

MYRANOR

M20
ERFAHREN

DER LETZTE TYRANN

MARTIN JOHN

EIN MYRANOR-SOLOABENTEUER
FÜR EINEN HELDEN



Das Schwarze Auge

14513

MYRADOR

SOLOABENTEUER

DER LETZTE TYRANN



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG



**MYRANOR:
Der letzte Tyrann**

Umschlagillustration
Anja di Paolo

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen und Karten
Tomek Schukalla

Lektorat
Uli Lindner

Korrektorat
Moritz Mehlem

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Das Schwarze Auge

Der letzte Tyrann

Ein Soloabenteuer für Myranor
von Martin John

Mit herzlichem Dank an Gero Ebling,
Peter Horstmann und Uli Lindner

Für Valentin



UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Zum Geleit	4
Einleitung	5
Das Abenteuer	7
Ausklang	89
Anhänge	90
Notizen	95

Zum Geleit

Herzlich willkommen in Myranor, herzlich willkommen im Namen der Oktade! Dieses Abenteuer führt Sie und Ihren Helden nach Demelion, einem wilden Land, das am westlichen Rande des Imperiums weitestgehend sich selbst überlassen ist. Die hohe Politik des Horas berührt die Menschen kaum, sind sie doch bereits ausreichend damit beschäftigt, sich den Fähigkeiten des täglichen Lebens zu stellen. Die Ränder der Provinz sind fast immer auch die Grenze der Zivilisation, und so ist es nicht verwunderlich, dass das Land in der jüngeren Vergangenheit unter den Heerzügen der barbarischen Ban Bargui ebenso zu leiden hatte wie unter den Verwüstungen des Insektenvolkes der Chattrac. Wenig einladende Gehölze wie der Arachnitaswald, der Wald von Magratolis und der sagenumwobene Wald von Haënya begrenzen die abgelegene Region und speien Kreaturen aus, die für Angst und Schrecken sorgen. Die verstreuten Städte selbst beäugen sich misstrauisch, neiden sich gegenseitig jeden Vorteil und liegen als Stadtstaaten regelmäßig miteinander in der Fehde. Welchem Feldherrn allzu viel Kriegsglück beschieden ist, der sieht sich hastig geschlossenen Allianzen gegenüber, so dass sich keine Zentralgewalt jemals dauerhaft durchsetzen kann.

Über all dem brennt die heiße Sonne auf das uralte Land. Verwitterte Statuen unter wilden Olivenbäumen erinnern die Menschen an längst vergangene Zeiten, in denen einzelne Heroen den quälenden Lauf der Dinge mit Kraft und Mut überlisteten. Und dies ist auch der Traum jedes Feldsklaven, jedes Bauern und jedes Handwerkers: Aus eigener Kraft aus dem Schicksal auszubrechen, den Menschen zu Gerechtigkeit und Freiheit zu verhelfen und nicht zuletzt selbst das süße Leben in vollen Zügen zu genießen, das einem vom Volk geliebten Helden zusteht. Denn Demelion ist ein Land, das sich nach echten Helden sehnt.

Ein Wort zum Helden

Das vorliegende Soloabenteuer ist prinzipiell für jede Art von Figuren geeignet. Es spielt keine Rolle, welcher Spezies oder Profession sie angehört, und ob es sich bei ihr um einen unerfahrenen Jungspund handelt oder um einen abgebrühten Recken – auch wenn unerfahrene Charaktere natürlich in manchen Kämpfen schlechtere Karten haben werden als erfahrene Kämpfer. Sollten Sie kein eigenes Heldendokument zur Hand haben, so finden Sie im Anhang des Abenteuers ein vorgefertigtes, das

Sie für Ihren Protagonisten benutzen können – dies bietet sich sogar explizit an, da an mehr als einer Stelle auch auf die Gedankengänge des Protagonisten eingegangen wird, die möglicherweise nicht zu einer schon lange gespielten Figur passen könnten. Sollten Sie dennoch mit einem eigenen Helden in dieses Soloabenteuer ziehen, dann müssen sie allzu unpassende Gedanken ignorieren.

Der Fähigkeit, Lesen und Schreiben zu können, fällt im Abenteuerverlauf allerdings eine besondere Rolle zu. Sollte Ihr Held nicht über derartige Kenntnisse verfügen, dann gehen Sie einfach davon aus, dass er sich in der Zeit vor dem Beginn der Handlung grundlegende Fähigkeiten angeeignet hat.

Auf magisch begabte oder von einer Gottheit gesegnete Helden wird im Abenteuer nicht explizit eingegangen. Das bedeutet jedoch nicht, dass diese von ihren besonderen Kräften keinen Gebrauch machen dürfen. Lassen Sie einfach Ihren gesunden Menschenverstand walten und nutzen Sie magische und karmale Fähigkeiten überall dort, wo Ihnen dies im Rahmen der geschilderten Situation als sinnvoll erscheint. Vom Spielen des Abenteuers mit all zu mächtigen Optimaten oder anderen Zaubernern raten wir jedoch ab, da diese oft Möglichkeiten haben, die die gesamte Geschichte sprengen könnten.

Im Abenteuer wird davon ausgegangen, dass der Held männlich ist, was in manchen Situationen auch seine Gedanken und Taten beeinflusst. Sollten Sie mit einer weiblichen Heldin spielen wollen, ist dies natürlich prinzipiell kein Problem – sie müssen in diesem Fall einfach an einigen Stellen umdenken und im Zweifel einmal eine Passage ignorieren. Selbiges gilt, wenn Sie das Abenteuer nicht mit einem Menschen spielen, denn an manchen Stellen wird stillschweigend davon ausgegangen, dass der Held der Geschichte nun mal ein Mensch ist.


Zur Benutzung dieses Heftes

Für Sie als Spieler reicht es bereits aus, wenn Sie rudimentäre Regelkenntnisse besitzen. Im Abenteuer werden von Ihnen gelegentlich Attributs- oder Talentproben abverlangt und wenn Sie darüber hinaus noch eine vage Vorstellung davon haben, wie man einen Kampf abwickelt, dann sind Sie bereits ausreichend vorbereitet.

Sofern Sie bisher noch nie ein Soloabenteuer gespielt haben, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen: Es ist denkbar einfach! Sie beginnen einfach bei der Einleitung und folgen stets den Verweisen auf neue Abschnitte im weiteren Abenteuerver-



lauf. In diesen wird die Geschichte fortgeführt. Oft ist es dabei nötig, sich für unterschiedliche Vorgehensweisen zu entscheiden – sofern keine Bedingungen genannt sind, können Sie frei wählen, wo es für Ihren Helden weitergehen soll.

Im Abenteuerverlauf werden Sie außerdem an verschiedenen Stellen aufgefordert, sich Notizen zu machen. Ein kleines Schreibfedersymbol zeigt Ihnen, welche Information Sie sich notieren sollten. Finden Sie zum Beispiel folgende Signatur:  und daneben den kursiven Code *A 371*, dann ist es angeraten, sich diesen, sofern im entsprechenden Abschnitt nichts anderes gesagt wird, im Anhang auf S. 95 aufzuschreiben. Wann immer ein kursiver Code und ein Fragezeichen angezeigt wird (zum Beispiel: *A 371?*), dann dürfen Sie den entsprechenden Handlungspfad nur dann wählen, wenn sich

eine entsprechende Notiz bereits im Anhang befindet. Sollte sich neben der Schreibfeder kein Code befinden, so ist sie als Hinweis gedacht, dass es angeraten wäre, sich an dieser Stelle Notizen zu machen. Dies betrifft zumeist Veränderungen im Inventar des Abenteurers. Beachten Sie, dass sich dadurch natürlich auch teilweise Werte verändern können, etwa wenn Ihr Held eine neue Rüstung anlegt.

Zu guter Letzt: Demelion ist ein gefährliches Land. Wer hier ein Held sein will, der wird sich zwangsläufig in Gefahr begeben und darüber hinaus gezwungen sein, riskante Entscheidungen zu treffen. Dass dies nicht immer gut ausgehen kann, ist Teil der Herausforderung: Sollten die Lebenspunkte Ihres Helden jemals auf Null fallen, so schlagen Sie bitte sofort den Abschnitt **150** auf.

Einleitung

Augenrollend legen Sie die Schriftstücke beiseite. Literatur! Was für ein ausgemachter Blödsinn. Spinnereien, Fantastereien, blanker Unsinn. Mehr nicht. Ihr Blick schweift träge durch das mit dicken Teppichen behangene Schlafgemach des Palastes. Die Wände sind weiß gekalkt und glühen dunkelrot im Licht der Abendsonne. Der Geruch des ausklingenden Sommers erfüllt den Raum. Der Gedanke lässt

Sie noch nicht los. Also wirklich. Was ist denn der Sinn dieser ganzen fantastischen Literatur? Man fragt sich doch zu Recht, wer eigentlich überhaupt die Zeit hat, diese komischen Geschichten zu schreiben. Haben die Leute sonst nichts zu tun? Ungnädig blicken Sie im Raum umher und wittern Tändelei und Verschwendung. Am Ende noch direkt vor Ihrer Nase!

Sie nehmen sich also fest vor, in Kürze einige strenge Gesetze zu erlassen, die die schöngeistige Schriftstellerei betreffen. Und zwar als erste Amtshandlung, gleich nachdem Sie die Geschäfte von Ihrem Vorgänger übernommen haben. Für einen kurzen Moment weht ein Windhauch den Lärm der Arbeiter aus dem Palasthof an Ihr prunkvoll ornamentiertes Fenster. Emsige Handwerker bereiten dort seit Tagen die große Zeremonie vor, bei der Sie die Hauptrolle spielen werden.

Wenn es wenigstens belehrende Sachtexpte wären, die einen über eine bestimmte Angelegenheit kurz und präzise aufklären würden, so denken Sie sich. Aber nein, das Volk liebt Heldengeschichten. Und aus diesem Grund hat Ihnen Ihr Kammerdiener, der tattrige Alatheos, trotz Ihrer abwehrenden Reaktionen diese entsetzliche alte Schwarte aufgeschwatzt. Was lesen Sie denn hier eigentlich? Abschätzig betrachten Sie den Titel des Werkes. Ach, richtig: „Die sieben Taten des Herakulon“. Eine Geschichte, in der ein von den Göttern erwählter Held seine Tauglichkeit beweist, indem er verschiedene Aufgaben meistert.

Was für ein Quatsch. Man braucht wahrlich kein durchstudierter Magier aus Xarxaron zu sein, um zu erkennen, weshalb das Volk von Demelion so besessen ist von diesen Heldengeschichten: Die Götter haben den Menschen ihren Platz in der Welt klipp und klar zugewiesen, sei es als Arbeiter, als einfacher Soldat oder als Sklave. Leider ist das Volk einfältig und verführbar, und so maßt es sich in seiner Beschränktheit insgeheim den Wunsch an, herrschen zu wollen anstatt Untertanen zu sein. Denn nichts anderes verheißen diese öden Märchenbücher, die im Land durch alle Hände wandern: Erschlage den wilden Eber von Dorinthapolis und werde dadurch zum Honoraten. Bezwinde die kerrishitische Hirschkuh und erhöhe dich dadurch zum Optimaten. Miste die Ställe von Auguren aus, und erhebe dich dadurch schlussendlich zum Horas. Wie lächerlich diese Vorstellungen sind. Und wie armselig. Eber jagen, Hirsche fangen, Ställe ausmisten. Ja, so träumt sich der einfache Mann vom Land die Qualifikation für die höchsten Ehrenämter. Da hätte er gute Chancen!

Echte Herrscher werden aber von den Göttern selbst in Amt und Würden gesetzt. Das weiß auch der amtierende Monarch von Phorkadontis. Dieser Mann ist Ihr Vorgänger, der nun bald jeden Moment die Welt der Lebenden verlassen wird. Er liegt siech danieder, der Gute, und zählt seine letzten Stunden. Vielleicht sollte man ihm einen mitleidigen Besuch abstatten? Ach, wozu auch. Er ist und bleibt eine tragische Figur. Mag er den von ihm persönlich ausgewählten Nachfolger auch über lange Jahre hinweg behutsam aufgebaut und sorgfältig auf seine Pflichten vorbereitet haben, so war seine Entscheidung, auf den Ratschlag des Sehers hin auf ein göttliches Orakel zu vertrauen, doch eine überaus glückliche.

Nicht unbedingt für ihn, natürlich. Was war das für ein herrlicher Anblick auf dem großen Fest der Mantiker! Wie ihm das Entsetzen ins Gesicht geschrieben stand, als die Sybillen auf Geheiß des Sehers ihre Weissagung offenbarten. Viele Gelehrte von nah und fern waren anwesend, tapfere Krieger aus den umliegenden Städten, alteingesessene Aristokraten: Alle wurden Zeuge, wie sich sein Wunsch wider Erwarten nicht erfüllte

und der designierte Nachfolger leer ausging. Als der Tanz der Wahrsagerinnen und Sybillen zu einem wilden Taumel wurde, als deren Singsang in Geschrei umschlug, als die Wolken der Rauchschaln so schwer über dem Palastplatz lagen, dass das Atmen kaum möglich war, da senkte sich wie gewünscht die leuchtende Aureole aus dem Nichts herab und kürte – den Willen der Götter verkündend! – den neuen Adoptivsohn des Monarchen. Allerdings handelte es sich dabei um eine vorher unbekannte Person aus der Zuschauermenge und nicht um den eigentlich erwünschten Kandidaten.

Nun, an den Ausgang der Geschichte können Sie sich schon gar nicht mehr richtig klar erinnern, so oft wurde sie in Ihrer Gegenwart zahlreichen ungläubigen Zuhörern dargelegt. Und Sie waren ja auch nur eher zufällig auf dem Orakelfest, unter all dem hohen Volk, in dem ganzen Festgeschehen, das Sie in seiner Tragweite auch nicht richtig durchschaut hatten. Und hätte Sie der gutlaunige Gardist am Vortag nicht einfach so in den Palast gelassen, dann wäre alles vielleicht ganz anders verlaufen. Wie dem auch sei: Sie füllten also gerade Ihren Kelch mit einem weiteren großzügigen Schluck – es war ja auch wirklich sehr verführerisch, niemand schien sich darum zu scheren, keiner verlangte Bezahlung – als der ganze Trubel um Sie herum mit einem Mal verstummte. Und jeder Edelmann von Mallytron bis Virovias glotzte Sie ungläubig an. Sie waren plötzlich das Zentrum der Aufmerksamkeit, denn die Aureole, die den Nachfolger des Monarchen bestimmen sollte, senkte sich und umkränzte ausgerechnet Ihr Haupt. Ja, Ihr eigenes Haupt! Und während Sie noch bange die Blicke der Umstehenden ertrugen und sich an Ihrem Getränk festhielten, sprach der Seher, der das Ritual der Sybillen anleitete, auch schon die traditionellen Worte der Inauguration. Und von dieser Sekunde an waren Sie der designierte Herrscher über das Land.

