgens einen Kanten altbackenes Brot und leert den Eimer, in den Sie Ihre Notdurft verrichten. Und da jetzt eben ein Wächter Ihre Zellentür öffnet, schließen Sie daraus, daß sich draußen wohl gerade Praios' Rad über den östlichen Horizont erhebt. Weiter geht's bei 100.

330

Sie zögern, und irgendwann ist es zu spät, dann sind nämlich alle drei weg. Weiter bei 500.

331

Sie öffnen die Tür, und schon verstellt Ihnen einen zierliche, blonde Frau den Weg. Natürlich sind Parinor und Robak inzwischen abgelöst worden. "Wir haben einen Ausflug vor?"

"Nun ja", antworten Sie, "ich wollte eine Freundin, Daliane, besuchen."

Haben Sie wenigstens 2 VP (36) oder nicht (105)?

332

Sie legen sich gerade einen Schlachtplan zurecht, da öffnet sich die Tür und eine zierliche Frau schaut herein - offenbar Parinors Ablösung. "Ah, du bist also der kleine Alrik/die kleine Alrike. Ich passe draußen auf, daß dir keiner was tut", sagt sie und zieht sich wieder zurück.

Na, das Persönchen einzumachen, dürfte nicht allzu schwer sein, sagen Sie sich und schlagen bei Abschnitt 420 los.

333

"Ich bin unschuldig. Ich habe den ehrenwerten Herrn nicht ermordet."

"Ja, das sagen sie alle. Und was wolltest du dann mit dem Dolch? Den Dreck unter den Fingernägeln herauskratzen? Und den Geldbeutel wolltest du sicherlich nur den rechtmäßigen Erben bringen, nicht wahr? Nein, der Fall ist klar. Und daß du leugnest, stimmt mich nicht milder. Ich fälle nun das Urteil."

Wie dieses aussieht, können Sie in 21 nachlesen.

334

Nein, denn ein Wachhund, ein großer Zornbrechter Rüde, kommt zur Kutsche gelaufen, schnüffelt interessiert an Ihnen herum und knurrt leise.

Sie schnauzen den Köter an. (115)

Sie versuchen, den Hund mit Freundlichkeit zu beschwichtigen. (518)

335

Da liegt doch — mitten auf dem Weg, den Hunderte nackte Gefangenenfüße schon deutlich ausgetreten haben — ein Nagel, vielleicht ein Drittel Spann lang.

Sie schenken dem keine Beachtung (194).

Sie möchten den Nagel an sich bringen (49).

336

"Dann braucht Ihr ja auch keinen Hehler", antwortet Hannik, und damit ist Thema für ihn erledigt. Sie gehen zu 483.

337

Linker Hand steht ein Haus, in dessen Erdgeschoß sich ein Laden befindet: *FEINSTE KRÄMERWAREN - TRAVION DOMONTO*. Sie werfen einen kurzen Blick darauf, werden aber von Parinor weitergezerrt zu Ihrem Quartier im Abschnitt 124.

338

Im Erdgeschoß des langgestreckten Bauwerks hat es kürzlich gebrannt. Rußstreifen ziehen sich die Mauern bis fast zum Dach hinauf.

Wen Sie im Haus auch fragen, sei es nun die Hure, die vor dem Eingang auf Kundschaft wartet, den Säufer aus dem dritten Stock

oder die Witwe mit den sieben Kindern, von allen erhalten Sie dieselbe Antwort: Herr Domonto war ein ehrenwerter Mann und man bedauert seinen Tod sehr — offenbar die Tat eines Verrückten. Einige geben sogar vor, den Namen Domonto nie gehört zu haben. Reden ist Silber, Schweigen ist Stahl, das gilt vor allem hier im Südquartier. Mit diesem unbefriedigenden Ergebnis kehren Sie wieder zu dem Abschnitt zurück, von dem aus Sie zu Domontos Haus aufgebrochen sind.

339

Frisch gestärkt und voller Tatendrang schlagen Sie die Augen auf. Was haben Sie vor? Den Tatort in Augenschein nehmen (191), dem Traviatempel einen Besuch abstatten (88) oder mit den Bewohnern von Domontos Haus reden (494)?

Wenn Sie noch einmal Daliane besuchen möchten, wissen Sie ja, wie Sie dorthinkommen.

340

Der einzige Ausweg ist, das Haus, das Ihnen so gemein den Weg versperrt, zu überklettern. Das scheint nicht allzu schwer, denn das Fachwerk der windschiefen Hütte bietet gute Griff- und Trittmöglichkeiten. Dennoch ist eine *Klettern*-Probe notwendig. Also, frisch ans Werk und Phex mit Ihnen. War der Wurf erfolgreich (243) oder eher nicht (98)?

341

Welches Haus möchten Sie sich ansehen? Das Bordell *Tulamidsche Nächte*, das allerdings direkt neben dem Kerker liegt (102), den Alchimisten Dolgan Mercurius (464), den Notarius Praidin Ungrolf (12), die Wahrsagerin Hilgarde Fataro (22) oder den Geldverleiher Franbold Pekarton (168).

Falls Sie mit dem Bettler an der Ecke reden wollen, steht Ihnen das bei 182 frei. Wenn Sie nicht mehr am Tatort bleiben wollen, haben Sie die Qual der Wahl: Möglicherweise möchten Sie auch Daliane besuchen (95).

Suchen Sie einen Hehler? Vielleicht war Herr Domonto ja in solchen Kreisen bekannt (204).

Wenn Sie den Traviatempel aufsuchen wollen, gehen Sie einfach zu 88.

Domontos Haus finden Sie bei 494.

Falls Sie völlig verzweifelt sind und nicht mehr weiter wissen, holen Sie sich Rat bei 480.

Natürlich können Sie auch einfach zu dem Abschnitt zurückgehen, von dem aus Sie zum Tatort aufgebrochen sind.

342

Nichts wie weiter, raus aus diesem Wald. Sie nehmen die Beine in die Hand und rennen zu 393.

343

Man packt Sie und rammt Ihnen ohne Federlesens einen Dolch in den Leib, Boron sei Ihrer Seele gnädig, verdient hat sie es.

344

Ihnen kommen vier weitere Wächter entgegen, die ein leichtes Spiel mit Ihnen haben. Sie werden überwältigt, man dreht Ihnen die Arme auf den Rücken und traktiert Sie mit Schlägen (5 SP). Dann bringen die vier Sie zu ihren beiden Kameraden, die Sie schließlich abführen. Lesen Sie weiter bei 421.

345

Erschöpft entsteigen Sie dem Kanalschacht und atmen - endlich! — frische klare Nachtluft. Doch Zeit zum Rasten haben Sie nicht. Sie waschen sich rasch an einem einsamen Brunnen und schmeißen Ihre verdreckten Kleider fort. Allerdings haftet Ihnen der Duft der Garether Unterwelt noch so stark an, daß Sie für den Rest des Abenteuers Ihren *Charisma-Wert* um 2 Punkte reduzieren müssen. Außerdem brauchen Sie dringend neue Kleidung, und das bevor es hell wird. Also greifen Sie sich einen stabilen Knüppel. Weiter bei 83.

346

"Nun, Daliane, du weißt, was du zu tun hast."

Die Angesprochene nickt. Wieder wird es dunkel um Sie, wieder kurz nachdem Sie den stechenden Schmerz am Hinterkopf spüren. Drei Tage später finden spielende Kinder Ihre Leiche in einer Brandruine im Südquartier.

Und so bitter es auch ist, um Ihren Tod macht man nicht so ein Aufhebens wie um den von Travion Domonto.

347

Die drei gehen nach Westen Richtung Hesindetempel und biegen unvermittelt in eine Seitengasse ab. Da Sie, um nicht entdeckt zu werden, einigen Abstand gehalten haben, biegen Sie zu spät in das Sträßchen ein; weder der Mann noch die Frauen sind zu sehen. Sie kehren zurück zum Geschäft der Frau Ifirmsbach, um der Dame etwas anzubieten. Weiter bei 51.

348

"So ist gut. Also ... Sag mal, dein Gesicht, irgendwas war doch mit dir."

Der Weibel reibt sich das Kinn, und Sie lesen bei 148 weiter.

349

"Daß ich da nicht selbst drauf gekommen bin! Der Tattergreis hat Herrn Domonto erst die Kehle durchgeschnitten und ist dann flink wie ein Reh fortgerannt, nicht wahr? Freundchen, ich sollte dir für deine Unverschämtheit die Zunge rausschneiden." Der Gardeoffizier schüttelt wütend den Kopf. Weiter bei 458.

350

Hinter einem Busch beobachten Sie, was im Pavillon vor sich geht: "Domonto ist tot, wer auch immer ihn umgebracht hat.

Wahrscheinlich hat sein Sohn die Alveranskrone, und wir Almadaner müssen sie in unsere Hände bekommen — dann trifft den alten Gutbrod hoffentlich der Schlag. 144 Edelsteine, 12 für jede Gottheit, feinste Goldschmiedearbeit, das wird der alte Gutbrod nie verwinden können. Also, strengt euch an, ich bezahle euch nicht umsonst so gut und erwarte dafür etwas." Mit einem Wink löst der Mann mit dem Barett die Versammlung aus acht adrett gekleideten Männern und Frauen auf und geht hinüber zur prächtigen Villa.

Sie müßten sich auch rasch zurückziehen, allerdings ist das nun nicht leichter, wo die Versammlungsteilnehmer noch neben dem Pavillon stehen und sich beraten. Unruhig schauen Sie sich um, und Ihr Blick fällt auch auf die nahe Straße. Weiter bei 46.

351

Die Gestalt ist im blassen Madalicht nur schemenhaft wahrzunehmen, ob Mann oder Frau können Sie nicht erkennen. Jedenfalls trägt sie ein gut einen Schritt langes Bündel im Arm. An der -Wohnungstür, wo die Gestalt herausgekommen ist, entsteht ein Tumult, aber das bekommen Sie nur am Rande mit. Sie hasten hinterher.

Wenn Ihnen das nicht spektakulär genug ist und Sie sich auf Ihrem Zimmer ausruhen wollen, lesen Sie bitte 87.

Wenn Sie die Gestalt weiter verfolgen wollen, hasten Sie zu 352.

352

Die Gestalt flitzt aus dem Haus auf den Wagen zu, wirft das Bündel hinein und springt selber auf. Der Einachser fährt so rasant an, daß die Hufeisen Funken schlagen. Sie setzen die Verfolgung fort (485)? Oder halten Sie das für zwecklos und gehen zum Schlafen auf Ihr Zimmer (154)?

353

Leblos sackt der Hüne zusammen, und Sie bahnen sich einen Weg durch die Flammen zu 313.

354

Nichts leichter als das. Sie gehen zum Angbarer Tor, geben die Briefab, schreiten durch das Portal, ohne daß man Ihnen Fragen stellt, und sind verschwunden. 50 AP dürfen Sie mitnehmen.

355

Da vorn ist der Wagen wieder! Sie schwingen die Peitsche und holen das Letzte aus dem Tier heraus. Weiter geht's bei 505.

356

Erst geht's in den Morgenstern, dann zum Maaaps ('zeihung!) Madamal unnn schlieschlich schummm Dorschschulsch. Und da verläßt Sie Ihre Erinnerung. Sie wissen nicht mehr, wann und wie Sie das Gasthaus verlassen haben oder was Sie noch in dieser Nacht unternommen haben. Ihr Geist klärt sich erst in den

frühen Morgenstunden, dann aber schlagartig. Lesen Sie nun 9.

357

Wie steht es denn um Ihr Ansehen bei der Alten Gilde? Haben Sie mindestens 2 VP (202) oder weniger (208)?

358

"Aber ich habe ein Angebot zu machen", werfen Sie schnell ein. "Ich habe mit dem jungen Herrn etwas zu erledigen, und danach will ich dafür sorgen, daß Ihr die Krone bekommt." Ob der Mann auf das Angebot eingeht, verrät Ihnen 180.

359

Mit dem Schwert in der Hand. Uff, das Ding ist schwerer, als Sie gedacht haben. Weiter bei 498.

360

"Danke werter Herr, oder seid Ihr eine Dame?" Sie kommen gleich zur Sache. Was möchten Sie denn wissen?

"Erzähl mir was über Gareth Banden, ich meine die großen, mächtigen." (151)

"Was ist in letzter Zeit in der Stadt Besonderes vorgefallen?" (311)

"Was kannst du mir über Travion Domonto erzählen?" (119)

"Kennst du einen Meuchelmörder?" (456)

"Sind die Gardisten bestechlich?" (40)

"Kennst du einen Hehler?" (235)

361

Ihnen fällt ein schnittiger Einachser auf, ein Winzberg Kauca, der mit eingespanntem Pferd vor dem riesigen Mietshaus steht. Ein ungewöhnlich elegantes Gefährt für das Südquartier, das ist schon wahr, andererseits wohnen, wie Sie wissen, mehrere Mitglieder der Alten Gilde im Haus, und das eine oder andere mag in der Hierarchie so hoch stehen, daß im ein solch teures Fahrzeug zusteht. Weiter bei 260.