Und ist das Leben auch sonst voller Wirrnisse, in dieser Hinsicht sind Sie sich jedenfalls völlig sicher: Das ist einzige richtige Art und Weise, wie man zum zukünftigen König erwählt werden kann. Dieses ganze Geschreibsel hingegen, diese Geschichten von Herakulon und seinen Abenteuern, ganz allgemein die gesamte fantastische Literatur – das hingegen ist nur Unsinn, der letztlich die Leser verdimmt.

Ja, das musste endlich einmal auf den Punkt gebracht werden, denken Sie sich, und spülen Ihren Zorn auf alles Fiktive mit einem tüchtigen Schluck Einhornsaft herunter. Köstlich, dieses Zeug. Und teuer! Aber was soll's. Wen die Götter persönlich erwählt haben, der braucht nicht leben wie ein Bettler. Die Himmlischen werden ihm seine Zukunft schon offenbaren und alle schweren Entscheidungen werden durch Orakel erleichtert werden. So funktioniert das. Jede geringere Erwartung wäre geradezu blasphemisch.

Diese eher laxen Einstellung hat Sie bislang auch recht bequem begleitet. Die vergangenen Wochen und Monate waren alles in allem äußerst komfortabel. Dabei gab es, das müssen Sie zugeben, durchaus energische Versuche, Ihnen das Handwerk eines Regenten näherzubringen. Sehen wir uns einmal an, was hängen geblieben ist. (Lesen Sie weiter bei **Abschnitt 1**)

Das Abenteuer

1

Sie waren ja zu Recht fest überzeugt davon, dass Ihnen die nötigen Einsichten im Bezug auf die Regierungsgeschäfte nach dem Ratschluss der allweisen Götter schon noch von selbst zufliegen würden. Und das haben Sie den armen Lehrmeistern gegenüber auch recht deutlich gemacht, die nur ungern „in der großen Grube unter dem Palast enden wollten, wenn sie ihre Belästigungen nicht unterließen“. Tja, das geht einem aber auch leicht über die Lippen. Nur hat es mit diesen alten Leuten eine ganz üble Bewandnis: Man lernt von ihnen. Ob man will oder nicht. Gewisse Dinge bleiben einfach hängen. Oft hat Sie das Gestammel der hinter Ihnen her japsenden Greise noch bis in den Schlaf verfolgt.

Was ist denn hängen geblieben? (*Weiter bei Abschnitt 16*)

2

Sie setzen sich auf eine Waldwiese, auf der die Wildgräser nur so duften. Sie halten einen Moment inne und denken darüber nach, welche Abenteuer Sie in der unmittelbaren Vergangenheit alle gewagt haben. Wie viele davon haben Sie bestanden, bei wie vielen sind Sie gescheitert? Ist es Ihnen gelungen, Ihrem Vorbild nachzueifern? Waren Sie vielleicht sogar in der Lage, es zu übertreffen? Konnten Sie Artefakte bergen? Ist es Ihnen gelungen, Reichtümer anzuhäufen, oder haben Sie stattdessen vielleicht ein Vermögen verschleudert? So langsam bekommen Sie ein Gefühl dafür, was es heißt, ein echter Held zu sein. Hand aufs Herz: Sie sind davon nicht über Gebühr begeistert. Das liegt unter anderem daran, dass Sie nun auch einen guten Einblick bekommen haben, welchen erheblichen Risiken man sich stets und ständig aussetzen muss. Nach reiflicher Überlegung sind Sie daher der Meinung, dass Ihre bisherigen Abenteuer wohl ausreichen müssen. Man soll sein Schicksal nicht unnötig herausfordern: Sich weiteren drei Gefahren auszusetzen und darauf zu hoffen, dass jemand dies einmal eine Heldentat nennt, das ist ganz objektiv betrachtet ziemlich blödsinnig. (*Weiter bei Abschnitt 167*)

3

Die Soldaten machen sich wieder auf den Weg. Sie halten es für eine gute Idee, den beiden weiträumig aus dem Weg zu gehen und nach Möglichkeit keinerlei Ziele mehr anzusteuern, bei denen auch nur die geringste Chance besteht, dass Sie ihnen noch einmal über den Weg laufen. Aus diesem Grund halten Sie sich von der Straße fern. Sie setzen also einen Fuß vor den anderen, während die Hitze des Tages unbarmherzig brennt. Sie sind hungrig, müde und übernächtigt. Auch Ihr Geist lässt Ihnen nur wenig Ruhe und quält Sie mit immer neuen Erinnerungen an die unschönen Ereignisse der jüngsten Vergangenheit. All das zehrt erheblich an den Kräften, Sie spüren, dass Sie kaum noch Reserven haben. In Ermangelung eines besseren Ziels lenken Sie die Schritte in Richtung eines kleinen Wäldchens, das Sie am Horizont erspähen. Auch nach Stunden sind Sie ihm

noch nicht sonderlich näher gekommen, mittlerweile plagen Sie Krämpfe in den Waden und ein stechender Kopfschmerz. Muss diese Quälerei wirklich sein? Kann es sein, dass die Götter Ihnen wirklich derart Übles wollen? Wurde Ihnen nicht das Schicksal eines Helden geweissagt? Viele weitere Stunden später sind Ihre Schritte wenig mehr als ein Taumeln, auch die Augen können Sie kaum noch offen halten. Bilden Sie sich den grauhaarigen Greis nur ein, der unweit des Waldes auf Sie zu warten scheint? Kurz vor dem Waldrand verlassen Sie die letzten Kräfte und Sie verlieren die Besinnung. Halb träumen Sie, dass der Alte sich freundlich über Sie beugt. (*Weiter bei Abschnitt 193*)

4

Ihr Gegenüber lächelt ein feines Lächeln, als Sie diese Frage an sie richten. „Mein Name ist Nereide. Ich bin eine Hüterin des Hains. Als junges Mädchen träumte ich immer und immer wieder von diesem Ort, ohne ihn je zuvor erblickt zu haben. Als meine Eltern mir die Erlaubnis gaben, zog ich durch Demelion und hatte die Suche schon aufgegeben, als ich zufällig den Hain erreichte. Der Seher hatte mein Kommen bereits erwartet und nahm mich in den Kreis der übrigen Hüterinnen auf. Seither diene ich dem Orakel und tue meine Pflichten. Ich warte darauf, dass mein eigenes Schicksal sich mir offenbart.“ Ein trauriger Zug umspielt mit einem Mal ihr Gesicht und sie hält die Augen gesenkt. „Es war mir seither nicht vergönnt, ein weiteres Mal einen seherischen Traum geschenkt zu bekommen.“ Behutsam greift sie nach Ihrer Hand. „Also suche ich nach Zeichen. Auch Ihr seid ein solches, und vielleicht ist Eure Zukunft mit der meinen verknüpft. Wer kann das schon wissen?“ Nereide betrachtet aufmerksam Ihre Handinnenfläche. „Ich kann versuchen, einen Blick darauf zu werfen. Aber“, sagt sie und ihre Stimme wird seltsam ernst, „Ihr müsst es auch wollen. Mit dem Wissen um die Zukunft ist es eine gefährliche Sache. Es beeinflusst sie.“ Wollen Sie das Angebot annehmen? (*Weiter bei Abschnitt 269*) Oder nehmen Sie die Warnung der Hüterin des Hains ernst? Nicht immer ist es ratsam, zu wissen, was auf einen zukommen wird. Vor allem können Sie spüren, dass Ihnen Nereide auf jeden Fall die Wahrheit sagen wird. Das würde Sie in jedem Fall der Möglichkeit berauben, schlechte Nachrichten als reine Hirngespinnste abzutun. In dem Fall ziehen Sie Ihre Hand einfach vorsichtig zurück und stellen ihr lieber noch eine Frage. (*Zurück zu Abschnitt 145*)

5

Der Gedanke daran, dass dies unweigerlich passieren würde, hat in Ihrem Unterbewusstsein beständig genagt, obwohl Sie ihn mit aller Macht zu verdrängen versucht hatten. Nun ist es soweit: Die Flamme der Kerze zischt und lodert noch ein letztes Mal hell auf, bevor sie erlischt. Zurück bleibt Dunkelheit. Mit den Fingerspitzen fahren Sie jede Vertiefung in der gemauerten Zellenwand ein ums andere Mal ab. Niemand kommt,

um Sie aus der Schwärze Ihrer Kammer zu befreien. Sehr viel später, als Sie jedes Zeitgefühl ohnehin schon verloren haben, müssen Sie eine Entscheidung fällen. Wollen Sie den Giftbecher, der nach wie vor mitten im Raum steht, in einem Zug leeren? (*Weiter bei Abschnitt 47*) Oder wollen Sie ihn auf dem Boden verschütten, wohl wissend, dass Ihr nagender Durst Sie bald um die Herrschaft über Ihren eigenen Geist bringen wird? (*Weiter bei Abschnitt 93*) Wenn Sie den Becher schon vor einiger Zeit verschüttet haben (*E 19?*), dann müssen Sie die letztgenannte Option wählen.


6

Beinahe hätten Sie die nächste Heldentat einfach überblättert, so banal kommt sie Ihnen vor. Herakulon hatte offenbar die Aufgabe zugeteilt bekommen, Ställe auszumisten. Den Dreck von Rindern beiseite zu schaufeln? Ihnen scheint das einem echten Heroen unwürdig zu sein. Sie lesen die Textstelle noch einmal genauer nach. Nun gut, offenbar bestand wohl ein sehr eng gesetzter zeitlicher Rahmen, ein paar wenige Stunden mussten bereits genügen. Außerdem sollen die Ställe tausende von Rindern enthalten haben. Nicht zuletzt sollen die Ställe auch volle dreißig Jahre lang nicht gereinigt worden sein. Hier können Sie nicht anders, als die Stirn in Falten zu legen. Dreißig Jahre? Das ist doch ganz offensichtlich eine Übertreibung. Werden Rinder denn überhaupt so alt? Wenn niemand die Ställe gereinigt hat, sind diese nach dreißig Jahren nicht irgendwann einmal, wie sollen Sie es ausdrücken, sozusagen randvoll angefüllt? Mit Tierkadavern? Mit Exkrementen? Wer hat dem Vieh denn tagtäglich das Futter in diese bizarre Anlage gebracht? Sie schütteln sich, so widerwärtig ist Ihnen der Gedanke. Die armen Stallknechte scheinen Ihnen hier tagtäglich größere Heldentaten vollbracht zu haben als Herakulon. Und Sie wollen ihn allen Ernstes übertrumpfen? Na, da haben Sie sich aber etwas Schönes eingebrockt. Sie können nur hoffen, dass die nächste Aufgabe insgesamt deutlich hygienischer ist. (*Weiter bei Abschnitt 264*)


7

Sie nähern sich dem Höhlengang, der beinahe vollständig unter Wasser liegt. Das stellt Sie vor ein Problem. Sie müssten, um den Tunnel zu durchqueren, in das Wasser steigen, denn eine andere Möglichkeit, diesen zu durchqueren, gibt es nicht. Ist Ihnen das auch wirklich geheuer? Wenn nicht, dann sehen Sie sich am besten nach einem anderen Ausweg um. (*Zurück zu Abschnitt 62*) Wenn Sie allerdings der Meinung sind, dass Sie wirklich unbedingt ins Wasser hinein und durch diesen Tunnel müssen, dann können Sie natürlich auch Ihr Glück auf die Probe stellen und beherzt eintauchen. (*Weiter bei Abschnitt 204*) Eine dritte Möglichkeit bestünde darin, sich flach auf den Bauch zu legen und zunächst einmal um die Ecke in das Halbrund zu linsen, das sozusagen das Gewölbe des gefluteten Ganges bildet. Doch auch wenn Sie sich dabei sehr vorsichtig verhalten, so begeben Sie sich zweifellos in eine sehr wehrlose Position. Mal davon abgesehen, dass Sie sich längs auf den wirklich schmutzigen Boden legen müssen. (*Weiter bei Abschnitt 200*)

8

Der junge Mann hat anschließend umgeschult und drischt jetzt den lieben langen Tag im ruhigen Takt mit einem Hammer auf Pflastersteine ein, bis sie ganz glatt sind und sich fugenlos neben ihre Brüder fügen. Offenbar ist das eine Arbeit, die weniger komplex ist, als die Kunst, und dadurch auch signifikant weniger gefährlich. Vielleicht hätten Sie vor der Verkündung Ihres Urteils nicht gar so lange grübelnd in die Ferne sehen oder Ihren Weinpokal derweil wenigstens kein zweites und drittes Mal mehr nachschenken lassen sollen. Die lange Zeit der Anspannung hat ihm nicht gut getan. Sein Gesicht hat mehrmals die Farbe gewechselt. Sie haben ihn ja am Ende doch begnadigt ( *S 60*), was will er also? (*Weiter bei Abschnitt 107*)

9

Die schwere Tür fällt hinter Ihnen erstaunlich heftig ins Schloss. Gut, dass Sie auf Hühnerhäschen Acht gegeben haben ( *B 11*)! *Weiter bei Abschnitt 42.*



10

Mit kleinen Schrittden drücken Sie sich nach oben. Ja, es wird tatsächlich etwas einfacher. Bitte legen Sie eine weitere und diesmal um 2 Punkte erschwerte *Klettern*-Probe ab. Bestehen Sie diese, so gelangen Sie bis in die Nähe der Zellendecke. (*Weiter bei Abschnitt 156*) Andernfalls erweist sich der feste Griff der Erdmutter Ihren anmaßenden Sperenzchen als überlegen. (*Weiter bei Abschnitt 136*)


11

Sie prüfen Ihr Inventar sorgfältig auf Dinge, mit denen man ein Monster erledigen kann. Denken Sie dabei vielleicht an Gift? Es könnte sein, dass Sie Ihre Vergangenheit just in diesem Moment einholt (*E 19?*), und Sie müssen selbst entscheiden, ob Ihnen das eher zum Vorteil oder aber zum Nachteil gereicht. (*Weiter bei Abschnitt 171*) Ist dies nicht der Fall, dann können Sie eins und eins zusammenzählen und eiskalt Ihre Schlüsse ziehen. (*Weiter bei Abschnitt 155*) Ist der Giftmord Ihre Sache nicht, und Sie möchten dem Monster lieber auf eine konventionelle Art und Weise zu Leibe rücken, so ist dies freilich nur möglich, wenn Sie eine für diesen Zweck sinnvolle Ausrüstung in Ihrem Besitz finden (*K 14?*). Was seit Jahrtausenden den Menschen hilft, Wasserkreaturen zu Leibe zu rücken, das kann hier nicht versagen. (*Weiter bei Abschnitt 122*) Wenn Sie in der komfortablen Lage sind, zwischen beiden Varianten wählen zu können, dann treffen Sie eine Entscheidung. Wenn Sie gar nicht wissen, wovon hier gesprochen wird, wenn Sie von den Wahlmöglichkeiten überfordert sind oder vielleicht einfach nur Ihres Lebens überdrüssig, dann können Sie auch einfach abwarten. (*Weiter bei Abschnitt 104*)

12

Kunstvoll platzieren Sie einen Treffer und kehren sicher an den Rand zurück. Ja, Sie sind ein wahrer Kunstflieger! Krachend zerbersten beide Glasbehälter und der durchschlagende Effekt lässt nicht lange auf sich warten. Brodelnd und zischend vermischen sich die Reagenzien und das Gemisch verspuckt schließlich mit zunehmender Heftigkeit dampfende Spritzer. Die zähe Masse wird von kräftigen Wellen erfasst, bis sie schließlich ihre Konsistenz verliert und an Flüssigkeit gewinnt. Das Schauspiel ist atemberaubend, um nichts weniger ist es der infernalische Gestank! Ein gurgelndes Geräusch gewinnt an Kraft, wird immer lauter und langsam, ganz langsam sinkt der Pegel. Die stinkende Masse fließt tatsächlich ab! Sie haben es geschafft! Daidalon und Ikarion fallen sich und Ihnen in die Arme. Überschwänglich drückt Ihnen Daidalon zur Belohnung alles in die Hand, was er gerade griffbereit hat. Dabei handelt es sich unter anderem um ein silbernes Fläschchen, das einen veritablen Liebestrank enthalten soll ( V 96), einen kleineren Rest des Serums, das angeblich Steine zerfressen kann ( W 17) und zusätzlich noch 150 Aural Anteil am ausgelobten Lohn. Fette Beute! Schließlich versprechen Ihnen die beiden Erfinder fest in die Hand, Ihre glorreiche Tat ausreichend zu würdigen und allen zu erzählen, was Sie geleistet haben. Es mag noch Tage dauern, bis sich die Kloake vollständig geleert hat und so viel Zeit haben Sie nicht. Um möglichst wenig einatmen zu müssen, verzichten Sie sicherheitshalber auf eine stolzgeschwellte Brust und machen sich von dannen, bevor Sie von der stinkenden Wolke am Ende doch noch dahingerafft werden. (Weiter bei Abschnitt 291)

13

Moment, Moment. Wie bitte, was wollen Sie tun? Sie wollen sich wirklich ein Spinnenei greifen und es einstecken? Sie werden verstehen, dass diese Tat etwas verdächtig erscheint. Gehören Sie vielleicht zur Schar derjenigen, die sich den gehörnten Herren der äußersten Sphären durch abscheuliche und ekeleregende kultische Handlungen andienen möchten? Oder planen Sie bereits für den Moment vor, an dem Sie der Hunger zu übermannen droht? Pfui Spinne! Nein, beides wollen wir Ihnen nicht unterstellen. Wir gehen stattdessen davon aus – oder besser noch – wir hoffen es inständig, dass Sie einen geheimen Plan haben, der sich uns bislang noch verschließt. Aber wir behalten Sie im Auge. Bitte vergessen Sie das nie. Sie prüfen also konzentriert die einzelnen Spinneneier und können bald Unterschiede in deren Beschaffenheit feststellen. Manche Eier sind besonders weiß und feucht und scheinen frisch abgelegt zu sein. Im Gegensatz dazu sind andere trocken, besitzen einen leichten Stich ins Gelbe und man kann in ihrem Inneren bereits deutlich einen schwarzen Schimmer wahrnehmen. Dabei handelt es sich ohne Zweifel um den Körper eines Jungtiers, das schon bald schlüpfen wird. Sie wählen ein besonders reifes Exemplar. Als Sie es von der Höhlenwand lösen, ertönt ein schmatzendes Geräusch. Die ungeschlüpfte Jungspinne, ein besonders fettes Exemplar, gluckert im Inneren des Eis hin und her und stößt an dessen Schale, als Sie es in der Hand wiegen. Sie stecken es ein ( L 34). Sie sind nicht lebensmüde und werden daher nicht das Risiko eingehen, dass diese Kreatur ausgerechnet gerade dann schlüpft und sich ihre erste Jagdbeute suchen möchte, wenn Sie sich unmittelbar daneben zu einem kleinen

Mittagsschläfchen niedergelegt haben. Daher werden Sie das Ei einfach rechtzeitig wegwerfen (machen Sie nach jedem folgenden Abschnitt einen Strich hinter die Markierung L 34; sobald Sie 20 Striche erreicht haben, streichen Sie die Markierung). Es bleibt Ihnen die Wahl, die Höhle zu verlassen (Zurück zu Abschnitt 62) oder noch tiefer in sie vorzudringen. (Weiter zu Abschnitt 51)

14

Sie suchen das kleine Tempelchen auf, das offenbar als Lagerplatz für allerlei Kleinigkeiten und Dinge des täglichen Bedarfs dient. Es ist demjenigen, in dem Ihre steinerne Liege steht, nicht unähnlich. Niemand scheint Diebstähle zu befürchten, denn es gibt keine Wächter, was Sie etwas verwundert. Nun gut, das soll Sie von nichts abhalten: Sie beugen sich herab und öffnen eine der größeren Kisten. Diese enthält Geschirr und Besteckteile, wie Sie etwas unbefriedigt feststellen. Also greifen Sie tief hinein, in der Hoffnung, auf ihrem Grund noch etwas Interessanteres zu finden, als Ihnen unvermittelt jemand auf den Rücken tippt. Vor Schreck machen Sie einen gehörigen Satz zur Seite! Nein, Sie haben zum Glück keinerlei Diebesgut in den Händen, dennoch fühlen Sie sich ertappt. Hinter Ihnen steht eine ältliche Hainhüterin. Als sie Sie fröhlich anlächelt, begrüßen Sie sie und hoffen, dabei nicht zu verlegen zu wirken. Anstelle zu antworten, deutet sie mit einigen behutsamen Gesten auf ihren Mund. Was hat das zu bedeuten? Stehen Sie jemandem gegenüber, der ein Schweigegelübde abgelegt hat? Bevor Sie sich noch eines Besseren besinnen können, sind die Worte bereits Ihrem Mund entronnen und Sie haben es auch schon gefragt. Innerlich schelten Sie sich einen Narren! Was soll denn jemand antworten, der sich zum Schweigen verpflichtet hat? Ein geöffneter Mund und eine weitere, diesmal deutlichere Geste beseitigen alle Zweifel: Die Frau, die Ihnen gegenüber steht, besitzt keine Zunge mehr. Es ist kein schöner Anblick, denn die Zunge scheint abgeschnitten worden zu sein. Das ist Ihnen alles ein bisschen zu viel und Sie verabschieden sich so höflich, wie es Ihnen möglich ist. (Zurück zu Abschnitt 210) Oder aber Sie ignorieren die seltsamen Umstände und versuchen, dennoch ein Gespräch mit der Händlerin zu beginnen. (Weiter bei Abschnitt 74)

15

Sie versuchen, durch lautes Rufen auf sich aufmerksam zu machen. Doch offenbar will Ihnen niemand zuhören. Oder – was noch schlimmer wäre, und was Sie auch vage befürchten – dort draußen vor der Tür ist weit und breit niemand, der Sie hören könnte. Ihre eigene Stimme wird Ihnen nach einiger Zeit unerträglich. Ihr Atem geht schneller, als Sie die Konsequenzen ziehen. Sie sitzen hier in einer verdammten Zelle! Sie müssen unbedingt mit jemandem sprechen! Jeder, den Sie irgendwie auf sich aufmerksam machen können, ist eine winzige Chance zu überleben! Was auch immer Sie einer Person sagen können, die zu Ihre Zellentür kommt, es fällt Ihnen bestimmt noch ein. Jeder Kontakt nach draußen ist besser als gar keiner. Währenddessen wandert Ihr Blick zur Kerze. War die nicht eben noch ein kleines Stück größer? Ist der ganze Lärm am Ende nur Zeitverschwendung? Dann sollten Sie lieber umgehend damit aufhören. (Zurück zu Abschnitt 97) Schreien können Sie nicht mehr. Möchten Sie vielleicht versuchen, auf eine andere Art und Weise Lärm zu machen? (Weiter bei Abschnitt 68)

16

Mit ungunen Gefühlen erinnern Sie sich an den theoretischen Unterricht. Sie haben es als erheblichen Anschlag auf Ihre Freizeit empfunden, dass man Sie mit den folgenden Themen belästigt hat, die bereits vom Namen her abschreckend klingen: *Von der eminenten Wichtigkeit einer soliden Finanzverwaltung* (A 31), hier ging es um verschiedene Arten der Erhebung von Steuern und um die Gefahren des Münzbetrugs, vor denen eindringlich gewarnt wurde. Eine Zeit lang haben Sie einmal kräftig in alle Ihre Aureale gebissen, um deren Goldgehalt zu prüfen. Das ist Ihnen im Nachhinein ein wenig peinlich. *Das Heer der Bürokraten & die Wunder der Bürokratie* (A 56), hier hat man versucht, Ihnen den Verwaltungsapparat des Königreichs näher zu bringen. Sie haben sich anschließend fest vorgenommen, bei erster Gelegenheit alle Türen und Fenstern der Palastkanzlei einfach zumauern zu lassen. Auf diese Weise erhalten die Verschmachtenden die einmalige Gelegenheit, ihre Selbstverwaltungsfähigkeit zu perfektionieren! *Von der Art der Rechtsprechung, die einem gerechten Fürsten geziemt* (A 71), hier müssen Sie zugeben, dass diese bleiernen Vorträge Ihr Weltbild gehörig ins Wanken gebracht haben. Vielleicht ist eine kalte, rechtfertigungsfreie Tyrannei, die knietief im Blut der juristischen Antragsteller wadet, doch gar nicht so schlecht, wie das der einfache Mann von der Straße immer vermutet? Nun, eine Gelegenheit, dies zu überprüfen, wird sich früher oder später ergeben. *Historia Monumenta Demeliae: Die Geschichte des Horasiats* (A 99), endlose Reihen von Dynastien, Jahreszahlen, Kriegen und Völkern, die umher wandern. Ein Herrscher – wie hieß er noch gleich? – ist zwei Tage nach seiner Krönung an einem lächerlichen Apfelstückchen erstickt, das ist Ihnen im Gedächtnis geblieben. Ja, sie ist rätselhaft, die Geschichte. Und entsetzlich dröge. Bitte wählen Sie ein bestimmtes Thema aus den vieren aus, dem Sie trotz allem nicht entgehen konnten (und notieren Sie sich

entsprechend das dort genannte Symbol). Das dreifache Pochen des Zeremonialstabes, der auf den Boden knallt, reißt Sie aus Ihren Gedanken und gibt Ihnen zu erkennen, dass jemand in Ihr Gemach eingetreten ist, der Sie sprechen möchte. (Weiter bei Abschnitt 32)

17

Es lohnt sich nur dann, den langen Weg zur Grenze von Rhacornos erneut in Angriff zu nehmen, wenn Sie auch über die nötigen Mittel verfügen, um Leonidor aus der Klemme zu helfen. Es handelt sich dabei nach wie vor um die stolze Summe von 500 Aureal. Wenn das Ihre Möglichkeiten übersteigt, dann entscheiden Sie sich für einen anderen Ansatz. (Weiter bei Abschnitt 353) Ansonsten verbergen Sie Ihre Reichtümer gut vor allen gierigen Blicken und lassen sich auch das Gewicht der vielen Münzen möglichst nicht anmerken. Da Sie den Weg mittlerweile kennen, kommen Sie diesmal schneller voran. Auch das Söldnerlager schreckt Sie weniger als beim ersten Mal. Schließlich stehen Sie vor Leonidor in dessen Zelt und zeigen ihm, weswegen Sie gekommen sind. (Weiter bei Abschnitt 258)

18

Ihr Tunnel endet in einer Wand, hinter der sich eine Höhle öffnet. Sie erahnen vor sich ein Gewölbe von beeindruckenden Ausmaßen, dessen Dunkelheit von einem dämmerigen Schein, der durch ein Gitter in der Decke fällt, wie von einer Tempelsäule durchschnitten wird. Ein Geruch von Verwesung und Fäulnis steigt Ihnen in die Nase und zwingt Sie für einen Moment, ein Schwindelgefühl zu bekämpfen. Wo das diffuse Licht den Grund der Grube erreicht, trifft es auf die Oberfläche einer Brühe, in der verschiedene Dinge treiben, die Sie nicht näher erkennen können, und aus der hier und dort kleine Erhebungen hervorragen, von denen Sie vermuten, dass

Sie für den schlimmen Geruch verantwortlich sind. Als sich Ihre Augen an die neuen Lichtverhältnisse gewöhnt haben, können Sie einen festeren Grund erkennen, der den See in der Mitte der Grube wie ein Ufer umgibt. Hier und dort meinen Sie außerdem, in der Tiefe des Raumes Tunnelgänge entdecken zu können, die demjenigen ähneln, aus dem Sie gerade hervorlugen. Mag Ihr erhöhter Tunnelgang auch eine sichere Position bieten, hier können Sie keinesfalls bleiben. Sie steigen hinab und fassen einen Entschluss, wie es weitergehen soll. (Weiter bei Abschnitt 62)



19

Eine niedliche kleine Zierchimäre erregt Ihre Aufmerksamkeit, während Sie Ihrem Begleiter durch mehr, durch immer mehr Palastgänge folgen. Wie putzig diese von Menschenhand erschaffenen Kreaturen doch sind! Das Exemplar, das Ihnen gerade um die Füße streicht, besitzt das Äußere eines Häschens und hat ein flauschiges, fuchsrotes Fell. Es rollt drollig mit den Augen und bittelt Sie um Nahrung an – oder um Zuneigung? – und versucht tapsig, mit Ihnen Schritt zu halten. Als Sie seine unbeholfenen Bewegungen sehen, können Sie sich ein Grinsen nicht verkneifen. Wie niedlich! Wie possierlich! Und da sage noch einer, die magischen Wissenschaften brächten nur Unheil.