362

Sie stecken den Nagel in eine Mauerritze, biegen die Spitze zu einem Haken, und schon haben Sie einen wunderschönen Dietrich. Zwei Stunden nach Mitternacht, wenn die Aufmerksamkeit der Wächter am geringsten ist, tasten Sie sich zur Tür vor und machen sich am Schloß zu schaffen. Das mit einem improvisierten Dietrich zu öffnen, ist natürlich nicht leicht. Deshalb muß Ihnen schon eine Probe+2 auf das Talent *Schlösser Knacken* gelingen. Bei Erfolg lesen Sie 178, sonst 118.

363

Den Atem der Verfolger im Nacken, kommen Sie schließlich an eine Treppe. Rechter Hand findet sich außerdem eine angelehnte Tür; ein wenig Licht fällt durch den Spalt. Möchten Sie die

Treppe hinaufhetzen (236) oder sich lieber hinter der Tür verstecken (120)?

3 64

Aufgerissen von einem Wachsoldaten, der das Schaben der Nagelspitze im Schloß gehört hat. Er nimmt Ihnen den Dietrich ab und verschließt die Tür wieder, glücklicherweise ohne Ihnen die bei solchen Gelegenheiten üblichen Prügel zu verabreichen. So müssen Sie Ihre Strafe - dreißig lange Jahre - leider absitzen. Doch auch diese Ewigkeit geht vorbei, aber die besten Jahre Ihres Lebens auch. Gebeugt von der schweren Kerkerluft verlassen Sie Ihr Gefängnis, und wir hoffen für Sie, daß Sie auf Ihre Alten Tage noch Brot und Obdach finden, vielleicht als Gehilfe in einer Tempelküche. Die Erfahrung, die Sie in Ihrem Arrest gesammelt haben, läßt sich nicht in Abenteurpunkten messen.

365

Der Tote hat sich offenbar den Hals gebrochen. Das ist erklärbar, außergewöhnlich sind vor allem die Kratzspuren im Boden direkt an der rechten Hand. Möchten Sie weitergehen, dann lesen Sie 342. Wenn Sie die Flucht zurück antreten wollen, können Sie das bei 97 tun. Die Umgebung können Sie bei 84 anschauen. Möchten Sie dort graben, wo die Hand des Toten - Sie erschauern bei dem Gedanken - möglicherweise in der Erde gekratzt hat? (514)



366

Haben Sie 6 oder mehr VP (394)? Nein? Aber doch sicher 2 oder mehr (248). Auch nicht? Dann bleibt für Sie nur 127.

367

In einer finsternen Seitengasse ist Zeit zum Verschnaufen, und jetzt überlegen auch die beiden Halsabschneider laut, wie sie denn mit Ihnen weiter verfahren sollen. Einer zieht einen Dolch aus dem Wams. "Wir sollten ihn/sie im Nirgendmeer baden lassen. Macht uns sonst doch nur Scherereien." Weiter bei 223.

368

Fast haben Sie den First erreicht, da packt Sie etwas am Fußgelenk. Ein großer Mann mit dümmlichem Gesichtsausdruck, aber um so mehr Muskeln grinst zu Ihnen hinauf. Sie versuchen, das Anhängsel durch ein paar Tritte loszuwerden — vergeblich. Vielmehr klettert der Halbork katzen-gewandt die Schräge empor und ist nach wenigen Herzschlägen mit Ihnen auf gleicher Höhe. Seit Sie dereinst ausgezogen sind, um Abenteuer zu erleben, haben Sie immer gehofft, daß Sie niemals in eine Rauferei auf einem Dach, zwanzig Schritt über dem Boden, geraten. Doch genau dazu kommt es jetzt.

Ihr Gegner

MU 12 LE38 KK 13 AT/PA (12/10)

Sie haben die erste Attacke frei, wir sind ja nicht so. Legen Sie aber vor jeder Kampfrunde eine *Körperbeherrschungs-Probe* ab. Schlägt diese fehl, dann schlittern Sie zu 2. Gerechterweise muß eine solche Probe auch für den Gegner abgelegt werden. Der Einfachheit halber aber nicht auf ein Talent, sondern auf den GE-Wert 12. Schlägt diese Probe fehl, sind Sie bei 142 richtig. Nun können Sie natürlich im Kampf siegen. Dann gehen Sie bitte zu Abschnitt 281. Wenn Sie verlieren, müssen wir auf 189 bestehen.

369

Niemand behelligt Sie bei Ihrem Vorhaben; Sie müssen, da Sie sich im Südquartier befinden, nicht einmal ein Tor passieren. Sie schreiten aus, die Puniner Straße gen Süden, und schon bald sind die Häuser und Türme Gareths hinter dem Horizont verschwunden. Aber leider müssen wir Ihre Freude an den 50 AP, die Sie sich bisher verdient haben, etwas schmälern, indem wir noch einmal darauf hinweisen, daß Sie keine Waffe besitzen und auch sonst völlig mittellos sind. Sich ohne einen roten Heller durchs Land zu schlagen, ist nicht leicht, lassen Sie sich das gesagt sein. Aber das ist eine andere Geschichte.

370

Nach einigen Sprüngen sind Sie am Kauca. Das Bündel schreit und muß demzufolge ein kleines Kind sein. Weiter bei 317.

371

"Das will ich dir gewähren, nur eins sei dir gesagt: Außerhalb des Tempels können wir nichts für dich tun als beten."

"Dessen bin ich mir bewußt", antworten Sie. "Habt vielen Dank, ehrwürdige Mutter."

Wenigstens haben Sie ein sicheres Quartier, in das Sie sich zurückziehen können. Was möchten Sie jetzt unternehmen. Domontos Haus einen Besuch abstatten (494) oder den Tatort noch einmal in Augenschein nehmen (191) ?

3 72

Sie drücken sich hinter die Hausecke, an der Sie gelehnt haben. Dort sehen Sie einen einladenden Deckel eines Abwasserschachts. Sie wuchten das schwere Teil hoch, steigen in den Schacht hinab und verschließen ihn von innen wieder. Da wird sich die Alte Gilde wundern, wo Sie abgeblieben sind. Weiter bei 486.

373

Die Wächterin, die natürlich auch schon längst auf dem Kampfschauplatz eingetroffen ist, kann nicht fassen, was da gerade passiert ist. Perplex start sie auf den regungslosen Körper ihres Kumpanen. Das müssen Sie ausnutzen. Sie drängen sich durch die Menge und sind schon bald verschwunden zu 34. Vorher streichen Sie aber bitte alle bereits gesammelten VP

3 74

"Ich soll den Kaufherrn Domonto ermordet haben. Die Wache fand mich neben der Leiche; ich hatte den Dolch in der Hand. Ich war betrunken und kann mich nicht mehr an viel erinnern, weiß aber gewiß, daß ich Domonto nicht getötet habe."

Weiter bei 146.

375

Mit der Kostbarkeit in der Hand schleichen Sie die Treppe hinauf. Ein Blick durchs Schlüsselloch der erleuchteten Kammer zeigt einen jungen, stark untersetzten Mann, der rastlos auf und ab geht. Sie treten die Tür auf:

Die Möbel des Zimmers sind, abgesehen von einem Sessel und einem Kanapee, mit weißen Tüchern abgedeckt. Ob der junge Mann wirklich der Sohn Travion Domontos ist, vermögen Sie nicht zu sagen. Sie können sich an das Gesicht des Toten nicht erinnern und deshalb auch keine Ähnlichkeit feststellen.

"Sieh an, der junge Herr Domonto. Ich möchte Euch etwas 7x1-gen", eröffnen Sie die Unterredung. Weiter bei 50.

376

Als Sie das Gebäude betreten, hören Sie Aufruhr im Treppenhaus. Auf der zweiten Etage stehen einige Hausbewohner herum und reden durcheinander.

Sie sind müde und möchten nur noch auf Ihr Zimmer (157).

Sie erkundigen sich, was vorgefallen ist (253).

3 77

Parinor überreicht Ihnen einen Dolch.

'Aber keine Dummheiten, sonst leistest du den dreien Gesellschaft', warnt er Sie.

Dann werden die Leichen in Säcke verpackt. Daliane schnappt sich Lampenöl und Zunder; Parinor, Robak und Sie schultern jeweils einen Toten. Durch dunkle Gassen geht es nun zum Haus Travion Domontos. Dort legen Sie zunächst die Last ab.

Das Haus ist eine für das Südquartier erstaunlich gut erhaltene vierstöckige Mietskaserne mit mehreren Eingängen. Im Erdgeschoß liegt ein Laden, über dem ein Schild prangt: *TRAVION DOMONTO - FEINSTE KRÄMERWAREN*

"Robak und du, ihr packt die Almadaner aus und paßt auf, daß uns niemand überrascht", bestimmt Daliane. "Parinor und ich werden derweil ein wenig einheizen."

Während sich Daliane an der Ladentür zu schaffen macht, holen Sie und Robak die Leichen aus den Säcken. Beim folgenden Schmierestehen haben Sie Muße, sich einige grundlegende Gedanken zu machen. Möchten Sie sich jetzt, sofern sich eine Gelegenheit bietet, absetzen (132) oder auf alle Fälle bleiben (259) ?

378

Wer sich hier unten aufhält, hat sicher seine Gründe, sagen Sie sich, und man geht so einem Subjekt besser aus dem Weg. Weiter geht's bei 71.

379

Sie gehen zur Villa Ragathers in Neu-Gareth, steigen über ein Kellerfenster ein und machen sich auf die Suche nach dem Beweis. Leider stellt man Sie dabei und bringt Sie zum Magnaten nach 213.

380

Die Dame öffnet Ihnen und bittet Sie hinein. Sie trinken ein Schlückchen und plaudern überdies und das. Schließlich kommen Sie zum Punkt. Was möchten Sie Daliane fragen?

"Wer war Travion Domonto?" (179)

"Warum wohl mußte Domonto sterben?" (117)

"Erzähl mir was über die Alte Gilde." (205)

"Gibt es noch andere Banden?" (366)

381

Viel bekommen Sie nicht mit: "... anskron ... onto ... ort ..."

Sie versuchen, in Ihrem Hirn die Fetzen zu ganzen Wörtern zu ergänzen und sind, ehe Sie sich verschen, im Abschnitt 412.

382

Offenbar hat man nicht nur im Haus Wachen postiert, sondern auch davor. Zwei junge Männer, Zwillinge, die sich wie ein Ei dem anderen gleichen, setzen Ihnen nach. Ihr Fluchtweg führt direkt auf ein Ruinenviertel zu. Vielleicht können Sie sich dort

verstecken? Machen Sie doch *eine Sich Verstecken*-Probe. Gelingt diese, finden Sie sich bei 197 wieder, anderenfalls bei 176.

383

"Also doch ein Lämmchen, wer hätte das gedacht. Ich mag es kaum glauben, wo ich in meinem langen Leben doch soviel über die Schlechtigkeit der Menschen habe erfahren müssen." Weiter bei 451.

384

"Du bist tot! Der Jäger holt dich, weißt du? Er holt jeden hier unten, nur mich nicht." Weiter bei 71.

385

Der Muskelmann mag vielleicht etwas dummlich sein, nicht aber die Frau. Sie hat Ihren naheliegenden Plan geahnt und den Hünen sicherheitshalber zur Rückseite der Latrine geschickt. Dort nimmt er Sie in Empfang und zieht Sie mit Händen wie Bratpfannen aus dem Fenster. Wenn Sie dem eisenharten Griff entkommen möchten, dann muß Ihnen schon *eine Körperkraft-Probe* + 4 gelingen. Wie sieht's aus? Läßt Ihr Würfel Sie im Stich (212) oder nicht (454)?

386

Keinen Nagel, keinen Dietrich, keine Freiheit. Phex hat Ihnen den Ball zugespült, und Sie haben ihn nicht gefangen - so etwas passiert halt im Leben. Sie sitzen die Strafe nun in voller Länge ab, und als man Sie endlich entläßt, sind die besten Jahre Ihres Lebens dahin. Die Erfahrung, die Sie in der langen Gefangenschaft gesammelt haben, läßt sich nicht mit Abenteurpunkten entgelten. Wir wünschen Ihrem Helden, daß er auf seine alten Tage noch ein Auskommen findet, vielleicht als Küchenhilfe und mahnendes Beispiel im Traviatempel.

387

Sie müssen gar nicht lange warten, da kommt eine junge Frau des Weges, die ungefähr Ihre Statur hat. Sie packen den Knüppel fester und legen eine *Gewandtheits-Probe*-2 ab, um der Dame eins überzuziehen. Gelungen (459) oder nicht (284)?

388

Sie zerren das schreckensbleiche Pärchen aus dem Aves, springen selbst auf und rasen los. Weiter geht's bei 219.

389

In der Tür dreht sich die Diebin noch einmal um. "Schau doch mal bei mir rein. Ich wohne am Ende der Walpertgasse, in dem gelben Mietshaus, Kammer Nr. 66." Dann geht die Diebin. Lesen Sie weiter bei 85.

390

Herr Praios, der Gerechte, wird's schon richten. Voller Göttervertrauen warten erst mal ab. Lesen Sie weiter bei 41.

391

Endlich wendet sich Gutbrod an Sie. "Hör zu, du hast bewiesen, daß du Vertrauen verdienst. Deshalb sollst du nun etwas erfahren: Travion Domonto hatte die ... Alveranskronen ... verkaufen ... aargh." Der Greis faßt sich an die Brust, krümmt sich und schnappt nach Luft. Sie greifen sich geistesgegenwärtig das Kind, damit es nicht vom Schoß des Greises fällt. Man hebt Sigman aus dem Sessel und legt ihn flach auf den Boden. Ein Medicus wird gerufen. Sie sehen aber nicht nur Bestürzung in den Gesichtern der Anwesenden, einige betrachten die Szene mit erstaunlichem Gleichmut. Weiter bei 263.

392

Das helle Leuten eines Glöckchens am Schellenkerl kann Parinor nicht unkommentiert lassen: "Oh ihr heiligen Zwölfe! Als Hesinde es Hirn regnen ließ, hast du dich wohl untergestellt, was? Man gibt sich besser mit dem Dukaten aus der Wamstasche zufrieden. Die fettere Beute nützt dir im Kerker gar nichts." Parinor grunzt etwas Unverständliches; Sie lesen derweil 469.

393

Ein wenig angenehmer Waldspaziergang. Nadeln von Tannen und Fichten schneiden Ihnen einen halben Finger tief ins Fleisch (3 SP). Weiter bei 461.

394

"Ja, und vor allem zwei bereiten uns Kopfzerbrechen. Die einen sind die Tobrier, ehemals Flüchtlinge, jetzt Halsabschneider ohne jede Ehre. Sie werden von Ifimja von Mundtbach angeführt, die ihr Quartier in Meilersgrund hat. Zum zweiten wären da noch die Almadaner, die versuchen, in unsere Domäne einzudringen. Neben Diebstahl sind auch noch Rahjadianste ihr Metier. Ihr Magnat Alrik Ragather hat eine Villa in Neu-Gareth. Damit aber eines gleich klar ist: Um die Politik kümmert sich der Patriarch, und er duldet keine Eigenmächtigkeiten." Weiter bei 280.

395

Sie machen zwei rasche Schritte vorwärts und stehen auf dem Gang. Sowohl der Weibel als auch die beiden Halunken wirken ein wenig konsterniert. Wie es weitergeht, erfahren Sie bei (52).

396

Sie verbergen sich einige Tage in einer Brandruine, bis etwas Gras über Ihren Ausbruch gewachsen ist. Sie konnten zwar ein paar fette Ratten erbeuten, aber bei einem so spärlichen und wenig abwechslungsreichen Speisezettel treibt Sie schließlich der Hun-

ger aus dem Versteck. Sie wagen sich in die Nähe des Angbarer Tores im Westen der Stadt, beobachten dort den Betrieb, und als sich schließlich vor dem Tor eine lange Schlange gebildet hat, werden die Kontrollen ein wenig nachlässiger durchgeführt. Sie reißen sich nun in die Menschenmenge ein und haben Glück: Der Händler vor Ihnen und ein Abenteurer hinter Ihnen werden kontrolliert, Sie aber winkt man durch. Sie schreiten zügig aus, so daß die Türme Gareth's bald hinter dem Horizont verschwunden sind. Für das bisher erlebte Abenteuer dürfen Sie sich 50 AP notieren.

397

Die Frau und ihr Halbbruder bringen Sie wieder auf ihr Zimmer, wo Sie auf 477 warten müssen. Um die Zeit zu verkürzen, dürfen Sie 1 VP addieren.

398

Da haben Sie es sich wohl ein wenig zu einfach gemacht. Rasch hat man Sie gefunden und gefesselt, und Ihr nächster Weg führt an einen Ort, den Sie in unangenehmer Erinnerung haben. Weiter bei 4.

399

So sehr Sie auch suchen, im Tagebuch ist nicht zu finden. Wir haben, ehrlich gesagt, den Verdacht, daß Sie einfach geraten haben. So löst man natürlich keine Kriminalfälle. Weiter bei 112.

400

Klingelingeling! Ein Glöckchen an der Puppe bimmelt. Wenn Sie zum ersten Mal hier sind, dann muntert Sie Parinor auf: "Das kann jedem passieren. Ich könnte an deiner Stelle auch nicht die Ruhe bewahren. Versuch's einfach noch mal." Gehen Sie zurück zu 247. Sind Sie zum zweitenmal hier, verzieht Parinor das Gesicht und verweist Sie an 149.

401

"Wenn alle Kunden so dreinschauen könnten wie du, wäre ich schon lange am Bettelstab. Also gut, ich will sehen, was ich tun kann." Sie hebt die Hände mit beschwörender Geste über die Glaskugel und murmelt: "Ich sehe ... ich sehe einen Mann, einen jungen Mann voller Angst ... das Gleißer Alverans ... ein Haus, einst prächtig ... vorbei." Sie zuckt die Schultern. "Manchmal läßt einen die Gabe auch im Stich." Sie bedanken sich überschwänglich, auch wenn Sie mit der Prophezeiung nichts Rechtes anfangen können, und gehen zurück zu 191.

402

"Ja, der Blutalrik. Von dem habe ich auch schon gehört. Bloß: Der treibt in Punin sein Unwesen und nicht hier, wenn man ihm nicht gar schon das Handwerk gelegt hat. Wenn du mich

für dumm verkaufen willst, mußt du schon früher aufstehen." Der Gardeoffizier kocht vor Wut. Weiter bei 458.

403

Vielleicht ist die Göttin Ihnen trotzdem gewogen. Weiter bei 77.

404

Erst geht der eine, dann der zweite Gegner zu Boden. Sie nehmen nun die Beine in die Hand und sind einen Herzschlag später im Gassengewirr des Südquartiers verschwunden. Wie es scheint, haben Sie es geschafft. Oder vielleicht nicht? Lesen Sie bei 34, was passiert.

405

"Ja, ich habe den Herrn Domonto erstochen. Ich bin ein Habenicht, und das Gold des Kaufmanns hat mich verleitet."

"Dein Geständnis macht es einfacher. Nichtsdestotrotz muß eine solch verderbte Tat mit aller Härte geahndet werden. Ich werde nun mein Urteil verkünden."

Ihr Schicksal erfahren Sie im Abschnitt 21.

406

Gemeint ist der Hofgang. Zusammen mit den anderen Häftlingen marschieren Sie im Kerkerhof im Kreis, die Hände auf den



Rücken verschränkt. Reden ist verboten, aber ab und zu kann man unbemerkt seinem Vor- oder Hintermann ein paar Worte zuwispern. Nun, Sie kennen das Ritual inzwischen zu Genüge, aber dennoch ... Weiter bei 39.

407

"Hör mal zu!" brüllen Sie und springen auf.

"Hilfe!" schreit seinerseits Herr Pekarton. Natürlich hat jemand, der so viel Geld im Hause hat, auch Wächter. Diese kommen nun und überwältigen Sie rasch. Man ruft die Garde - offensichtlich muß der Geldverleiher deren Besuch doch nicht fürchten —, die Sie in den Kerker bringt. Weiter geht's bei 519.

408

"Das war ja gar nicht schlecht", muß Parinor anerkennen. "Und vor allem weißt du, wann du aufhören mußt."

Addieren Sie einen weiteren VP und lesen dann 17.

409

"Tobrische Eichen ... tos Sohn ... gestaucht ... Galankrone ... Denzettel ... Hahn ... Eis von wem ... Warnung", das bekommen Sie mit, ob Sie sich darauf einen Reim machen können, wissen wir nicht. Schließlich holt man Sie hinein zu 283.

410

Sie müssen noch an einer Handvoll Häusern vorbei, dann folgen ein paar Bauerndörfer vor den Toren der Stadt. Nach zwei Stunden erreichen Sie einen Wald, und hier sind Sie endgültig in Sicherheit. Für Ihre bisher erlebten Abenteuer dürfen Sie sich 100 AP gutschreiben.

411

Sie hören Schritte hinter der nächsten Biegung - Verstärkung für Ihre Häscher. Wenden Sie und laufen wieder zurück in den linken Gang (267)? Oder ist Augen zu und durch' jetzt die bessere Devise (344)?

412

Die drei kommen wieder heraus und gehen rasch um die nächste Ecke. Wenn Sie folgen möchten, lesen Sie 199. Sonst können Sie sich bei 191 eine andere Strategie überlegen.

413

Aus allen Löchern strömen nun Kerkerwächter, so scheint es Ihnen. Bald hat man Sie gestellt. Man nimmt Ihnen die Uniform ab, prügelt mit Knütteln auf Sie ein, daß Ihr Körper von den Zehen bis zum Haaransatz in allen tsagefälligen Farben schillert, und gießt Ihnen einen Eimer kalten Wassers über den Kopf

Es dauert in der feuchten Zelle drei Tage, bis Ihre zerfetzte Sträflingskleidung halbwegs trocken ist. Sie holen sich in dieser Zeit den Dumpschädel und überleben mit viel Glück die daraus resultierende Blaue Keuche.

Dreißig Jahre später endlich dürfen Sie den Kerker in Richtung Freiheit verlassen. Die Erfahrung, die Sie in dieser langen Zeit gesammelt haben, kann man nicht mit Abenteuerpunkten entgelten. Wir hoffen, daß Ihr vom Last der Jahre gebeugter Held auf seine alten Tage noch ein Auskommen findet, vielleicht als Küchengehilfe im Traviatempel.

414

Ob Ihr Vorhaben gelingt, entscheidet eine *Klettern-Probe*. Gelingt sie, lesen Sie bei 169 weiter, anderenfalls bei 462.

415

Wie Sie da so stehen und aufpassen, bemerken Sie eine Bewegung an einer dunklen Toreinfahrt. Auch im verwilderten Garten der heruntergekommenen Villa gegenüber rührt sich etwas. Warnen Sie die Diebe der Alten Gilde (55)? Oder sind Sie der Meinung, daß den Halunken ein Hinterhalt schon recht geschieht (303)?

416

Ihr Gegenüber starrt Sie einen Herzschlag lang an.

"Ich war es nicht", stammelt der junge Domonto. Dann setzt er mit einem Hechtsprung durch den geschlossenen Fensterladen. Sie sind sofort am Fenster und sehen, wie der junge Domonto durch den Garten rennt. Offenbar hat er sich abgerollt, statt sich alle Knochen zu brechen. So viel Gewandtheit hätten Sie ihm bei seiner Leibesfülle gar nicht zugetraut.

Sie sind wie gelähmt vor Erstaunen, und das gibt Travions Sohn die Möglichkeit, im Dunkel zu verschwinden. Als Sie Ihre Fassung wiederfinden, machen Sie sich auf die Suche, allerdings erfolglos. Auch wenn er nicht der Täter war, war er doch vielleicht ein Zeuge. Ohne ihn haben Sie jedoch keine Hoffnung, rehabilitiert zu werden, und kehren Gareth für immer den Rücken. 130 AP dürfen Sie sich für Ihre bisher erlebten Abenteuer gutschreiben.

417

Das Bierhaus *Bei Damian* liegt in einer guten Gegend Alt-Gareths, nur einen Steinwurf von der alten Residenz entfernt. Die Einrichtung ist durchaus edel zu nennen; alle Möbel sind aus dunklem Holz und die Stühle sogar gepolstert. Hier ist es bestimmt nicht billig. Aber was soll's, man kommt ja nur einmal im Leben nach Gareth. Also betreten Sie die Schankstube und suchen sich einen Platz (110).

Falls Ihnen aber Sparsamkeit eine hohe Tugend ist, möchten Sie es vielleicht doch lieber woanders probieren, etwa in der Schenke *Heldenrast* (513) oder der Herberge *Bei Algrid* (156)?