Als Sie den kleinen, gelbroten Schnabel der künstlichen Kreatur erkennen, der sich an der Stelle befindet, an der normalerweise ein Hasenmäulchen sein müsste, sind sie bass erstaunt. Kann es denn möglich sein, dass dieses Tierchen...? Ja, es kann! Das kleine Hühnerhäschchen – dieser Name muss fürs Erste genügen, bis Sie sich in einem ruhigen Moment einen besseren überlegt haben – beginnt einen klaren, klingenden Vogelgesang anzustimmen. Sie können es nicht fassen! Das Gezwitscher ist von einer Leichtigkeit, Klarheit und Heiterkeit, wie Sie es nicht für möglich gehalten hätten. Einen Herzschlag lang sind Sie tief berührt. Wie gerne würden Sie mit Ihrem Begleiter nun ein paar Worte wechseln.

Aber der hält mit einem ausdruckslosen Blick eine Tür geöffnet, die so schwer ist, dass er sich dagegen stemmen muss. Was geht in diesem Burschen bloß vor? Sie seufzen. (*Weiter bei Abschnitt 86*)

20

Sie nähern sich dem Ort, an dem die fürchterliche Kreatur hausen soll. Überall stehen Statuen. Die Anstrengungen der letzten Tage entladen sich in einer unerwartet heftigen Welle des Zorns: Wieso stehen in Demelion eigentlich derart viele Statuen? Ist das überhaupt noch Kunst, wenn es so viele davon gibt? Statuen, überall Statuen, wohin man auch wandert. Die hiesigen stellen allesamt Kämpfer und Abenteurer in verschiedenen Posen dar. Sie sind zwar von Pflanzen überwuchert und umrankt, Anzeichen von Verwitterung oder Verfall können Sie jedoch auf den ersten Blick jedoch nicht entdecken. Dies könnte unter anderem daran liegen, dass es mittlerweile zu dämmern begonnen hat und die Lichtverhältnisse schon schlechter geworden sind. Ein kühler Wind weht durch die Hügel und Sie frösteln. Sobald Sie wieder der Herr von Phorkadontis sind, werden Sie sich einen wunderschönen großen Hammer bringen lassen. Und mit diesem werden Sie hier und da ein paar Statuen kräftig lädieren, einfach nur so zur Entspannung. Weil Sie es können! Vorfreudig und mit einer nicht zu geringen Portion an Gehässigkeit treten Sie gegen eine der Statuen, die allesamt so aussehen, als seien Sie auf dem Weg über den vor Ihnen liegenden Hügel zu Stein erstarrt. Die Statue dreht den Kopf in Ihre Richtung und blickt Sie mit Ihren weißen, kalten Augen an. Ihre Hand legt sich fest um Ihr Handgelenk. (*Weiter bei Abschnitt 362*)

21

Das klare Brunnenwasser hat eine unmittelbar belebende Wirkung auf Sie, und so trinken Sie gierig einige Züge, bis Ihr Durst gestillt ist. Etwaige Wunden, die Sie damit benetzen, brennen, jucken und stechen sofort weniger stark. Sie erhalten auf diese Weise 2W6+1 Lebenspunkte zurück, können den Brunnen jedoch immer nur ein einziges Mal aufsuchen und von seinen heilenden Kräften profitieren, wenn Sie den Hain besuchen. Die nächste Möglichkeit bietet sich Ihnen also erst nach einer neuerlichen Rückkehr an diesen Ort von einem Abenteurer. Wollen Sie sich nun anderweitig im Hain umsehen? (*Zurück zu Abschnitt 210*) Oder wollen Sie die Statue von Pathessios noch einmal genauer in Augenschein nehmen, wenn Sie das noch nicht getan haben? (*Weiter bei Abschnitt 191*)

22

Sie lauschen konzentriert an der rückwärtigen Wand Ihrer Zelle. Bei allen guten Göttern, Sie haben sich nicht getäuscht! Wenn man genau darauf achtet, dann hört man von dort regelmäßige Geräusche! Das würde zweierlei bedeuten: Zum einen, dass sich hinter der Zellenwand kein massiver Fels oder Tonnen von schwerem Erdreich befinden. Davon sind Sie bislang stillschweigend ausgegangen, Sie wissen auch nicht genau, warum. Vielleicht liegt es daran, dass sich in der ganzen Zelle kein Fenster befindet? Doch nun sind Sie sich sicher! Hinter dieser Wand muss ein Palastflur liegen! Oder ein anderer Raum! Doch damit nicht genug: Weiterhin bedeutet es, dass die Rückwand Ihres Gefängnisses nicht unermesslich dick gemauert sein kann, denn sonst würde sie alle Geräusche verschlucken. Nein, Sie hören da ganz deutlich etwas, eine regelmäßige Geräuschquelle. Eine Art Rauschen oder Spritzen, sehr fern, aber auch sehr deutlich. Nachdem Sie einmal die Fühlung aufgenommen haben, sind Sie sich dessen ganz sicher. Sie sind ganz erstaunt, wie sehr die Entdeckung eines vagen Geräusches Ihre Lebensgeister weckt. Wieso eigentlich? Was versprechen Sie sich denn davon? (*Weiter in Abschnitt 97*)

23


Etwas zappelt unmittelbar vor Ihrer Brust und wären Sie nicht für den Moment starr vor Schreck, so hätten Sie wohl lautstark geschrien. War das ein Fisch? Es bleibt Ihnen nur die feste Hoffnung. Sie stehen mittlerweile bis zu den Knöcheln in einem Schlamm, der sich offenbar auf dem Grund des Tunnels befindet. Sie müssen raus hier, und zwar schnell! Wo waren Sie stehen geblieben? Ach ja. Die beiden Schausteller. Während Sie sich ihnen näherten, um Ihnen auf die Schultern zu klopfen und ihnen für ihre Darbietung zu danken, hörten Sie, wie diese sich in Häme und Spott ergingen. Sie nannten Sie einen unverständigen Esel, einen reichen Möchtegern, einen Banausen und dergleichen mehr. Sie spürten einen Stich im Herzen, als sich die beiden die Lachtränen aus den Augen wischten und sich gegenseitig beglückwünschten, Sie mit den lächerlichsten und altbekanntesten Tricks nicht nur über den Tisch gezogen, sondern offenbar gleichzeitig noch tief in der Seele berührt zu haben. In dem Moment, als Sie hörten, dass Sie sich bis auf die Knochen blamiert hatten und dass die Spottgeschichten über

Ihr Unverständnis und Ihre Naivität schon bald im ganzen Land verbreitet werden würden, konnten Sie spüren, wie etwas tief in Ihnen zersprang. Also ließen Sie die Tore des Palasts verriegeln. Und Sie gaben den Befehl, alle Gäste, die Ihnen bereits etwas vorgeführt hatten, unmittelbar nachdem Sie sich nach der letzten Vorführung und einem letzten Applaus, der diesmal zum ersten Mal scheinheilig gewesen war, in Ihre Gemächer zurückgezogen hatten, ausnahmslos niederzumachen. In dieser Nacht schliefen Sie unruhig. Sie waren zwar der Meinung, dass Sie sich angemessen revanchiert hätten. Dennoch hatte Ihre Herrschaft an diesem Tag ihre Unschuld verloren. *(Weiter bei Abschnitt 188)*

24

Endlich, endlich! Der Ziegelstein lockert sich ein klein wenig! Geschickt ruckeln Sie ihn hin und her, nach oben und nach unten, wodurch er langsam, aber stetig mehr Spielraum gewinnt. Sie lassen nicht nach, bis Sie den Mistkerl schließlich mit einer gewaltigen Kraftanstrengung aus der Wand reißen. Hurra! Und jetzt – toi, toi, toi! – hoffentlich haben Sie die Lage richtig eingeschätzt und der weitere Weg in die Freiheit ist ein Kinderspiel. Vor Aufregung haben Sie einen Kloß im Hals. *(Weiter bei Abschnitt 201)*


25

(Entfernen Sie bitte die Einträge  B 11 und K 14) Haben Sie sich für die niedliche Zierchimäre eigentlich schon einen Namen überlegt? Sie schmiegt sich in Ihre Hand und gurrut Sie vertrauensselig an. Ach, wie possierlich! Sie streicheln ihr kurz über das kleine Köpfchen, bevor Sie sie mit dem Eisenhaken durchstoßen und sie daran aufgespießt ins Wasser hängen. Wie schön es doch ist, wenn ein Tod einem höheren Zweck dient, denken Sie mit einem Anflug von Rührung. Und wie unermesslich hungrig muss die monströse Kreatur im Wasser gewesen sein – bereits die wenigen Tropfen Blut stacheln sie zu höchster Raserei an. Sie durchstößt die Wasseroberfläche und schnappt so heftig nach dem Köder, dass die rostige Spitze des Eisenhakens von der Kraft der mächtigen Kiefer angetrieben die Schädeldecke des Untiers von Innen durchstößt. Sehr beeindruckend! *(Weiter bei Abschnitt 72)*

26

Alle Blicke ruhen auf Ihnen. Jetzt gilt es! Können Sie nachlegen? (D 56? M 28? Y 23? V 96? W 17? Wenn Sie eine besondere Waffe, einen besonderen Schild oder eine besondere Rüstung Ihrer eigenen nennen, dann gelten diese ebenfalls als jeweils ein Beweis für eine Heldentat.) Können Sie zwei weitere Trophäen vorweisen? *(Weiter bei Abschnitt 212)* Oder ist Ihnen dies nicht möglich? *(Weiter bei Abschnitt 345)*

27


„Eure Exzellenz, ich danke Euch für Eure guten Worte ( B 17). Ich werde Eure Gnade mit Treue vergelten und unnötiges Leid von Euch abwehren, wo immer das in meiner Macht liegt.“ Sie grübeln eine Weile, welche Arten von Leid ein Kammerdiener

wohl von Ihnen abwehren kann. Vermutlich meint er nicht das Wechseln der Laken auf Ihrem Lager, auch wenn das zweifellos eine wichtige Aufgabe ist – denn etwas Wein ist schnell verschüttet. Während Sie noch dem Gedanken nachhängen, ob es sich dabei am Ende vielleicht sogar um *nötiges* Leid handelt, wandern Sie durch weitere Ihnen unbekannte Gänge und Räume. *(Weiter bei Abschnitt 65)*


28

Sie spucken in die Hände und schlagen mit dem Schemel an die Zellentür, dass es nur so wummert. Sie probieren verschiedene Haltungen und Stoßfrequenzen aus, bis Sie das Gefühl haben, dass Ihre Schläge wirklich laut sind und sich die Erschütterungen wenigstens ein kleines bisschen durch das Mauerwerk fortpflanzen. Bitte legen Sie eine um 3 Punkte erschwerte Probe auf Ihre Körperkraft ab. Gelungen? *(Weiter bei Abschnitt 110)* Das ist aber eigentlich gar nicht nötig, solange Sie nur recht fleißig klopfen. *(Weiter bei Abschnitt 54)* Andererseits muss man bei aller Freude an der schönen Beschäftigung auch sagen, dass sie insgesamt doch relativ zeitaufwändig ist. Möglicherweise plagt Sie die dunkle Ahnung, dass unnützlich verschwendete Zeit an Ihrem derzeitigen Aufenthaltsort eine ziemlich brisante Sache ist. In diesem Fall können Sie sich auch für eine andere Beschäftigung entscheiden. *(Zurück zu Abschnitt 97)*


29

Die Zierchimäre gurrut Sie zutraulich an, als Sie sie hochnehmen, und erwartet freudig Zuneigung in Form einer Streicheleinheit. Mit einem gut gezielten Wurf befördern Sie sie in den Rachen der im Wasser auftauchenden, wurmartigen Monstrosität, die ihre Beute verschlingt und sofort wieder abtaucht. Eine erfolgreiche Aktion, so denken Sie sich und reiben sich die Hände. (Bitte streichen Sie die Markierung  B 11) Die nächste Begegnung mit der Kreatur fällt aus, erst die übernächste findet wieder statt. *(Zurück zu Abschnitt 62)*

30

Und die Entscheidung war die richtige. Dem Anmaßenden wurde ein wahrhaft grauenvolles Ende bereitet ( S 12). Sie selbst nahmen damals mit Interesse zur Kenntnis, dass ausgerechnet die Alten, deren privilegierte Stellung am Palasthof allein auf ihrer großen Lebenserfahrung beruhte, reihenweise die Farbe im Gesicht verloren und manche sich sogar gegenseitig stützen mussten. Sie konnten sich ein seltsames Gefühl der Befriedigung nicht verkneifen. *(Weiter bei Abschnitt 107)*

31

Das Silberstück klirrt noch in der Schale ( X 22), als Sie alle Aufmerksamkeit schon wieder ganz Ihrem Führer zuwenden müssen, denn der schreitet zügig voran. Das war die letzte Münze, die Sie bei sich trugen. In Ihrem früheren Leben hätte Sie diese Tatsache mit Sorge erfüllt, nun hingegen pfeifen Sie darauf: Sie könnten jederzeit zum Beispiel ein Stück irgendeines silberverzierten Treppengeländers abbrechen, einen

silbernen Kerzenhalter zerstören oder den mit Silber beschlagenen Rahmen eines Wandgemäldes, das einen Ihrer Vorgänger zeigt, in tausend Stücke zerschmettern, wenn Sie Ihr akuter Mangel an Edelmetall zu schwer plagt. Vorerst verzichten Sie jedoch darauf, denn für solche Sachen sind Sie mittlerweile einfach bei Weitem zu wohlgeboren. Sie bleiben ganz locker. Stattdessen merken Sie sich den Spaß für später vor. (*Weiter bei Abschnitt 19*)


32

„Eure Exzellenz“, beginnt der Diener und hält den Blick dabei auf den Boden gerichtet, wie es gute Sitte ist, „mit Verlaub, der Seher wünscht Euch zu sprechen.“ An der Türschwelle steht der arme Kerl, der eigentlich dazu auserwählt war, der neue König zu sein. Wie hieß er noch gleich? Epigonos? Egal, wen kümmert es. Ja, Sie waren großmütig, ihm einen Posten als Kammerdiener anzubieten. So kann er wenigstens den Glanz des Herrscherhauses von Phorkadontis aus der Nähe bewundern. Das ist besser als nichts. Ein kleines bisschen kann er einem Leid tun, wie er so vor Ihnen steht und seine Dienstfertigkeit unter Beweis stellen muss. Ihm steht die schlichte Toga des Dieners nicht gut. Sie haben ihm trotzdem einen Gefallen getan, denn das Leben außerhalb der Palastmauern ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Sie stecken sich die Texte in Ihren Gürtel und machen sich auf den Weg. Der Seher scheint Wert darauf zu legen, dass Sie „Die sieben Taten des Herakulon“ studieren. Seufzend nehmen Sie sich vor, von jedem Kapitel wenigstens die erste Seite zu überfliegen. Sobald sich eben eine Gelegenheit ergibt. (*Weiter bei Abschnitt 57*)

33

Der Pegasus ist bockig und möchte nicht dorthin, wohin Sie wollen. Träumen Sie vielleicht? Wenn diese Reise doch nur enden würde! Sie rasen weiter den Nachthimmel entlang, tief unter Ihnen wirkt die Welt wie eine malerische Landkarte. Treiben Sie Ihr wildes Reittier in Richtung der ewigen Wüste Narkramar? (*Weiter bei Abschnitt 105*) Oder lieber zum Sitz der Götter, nach Baan-Bashur? (*Weiter bei Abschnitt 234*)

34

Sie bergen eine Art Pastille, knallgrün und äußerst kräftig duftend. Sie schnuppern noch einmal genauer. Riechen Sie da etwa Katzenminze? Ja, das muss ein zentraler Bestandteil sein. Sie sind sich sicher, dass es sich hierbei um ein hochpotentes Heilmittel handelt. Das können Sie sicherlich noch gut gebrauchen ( Z 87). Sie dürfen die Medizin des Pathessios verbrauchen, um einmal in einem einzigen Kampf Ihre gesamte Lebensenergie auf einen Schlag wieder zu regenerieren – dann streichen sie natürlich die Markierung Z 87)

Sie verstauen Ihren neuen Besitz und machen sich mit neuem Mut daran, all Ihre Pläne in die Tat umzusetzen. (*Zurück zu Abschnitt 210*)

35


Es ist nicht so, dass Sie keine Ahnung von Magie und Zauberei hätten. Im Gegenteil: Ihr ganzes Leben lang fanden Sie alles, was damit zu tun hatte, immer äußerst interessant und haben entsprechendes Wissen nur so in sich aufgesogen, wo sich eine Gelegenheit dazu fand. Die Dinge, die sich nun vor Ihren Augen abspielen, liegen jedoch weit jenseits Ihres Horizontes. Das riesige Kind vernichtet Sie mit einem Zauberspruch, gegen den Sie nichts ausrichten können und der an archaischer Grausamkeit kaum zu übertreffen ist. Wir vermuten daher, dass Ihre Antwort offenbar nicht gut gewählt war. Das kommt vor. Immerhin können Sie verbuchen, dass die Art und die Umstände Ihres Todes im höchsten Maße ungewöhnlich und wohl einmalig sind. Auch klaubt der junge Riese all Ihre Knöchlein sorgfältig zusammen, denn er hat möglicherweise noch etwas damit vor. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie diesen Gedanken tröstlich finden. (*Weiter bei Abschnitt 150*)


36

„Ihr seid faul, dumm und hilflos. Ihr seid ohne jeden Wert. Ihr seid eine Blamage für das ganze Land. Ihr seid das genaue Gegenteil eines Helden.“ Sie können kaum einen klaren Gedanken fassen. Todesangst rast durch Ihrem Schädel, sie vermischt sich mit den Vorwürfen Ihres Peinigers zu einem dumpfen panischen Drang. Sie möchten Gründe zu Ihrer Rechtfertigung, zu Ihrer Verteidigung vorbringen! Links und rechts fühlen Sie die kalten Wände. Wie nahe diese Ihnen sind! Wie eng Ihre Todeszelle ist! Sie bringen keine Worte über die Zunge, und wie durch einen Zauber spricht Ihr Gegenüber genau aus, was Sie vage denken: „Das Orakel irrt sich nie.“

„Es wurde Euch geweissagt, dass Ihr das Zeug zum größten aller Helden habt. Wir haben beschlossen, dass Ihr eine Chance haben sollt, Euren Heldenmut zu beweisen und der Weissagung Eures Schicksals zu entsprechen. In der Ecke Eurer Zelle findet Ihr einen Becher voll mit dem Saft der Schierlingspflanze. Er ist normalerweise denjenigen vorbehalten, denen man die Gnade des Todes von eigener Hand gewähren will. Aufrechten Aufrührern, unbeugsamen Häretikern, selbstmörderischen Philosophen. Heldenhaften Männern, die hauptsächlich das Pech hatten, die falsche Seite zu wählen. Ihr erhaltet auf diese Weise die Möglichkeit, aus eigener Kraft – heldenhaft! – aus dem Leben zu treten. Man könnte sagen, dass es sich dabei um die größte aller Heldentaten handelt.“ Ihnen graust, als Sie die kalte Rationalität dieses Arrangements begreifen. „So tut nun wenigstens einmal in Eurem Leben etwas Mutiges!“ Während sich die Luke verdunkelt, überlegen Sie fieberhaft, was Sie nun tun sollen. (*Weiter bei Abschnitt 79*)

37

Bevor noch irgendein Unglück geschieht, verschütten Sie das tödliche Gift lieber auf dem Boden ( E 19). Auf der einen Seite haben Sie sich nun der Möglichkeit beraubt, wie ein Held in den Freitod zu gehen, auf der anderen Seite hatten Sie dies sowieso nicht vor. Und sei es nur aus dem Grund, Ihren Peinigern nicht die Genugtuung zu geben, Sie hätten ihnen Folge geleistet. Außerdem sind Sie nun noch stärker motiviert,

Ihre Rettung anderswo zu suchen. Den leere Becher stecken Sie sich sicherheitshalber ein, auch wenn er ein wenig klobig ist ( D 97). (Zurück zu Abschnitt 97)

38

Alle drei Wände, die die Zelle begrenzen, bestehen aus fest vermauerten Ziegelsteinen. Nach einer sorgfältigen Untersuchung sind Sie der Meinung, dass es theoretisch möglich wäre, den schon etwas spröden Mörtel aus der Wand zu kratzen, allerdings sieht das nach einer ziemlich zeitaufwändigen Arbeit aus. Ein Blick auf die Kerze in Ihrer Zelle sagt Ihnen, dass Sie mit Ihrer Zeit unbedingt sparsam umgehen sollten. Wenn Sie sich dennoch an die Arbeit machen möchten, dann müssten Sie sich für eine Wand entscheiden: Soll es die Wand rechts von der Zellentür sein? Dort wirkt ein kleines Loch zwischen zwei Ziegeln so, als sei hier vielleicht einmal eine Halterung angebracht gewesen. (Weiter bei Abschnitt 187) Interessieren Sie sich eher für die Rückwand der Zelle? Diese Wand ist nicht ganz so gerade gemauert wie die beiden anderen. (Weiter bei Abschnitt 304) Oder entscheiden Sie sich lieber für die Wand links von der Tür? Hier scheint es einmal eine Ausbesserung gegeben zu haben, ein Mauerstein ist sichtbar heller als alle anderen. (Weiter bei Abschnitt 115)

39

Sie sind der rechtmäßige Herr von Phorkadontis, Götter haben Großes mit Ihnen vor und Orakelsprüche begleiten Ihre Schritte. Sie werden sich von einem dahergelaufenen Rechtsgelehrten sicherlich nicht aufhalten lassen! Sie stürzen sich auf ihn.

Liederlicher Scholar

MU 13	KL 12	IN 15	CH 15
FF 11	GE 12	KO 13	KK 10
AT 11	PA 8	DK N	TP 1W6 +1
LE 28	AU 30	AE -	MR 6
RS 0	INI 12+1W6	GS 7	GR Normal

Vor- und Nachteile: Impulsiv, Kleinwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 4, Sinnenschärfe 8

Ausrüstung: Knüppel

Wenn Sie die Lebensenergie Ihres Gegners auf 10 oder weniger senken können, dann triumphieren Sie. Nachdem er die Waffe von sich gestreckt und einige Zähne ausgespuckt hat, verrät er Ihnen, was er weiß. (Weiter bei Abschnitt 292) Sollte es Ihnen nicht gelingen, Ihren Gegner niederzuringen, können Sie den Kampf jederzeit abbrechen und sich in die Büsche schlagen. Wenn Sie auf das Wissen des Scholaren verzichten müssen, bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, auf eigene Faust nach der Hydra zu suchen. (Weiter bei Abschnitt 61) Vielleicht erwischt Sie auch ein besonders unglücklicher Hieb und reduziert Ihre Lebensenergie auf 0 oder darunter. In diesem Fall blüht Ihnen das Schicksal unzähliger vergessener Helden. (Weiter bei Abschnitt 150)

40

Ihre liebevolle Begleiterin läuft mit Ihnen schweigend einige Pfade entlang, die von Farnen gesäumt und von Moosen umspielt werden. Diese führen durch einen lichtdurchfluteten Wald und Sie mögen es sich kaum eingestehen, aber die Heligkeit, das leise Zwitschern der Vögel und das Gefühl, dass Ihnen nicht unmittelbar jemand nach dem Leben trachtet, haben eine ungemein beruhigende Wirkung auf Sie. Zum ersten Mal seit langer Zeit schöpfen Sie neue Zuversicht. Wo mögen Sie sich wohl gerade befinden? Auch wenn Sie keine Gelegenheit haben, einen genaueren Blick darauf zu werfen, so erkennen Sie doch immer einmal wieder Tempelanlagen, Säulengänge und Statuen. Deren schiere Menge versetzt Sie in Erstaunen. Haben Sie dort Herakulon erkennen können? Die berühmte Pose, die ihn als Sieger darstellt, wie er über den wilden Löwen triumphiert, lässt wenig Zweifel daran. Landauf, landab haben Künstler diese Heldentat für die Ewigkeit festgehalten, sie ist in das Gedächtnis der demelischen Völker auf alle Zeiten fest eingebrannt. Auch Sie selbst tragen die Sagen des Helden nach wie vor bei sich. Ihr Weg führt Sie eine Anhöhe hinauf, die immer steiler wird. Hohe Bäume, die sich kraftvoll dem Himmel entgegen recken, nehmen dem Ort die Leichtigkeit des übrigen Waldes, den Sie bisher durchquert haben. Steinerner Felsenplatten verwandeln den Waldpfad erst in einen festen Weg und schließlich in eine Treppe, und Sie haben Mühe, die immer wuchtiger werdenden Stufen mit einem einzelnen Schritt zu nehmen. Schließlich verzichten Sie darauf und tun es Ihrer Begleiterin gleich, die längst jeweils mehrere kleine Schrittden dafür benötigt. Ist dieser Aufstieg wirklich für Menschen gemacht? Wer mag wohl am Gipfel auf Sie warten? (Weiter bei Abschnitt 152)

41

Der Mörtel um den helleren Stein ist allerdings wirklich zäh und bereitet Ihnen durchaus Schwierigkeiten. Wenn Sie keine natürlichen Krallen besitzen, dann müssen Sie eine um 2 Punkte erschwerte Probe auf Ihre Fingerfertigkeit ablegen. Sollte Ihnen das nicht gelingen, dann zählt dieser Abschnitt für zwei Zeiteinheiten anstatt nur für eine. Sei es wie es sei – davon lassen Sie sich nicht beirren. (Weiter bei Abschnitt 106) Oder entscheiden Sie sich doch lieber für einen anderen Ansatz? (Zurück zu Abschnitt 141)

42

Sie versuchen sich im dämmrigen Raum zu orientieren. Das fällt Ihnen nicht leicht. Eine brennende Wachskerze ist die einzige Lichtquelle, nirgends sehen Sie irgendwelche Gewänder. Dieser Raum sieht überhaupt nicht aus wie eine Umkleidekabine. Sie halten inne und vergewissern sich. Ja, in ihm gibt es nicht nur nichts Fürstliches, nein, es gibt sogar praktisch überhaupt nichts. Die Wände sind kahl und sie stehen eng beieinander. Wenn Sie sich festlegen müssten, dann würden Sie vermutlich sagen: Dieser Raum ist eine Zelle.

Hinter Ihnen rasselt ein Schlüssel im Schloss. Ein dumpfes Knirschen rührt von einem Riegel her, der die Tür zusätzlich von außen verschließt. Tief aus Ihrem Unterbewusstsein bricht

ein Gedanke hervor und füllt mit einem Mal Ihre ganze Welt aus. Der Gedanke überwältigt Sie. Es ist der Gedanke an den eigenen Tod.

Sie schwanken. Bei allen Göttern, was geht hier vor sich? Sie wollen sich schon mit lautem Rufen Gehör verschaffen, doch da öffnet sich in der Tür bereits eine schmale Luke, gerade groß genug, dass Sie die Augen Ihres Begleiters erkennen können.

Die Zeit gerinnt. Es scheint, als gäbe es nichts mehr außer der hellen Öffnung in der dunklen Tür, und dahinter ein Augenpaar. Sie und Ihr Gegenüber schweigen lange. Ihr Herz schlägt, als würden Giganten in Ihrer Brust wilde Hiebe verteilen. In Ihnen wächst die vernichtenden Gewissheit, dass Ihnen Worte nun nicht mehr helfen werden. Sie hören, wie Schweißtropfen in der Dunkelheit auf dem Boden zerplatzen. Es sind Ihre eigenen. Sie haben in Ihrem Leben noch niemals vergessen, Atem zu schöpfen, und doch müssen Sie sich nun mit Kraft dazu zwingen, denn über allem liegt eine bittere Gewissheit. Sie sind in eine Falle gegangen. Dies ist der Ort, an dem Sie sterben sollen. (Weiter bei Abschnitt 70)

43

„Der Wald von Haënya liegt hunderte Meilen von hier im Westen“, stellt einer der Soldaten lapidar fest. „Hier in der Nähe gibt es nur ein einziges Wäldchen, und in dem gehen schon seltsame Dinge vor sich.“ Damit erschöpft sich die Hilfsbereitschaft der Palastgarde allerdings überraschend schnell. „Ihr wollt uns wohl für dumm verkaufen, was?“, knurrt der andere und zieht langsam seine Machira aus seinem Gürtel. Ah, die Machira. Die traditionelle Seitenwaffe des Soldaten. Ein in unzähligen Schlachten über die Jahrhunderte hinweg bewährtes Stück Waffentechnik. Ein tolles Gerät! Solange man nicht am falschen Ende davon steht, jedenfalls. „Und wir lassen uns nicht gerne für dumm verkaufen.“, fügt er hinzu. (Weiter bei Abschnitt 223)

44

Mit einem Knall löst sich der Haken aus der Decke. Sie sind zu sehr auf eine ordentliche Landung konzentriert, um verhindern zu können, dass Ihnen einige der steinernen Brocken, die sich bei der Aktion aus der Decke lösen und herabregnen, ein paar hässliche Kratzer zufügen (-1 LeP). Der kleine Lampenhaken ist aus rußgeschwärztem Metall. Sollten Sie noch kein vergleichbares Objekt besitzen (D 42?), so sollten Sie ihn besser einstecken, denn vielleicht ist er noch zu etwas zu gebrauchen (D 42).