418

Machen Sie bitte eine Probe+2 auf das Talent *Sich Verstecken*. Wenn Ihnen die Würfel hold sind, begeben Sie sich zu 58. Andernfalls nehmen Sie die kleinen Plastikklümpchen, werfen sie gegen die Wand und lesen 266. Wie die Probe auch ausgeht, streichen Sie sich für den Rest des Abenteuers 2 Punkte Charisma.

419

"Das will ich dir nicht abschlagen", antwortet die Geweihte. "Dieses Haus steht über der menschlichen Gerichtsbarkeit, du bist hier sicher. Doch verläßt du den Tempel, können wir nichts weiter tun als für dich zu beten."

Sie beherzigen diesen Rat und bleiben Jahr um Jahr auf dem Grund des Göttinghauses, was bei aller Götterfürchtigkeit auch für einen Skandal in der Stadt sorgt. Irgendwann, wir wollen ja nicht so sein, werden zwar nicht die genauen Umstände von Travion Domontos Tod aufgeklärt, aber es stellt sich heraus, daß Sie nicht der Mörder sind. So sind Sie endlich frei; Abenteurpunkte gibt es aber in diesem Fall nicht.

420

Sie reißen die Tür auf und versetzen Ihrer Wächterin unversehens einen gut platzierten Tritt, so daß sie zunächst ausgeschaltet ist. Am Muskelpotz müssen Sie allerdings vorbei. Bevor die Fetzen fliegen, streichen Sie bitte alle bisher gesammelten VE

Der Hüne

MU 20 AU 55 AT/PA 13/12 (Raufen)

Wenn Sie in dieser ungleichen Rauferei siegen, dann lesen Sie bitte 131. Andernfalls müssen wir Sie an 262 verweisen.

421

In einer Amtsstube wartet Richterin Harika Knackenberg auf Sie. Der Prozeß ist nicht öffentlich. Zeugen gibt es keine, abgesehen von den Wachen, die Sie aufgegriffen haben.

Als Sie die Stube betreten, krätzelt die Richterin mit einer Feder auf einem Pergament. Es dauert eine Weile, bis sie Ihnen etwas Aufmerksamkeit zollt. Der Prozeß beginnt im Abschnitt 173.

422

Die erste Tür, an der Sie Ihr Glück versuchen, läßt sich tatsächlich öffnen. Sie blicken in einen Raum, der mit einem dicken roten Teppich ausgelegt ist. Sitzkissen auf dem Boden, einige Topfpflanzen und Ornamente an der Wand vermitteln tulamidsche Atmosphäre. Ein Kleiderschrank sowie ein großes Himmelbett, das gewiß das halbe Zimmer einnimmt, vervollständigen das Mobiliar.

Eine vielleicht dreißigjährige Frau in einem hauchdünnen violetten Negligé starrt Sie erstaunt an. Offenbar hat sie sofort erkannt, in welcher Lage Sie sind und daß Sie nicht wegen eines Rahjadenstes gekommen sind.

"Oh nein! Mach, daß du Land gewinnst. Ich habe genug Ärger mit den Bütteln, die haben nämlich immer noch nicht begriffen, daß ich jetzt einer ehrlichen Arbeit nachgehe."

Kann Ihr flehentlich Blick die Dame erweichen? Das sagt Ihnen Abschnitt 495.

42 3

Jetzt schlafen Sie erst einmal (regenerieren nicht vergessen), und dann sehen Sie weiter. Frisch ausgeruht und voller Tatendrang machen Sie sich schließlich wieder ans Werk. Was haben Sie sich vorgenommen? Den Tatort in Augenschein nehmen (191), dem Traviatempel einen Besuch abstatten (88) oder mit den Bewohnern von Domontos Haus reden (494)?

Wenn Sie noch einmal Daliane besuchen möchten, wissen Sie ja, wie Sie dorthinkommen.

424

Kein Wunder, daß er nicht schnarcht, er ist nämlich tot. In diesem Moment bricht ein Stockwerk tiefer ein Tumult los. Jemand springt mit langen Schritten die Treppe hinab.

Wenn Sie das alles nichts angeht, können Sie zu 143 auf Ihr Zimmer gehen und sich schlafen legen.

Oder möchten Sie denjenigen, der es so eilig hat, verfolgen? (351)

42 5

"Domonto besitzt ein großes Mietshaus in der Puniner Straße. In seinem Geschäft hat er auch Ware verhökert, die von uns ... sagen wir ... beschafft wurde. Er war ... ein guter Freund des Patriarchen. Travion hat darauf geachtet, das nicht an die große Glocke zu hängen, und du solltest das respektieren."

Weiter bei 280.

426

Sie treten eine Dachsindel los, die nach langem, langem Flug polternd auf den Boden schlägt. Für einen Moment bleibt Ihnen das Herz stehen. Hätten Sie den Weg des gebrannten Stück Tons genommen, dann wären Sie jetzt tot, das ist Ihnen klar. Unten auf der Straße gibt es einen Auflauf, die Leute schimpfen. Ob jemand verletzt oder gar von der Schindel erschlagen worden ist, wissen Sie nicht. Sie haben auch keine Zeit, sich darum zu kümmern, sondern müssen eine Entscheidung treffen, bevor Ihre Wächter irgendwelche Schlüsse ziehen können.

Was haben Sie vor? Möchten Sie wieder zurück durch das Fenster in Ihre Kammer (163)? Oder wollen Sie über den Dachfirst steigen und an der Rückseite des Hauses hinabklettern, wo Sie vielleicht niemand beobachtet (368)?

427

Der Mann zieht einen Dolch und stürzt sich auf Sie, ebenso die beiden Frauen.

Die Frauen

MU 14 LE 39 RS 0 AT/PA 13/10 (Do ich, 1W+1)

Der Mann

MU 13 LE 42 RS 0 AT/PA 13/11 (Dolch, 1W+1)

Der Kampf geht um Leben und Tod. Wenn Sie siegen, lesen Sie bei 69 weiter, ansonsten bei 206.

428

Es ist zum Heulen, aber bevor Sie die letzte Runde antreten, ruft man Sie und einige andere Häftlinge aus dem Glied. Sie sollen frisch angeliefertes Brennholz in die Küche tragen. Nachdem Sie diese Arbeit erledigt haben, führt man Sie in die Zelle. Weiter bei 386.

429

Sie holen die kleine Statue aus Ihrem Wams, und der Bettler betastet das Kunstwerk.

"Hübsch, bringt vielleicht 30 Silbertaler."

Weiter bei 114.

430

"Ich vermute, sein Tod hängt mit der Alveranskrone zusammen, einem Schmuckstück, das der Familie Karfenck gehörte und das wir aus der Nordlandbank geklaut haben. So etwas Wunderbares hast du noch nie gesehen, 144 Edelsteine, zwölf für jeden Gott und jede Göttin."

Weiter bei 280.

431

Der Hofgang ist vorüber, und Sie hocken wieder in der Zelle. Das Warten auf die Abendmahlzeit entbehrt nicht einer gewissen Spannung. Zwar gibt es meist nur einen Kanten Brot, bisweilen aber auch ein wenig Hirsegrütze, natürlich ohne Speck oder Honig, und manchmal sogar — ganz, ganz selten — gar ein Scheibchen Wurst und Käse. Weiter bei 138.

432

Geschafft! Sie halten sich mit Händen und Füßen an den Federn fest und hoffen, daß der Wagen nicht durch ein allzu tiefes Schlagloch fährt. Die Fahrt führt durch das Angbarer Tor nach Neu-Gareth und endet im Park einer prächtigen Villa. Die drei Passagiere steigen aus, Sie aber müssen zunächst unter dem Wagen bleiben, um nicht gesehen zu werden. Aber sieht Sie wirklich niemand? Weiter bei 334.

433

Soviel steht fest, hier mögen Sie nicht mehr bleiben. Nun, Gareth hat sicherlich noch andere Schenken zu bieten. Schauen Sie doch einfach bei 356 nach.

434

Schließlich gelangen Sie an ein Wassertor. Einer der Gitterstäbe läßt sich aus der Verankerung lösen, und Sie können mit Ihren Begleitern die Mauer unterqueren. Kurz darauf steigen Sie aus dem Bachbett, huschen tiefnaß durch Neu-Gareth und erreichen schließlich ein Haus am Rande des Südquartiers. (Falls Sie die Kunst des Lesens beherrschen, können Sie *SIGMAN GUT-BROD - FUHRMANN* auf einem Schild über der Einfahrt zum Hof entziffern.)

Ein Fenster des Hauses ist erleuchtet. Die beiden führen Sie hinein, durch den Flur und in die Stube, in der das Licht brennt. In einem Schaukelstuhl sitzt Pfeifé rauchend ein Greis.

Zu Beginn des Abenteuers haben Sie in einer Schenke eine — möglicherweise unangenehme — Bekanntschaft gemacht. War das bei *Algrid* (70), bei *Damian* (141) oder in der *Heldenrast* (301)?

435

"Unsere Aktivitäten sind vielfältig. Zum einen finden wir Dinge, bevor andere sie verloren haben. Zum anderen — wie soll ich's erklären — ja, sorgen wir für Ruhe und Ordnung. Wer uns bezahlt, lebt in Sicherheit. Das ist sehr wichtig, wo sich die Büttel doch hier kaum hertrauen."

Weiter bei 280.

436

Die Gerte zuckt über Ihre Kinnschuppe, und unwillkürlich reißen Sie den Kopf hoch. Der Weibel nickt zufrieden. Weiter bei 312.

437

Zusammen mit Robak packen Sie die Leichen aus, danach heißt's dann aufpassen. Offenbar vertraut der Dieb Ihnen soweit, daß er Sie nicht ständig im Auge behält. Das ist natürlich die Gelegenheit, sich abzuseilen (139). Wenn Sie lieber bei der Alten Gilde bleiben möchten, lesen Sie 203.

438

In Gareth gibt es die schönsten Kanalschächte, die man sich denken kann: stinkend, schmierig, so wie es sich gehört. Sie suchen sich so ein Prachtexemplar aus und erforschen es. Sie finden genügend Beweise für die Anwesenheit von Ratten, Spinnen und anderem ekligen Getier, aber keinen, der den Mörder überführen würde. Halbieren Sie Ihren *Charisma-Wert* (abrunden!) und lesen Sie bei 13 weiter.

439

Die Frau schwebt die Kaiser-Reto-Straße entlang zum *Hotel Seelander* und verschwindet in dem Prachtbau. Sie wollen folgen, doch der Portier verscheucht Sie sofort; offenbar hat er erkannt, daß Sie sich in diesem Etablissement nicht einmal ein Glas Brunnenwasser leisten können.

So beobachten Sie den Eingang aus der Ferne noch eine ganze Weile, doch die Frau zeigt sich nicht mehr. Resigniert schleichen Sie sich schließlich zu 500.

440

Sie treten auf einen trockenen Ast, es knackt, und schon hat man Sie am Wickel. Zunächst schließt man Sie in einen kleinen Schuppen ein, und einige Zeit später bringen Sie die Leute, die Almadaner sind, wie Sie inzwischen aus ihren Gesprächen geschlossen haben, zu ihrem Magnaten Alrik Ragather nach 213.

441

Ihr Vorsprung wird rasch größer, und bald tauchen Sie in das Dunkel des Waldes ein. Weiter bei 18.

442

Sie rennen der Diebin hinterher. Draußen warten Robak und Parinor, die nun auch die Beine in die Hand nehmen. Die Halunken, die in den Schatten gelauert haben, fegen hinterher. Sie blicken sich um und stellen erfreut fest, daß sich der Abstand zwischen Ihnen und den Verfolgern vergrößert. Außerdem sehen Sie einen sich stetig verstärkenden Lichtschein. Offenbar haben die Halsabschneider das Werk, das Sie und Ihre Kumpagne unvollendet zurücklassen mußten, fortgeführt.

Links, rechts, über eine Kreuzung, an einer Mauer entlang, durch eine Brandruine — schließlich gelingt es Ihnen und den Dieben, die Verfolger abzuschütteln. Schweigend kehren Sie zu Gutbrods Haus zurück, um dem Patriarchen Bericht zu erstatten.

Weiter geht's bei 209.

443

Mit dem wertvollen Stück unter dem Wams machen Sie sich auf den Weg zum Patriarchen. Der ist natürlich hocherfreut, als er die Alveranskronen in Ihren Händen sieht.

"Junge/Mädchen, ich wußte doch immer, daß mal etwas aus dir wird. Naja, hast vielleicht in den letzten Tagen auch mal eine Dummheit gemacht, aber das sei dir verziehen."

Weiter bei 226.

444

So sehr Sie sich auch mühen, Sie finden nicht einmal einen Brieföffner. Und wenn Sie ehrlich sind, müssen Sie auch zugeben, daß Sie doch mehr geraten als kombiniert haben. Leider hat Sie das nicht zur Lösung geführt. Weiter bei 112.

445

Die Lichtquelle befindet sich direkt hinter einer Verzweigung der Tunnel. Lautlos schleichen Sie näher und spähen um die Ecke. Sie sehen, kaum eine Armeslänge entfernt, einen vielleicht dreizehnjährigen Jungen, der mit einer Laterne in der einen und einer silbernen, rahjagefälligen Statue in der anderen Hand auf dem Sims hockt. Mit dem Knaben möchten Sie gern ein paar Worte wechseln und springen aus Ihrer Deckung hervor. Bevor er weiß, wie ihm geschieht, haben Sie den Knirps am Wickel. Möchten Sie ihm die Statue wegnehmen (506) oder nicht (187) ?

446

Leise schieben Sie die Tür so weit auf, daß Sie die Uniform erreichen können. Dann nehmen Sie sich Mantel und Mütze, schließen die Tür wieder bis auf den kleinen Spalt, der schon vorher vorhanden war, und huschen fort. In einer Nische streifen Sie sich rasch die Uniform über. In der Hoffnung, daß Sie in dieser Verkleidung niemand erkennt, gehen Sie nun möglichst gelassen die Gänge und Treppen entlang.

"He, du, Gardist/in! Komm doch mal her!" ertönt hinter Ihnen eine Stimme, wohl der Weibel vom Dienst.

Möchten Sie den Befehl schlicht überhören (26)?

Laufen Sie fort (91)?

Oder gehorchen Sie (121)?

447

Bevor es weitergeht, legen Sie sich auf Ihrem Notizzettel eine Spalte mit der Überschrift VP an. VP bedeuten *Vertrauenspunkte* und sind ein Maß für das Vertrauen, das Ihnen der Patriarch Sigman und seine Bande entgegenbringen.

Parinor führt Sie in den Keller, wo sich besagter Schellenkerl befinden soll. Wissen Sie eigentlich, was das ist? Wenn ja, dann ist alles klar und Sie begeben sich zu 3. Falls nicht, können Sie im Abschnitt 158 Parinor fragen.

448

Der Wagen ist zu schnell, wie Sie bald feststellen. So kehren Sie unverrichteter Dinge zu 191 zurück.

449

Ihre Rechnung geht auf: Torm Totschläger wird kurze Zeit später gefaßt. Man findet auch die Alveranskronen bei ihm, was für eine Verurteilung durchaus ausreichen dürfte. Das Kleinod geht zurück an die Besitzer, und die Nordlandbank zahlt Ihnen 50 Dukaten Belohnung, die Familie Karfenck legt noch einmal die gleiche Summe drauf. So genießen Sie die Metropole eine Woche in vollen Zügen und sind dabei gewiß nicht kleinlich. Dann machen Sie sich (nachdem Sie möglicherweise noch Ihre Schulden beim Traviatempel abgetragen haben) auf zur Abreise zu 79.

450

Sie müssen Ihre Bewacher, die hinter Ihnen herlaufen, überraschen und fassen einen Plan, den Sie bald in die Tat umsetzen. Nachdem Sie die Einmündung einer schmalen Seitengasse um drei, vier Schritte passiert und so getan haben, als wollten Sie geradeaus weitergehen, drehen Sie sich unversehens um und schieben die Wächterin gegen ihren Halbohr. Dann rennen Sie so schnell Sie können zurück und verschwinden in besagter Gasse. Der dumbe Hüne beweist aber mehr Geistesgegenwart, als Sie ihm zugetraut haben. Sofort ist er Ihnen auf den Fersen und stellt Sie auch bald. Sie müssen sich nun seiner Fäuste erwehren. Viel Glück.

Der Hüne

MU 20 AU 55 AT/PA 13/12 (Raufen)

Schon bald bildet sich eine Menschentraube um Sie beide, und es werden Wetten abgeschlossen. Leider die wenigsten auf Sie. Wenn Sie siegen, dann schauen Sie bei 373 nach, was dort auf Sie wartet. Behält der Wächter die Oberhand, dann müssen wir Sie an 309 verweisen.

451

Gutbrod wendet sich nun an Parinor und seinen Kumpanen, der Robak heißt, wie Sie inzwischen mitbekommen haben. "Sucht unserem jungen Freund/unserer jungen Freundin ein Quartier." Bevor es sich wieder seiner Ururenkelin widmet, fuchtelte er mit der Hand in der Luft. "Ach! Hätt' ich's doch fast vergessen. Erklärt ihm/ihr unser erstes Gesetz."

"*Alrike heißt mein ...*" Parinor packt Sie und dreht Ihnen blitzgeschwind die Arme auf den Rücken. "... *Pferdchen, trabt froh durch mein ...*" Sein Kumpan Robak holt aus. "... *Gärtchen, springt dann im Galopp ...*" Er bohrt Ihnen die Faust in den Magen. "... *übers Zäunchen ...*" Sie krümmen sich und müssen erbrechen. "... *Hopp! Ja, daguckst du, mein Augensterne. Der Onkel/die Tante hat ein Kötzchen gemacht.*"

Sie wischen sich den Mund, während der Greis sich an Sie wendet. "Nur zur Warnung, falls du glaubst, die Alte Gilde verplotzen* zu können." An Parinor und seinen Gefährten: "Geht nun. Vielleicht läßt sich mit ihm/ihr was anfangen. Wir brauchen immerhin Ersatz für Dergan, gerade jetzt, wo uns die Almadaner solche Schereereien machen. Und stellt sich heraus, daß er/sie doch Flausen im Kopf hat, dann treibt sie ihm/ihr aus."

Weiter bei 6.

*Verplotzen: Gaunerjargon, betrügen, vera...en. Abgeleitet von Pammi Plotz, dem (vermuteten) Namen einer berühmten aventurischen Betrügerin.

452

Das Ganze ist Ihnen suspekt, und Sie beschließen, lieber das Gasthaus zu verlassen. In Gareth gibt es ja bestimmt noch andere Schenken, die Sie im Abschnitt 356 erkunden können.

453

"Es ist immer gut, wenn man seine Grenzen kennt. Der Kerker ist voll von unvorsichtigen Draufgängern."

Lesen Sie weiter bei 17 und addieren 1 VP

454

Sie entwenden sich den Pranken und rennen auf den Wald zu, der fast bis an die Rückwand des Hauses reicht. Im finsternen Gehölz erwartet Sie 18. Streichen Sie zuvor aber alle VP

455

Das wäre geschafft. Die Tür, die den Zellentrakt von den Schreibstuben trennt, öffnen Sie ohne größere Schwierigkeiten mit dem Dietrich. Eigentlich sollten an dieser Stelle zwei Wachen stehen, aber die sind ja beim Würfeln - Sie müssen wirklich Phexens Liebling sein.

Über das Fenster einer leeren Schreibstube gelangen Sie in den Hof. Bisher lief alles so geschmiert wie ein Ferrara-Sechsspänner. Sie halten sich im Schatten und beobachten die Wachen auf den Mauern. Hoffentlich bietet sich rasch eine Möglichkeit, den



Wall zu übersteigen; es wird sicher nicht mehr lange dauern, bis man Ihre Flucht bemerkt. Da, linker Hand, ist ein Mauerabschnitt, auf dem zur Zeit keine Wache zu sehen ist. Sie schleichen die Treppe hinauf und wollen gerade über die Zinnen steigen, um in die Freiheit hinabzuklettern, als sich die Tür zum Turm öffnet. Eine Wache tritt heraus, sieht Sie und stößt einen Alarmruf aus. Jetzt ist zum Klettern keine Zeit mehr. Einzig ein beherzter Sprung kann Sie jetzt noch retten; allerdings sind die Mauern gut sechs Schritt hoch. Unten stehen einige Büsche, die Ihren Fall bremsen - eine Garantie, daß Sie sich nicht den Hals brechen, gibt es aber nicht.

Ob Sie sich den Sprung zutrauen, entscheidet eine *Mut-Probe*. War Ihr Wurf erfolgreich (207) oder nicht (321)?

456

"Nein!" kommt die rasche Antwort. Wahrscheinlich gelogen, denken Sie, und gehen zu 483, da Nachhaken sowieso nichts nützt.

457

"Tobrische Eichen ...tos Sohn ... gestaucht... Galankrone", glauben Sie zu verstehen. Weiter bei 326.

458

Man nimmt Sie fest und steckt Sie wieder in den Kerker. Einem glücklichen Umstand, nämlich dem Tsafest der Reichsregentin, haben Sie es zu verdanken, daß Ihre Todesstrafe in dreißigjährige Kerkerhaft umgewandelt wird. Wir gehen einmal davon aus, daß Sie diese lange Zeit überleben, und nach Ablauf Ihrer Strafe sind Sie wieder frei. Allerdings lasten die Jahre aufgrund der schlechten Kerkerluft doppelt so schwer auf Ihren Schultern. Wir hoffen, daß Sie auf Ihre alten Tage noch ein warmes Plätzchen in der Küche eines Traviatempels ergattern, wo Sie sich auch ein wenig nützlich machen können. Die Erfahrung, die Sie in Ihrer langen Häftlingszeit erworben haben, läßt sich nicht in Abenteuerpunkten ausdrücken.

459

Pock! Ihr Opfer sackt ohnmächtig zusammen. Sie ziehen es in einen dunklen Torweg, nehmen ihm die Kleidung ab und legen sie selbst an. Nicht eben ein Festtagsstaat, aber für Ihre Zwecke reicht es wohl. Außerdem erbeuten Sie noch einen Dolch (1W+ 1 TP) und 2W6 Silbertaler. Weitergeht's bei 106.

460

Im Schulz der Dunkelheit suchen Sie das Haus auf. Die Villa ist für Neu-Gareth's Verhältnisse recht klein und findet sich im Südwesten des Stadtteils. Der kleine Park, der das Haus umgibt, hat lange keinen Gärtner mehr gesehen. Im oberen Stockwerk schimmert, kaum wahrnehmbar, ein trübes Licht durch eine Ritze im Fensterladen. Die vordere Tür ist mit Brettern vernagelt.

Möchten Sie in die Villa eindringen? (201)

Oder ist Ihnen das zu heikel, und Sie geben die Suche auf? (250)

461

Die violetten Früchte der blaßgrünen Bodenkriecher, die unter Ihren Schritten zerplatzen, verspritzen eine ätzende Säure (4 SP). Weiter bei 116.

462

Sie verlieren den Halt und stürzen in die bodenlos Tiefe und treten gleich nach der Landung die Reise übers Nirgendmeer an. Was Sie dort erwartet und in welche Richtung die Seelenwaage Rethon ausschlägt, dazu möchten wir nichts sagen, das hängt allein von Ihrem bisherigen Lebenswandel ab.

463

Der Funke will einfach nicht! Dafür kommt jetzt ein stämmiger Mann mit schwarzem Haar und dichtem Vollbart der gleichen Farbe. Sie ziehen den Dolch und lassen Feuerstein und Zunder fallen. Siehe da, jetzt klappt's auch mit dem Funken. Während kleine Flämmchen über den Boden züngeln, blicken Sie Ihrem Gegner in die Augen. Waren Sie schon einmal in der Schenke *Bei Algnr*? Wenn ja, lesen Sie 275, anderenfalls 508.

464

Das kleine Ladenlokal ist mit Regalen vollgestellt, die allerhand Phiolen, Tiegelchen und Kräuterbeutel enthalten. Der Alchimist selber ist ein kleines Männchen Anfang siebzig mit schütterem Haar - sicher kein Gegner für Sie.

"Ich soll etwas für Herrn Domonto hier abholen", sagen Sie und blicken das Männlein hinter dem Tresen aufmerksam an. Weiter bei 515.

465

Der Magnat fährt sich mit dem Zeigefinger über die Kehle, und einer der Schergen zückt einen Dolch.

"Bist du wahnsinnig?" braust der Ragather auf. "Doch nicht mit dem Dolch, das versaut doch alles."

Die Schlinge einer Garotte legt sich um Ihren Hals. Rasch wird Ihnen schwarz vor Augen.

"Nun, als letzte Gnade will ich dir noch verraten, ob wir's denn nun waren oder nicht. Also ..." Weiter bei 75.

466

Unschlüssig laufen Sie den dreien ein paar Schritte nach, dann entscheiden Sie sich aber doch, den Laden zu besuchen.

Weiter bei 51.

467

Die Erscheinung verschwindet. Sie ziehen Ihr Wams aus, binden die Öffnungen von Hals und Ärmeln zu, so daß Sie nun einen Sack für die Knochen haben. Nehmen Sie auch die Gebeine der Kriegerin mit (57) oder nicht (322)?