Sie sind erstaunt, dass zusätzlich zum Schutt auch noch einige Seiten Papier von der Decke herabregnen. Offenbar sind diese dort von einem Gefangenen verborgen worden, kaum sichtbar eingeklemmt zwischen einigen Steinen. Es muss sich dabei wohl um Überreste aus einer Zeit handeln, als die hiesigen Wärter offenbar noch irgendein Interesse an ihren Insassen hatten, wie Sie in Gedanken etwas verschnupft hinzufügen. Feuchtigkeit hat den vergilbten Seiten arg zugesetzt. Im Schein Ihrer Kerze entziffern Sie die letzten lesbaren Stellen: „... alle Erzählungen über die Grube weisen auf ein... Untier hin... ... kommt einem Todesurteil gleich... undurchdringliche Schuppenpanzer, reisende Zähne, kräftige Muskelwülste... kann nach langer Überlegung und

gründlicher Abwägung summa summarum unmöglich im Kampf überwunden werden... wohl ... nur durch Magie... oder... starkes Gift...“ Hier hat sich jemand gründlich auf die Stunde seines Todes vorbereitet, so scheint es. Sie hätten sich allerdings mehr über einen klaren Hinweis auf einen Fluchtweg gefreut. (Zurück zu Abschnitt 97)

45

Der Gang, durch den Sie sich fortbewegen, wurde nicht von Menschenhand in den Fels geschlagen, sondern ist natürlichen Ursprungs. Aus diesem Grund müssen Sie sich manchmal ganz schön verbiegen, um den krummen und niedrigen Windungen zu folgen. Das ist besonders deshalb unangenehm, weil Sie auf diese Weise häufig den Wänden sehr nahe kommen, die von einer schmierigen Substanz überzogen sind, von der Sie gar nicht wissen möchten, worum es sich dabei handelt. Umso mehr erleichtert es Sie, als Sie schließlich eine kleine Höhle erreichen, in der Sie immerhin aufrecht stehen können. Ein ungewöhnlicher Anblick tut sich vor Ihnen auf: Im Schein Ihrer Fackel schillern und glänzen weißlich die Oberflächen von kopfgroßen Spinneneiern, die nicht nur den größten Teil des Höhlenbodens bedecken, sondern auch etwa bis zur Höhe Ihrer Brust an den Wänden kleben. Auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle gibt es noch einen Ausgang, durch den Sie mit etwas Mühe hindurch passen würden. Weit und breit haben Sie bisher noch keine weitere Spinne gesehen, und Sie waren sehr wachsam. Möchten Sie die gute Gelegenheit nutzen und die Eier alle nacheinander zertreten? Sie würden natürlich ganz besonders darauf achten, währenddessen nicht von Spinnen überrascht zu werden. (Weiter bei Abschnitt 99) Möchten Sie sich stattdessen ein besonders schönes Exemplar aussuchen und von der Höhlenwand pflücken? (Weiter bei Abschnitt 13) Möchten Sie die Höhle rasch verlassen und zum See zurückkehren, bevor noch etwas Schlimmes passiert? (Zurück zu Abschnitt 62) Oder möchten Sie die Brutkammer rasch durchschreiten und nachsehen, was sich im Tunnel auf der gegenüberliegenden Seite befindet? (Weiter bei Abschnitt 51)

46

Sie greifen in Ihre Tasche. Sobald Sie die Pastille daraus hervorholen, breitet sich ihr mächtiger Duft von Minze aus wie Morgennebel in einer Flussaue. Die Sphinx ist wie vom Donner gerührt und ihr Mund steht weit offen. Ha! Na also. Katze ist Katze, egal wie groß. Sie bewegen den Inhalt Ihrer Hand langsam nach links und dann wieder nach rechts. Volltreffer! Die gewaltigen Augen lassen die winzige Pastille nicht mehr aus dem Blick. Also holen Sie weit aus und tun das, was ein echter Held tun muss: Sie werfen die Pastille weit in den Weindunklen See. Die gigantische Kreatur zögert keine Sekunde, sondern stürzt sich sofort hinterher und es spritzt und gurgelt, als sie im Wasser eintaucht. Sie bleibt verschwunden. Jubel brandet auf. Gratulation, Sie haben die Belagerung gesprengt, Sie haben Phorkadontis befreit. Sie lächeln das Lächeln eines Siegers und hoffen derweil bange, dass dieser kräftige Rückenwind ausreichen wird, um Ihr Leben um das nötige Quäntchen zu verlängern, das Sie so dringend brauchen. Auch die Palastgardisten jubeln Ihnen zu. Oh Ihr Götter, möge dieser Überschwang

noch so lange halten, bis Sie eine Möglichkeit gefunden haben, Ihren Anspruch geltend zu machen und Ihn ausreichend zu untermauern. Mit wackeligen Beinen schreiten Sie auf den Palast zu und sehen Ihren Rivalen schon am oberen Ende der breiten Treppe stehen, die zum Eingang führt. Er steht im Schatten des Daches. Wenn er den Befehl gibt, Sie verhaften zu lassen, dann haben Sie gleich sehr schlechte Karten. Er tut einen Schritt nach vorne, hebt die Hände zu einer dramatischen Geste und holt Atem. „Lasst die Götter ein Urteil fällen, wer über diese Stadt herrschen soll!“ Sie sind ebenso verduzt wie Ihr Gegner, denn dies waren nicht seine Worte, sondern die Worte eines Greises, der aus dem Rund der Zuschauer einen Schritt nach vorne getreten ist. Bei dem Greis handelt es sich um den Seher. *(Weiter bei Abschnitt 364)*

47

Sie setzen den Becher an Ihre Lippen. Jeder kennt die Geschichte über den Größten aller Philosophen, der von mächtigen Feinden unter einem Vorwand dazu gezwungen wurde, genau dieses tödliche Gebräu zu trinken oder für immer fern der Heimat ins Exil zu gehen. Dessen Entscheidung, ebenso heldenhaft wie patriotisch, wurde von Generation zu Generation weitergegeben und hat erst zu einer Verklärung seines Andenkens geführt.

Sie für Ihren Teil werden dagegen von erheblichen Zweifeln geplagt, ob überhaupt jemand davon erfahren wird, wie Sie Ihr Leben beendet haben. Sie sind skeptisch. Es ist ebenfalls unwahrscheinlich, dass Ihnen Ihre Feinde ein Denkmal setzen werden und erst recht kein erzählerisches. Wären Sie an deren Stelle, dann würden Sie die Absetzung des unfähigen Herrschers ganz im Gegenteil zu einer Heldentat der ersten Güteklasse stilisieren. Sie wüssten auch schon, wie: Ein wilder Kampf auf den Stufen des Palastes, natürlich gegen eine Übermacht! Danach eine flammende Rede, eine scharfe Anklage und ein tiefes Bekenntnis zur Freiheit Demelions, dem Feind frech ins Gesicht geschleudert! Dann ein finaler Kraftakt, um vielleicht eine letzte böse Finte des Widersachers abzuwehren, und schließlich der große Sieg! Vermutlich, so denken Sie sich, sollte man in die Erzählung noch einige geschickte Bezüge zu Herakulon einbauen, dem Idol des einfachen Volkes.

Wie entsetzlich bitter doch beides schmeckt: Der Gedanke daran, was alles hätte sein können. Und natürlich – der Inhalt des Giftbechers. Vom Rande Ihres Körpers ausgehend werden Ihre Glieder taub und unbeweglich, bis die Taubheit schließlich Ihr Herz erreicht. Im Moment Ihres Todes können Sie sich nicht einmal mehr aufbäumen. *(Weiter bei Abschnitt 150)*

48

Der Gang windet sich hin und her, und mehr als einmal befürchten Sie, die Decke senke sich zu tief herab und Sie wären gezwungen, Ihr Leben bei einem gewagten Tauchgang ins Ungeheure hinein aufs Spiel zu setzen. Jedes Mal kommen Sie gerade noch so davon, und die Decke des Ganges hebt sich rechtzeitig wieder. Ob das so bleiben wird? Sie rätseln auch, ob der Grund unter Ihren Füßen sumpfiger geworden ist, oder ob Sie sich das nur einbilden. Ihr ruheloser Geist ruft Ihnen eine weitere Erinnerung ins Gedächtnis, und Sie sind machtlos dagegen: Also erinnern Sie sich ... Im Sommer gab es eine Zeitspanne von

etwa zwei bis drei Wochen Dauer. Währenddessen machten erstaunlich viele Reisende am Palast halt, um ihr Glück am Hof zu versuchen. Es handelte sich dabei hauptsächlich um Künstlervolk, das das gute Wetter nutzte, um möglichst viel zu reisen und dadurch ein großes Publikum zu erreichen. Anfangs waren Sie noch ganz hingerissen von den Darbietungen aller Art, die Ihnen als dem Hausherrn geradezu aufgedrängt wurden: Chirmärenbändiger, Reigentänzer und Zinnsänger beeindruckten Sie mit ihren Darbietungen. Kristallspiegler, Zaubermler und Feuerwerker verausgabten sich, um Ihren Applaus zu erhalten, der üblicherweise mit einer generösen materiellen Belohnung einherging. Sie applaudierten gerne und im Gegenzug war der dankbare Jubel überwältigend. Sie fühlten sich edel und immer edler, je reichlicher Sie den armen Künstlern gaben und je verständnisvoller und kunstsinniger Sie sich noch für die abwegigsten Darbietungen zeigten. Waren Sie selbst auch in keiner darstellerischen Kunst bewandert, so bestand Ihre Kunst offenbar darin, die Kunst anderer Künstler wertzuschätzen. Wer hätte das gedacht! Und offenbar hatten Sie damit einen Nerv getroffen: Die Schausteller rühmten Sie in den höchsten Tönen und hießen Sie gar einen wahren Helden, dessen Namen sie in die Welt zu tragen versprochen. Sie genossen Ihre Rolle als Förderer und Gönner und waren gerade dabei Ihre Berufung im Mäzenatentum zum finden, als Sie zufällig das Gespräch von zwei Schauspielern mithörten, während diese sich abschminkten und sich unbeobachtet wähnten. Ihre Finger verkrampften sich um den Beutel voll Silber, den Sie den beiden Jüngern der Theatria als zusätzliche Ehrengabe überreichen wollten. *(Weiter bei Abschnitt 23)*

49


Es wird Ihnen jetzt langsam aber sicher zu viel. Mit einigen fahrigten Worten küren Sie den Echsenmenschen zum Sieger. Das zeigt Wirkung: Selbstgefällig verneigt er sich vor den Anwesenden, deren Applaus Sie nicht zu deuten vermögen. Klatschen die übrigen Greise mit neidischer oder mit angstvoller Zurückhaltung? Was um alles in der Welt geht hier vor sich? Der Shinoq wendet sich Ihnen zu: „Ich gratuliere Euch. Ihr habt Eure Schuldigkeit getan und Euch richtig entschieden. Euer Preis sei ein Besuch bei der grausamen Herrin dieses Ortes, der wir alle huldigen.“ Ein erwartungsvolles Raunen geht durch die Menge. Was zischelt der Wahnsinnige da? Jemand betätigt einen Hebel, Ketten rasseln und klirren. Der steinerne Boden unter Ihrem Stuhl klappt weg, er rauscht, von einer Schiene gelenkt, einige Meter nach unten und schlägt heftig auf. Dann kippt Ihr Sitz nach hinten. Ohne jede Chance, sich dagegen zu wehren, stürzen Sie hinab in die lichtlose Tiefe, die sich unter Ihnen auftut. Ja, man soll sich hüten, welchen Künstler man bauchpinselt. Es sind nicht wenige Irrsinnige unter ihnen. *(Weiter bei Abschnitt 206)*

50

Sie lehnen sich an eine Zellenwand und geben sich alle Mühe, sich zu konzentrieren. Das ist leichter gesagt als getan. Sie hören eine ganze Menge, doch nichts davon ist für Sie von Interesse: Sie hören Ihren eigenen Atem, Sie hören das Wummern Ihres Herzschlages, Sie hören das Rauschen des Blutes in Ih-


ren Ohren. Es ist wie verhext! Sie können in Ihrer winzigen Kammer kaum etwas anderes tun als lauschen, und nun will Ihnen ausgerechnet das nicht gelingen. Allerdings waren die Geschehnisse der letzten Zeit allesamt viel zu turbulent. Sie müssten sich, wenn Sie das denn tun wollen, wohl oder übel noch eine Weile beruhigen. (*Weiter bei Abschnitt 81*) Während Sie diese Überlegungen angestellt haben, sind direkt vor Ihren Augen drei dicke Wachstropfen an der Kerze herabgerollt. Für langes Warten haben Sie definitiv keine Zeit! (*Zurück zu Abschnitt 97*)

51

Sie folgen dem Tunnel noch eine Weile und müssen feststellen, dass Sie ernsthaft Gefahr laufen, in dem sich mehr und mehr verjüngenden Gang stecken zu bleiben. Die drangvolle Enge und die damit verbundene Unfähigkeit zu schnellen Bewegungen ist auch nicht unbedingt dazu geeignet, die Furcht vor einer Begegnung mit einer Spinne, die unterschwellig an Ihrem Bewusstsein nagt, zu lindern. Ganz im Gegenteil! Gerade wollen Sie sich schweren Herzens eingestehen, dass ein weiteres Vordringen absolut lebensgefährlich wäre, als Sie im Schein Ihrer Fackel ein Glitzern an der Höhlenwand entdecken. Sie trauen Ihren Augen nicht: Kann es sein, dass der Tunnel, dem Sie mit Mühe folgen, hier von einer Ader mit wertvollem Gestein gekreuzt wird? Nun nehmen Sie sich doch noch ein wenig Zeit und versuchen, mit spitzen Fingern am ausgestreckten Arm so viele Brocken davon zu erreichen und aus der Wand zu kratzen, wie es Ihnen nur möglich ist. Legen Sie dazu drei Fingerfertigkeitstests ab. Die Anzahl der Punkte, die Sie bei den gelungenen Proben übrig behalten, entspricht der Anzahl der Halbedelsteine, die Sie sich auf Ihrem Heldendokument gutschreiben können (). Wobei es sich bei den geborgenen Schätzen konkret handelt, ist in Ihrer momentanen Situation nicht gut auszumachen. Aber im Feuerschein glitzern die scharfkantigen Steinchen in vielen bunten Farben. Auch Ihre Augen glitzern, als Sie deren Wert zu erraten versuchen. Schließlich haben Sie alle erreichbaren Flecken abgetastet und machen sich wieder auf den Rückweg nach draußen. (*Zurück zu Abschnitt 62*)

52

Sie verbringen noch einige Tage damit, das Löwenkopfmassiv zu erklettern. Schließlich finden Sie den gesuchten Berg. Ja, es besteht kein Zweifel: Auf einem schlanken Sockel, der eine Art Hals bildet, ragt ein gewaltiges Felsenstück in die Höhe, das mit seinen Aushöhlungen und Kanten tatsächlich aussieht wie ein gewaltiger Löwe, der über das Land wacht. Sie sind alleine und frösteln im kalten Wind des Berges. Sie blicken lange in die Ferne hinauf bis zum Scheitel des Löwenhauptes. Lustlos treten Sie versuchsweise mit Ihrem Fuß gegen die tonnenschwere Formation und ganz wie Sie es vermutet hatten, zeigt sich keinerlei Reaktion. Sie sind sich sicher, dass Sie unter den richtigen Umständen mächtig Eindruck schinden könnten, wenn es Ihnen gelänge, den gewaltigen Löwenkopf von seinem Hals zu sprengen und hinab ins Tal donnern zu lassen. Ohne Hilfsmittel ist dies jedoch ein sinnloses Unterfangen. Haben Sie vielleicht etwas bei sich, von dem Sie der Meinung sind,

dass es Ihre Probleme lösen könnte (*W 17?*)? Dann machen Sie davon Gebrauch, wenn Sie es wagen! (*Weiter bei Abschnitt 88*) Wenn Sie es noch nicht getan haben, können Sie sich auch auf die Fersen des Söldnerführers heften, der ja ein stolzer Leonir sein soll. (*Weiter bei Abschnitt 183*) Sie können freilich auch den Nachhauseweg zum Hain antreten, falls Ihnen das sinnvoll erscheint oder Sie keine anderen Optionen haben. (*Weiter zu Abschnitt 291*) Da Ihnen nun die Lage des Löwenhauptes bekannt ist, können Sie von nun an jederzeit vom Hain aus den Weg dorthin antreten ( P 98).