468

Wenn Sie nach vorne blicken, müssen Sie erkennen, daß Sie in eine Sackgasse geraten sind; drehen Sie sich um, sehen Sie die Gardisten näherkommen. Weiter bei 340.

469

Was Parinor nun mit Ihnen anstellt, könnte man Wehrheimer Exerzieren nennen — wenn auch die Reichssoldaten höchst selten an Schellenkerlen das Stehlen üben. Endlich sagt der Dieb, daß es fürs erste gut sei, und führt Sie nach oben.

Inzwischen ist der Tag angebrochen. Der Patriarch sitzt immer noch im Sessel. Daliane ist inzwischen gegangen, Parinors Kumpan ist aber noch da. Gutbrod schaukelt ein eineinhalbjähriges Mädchen — wohl die Ururenkelin — auf den Knien.

"Kann alles Mögliche, nur nicht sich in Zaum halten", schimpft Parinor. "Nun, dann werden wir ein Augen auf ihn halten müssen. Laßt mich ein paar Worte mit ihm wechseln."

Weiter bei 74.

470

Das war leider nichts. Einen kleinen Nagel mit den Zehen aufzuheben ist auch wirklich nicht leicht. Aber es wird ja noch eine Runde über den Hofgedreht, also haben Sie noch eine Chance. Wiederholen Sie die *Körperbeherrschungs-Probe* + 5 und lesen im Falle eines Erfolgs 214, ansonsten 386.

471

Phexens Wille ist offenbar, daß Sie bei den Dieben bleiben, denn es ergibt sich keine Gelegenheit, sich aus dem Staub zu machen. Sie finden sich mit Ihrem Schicksal bei 415 ab.

472

Eigentlich sollten Sie sich schämen, denn ein bißchen sollte jeder für das Haus der Travia übrig haben, erst recht, wenn er sich um Hilfe an den Tempel wendet. Mutter Travira hat Ihren Geiz wohl auch bemerkt, wie Sie ihrem mißbilligenden Blick entnehmen, aber ihr Gelübde verpflichtet sie, Sie trotzdem nicht abzuweisen. Die Göttin selbst allerdings sieht das anders und belegt für den Rest des Abenteuers alle Proben, die Sie ablegen müssen, mit einem Aufschlag von +2. Lesen Sie weiter bei 171.

473

"Hast keinen Eimer hier? Nun gut, gehen wir. Aber bild' dir keine Schwachheiten ein."

Frau und Halbork begleiten Sie. Der Weg durch das endlose Treppenhaus ist lang, und Sie können sich schon vorstellen, warum ein Eimer in der Dachstube Sinn macht. Schließlich treten Sie durch eine Öffnung, in der wohl früher mal eine Tür war, hinter dem Haus ins Freie. Dort steht ein länglicher Holzverschlag mit sechs Türen. Sie wählen eine davon, und die Frau nickt Ihnen aufmunternd zu.

Die Einrichtung der Latrine besteht aus einem Holzbalken mit einem Loch. Ein kleines Fensterchen in der Rückwand sorgt dafür, daß man an diesem Ort noch atmen kann.

Was tun? Geben Sie auf, verrichten still Ihr Geschäft und gehen mit Ihren Wächtern wieder auf Ihr Zimmer? (183)

Oder möchten Sie sich durch das schmale Fenster in die Freiheit zwingen? (56)

474

Zwei Wachsoldaten sperren Sie wieder in eine - diesmal andere — Zelle. Was nun? Wenn der Herr Praios' kein Einsehen hat, dann sind Sie morgen um diese Zeit bei seinem Bruder Boron. Aber was sollte der Herr Praios denn überhaupt einsehen? Vielleicht sind Sie ja ein Mörder und wissen es nicht mehr? Nein, das kann nicht sein, das wollen Sie einfach nicht glauben.

Schließlich fällt Ihnen nichts Besseres ein als zu beten. Sie haben die Zwölfe schon mehrfach durch und können gar nicht mehr sagen, ob Sie nun gerade bei Peraine, Phex oder Efferd waren, als die Tür zu Ihrer Zelle geöffnet wird. Dort stehen der Weibel Holgart — genau, der, der Sie hierhergebracht hat — zusammen mit zwei Schlagetots.

"Dergan, komm raus, rasch!" ruft der Weibel. Sie treten in das helle Viereck, wo Licht vom Gang aus in die Zelle fällt.

"Das ist ja gar nicht Dergan", sagt einer der Schlagetots entgeistert.

"Gobblindreck!" zischt Holgart. "Die falsche Zelle." Derweil tönt aus der Ferne eine Stimme: "He, da sind ja zwei Türen offen." Was tun Sie? Sie kehren wieder in eine dunkle Ecke der Zelle zurück (319). Sie springen hinaus in den Gang (395). Oder hätten Sie gern etwas Bedenkzeit (147).

475

Wenn Sie wissen, um welches Schmuckstück es sich handelt, dann wissen Sie ja auch, mit wie vielen Edelsteinen es besetzt ist. Die Anzahl ist der Abschnitt, den Sie aufsuchen müssen. Falls Sie aber keinen blassen Schimmer haben, wenden Sie sich vertrauensvoll an 76.

476

Man einigt sich nach kurzer Verhandlung auf 25 Silbertaler, die Ihnen gleich ausgezahlt werden.

"Noch etwas?" fragt Frau Ifirmsbach, als Sie sich nicht sofort von dannen machen, wie es Klientel Ihres Schlages sonst zu tun pflegt, sondern zögern.

"Ja, ich hätte noch ein paar Fragen zu Herrn Domonto."

"Über Tote spricht man nicht, und nun verschwinde", zischt die Dame und blickt unruhig aus dem Fenster. Sie gehen zur Tür, und diese öffnet sich, noch bevor Sie eine Hand auf die Klinke gelegt haben. Weiter bei 245.

477

Kurz nach Mitternacht betritt Parinor Ihr Quartier, unhöflicherweise ohne vorher anzuklopfen. Sie schrecken von Ihrer Bett-

statt hoch und stoßen sich den Kopf an der Decke des Alkovens. "Steh auf, jetzt kannst du der Alten Gilde einen Dienst erweisen."

"Was? Wie? Wo? Was soll ich denn tun?" fragen Sie verdutzt.

"Das wirst du schon früh genug erfahren. Komm jetzt."

Unten an der Haustür warten schon Robak und Daliane. Man führt Sie wieder auf das Anwesen des Patriarchen, diesmal aber nicht in dessen Wohnstube, sondern in die Wagenhalle. Haben Sie weniger als 3 VP? Dann lesen Sie bei 192 weiter. Bei 3 bis 6 VP sind Sie bei 68 richtig, bei mehr als 6 VP dürfen Sie 217 aufsuchen. Haben Sie gar 45 VP oder mehr, erhebt man Sie in den Abschnitt 28.

478

"Ich weiß, daß Ihr den Mord an Eurem Vater beobachtet habt. Ihr seid Zeuge, daß ich nicht für diese Bluttat verantwortlich bin. Ich will aber wissen, wer dahintersteckt, und will vor allem, daß Ihr vor der Garde meine Unschuld bezeugt."

Hergald Domonto schluckt. Mit zitternder Stimme berichtet er: "Nein, Ihr wart es in der Tat nicht. Zwei Frauen, sie sprangen wie Katzen aus dem Schatten, stürzten sich auf meinen Vater und schnitten ihm die Kehle durch. Ich bin fortgelaufen, habe mir nur den Schlüssel zum Haus gegriffen und bin fortgelaufen. Ich habe nicht gezauert, nicht einen Herzschlag lang, trotz der scheußlichen Tat. Ich habe die Alveranskrona geholt und hierhergebracht, erst dann konnte ich wieder einen klaren Gedanken fassen, konnte ich endlich trauern. Ich weiß nicht, wer wirklich hinter der Tat steckt, ich weiß nur, daß sie irgendwie mit dem Schmuckstück zusammenhängt. Mein Vater hat Andeutungen gemacht, daß er mehr an der Alveranskrona zu verdienen gedenke. Er hat mir nie berichtet, wie er das anstellen wolle, noch wer eigentlich der Kunde sei. Ich bin bereit, für Euch auszusagen. Aber gebt mir die Krone zurück. Ich, versteht Ihr, ich muß entscheiden, was mit ihr geschehen soll. Ob ich sie verkaufe und das Werk meines Vaters fortführe, oder ob ich sie vernichte, wo sie soviel Unglück gebracht hat."

"Das ist ein Wort", lenken Sie ein. "Kommt, wir bringen es hinter uns. Erst zur Garde, dann zeige ich Euch, wo die Krone hegt." Hergald Domonto nickt stumm. Weiter bei 64.

479

Ob das die richtige Wahl war, wird sich noch zeigen. Lesen Sie jetzt weiter bei 18.

480

So viel Elend kann sich der Herr Phex nicht mit ansehen, und er ist möglicherweise bereit, Ihnen unter die Arme zu greifen. Die Voraussetzung dafür ist allerdings, daß Sie weder einen roten Heller noch eine Statue besitzen. Diese Kriterien mögen Ihnen seltsam erscheinen, aber sie beruhen auf göttlichem Ratschluß, den Sie doch nicht in Frage stellen wollen, oder?

Trifft oben gesagtes auf Sie zu, lesen Sie bei 128 weiter, ansonsten gehen Sie wieder zu 341 zurück und wählen eine andere Option.

481

Das ist wacker! Und weil Tapferkeit belohnt wird, finden Sie eine silberne Brosche im Gossendreck. Wer die wohl verloren haben mag? Egal, jetzt ist es Ihre. Aber in dem Aufzug können Sie unmöglich Nachforschungen anstellen; Sie brauchen dringend neue Kleidung. Die besorgen Sie sich am besten im Schutz der Dunkelheit. Weiter bei 83.

482

Vorsichtig nähern Sie sich dem Lichtkeil, der aus dem Raum hinter der Tür auf den Gang fällt. Sie riskieren einen Blick in die Kammer und sehen einen Gardisten, der seine Freiwache auf einer Pritsche verschläft. Auf dem Tisch daneben, zwei Armeslängen von Ihnen entfernt, liegt eine sauber gefaltete Uniform. Möchten Sie die vielleicht an sich nehmen und sich verkleiden (446)? Oder lieber weiterschleichen (186)?

483

Würfeln Sie mit 1W20. Bei einem Ergebnis von 16 bis 20 lesen Sie 31, anderenfalls 300.

484

Wenn Daliane Sie schon einmal eingeladen hat, dann wissen Sie ja auch, wo sie wohnt. Die Nummer ihrer Kammer ist der Abschnitt, den Sie jetzt aufsuchen müssen. Sagt Ihnen das nichts, dann gehen Sie zu 361 in Ihr Quartier. Ansonsten geht es bei 376 weiter, wenn Sie von Ihrem Besuch zurückkommen.

485

Zu Fuß haben Sie natürlich keine Chance, das wußten Sie von vornherein. Doch manchmal lohnt es sich, schlicht auf sein Glück zu vertrauen. In einem dunklen Winkel steht auch ein Einachser, ein Ferrara Aves. Auf seiner Plattform steht ein junges Pärchen; die beiden empfinden den Ruch des Südquartiers wohl als besonders romantisch und tauschen zaghaft erste Küsse aus. Aber Sie stören wild entschlossen die traute Zweisamkeit.

Sie schmeißen das Mädel vom Wagen und zwingen den Jungen loszufahren. (229)

Sie schmeißen den Jungen vom Wagen und zwingen das Mädel loszufahren. (286)

Sie schmeißen beide vom Wagn und verlassen sich lieber auf Ihre eigenen Fähigkeiten als Fahrer. (388)

486

Unten schlägt Ihnen der Gestank den Atem. Sie stehen auf einem schmalen Sims und hören, wie unter Ihnen die eklige Brühe aus Wasser, Abfall und Fäkalien vorbeifließt. Nicht nur, daß Sie mit dem Brechreiz kämpfen; es ist auch absolut dunkel, und Sie müssen sich an einer glitschigen, schmierigen Wand entlangtasten, bis Sie vorn ein Licht sehen. Möchten Sie nachschauen, was dort leuchtet (445), oder lieber nicht (378)

487

Aber Sie sind schneller. Zwei Schritte, drei, einen, dann haben Sie das Tor passiert. Sie rennen über Felder und verbergen sich schließlich in einem kleinen Waldstück. Dort warten Sie eine Weile ab und haben auch Gelegenheit, das Kind in Ihren Armen einmal genau zu betrachten. Es ist 'der kleine Augenstern', die Ururenkelin des Patriarchen.

Als Sie sich nach einiger Zeit sicher wähnen, kehren Sie zurück ins Südquartier zum Hause Sigman Gutbrods. Auf dem Weg sehen Sie noch den Jüngling und das Mädchen, deren Wagen Sie sich geborgt haben. Den beiden ist zum Glück nichts Ernsthaftes passiert. Weiter bei 193.

488

Sie müssen stets auf der Hut vor den Gardisten sein, und was Sie jetzt vorhaben, ist sicherlich besonders riskant, da der Tatort in der Nähe des Kerkers hegt. Andererseits gewinnt der, der nicht wagt, auch nicht. Es mag durchaus sein, daß Travion Domonto irgend jemanden in der Nähe besucht hat und daß dieser Jemand etwas weiß. Also schauen Sie sich um und stoßen auf einige Gebäude, die Ihnen interessant erscheinen. Welche, das erfahren Sie im Abschnitt 341.

489

Neben einem Strauch, der Früchte trägt, die wie Himbeeren aussehen, nur daß sie schwarz und purpurn gestreift sind, liegt ein menschliches Skelett und nur einen guten Schritt entfernt das eines Pferdes.

Wenn Sie sich das menschliche Gerippe genauer ansehen wollen, lesen Sie 365.

Das Pferdegerippe können Sie bei 198 betrachten.

Bei 84 dürfen Sie die Umgebung anschauen.

Wenn Ihnen das alles zwar ungewöhnlich, aber dennoch erklärbar scheint und Sie weitergehen möchten, lesen Sie bitte 342.

Falls Sie den Rückzug antreten wollen, können Sie dies bei 97 tun.

490

Das war halt der Ratschluß der Götter. Während die Flammen an Ihren sterblichen Überresten nagen, treten Sie schon die Reise über das Nirgendmeer an.

491

So sehr Sie sich auch mühen, Sie kommen gegen die Kräfte des Weibels nicht an. Er braucht weniger als ein Augenzwinkern, und schon hat er die Tür ins Schloß gedrückt und den Schlüssel herumgedreht. Weiter geht's bei 1.

492

Als Sie wieder erwachen, finden Sie sich im Kerker wieder. Weiter bei 519.

493

Sie stellen sich an die Seite des Hauses neben den Fensterladen, der eben geschlossen wurde, und lauschen angestrengt. Ob Sie etwas hören, entscheidet eine *Sinnenschärfe-Probe*. Gelungen (269) oder nicht (381)?

494

Wenn Sie schon einmal bei Domontos Mietshaus waren, wissen Sie ja, wo es liegt. Anderenfalls bedeutet es aber auch keine Schwierigkeit, den Backsteinbau im Südquartier zu finden. Ein paar Gassenkinder geben Ihnen bereitwillig Auskunft und verwünschen Sie anschließend, als die Belohnung mit einem freundlichen "Danke schön" recht mager ausfällt. Weiter bei 338.

495

Darüber mag eine *Charisma-Probe* entscheiden. Gelungen (249) oder nicht (299).

496

Sie liegen nur kurz auf der Lauer, da zeigt sich schon Ihre Beute: ein junger Mann von passender Statur. Das dürfte eine leichte Übung für Sie sein. Sie packen den Knüppel fester. Machen Sie eine *Gewandtheits-Probe*—2, um dem Burschen eins über den Schädel zu ziehen. Gelungen (459) oder nicht (284)†

497

Die Summe, auf die das Schmuckstück geschätzt wurde, ist der Abschnitt, bei dem Sie weiterlesen müssen. Sagt Ihnen das nichts, dann schauen Sie bei 191 vorbei.

498

Sie sind nur eine Handvoll Schritte weit gekommen, als der Boden aufbricht, sich Tausende und Abertausende Gerippe erheben und von allen Seiten auf Sie zustürzen. Weiter bei 14.

499

"Ich habe die Krone nicht mehr, er/sie hat sie versteckt", antwortet der junge, kreidebleiche Domonto. Sie nicken. Weiter bei 358.

500

Hat ja doch keinen Sinn, sagen Sie sich, niemals werden Sie Ihre Unschuld beweisen können. Also verlassen Sie die Stadt auf Nimmerwiedersehen. Wir billigen Ihnen zu, daß Sie das unbehelligt tun können und spendieren für die bisher erlebten Abenteuer sogar noch 70 AP.

501

Sie haben den Eindruck, daß die Herrin Travia mit Wohlwollen

auf Sie blickt. Da kann ja nichts mehr schiefgehen, und wenn doch, dann liegt dem ein höherer göttlicher Ratschluß zugrunde, den Sie mit Ihrem kleinen Menschenverstand nicht durchschauen können. Welch tröstlicher Gedanke. Weiter bei 220.

502

Von weitem sehen Sie, wie ein bärtiger Mann in Begleitung zweier leicht bekleideter Damen den Laden verläßt. Möchten Sie dem Mann und seinen Begleiterinnen folgen (347) oder in das Geschäft gehen (466)?

503

Sie sind gerade ein Stockwerk höher gekommen, als Sie hören, wie unten jemand eiligst die Treppe hinunterspringt. Wenn Sie demjenigen folgen möchten, lesen Sie 351. Falls Sie sich zu müde fühlen und ausruhen wollen, suchen Sie bei 143 Ihr Zimmer auf.

504

"Ich heiße Daliane, und du?" stellt sich die kräftige, rothaarige Fremde mit der Narbe über der linken Augenbraue vor. Sie nennen Ihren Namen und merken, wie schwer es ist, mit geschwollenen Lippen zu reden.

"Na, komm", — Daliane klopft Ihnen aufmunternd auf die Schulter — "ich lad' dich ein."

Als die Schmerzen nachlassen, kommt man ein wenig ins Plaudern. Daliane eröffnet Ihnen, was Sie sich in Gareth unbedingt anschauen müssen, und Sie erzählen Ihrerseits von Ihrer Heimat. Die Zeit vergeht, und schließlich erklärt die Frau, daß sie jetzt fort müsse, weil sie noch etwas Geschäftliches zu erledigen habe.

Sie verabschiedet sich mit den Worten: "Ich wohne am Ende der Walpertgasse, in dem gelben Mietshaus, Kammer Nr. 66. Besuch mich doch mal."

Sie leeren Ihren Krug und machen sich auch auf, um im Abschnitt 356 noch ein paar weitere Schenken zu erkunden.

505

Die rasende Fahrt geht jetzt über die Havener Straße durch Neu-Gareth. In Madaschein sehen Sie weit vorne die Waffen einer Gardepatrouille blitzen. Der Kauca rast an den Bütteln vorbei, die zunächst dem Wagen verdutzt hinterherschauen, sich dann aber rasch zu einer Straßensperre formieren. Kein schönes Gefühl, auf die in den Boden gestemmtten Speere zuzurasen.

Wenn Sie anhalten wollen, lesen Sie bitte 271.

Augen zu und durch! (123)

506

Mit einer Hand halten Sie die den Bengel fest, mit der anderen entwinden Sie ihm die Statue. Bei dem Gerangel fällt die Laterne zu Boden und verlöscht.

"Bitte, gib sie mir zurück. Sie ist doch nicht viel wert, dreißig Silbertaler vielleicht."

"Wo hast du sie denn her?" herrschen Sie den Jungen an.

"Eine alte Dame hat sie mir geschenkt, wirklich."

"Geschenkt? Egal. Wo willst du damit hin.",

"Ich sag das nur, wenn ich die Stautue wiederkriege."

"Ich werd's mir überlegen, los, pack aus", antworten Sie.

"Zur Dukaten-Dawide in der Kürschnergasse. Krieg ich >K jetzt?" sagt der Knabe ängstlich.

Vielleicht ist Ihnen das kleine Kunstwerk ja noch nützlich, **ülx** legen Sie sich.

"Nun, ich hab's mir überlegt", erklären Sie jetzt. Ich werd' -**is** behalten."

Weiter bei 109.

507

Wenn Daliane Sie eingeladen hat, dann hat Sie Ihnen auch die Nummer der Kammer verraten, die sie bewohnt. Das ist auch die Nummer des Abschnitts, den Sie nun aufsuchen möchten. Sagt Ihnen das nichts, wählen Sie **bei 195** eine andere Option.

508

Der Hüne grinst und zückt ebenfalls seinen Dolch.

"Schönen Gruß aus Maraskan." Mit diesen Worten stürzt er sich auf **Sie**.

Ihr Gegner

LE 32 RS 1

AT/PA 11/11

TP 1 W+1 (Dolch)

Wenn Sie binnen 5 Kampfunden siegen, lesen Sie 353. Siegt Ihr Gegner in dieser Zeit, müssen wir Sie an **490** verweisen. Tritt keiner der beiden Fälle ein, wenden Sie sich an 135.

509

"Der Herr Domonto? Tut mir leid, aber der hat in diesem Haus nie verkehrt."

Sie lassen **die** Schultern sacken und schlucken. "Dann ... dann gehe ich halt wieder", ist alles, was Ihnen einfällt. Die Taler bekommen Sie auch nicht wieder, also ein Fehlschlag auf ganzer Linie. Angesichts der massigen, tätowierten Rausschmeißerin geben Sie gar keine Widerworte, sondern trollen sich lieber zu **191**. Wir wollen Ihnen zugestehen, daß ausnahmsweise keine Gardepatrouille vorbeikommt, als Sie das Haus verlassen.

510

Rasch raus aus dem Haus, durch den wilden Garten, an dem Gebüsch vorbei, und schon sind Sie am Zaun. Sie setzen gerade den Fuß auf eines der zahllosen Ornamente, um das schmiedeeiserne Gitter zu überklettern, als Sie eine Hand an der Schulter packt.

"Wen haben wir denn hier?" hören Sie eine höhnische Stimme.

Sie fahren herum und blicken ins narbige Gesicht eines elegant gekleideten Mittvierzigers mit sauber gestutztem Vollbart. Der Mann ist in Begleitung zweier schlanker, rahjagefällig gewandelter Frauen. Irritierend ist, daß die beiden Damen lange Dolche an der Seite tragen.

"Wie ich sehe, hat der Herr Notarius nicht nur mir einen Gefallen erwiesen. Durchsucht ihn/sie!"

Die beiden Frauen gehorchen dem Befehl ihres Herrn, und schon bald haben sie die Alveranskronen gefunden.

"Sieh an", der Mann lächelt, "das habe ich ja schon so lange gesucht. Fein, daß du es für mich gefunden hast. Schade nur, daß ich keine Mitwisser brauchen kann."

Eine der Frauen zückt den Dolch, und so endet Ihre Reise nach Brabak leider schon nach wenigen Schritten ...

511

"Dann nichts für ungut", verabschieden Sie sich und gehen zurück zu 191.

512

Der Aves ächzt und schlingert und verpaßt die Kurve. Nur mit Mühe läßt sich verhindern, daß das Pferd gegen die Hausecke rennt. Nun ist der Kauca außer Sicht. Wenden und zurückfahren hat keinen Sinn, dann wäre der Ferrara über alle Berge. Sie biegen daher in die nächste Gasse ein und hoffen, daß Sie wieder die Route des Kauca kreuzen.

Legen Sie eine *Orientierungs-Probe* ab. Bei Erfolg gehen Sie zu 355, ansonsten zu 222.

513

Im Osten des Stadtteils Alt-Gareth finden Sie in einer schmalen Gasse, die das ehemalige Hippodrom mit dem Angbarer Tor verbindet, die Schenke *Heldenrast*. Mief nach schalem Bier, Schweiß und Qualm schlägt Ihnen entgegen, als Sie durch den Windfang treten. Das Mobiliar besteht aus einigen groben Tischen nebst wackeligen Schemeln sowie einem Brett auf zwei Fässern, das als Theke dient. Nicht eben gemütlich, aber dafür kommt das Haus sicherlich Ihrem nicht gerade prallen Geldbeutel entgegen. Möchten Sie auf einen Humpen hier einkehren (86)? Oder suchen Sie lieber ein anderes Lokal auf, etwa das Bierhaus *Bei Damian* (417) oder die Herberge *Bei Algrid* (156)?

514

Sie graben, und wenige Finger tiefer (gemeint ist das aventurische Längenmaß, etwa 2 cm) stoßen Sie auf einen Schwertknauf. Bald haben Sie die Waffe freigelegt. Das Schwert ist rostig und sehr, sehr alt, wie es scheint. Was nun?

Sie legen dem Gerippe das Schwert in die Hand. (93)

Sie nehmen die Waffe und gehen fort. (359)

Sie lassen die Waffe liegen und machen sich aus dem Staub. (210)

515

"Herr Domonto? Der ist doch tot", antwortet das Alterchen. "Kommt Ihr von seinem Sohn? Da muß eine Verwechslung vorliegen, denn weder der alte Herr Domonto - Boron habe ihn selig — noch sein Junge habe hier etwas bestellt."