53

Der Diener schweigt eine Weile, bevor er antwortet. „Eure Exzellenz hat mir eine große Gnade erwiesen, mich an seinem Hof aufzunehmen. Ich müsste lügen, wenn ich behaupten würde, ich sei nicht tief getroffen gewesen über das Urteil der Götter. Eine Weile habe ich sogar befürchtet, man wolle mich noch aus dem Weg räumen.“ Sie gestehen sich im Stillen ein, dass Sie diesen Gedanken eine Zeit lang hin und her gewälzt hatten. Aber es handelt sich bei dem neuen Kammerdiener ja nicht um einen ernsthaften Rivalen. Was sollte er im schlimmsten Fall schon ausrichten? Und außerdem wüssten Sie gar nicht, wie man das formvollendet macht, jemanden aus dem Weg zu räumen. In aller Götter Namen, der ganze Hof ist für Sie nach wie vor ein geheimnisvoller Organismus. Sie sehen sich um und sind sich unsicher, ob Sie noch wissen, in welchem Teil des Palastes Sie sich mittlerweile befinden. (*Weiter bei Abschnitt 65*)

54

Sie klopfen mit Leidenschaft, Sie klopfen mit Schwung. Sie klopfen so ausdauernd und nachhaltig, dass Sie sich selbst sofort aus der Zelle zerren und in die sprichwörtliche Grube unter dem Palast werfen lassen würden, wären Sie noch immer eine Palastprominenz und würde Sie Ihr eigenes Klopfen während einer Ihrer zahlreichen Mußestunde stören. Ein schöner Gedanke. Leider bleibt der Erfolg aus. Niemand nähert sich, niemand öffnet den Sehschlitz in der Zellentür, geschweige denn die Zellentür selbst. Würfeln Sie mit einem W20. Haben Sie ein Ergebnis von 1 bis 5 erreicht, so geschieht Ihnen zusätzlich auch noch etwas Unangenehmes. (*Weiter zu Abschnitt 110*) Andernfalls klopfen Sie fleißig weiter (*Zurück zu Abschnitt 28*) oder lassen es, vor allem im Hinblick auf die dahin schmelzende Lichtquelle, vielleicht besser bleiben. (*Zurück zu Abschnitt 97*)

55

Und so treffen Sie Ihre Entscheidung. Es fällt Ihnen leichter, als Sie gedacht haben. Schicksal, Seher, Prophezeiungen, das sollen mal schön andere Leute ausbaden. Sie sind sich sicher: Heldenhaft handelt nur der, der seine Entscheidungen selbst fällt, nicht jedoch der, der von den Umständen dazu getrieben wird. Sie stehlen sich also von dannen und geben sich Mühe, möglichst viel Abstand zwischen sich und Phorkadontis zu bringen, indem Sie sich tagsüber im Verborgenen halten und nur nachts reisen. Sie selbst und niemand anderes bestimmen

dabei Ihr Ziel: Ziehen Sie in Richtung des Imperiums mit seinen hunderten glanzvollen Städten und ihren abertausenden Einwohnern? Oder lenken Sie stattdessen Ihre Schritte in den Süden nach Rhacornos, wo die mächtigen Leonir sich um die Herrschaft über die Savannen bekriegen? Oder gleich bis nach Xarxaron, dem Land der geheimnisvollen Zauberer? Zu den Schätzen des Dschungels im Land der Paridir? Ans Thalassion? Vielleicht sollten Sie erwägen, sich rasch einige Gefährten zu suchen und diese zu einer Gruppe von treuen Gefährten zu formen, denn der ganze Kontinent ist voller Abenteuer. Der Wille der Götter offenbart sich oft auf verschlungenen Pfaden. Und wer weiß, vielleicht wird deren Weissagung am Ende doch noch wahr? Nur Sie alleine können es herausfinden. Darum zögern Sie nicht, sondern schreiten Sie weit aus – Myranor erwartet Sie!

56

Sie erinnern sich an die giftigen Äpfel, die Sie bei sich tragen. Rasch pressen Sie einen besonders fauligen aus und lassen seinen Saft in Kretons Trunk tropfen. Ekelhaft! Nachdem dieser zurückgekehrt ist und ohne jedes Misstrauen einen tiefen Schluck zu sich genommen hat, ziehen Sie Ihre Waffe. Der Minotaurus möchte aufstehen und sich Ihnen stellen, wird aber jäh von Krämpfen geschüttelt. (*Weiter bei Abschnitt 341*. Kretons Werte für Attacke und Parade sind nun um jeweils 10 Punkte verringert.)

57

Ihr Vorgänger führt Sie durch die Gänge des Palastes. Diese sind erstaunlich weitläufig und Sie haben bisher erst einen kleinen Teil der Anlage persönlich erkundet. Wie viele Kammern und Säle mag es geben, die Ihnen noch völlig unbekannt sind? Sie fühlen sich seltsam erleichtert, als Sie einen Raum wiedererkennen, der von Heldenstatuen gesäumt wird. An diesen sind Sie schon oft vorüber geschritten und haben eine Zeit lang versucht zu erraten, wen die einzelnen Figuren wohl darstellen sollen.

Der wackere imperiale Soldat bildet wohl einen siegreichen Kämpfer ab, das ist klar. Soldat Primus, der ganz besonders Kräftige, wie er anno Horas nach der Schlacht von Irgendwopolis heimkehrte. Wirklich nicht schwer zu erraten. Aber wen soll der schütter gelockte Greis darstellen, der gebückt über einer Unzahl von Schriftrollen brüht? Eine weitere Figur mit sehr dünnen Beinen erinnert Sie vage an einen Ausrufer. Und das soll ein Held sein? Sie runzeln die Stirn und machen sich rasch eine gedankliche Notiz: Sobald Sie hier das Ruder in der Hand haben, soll sich die Kunst allein auf Dinge beschränken, die den Betrachter in keinster Weise verwirren. Denn was soll das Ganze sonst? Links und rechts des Ausganges stehen zwei Frauenbildnisse, um deren Beine sich steinerne Schlangen winden. Vor beiden breiten sich steinerne Kaldaunen aus, die Innereien von geweihten Tieren, aus denen die Sybillen die Zukunft lesen können. Die Blicke der vier leblosen Augen scheinen Sie bei Ihrem Weg durch den Raum zu verfolgen. Sie eilen durch den Ausgang und ärgern sich über eine Gänsehaut, die Ihnen den Rücken hinabschleicht. (*Weiter bei Abschnitt 83*)

58

Haben Sie die Möglichkeiten dazu (*B 11?*) und sind Sie rabiaten Methoden nicht abgeneigt? (*Weiter bei Abschnitt 29*) Oder sind Sie anderweitig ausgerüstet (*L 34?*) und möglicherweise der Meinung, dass Ihr Plan so rabiati gar nicht sei? (*Weiter bei Abschnitt 173*) Sollten Sie in der komfortablen Lage sein, zwischen beiden Varianten wählen zu können, dann treffen Sie bitte eine Entscheidung.

59

Sie denken einen Moment lang nach. Ob Sie wohl die Geschichte erzählen sollen, wie einer Ihrer greisen Lehrer im Palast versehentlich von selbst in die Grube gefallen ist? Er fiel hinein ohne jeden Anstoß, schlicht aufgrund von Schwäche oder Unachtsamkeit! Sie haben tagelang darüber lachen müssen – große Kunst, große Kunst! Sicherheitshalber entscheiden Sie sich dagegen. Stattdessen erwidern Sie das Folgende: „Stellt Euch vor, Anaxiochos, Ihr würdet das beste Gedicht aller Zeiten verfassen und es würde die Herzen aller Völker der Welt und aller Götter aller Sphären berühren. Und nun würde es einem Bauern vortragen. Und dieser Bauer wäre so unverständlich und dumm, dass er keinerlei Reaktion zeigte, sondern Euer rundheraus ablehnte. Wäre es dadurch weniger kunstvoll? Nein, das kann ich nicht glauben. Stattdessen glaube ich, dass Ihr dem Publikum eine zu große Rolle beimisst in der Frage, was Kunst sei und was nicht. Ich lehne Euren Ansatz aus diesem Grund ab.“ Während Ihre Worte noch verhallen, zuckt der Blitz eines fernen Gewitters am Horizont und erleuchtet einen Moment lang die nähere Umgebung. Haben Sie das richtig erkannt? Oder spielen Ihnen Ihre Augen einen Streich? Manche Objekte, die Sie in der Düsternis bislang für Säulen hielten, sahen für den Bruchteil einer Sekunde aufgerichteten Schlangenleibern zum Verwechseln ähnlich. Sie nehmen sich vor, wachsam zu bleiben und beim nächsten Mal genauer hinzusehen. Als Anaxiochos auf seinen Platz zurückgekehrt ist, stecken er und seine Sitznachbarn die Köpfe zusammen und führen offenbar eine Beratung. Nur hin und wieder richtet jemand einen Blick auf Sie, der nichts Gutes verheißt. Schon macht sich der nächste Redner auf, um Sie mit seinen Überlegungen zu beeindrucken. (*Weiter bei Abschnitt 348*)

60

War diese Option Ihre erste Wahl, nachdem Sie in Gefangenschaft gerieten? (*Weiter bei Abschnitt 90*) Oder haben Sie vorher noch andere Dinge aus der angebotenen Liste erledigt? (*Weiter bei Abschnitt 15*) Wenn Sie bereits zum mindestens zweiten Mal hier sind, müssen Sie die zweite Option wählen.

61

Landauf, landab durchstreifen Sie den Norden von Demelion. Als Sie auch nach vielen Tagen keinerlei Anzeichen für die Anwesenheit einer Hydra entdecken können, fassen Sie sich ein Herz und brechen die Suche ab. Tief in Ihrem Inneren sind Sie zwar überzeugt davon, dass sich hier irgendwo eine Kreatur verborgen hält, die sich perfekt als Ziel für Ihre Queste

eignen würde, allerdings können Sie einen weiteren Zeitverlust schlicht nicht mehr verantworten. Wenn Sie Ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren wollen, dann müssen Sie bedeutend rascher zu Erfolgen kommen. *(Weiter bei Abschnitt 291)*

62

Sie stehen am Rande des dunklen Tümpels. Was wollen Sie tun?

Sie erkunden den ersten Tunnel, der sich ein Stück weit links von Ihrem Einstiegsloch befindet. Dieser verschwindet etwa einen halben Meter hoch über dem Ufer in der Dunkelheit. *(Weiter bei Abschnitt 118)*

Direkt gegenüber liegt eine Gruppe von verschiedenen Tunneln, knapp über der Wasserkante. *(Weiter bei Abschnitt 197)*

Ein Tunnelgang liegt so tief in der Flüssigkeit, die Sie nur ungern mit dem Begriff „Wasser“ auszeichnen wollen, dass nur etwa zwei Köpfe breit noch nicht geflutet sind. *(Weiter bei Abschnitt 7)*

Möglicherweise schadet es nicht, wenn Sie sich ein wenig Zeit nehmen und einmal ruhig abwarten. Währenddessen lassen Sie den seltsamen Ort, an dem Sie sich befinden, auf sich wirken und beobachten genau. *(Weiter bei Abschnitt 82)*

Jedes zweite Mal, wenn Sie hier am Tunnelrand stehen und eine gewisse Sache noch nicht erledigt haben (*T 32?*), tut sich etwas in der Grube, das Ihnen nicht gefallen wird. *(Weiter bei Abschnitt 137)*

63

Die Hainhüterin setzt sich zu Ihnen und beginnt zu sprechen. „Ich komme, um Euch zu warnen und Euch von den Vorgängen der letzten Zeit zu berichten.“ Erneut sind Sie von der jungen Frau ganz bezaubert. Sie folgen ihren Worten daher nur halbherzig. Zudem haben Sie für Ihr Gefühl für heute schon genug Pläne geschmiedet und möchten eigentlich einmal ein wenig Ihre Ruhe haben. „Offenbar habt Ihr in Demelion für einige Aufregung gesorgt. Und ganz besonders im Palast von Phorkadontis. Man fürchtet dort wohl, Ihr würdet versuchen, Euch zum Herrscher aufzuschwingen und man beäugt Euren Fortschritt auf diesem Weg mit Sorge. Seit einiger Zeit schwärmen nun schon die Häscher durch das Land, die Euch unbedingt in ihre Hände bekommen wollen. Sie waren Euch schon sehr nah auf den Fersen. Es ist eine schicksalhafte Fügung, dass Ihr ihnen bisher nicht zum Opfer gefallen seid.“ Sie schlucken. Schicksalhafte Fügung? Haben Sie in der letzten Zeit den Göttern angemessen gespendet? Vielleicht sollten Sie in dieser Hinsicht stärker aktiv werden. „Doch es sind nicht nur Soldaten, die Euch den Garaus machen wollen, die durch Demelion ziehen. Ebenso häufig sind es Herolde, die von den Taten des Herrn von Phorkadontis berichten. Offenbar hat er ebenfalls eine recht abenteuerliche Zeit hinter sich und seinerseits einige gefährliche Abenteuer bestanden. Er scheint sich viel Mühe zu geben, seine Herrschaft durch Heldentaten zu untermauern.“ Vor lauter Überraschung verschlucken Sie sich an den Brombeeren und müssen erst einmal ausgiebig husten. Nereide spricht weiter: „So wie es aussieht, hat er einen wilden Eber bezwungen, ein goldenes Vlies gefunden, einen Zyklopen mit List überwunden und eine leibhaftige Hydra erschlagen!“ Sie

spüren, wie Ihnen ganz kalt wird. Die Dreistigkeit Ihres Rivalen ist unbeschreiblich. Und dann wird es Ihnen umso wärmer, als heißer Zorn in Ihnen aufsteigt. *(Weiter bei Abschnitt 363)*