Sie geben sich mit der Antwort zufrieden und suchen 191 auf. Sie sind sicher, daß der Alte mehr weiß und werden massiv. (215).

516

Ein Schild mit der Aufschrift *GESCHLOSSEN* und einer aufgemalten Kette mit Vorhängeschloß hängt an der Tür. Sie blicken sich rasch um, ob Sie niemand beobachtet, und drücken ohne Erfolg die Klinke. Also gehen Sie zurück zum Tatort zu 191.

517

Sie können sich aus dem Griff befreien, haben sich aber 4 SP zugezogen. So rasch Sie können, hechten Sie zum nächsten Ausstieg. Die Rettung finden Sie bei 345.

518

"Liebes Flundchen, ja, braves Hundchen, und so schöne Zähnen ..." Der Hund knurrt lauter. Weiter bei 233.

519

Sie haben aber Glück im Unglück. Aufgrund einer Amnestie anläßlich des Tsafestes der Reichsregentin wandelt man Ihr Todesurteil in dreißigjährige Kerkerhaft um. Diese lange Zeit müssen Sie allerdings absitzen, bis man Sie schließlich freiläßt. Doch die besten Jahre Ihres Lebens sind verstrichen, und die Gliederschmerzen, die Ihnen die feuchte Kerkerluft beschert hat, werden Sie auch nicht mehr los. Doch wenigstens findet Ihr Held auf seine alten Tage noch sein Auskommen als Küchengehilfe im Traviatempel.

520

Das 'Überfallkommando' unterscheidet nicht zwischen den drei Dieben der Alten Gilde und Ihnen. Am nächsten Morgen findet man deshalb vier Leichen in den schmutzigen Gassen des Südquartiers ...

521

Sie passieren das Tor, doch der Aves schleudert, die Deichsel bricht, und schließlich überschlag sich der Wagen (macht 6 SP). Sie liegen am Boden, und mehrere Männer und Frauen kommen auf Sie zugerannt. Sie rappeln sich auf und stürmen auf den Kauca zu, der einige Schritte vor Ihnen angehalten hat. Doch Sie müssen dazu schon sehr schnell sein und eine Probe auf *Körperbeherrschung* bestehen (370).

Bei einem Mißerfolg lesen Sie 343.

522

Nun, hier die Vorschläge, göttergefällige zwölf an der Zahl:

Sie sind der Meinung, daß die Tobrier die Täter sind und teilen dies der Garde mit. (140)

Sie wissen, daß die endgültige Lösung in einem Park zu finden ist. (101)

Sie wissen, daß die Mörder bei den Almadanern zu suchen sind, und teilen dies der Garde mit. (35)

Sie haben Beweise, daß ein Mann namens Torm Totschläger der Mörder ist, und teilen dies der Garde mit. (261)

Sie können glaubwürdig darlegen, daß eine Hehlerin der Mörder ist, und berichten dies der Garde. (238)

Sie können beweisen, daß Travion Domontos Sohn Hergald der Mörder ist, und teilen dies der Garde mit. (306)

Sie wissen genau, daß der Mörder in der Familie Bugenhog zu suchen ist, und zeigen dies bei der Garde an. (166)

Sie wissen, daß der endgültige Beweis in einem Kanalschacht versteckt ist. (438)

Sie wissen, daß niemand anderes als Sigman Gutbrod dahintersteckt, und bringen der Garde Beweise. (349)

Sie wissen, wer es war, und finden den abschließenden Beweis in einem bestimmten Haus. (244)

Sie können beweisen, daß ein Bursche namens Blutalrik der Mörder ist, und zeigen ihn bei der Garde an. (402)

Den endgültigen Beweis finden Sie im Quartier des Almadanermagnaten Alrik Ragather, da sind Sie sich sicher und da gehen Sie jetzt hin. (379)

Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Nachforschungen doch noch nicht weit genug gediehen sind, gehen Sie einfach einigt Abschnitte zurück, wohin immer Sie wollen.

Allerdings versteht sich von selbst, daß, wenn Sie einen Abschnitt zum zweitenmal aufsuchen, in dem VP, AP usw. verteilt werden, sich diese nicht zum zweitenmal gutschreiben dürfen.

Epilog

Liebe Leserin, lieber Leser, die folgenden Zeilen sollten Sie natürlich erst studieren, wenn Sie das Abenteuer durchgespielt haben und es auch nicht mehr auf einem anderen Weg versuchen wollen.

Möglicherweise ist Ihnen gelungen, das Abenteuer zu lösen, sprich Ihre Unschuld unter Beweis zu stellen, ohne die Hintergründe der Bluttat aufzudecken. Hier verraten wir schonungslos alles: *Travion Domonto* besaß ein Mietshaus in einen kleinen Krämerladen im Südquartier. Er war allgemein als Wohltäter bekannt, ließ unschuldig in Armut geratene Leute für wenig Miete oder gar umsonst in seinem Haus wohnen, außerdem spendete er großzügige Beträge an den Peraine- und Traviatempel. Er selbst bewohnte eine großzügige und luxuriös ausgestattete Stube in seiner Mietskaserne; kurz vor seinem Tode kaufte er gar eine kleine Villa in Neu-Gareth, wovon allerdings bislang niemand etwas weiß. Wie er sich das leisten konnte, wo er nur einen kleinen Laden hatte und sein Haus aus genannten Gründen wenig Gewinn abwarf, fragte sich vielleicht der eine oder andere Gareth — es stört ihn aber nicht, da der gute Travion doch der Inbegriff der Mildtätigkeit war.

In der Tat machte Domonto seinen Schnitt mit einem anderen Geschäft: Er diente der *Alten Gilde* als Hehler. Aufgrund seiner guten Kontakte zu wohlhabenden Kunden verkaufte er oft sehr exklusives, teures Diebesgut mit entsprechender Provision. Die *Almadaner*, gewissermaßen die Konkurrenz der Alten Gilde, wollten Domonto nur zu gern abwerben, um zukünftig selbst

von seinen Verbindungen zu profitieren. Darüber entbrannte ein Bandenkrieg, der auch nach Travions Tod fortgeführt wird. Doch die Mörder sind - diesmal - nicht in den Reihen der *Almadaner* zu suchen. Domonto sollte die Alveranskrone losschlagen, ein wertvolles Diadem aus dem Besitz der Familie Karfenck, das diese als Sicherheit für einen Kredit in der Nordlandbank hinterlegt hat, wo es schließlich die Diebe der Alten Gilde aus dem Panzerschrank stehlen konnten. Domonto nahm Kontakt mit Torm Totschläger auf, der gutsituierten Kunden dunkle Geschäfte vermittelt. Totschläger hatte einen Interessenten für die Krone, der nicht in Gareth wohnte und auf äußerste Diskretion bedacht war, weshalb wir ihn hier auch nicht nennen wollen. Rasch wurde ein Preis vereinbart. Kurz vor der Übergabe verlangte Domonto aber das Doppelte - die Differenz sollte in seine eigene Tasche fließen - und ließ sich auch durch Drohungen nicht umstimmen. Totschläger ließ Travion schließlich umbringen, zum einen aus Zorn über den Vertragsbruch, zum anderen um Domontos Sohn Hergald einzuschüchtern und dazu zu bewegen, sich an die Vereinbarungen zu halten. Damit schoß Torm aber über das Ziel hinaus, denn Hergald verschwand. Er verkroch sich, weil er es vor Angst nicht besser wußte, in besagter Villa in Neu-Gareth und versteckte dort auch die Alveranskrone. Er war sicher, daß ihm so rasch niemand auf die Schliche kommen würde, zumindest solange, bis er wieder einen klaren Gedanken fassen und einen Plan ausarbeiten konnte. Doch hatte er nicht mit der Schläue Ihres Helden gerechnet.

Und wie ergeht es fürderhin den Personen dieses Abenteuers?

Robak fällt einem Mordanschlag zum Opfer; er ist vorerst das letzte Opfer im Garether Bandenkrieg. Nachdem auf beiden Seiten reichlich Blut geflossen ist, setzen sich Patriarch Sigman Gutbrod, der Magnat der Almadaner Alrik Ragather und auch Ifimja von Mundtbach, Anführerin der Tobrier, an einen Tisch und stecken ihre Reviere neu ab. Man schließt einen Frieden, von dem aber niemand weiß, wie lange er hält.

Sigman Gutbrod denkt nicht an Rückzug und leitet mit zunehmendem Starrsinn die Alte Gilde wohl noch viele Jahre. Parinorverliebt sich in eine Novizin des Travia-Tempels und heiratet sie nach deren Weihe. Er zieht nach Honingen und kehrt dem Verbrechen den Rücken.

Daliane hatte weniger Glück. Ihr wurden bei einem Einbruch von einem Wachhund die rechte Hand abgebissen und die linke verstümmelt. Sie ist nicht mehr aktiv und steht dem Patriarchen beratend zur Seite. Als seine enge Vertraute hat sie, wie auch der Alte selbst, nicht nur Freunde in der Gilde. Was aus ihr wird, wenn Sigman abtritt, ist ungewiß.

Dergan, der Dieb der Alten Gilde, an dessen Stelle Sie versehentlich aus dem Kerker befreit worden sind, gelingt ein Jahr später der Ausbruch. Gareth ist ihm aber fürderhin zu unsicher; er flieht nach Havena, geht dort seiner erlernten Profession nach und wird dabei steinalt.

Hergald Domonto verkauft seinen Besitz in Gareth und geht

nach Angbar. Er betreibt dort ein kleines Bordell mit angeschlossenen Gemischtwarenladen und kauft auch gerne 'Fundsachen' an ...

Torm Totschläger treibt wie gehabt sein Unwesen und wird dabei selten behelligt.

Der kleine Dieb **Hagen** aus der Kanalisation gerät in die Fänge der Almadaner, wird aber nicht umgebracht, sondern ein wenig 'erzogen' und macht eine steile Karriere innerhalb der Bande. Der Bettler **Hannik** zieht sich im folgenden Winter die Blaue Keuche zu und verstirbt schließlich im Siechenhaus.

Die Hehlerin **Dawide Ifirmsbach** betreibt ihr Geschäft weiter. Nach einem Besuch Ragathers arbeitet sie ausschließlich für die Almadaner. Sie ist auch zeitweilig die Geliebte des Magnaten. Der Besuch Ihres Helden und Torm Totschlägers waren dem Notarius **Praidin Ungrolf** zuviel. Er schließt seine Kanzlei, kauft sich ein Landgut eine Tagesreise von Gareth entfernt und genießt fürderhin das Leben — zumindest für eine halbes Jahr. Dann stellt er fest, daß der Treuhänder, der Ungrolfs Vermögen in Gareth verwalten sollte, ihn hintergangen hat. Jetzt gehört dem Notarius kein roter Heller und schon gar kein Landgut mehr. Er wandert für ein Jahr in den Schulturm; seine Reputation ist so gründlich ruiniert, daß er nie mehr eine neue Kanzlei eröffnen kann. Er findet ein Auskommen als Hilfsschreiber im Garether Stoerbrandt-Kontor.



AVENTURIEN®

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre* Phantasie, *Ihre* Kreativität, *Ihr* Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

NETZ DER MÖRDER

Gareth! Kapitale des Mittelreichs! Prachtvolle Paläste, bunte Märkte, prunkvolle Tempel – wer kann dem Zauber der größten Stadt Aventuriens schon widerstehen? Auch Sie erliegen den Verlockungen, die die Metropole zu bieten hat, machen aber nur zu rasch Bekanntschaft mit der Kehrseite der Medaille: Armut, Korruption und Verbrechen.

Travion Domonto, der bekannte Wohltäter und ehrenwerte Kaufherr, wird ermordet. Die Garde steht unter Druck und ist nur froh, daß sie rasch einen Verdächtigen präsentieren kann: Sie. Können Sie aus der Stadt fliehen, bevor der Henkersstrick Ihrem Leben ein Ende setzt? Vielleicht gar Ihre Unschuld beweisen? Oder verfangen Sie sich im *Netz der Mörder*?

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 96

SPIELER

1 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Spieler):
niedrig

ANFORDERUNGEN

(Helden):
Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Interaktion

STUFEN

2 – 5

ORT UND ZEIT

Gareth,
ab 28 Hal / 1021 BF

Zum Spielen dieses Solo-Abenteuers benötigen Sie zusätzlich nur das **Abenteuer-Basis-Spiel**; alle weiteren, spielwichtigen Informationen sind in diesem Buch enthalten. Kenntnis der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1999 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 19,95 • EUR 10,20



4 018522 103457

ISBN 3-89064-345-0

10345