64

Es ist denkbar, dass Ihr Plan mittlerweile nicht mehr in die Tat umzusetzen ist (*H 37?*). In diesem Fall liegt die Schuld alleine bei Ihnen, das hätten Sie früher bedenken sollen. Es blieben Ihnen dann nur die Möglichkeiten, die Höhle weiter zu erkunden *(Weiter bei Abschnitt 51)* oder diesen seltsamen Ort schnell zu verlassen, solange Ihnen das noch möglich ist. *(Zurück zu Abschnitt 62)* Haben Sie sich nichts zu Schulden kommen lassen oder wissen Sie möglicherweise gar nicht, wovon hier gesprochen wird, dann fahren Sie einfach mit Ihrem Plan fort. Sie pflücken sich ein Spinnenei. *(Weiter bei Abschnitt 13)*

65

Sie folgen Ihrem Diener in eine Kammer, die von einer wuchtigen Statue dominiert wird. Hier brauchen Sie nicht lange zu rätseln, um wen es handelt. Es ist der große Held Herakulon, der in all seiner Pracht in weißen Stein gehauen ist. Sie wundern sich, dass so ein muskulöser Heroe auch noch überbordend mit zauberhafter Ausrüstung ausgestattet ist. Macht einen das unter dem Strich nicht weniger heldenhaft? Im Vorübergehen versuchen Sie, einzelne Stücke zu identifizieren: Eine mächtige Keule, einen Löwenumhang, ein Köcher mit vergifteten Pfeilen und vieles mehr. Der Helm konnte Herakulon unsichtbar machen. Das hatten Sie sich gemerkt, denn Sie hatten noch darüber nachgedacht, ob seine Ausrüstung dann ebenfalls unsichtbar wird. Wenn das Schwert unsichtbar würde, das er in der Hand hielt, würde dann auch ein Becher Wein unsichtbar? Würde ein Burgtor unsichtbar werden, wenn er es berührte? Fragen über Fragen. *(Weiter bei Abschnitt 75)*

66

Sie untersuchen die Tür zu Ihrer Zelle genau. Es handelt sich dabei um eine schwere Eisentür. Die Scharniere befinden sich auf der Außenseite und sind somit unerreichbar. Ein schmales Sichtfenster ist etwa in Kopfhöhe in die Tür eingelassen, leider ist es von der Außenseite mit einer Klappe verschlossen, so dass Sie keinen Blick nach draußen werfen können. Sie versuchen einige Zeit lang, den Verschluss zu öffnen, doch er scheint eingerastet zu sein und Sie geben Ihre Versuche nach einiger Zeit auf. *(Weiter bei Abschnitt 141)* Möchten Sie die Festigkeit der Tür prüfen? Notfalls mit Gewalt? *(Weiter bei Abschnitt 160)*

67

Der Pegasus macht einen Buckel. Er will woanders hin, an einen anderen Ort! Was geschieht hier eigentlich? Sie müssen jetzt dringend einmal irgendwo ankommen! Viele hundert Gradu über dem Boden fegen Sie dahin, tief unter Ihnen wirkt die Welt wie ein fabelhaftes Gemälde. Treiben Sie Ihr kraftstrotzendes Reittier in Richtung der Lande der Draydal, wo man grässlichen Kulthen huldigt? *(Weiter bei Abschnitt 33)* Oder lieber zum Meer der Schwimmenden Inseln? *(Weiter bei Abschnitt 154)*

68

Der Schemel scheint Ihnen gut dafür geeignet zu sein, ordentlich Radau zu machen, wenn Sie damit kräftig an die Tür schlagen. Auf diese Weise bleiben auch Ihre Stimmbänder einigermaßen geschont. Man stelle sich vor, jemand sucht Sie schließlich auf und gerade dann wären Sie zu heiser, um ihm Ihre missliche Lage überzeugend genug zu schildern. Hässliche Bilder von tumben Sklavenschindern und ungnädigen Kerkermeistern wehen Ihnen für einen Moment durch den Kopf. Nein, das wird Ihnen nicht passieren! Sie betrachten Ihr einziges kleines Möbel genauer und müssen zugeben, dass es etwas schäbig ist und einen Vergleich mit der Ausstattung Ihres ehemaligen Schlafgemachs im Palast durchaus scheuen müsste. Es besteht eigentlich nur aus krumm zusammengenagelten Holzteilen. Auf der Unterseite sehen Sie den Kopf eines eingeschlagenen schwarzen Eisennagels herausragen – ein ziemliches Monstrum. Ein Wunder, dass die Spitze nicht durch die Sitzfläche ragt. Der Schemel wird für den Zweck wohl genügen. (*Weiter bei Abschnitt 28*)

69

Ihr gehörnter Herr setzt sich an Ihr Tischchen und sieht die Pläne durch. Sein Atem verrät, dass er auch heute bereits wieder recht viel Wein getrunken hat. Die Art und Weise, wie er die Pergamente abwechselnd vor sein linkes und sein rechtes Auge hält und dabei den Kopf dreht, finden Sie im höchsten Maße irritierend. „Und das soll Euer Ergebnis sein? Nach all der langen Zeit habt Ihr nichts Besseres zustande gebracht? Wie enttäuschend! Nun gut. Ihr habt es Euch hier lange genug gutgehen lassen. Unnötige Esser können wir nicht gebrauchen. Schert Euch von dannen!“ Wie bitte, was hat er gesagt? Schert Euch von dannen? Sie schlucken. Das scheint Ihnen jetzt aber sehr undankbar zu sein. Da Sie daran zweifeln, dass Ihre durchwachsene Arbeit allein bereits genügen wird, Ihnen unsterblichen Ruhm einzubringen, hatten Sie sich ehrlich gesagt wenigstens eine Art Belohnung gewünscht, nicht wahr? Nun, daraus wird offenbar nichts. Sie lassen daher die Schultern hängen und begeben sich heim zum Hain. (*Weiter bei Abschnitt 291*) Sie könnten natürlich Ihre Schultern stattdessen auch straffen. Diese fette, besoffene Kuh weiß Ihre Kunst nicht zu würdigen? Sie ziehen Ihre Waffe. (*Weiter bei Abschnitt 341*)

70


Ihnen wird schlagartig klar, was alles zwischen Ihnen beiden steht. Ihr Gegenüber hat Ihretwegen seine goldene Zukunft verloren. Schrecklich ruhig und bedächtig klingt es, als Ihr Begleiter zu sprechen beginnt. „Ihr hättet ein Herrscher sein können. Alles war Euch bereitet.“ Sie können nicht sagen, ob sich bittere Enttäuschung oder bodenlose Geringschätzung in seine Stimme mischt. „Wer vor den Augen aller vom Orakel erwählt wird, dem wird das größte Glück auf Erden in den Schoß gelegt.“ Aber das wissen Sie doch alles! Worauf will der Mann hinaus? „Und doch“, spricht er weiter, „habt Ihr Euch als unwürdig erweisen. Ihr habt Euch um nichts gekümmert, Ihr habt nichts gelernt. Ihr wisst nichts. Ihr könnt nichts. Ihr seid in ganz Demelion die Person, die am wenigsten zum Herrschen geeignet ist. Alle, wirklich alle, haben dies mitbekommen. Alle außer Ihr. So unglaublich unge-

eignet seid Ihr.“ Jedes diese Worte trifft Sie wie eine Ohrfeige. „Ihr kennt Eure Feinde nicht. Ihr kennt die Feinde des Landes nicht. Ihr kennt Euch in Eurem eigenen Palast nicht aus. Das Land sehnt sich bitter nach einem echten Helden.“ Trotz der Dunkelheit ziehen Sie den Kopf ein, denn Sie wissen, was Ihnen nun vorgehalten wird. Sie wissen auch, dass der Vorwurf der bitteren Wahrheit entspricht. (*Weiter bei Abschnitt 36*)

71

Der Boden Ihrer Zelle ist mit Steinplatten ausgelegt. Sie vermuten jedenfalls, dass es Steinplatten sind, es könnten auch wuchtige Steinquader sein. Das können Sie aus Ihrem Blickwinkel schlecht abschätzen. Der Mörtel zwischen den einzelnen Steinen scheint schon etwas spröde zu sein. Ihn mit den Fingern zu entfernen, ist für Ihr Gefühl zwar machbar, aber auch eine Heidenarbeit. (*Weiter bei Abschnitt 168*) Wenn Sie lieber die Finger davon lassen, können Sie andere Stellen der Zelle genauer in Augenschein nehmen (*Zurück zu Abschnitt 141*) oder einen neuen Plan ins Auge fassen. (*Zurück zu Abschnitt 97*) Möglicherweise besitzen Sie etwas, das Ihnen die Arbeit spürbar erleichtert. (*D 42? Weiter bei Abschnitt 209*)

72

Der zuckende Körper des Wurms versinkt blubbernd im schwarzen Wasser ( T 32). Stolz und Erleichterung zaubern ein Lächeln auf Ihr Gesicht – das erste Mal seit langer Zeit. Von nun an brauchen Sie diese Bestie nicht mehr zu fürchten und können sich ganz Ihrem Ausbruch widmen. (*Zurück zu Abschnitt 62*)

73

Sie fackeln nicht lange. Der Blick der Gorgonin soll seine Opfer versteinern? Dann soll sie gefälligst ihre eigene bittere Medizin schmecken müssen! Sie reißen das Spiegelfragment, das Sie der Harpyie abgenommen haben, aus Ihrem Gürtel, und recken es dorthin, wo Sie das Haupt Ihrer Feindin vermuten. Ein wilder, schmerzereffüllter Schrei ist die Antwort, er wird untermalt von wildem Schlangengezischel. Sehr gut! Das klingt nach einem Wirkungstreffer, allerdings stehen Sie offenbar noch keiner Steinstatue gegenüber. Sie müssen wohl noch ein wenig mit guter alter Gewalt nachhelfen. Nun gilt es! Erschlagen Sie die Gorgonin, solange Sie von Ihrer List noch geschwächt ist! In den ersten fünf Kampfrunden kann Sie sich kaum wehren. Die Werte Ihrer Gegnerin für Attacke und Parade sind in dieser Zeit um sieben Punkte gesenkt. Gelingt Ihnen während dieser Zeitspanne auch nur ein einziger Treffer, so gilt die Gorgonin als erschlagen. (*Weiter bei Abschnitt 133*)

74

Möchten Sie nun das Angebot näher in Augenschein nehmen und etwas einkaufen? (*Weiter bei Abschnitt 235*) Oder besitzen Sie vielleicht Dinge, die Sie gerne loswerden und gegen ein paar Münzen eintauschen möchten? (*Weiter bei Abschnitt 284*) Sie ahnen, dass bereits der Gedanke sehr unhöflich ist, aber Ihnen will partout die Frage nicht aus dem Kopf, wie Sie sich mit

der stummen Hainhüterin überhaupt austauschen, geschweige denn einen Handel mit ihr abschließen können? Kann es sein, dass die gute Frau möglicherweise einer Tätigkeit nachgeht, die nicht voll und ganz ihren Fähigkeiten entspricht? Da fischt sie bereits mit flinken Fingern einen viereckigen Obolus, einen sechseckigen Pekunos, einen silbernen Argental mit der selben Anzahl von Ecken und Kanten und schließlich noch einen blinkenden Aural aus einer samtgrünen Geldkatze und legt sie der Reihe nach auf einen flachen Stein. Natürlich! Es reicht, auf die Münzen zu deuten, um einen Preis festzulegen. Das ist eine elegante Lösung! Sie können einen gewissen Stolz auf die Hainhüterin nicht verhehlen, die ihre große Schwäche mit einem simplen Trick in Luft aufgelöst hat. Genau so muss man mit seinen Unzulänglichkeiten umgehen, stellen Sie fest, und eingedenk der zahlreichen Aufgaben, die noch vor Ihnen liegen, macht Ihnen das sogar ein bisschen Mut. Möchten Sie es vielleicht wagen, und Ihr Gegenüber auf ihre Verletzung ansprechen? (*Weiter bei Abschnitt 312*)

75


Die nächste Kammer ist voll steinerner Kreaturen, die möglicherweise den Landmann ängstigen sollen. Ein großer Keiler, ein großer Löwe, eine große Hirschkuh. Alpträumen von Mägden und Knechten, quasi. Dazu irgendwelche komischen Vögel mit sehr spitzen Federn. Sie seufzen. Ist das der Horizont des demelischen Volkes? Ängstigt es sich vor Vögeln? Vielleicht überschätzen Sie Ihre Untertanen gewaltig. Es wird höchste Zeit, dass mit harter Hand durchgegriffen wird und all diese Flausen ein Ende finden. Sie bewegen sich an einer Schale vorbei, in der man für gewöhnlich kleine Geldspenden an die Götter platziert. Bestimmt erfleht man dadurch den Schutz vor Hirschkühen oder dergleichen. Sie rollen mit den Augen. Bei allen Himmlischen, andere Teile der Welt sind zivilisiert! Und Sie müssen ausgerechnet hiermit vorlieb nehmen. In einer Ihrer Gürteltaschen spüren Sie das Gewicht eines einsamen Argentals. Entscheiden Sie, ob Sie ihn im Vorübergehen auf das Spendenschälchen flippen (*Weiter bei Abschnitt 31*), bevor Sie ansonsten ohne jede Verzögerung den Raum verlassen. (*Weiter bei Abschnitt 19*)

76

Auch wenn Sie den Riesen gerne besiegen möchten, so überlegen Sie sich dieses Ansinnen noch einmal gründlich. Viel spricht gegen so einen tollkühnen Plan, unter anderem die Tatsache, dass Riesen unglaublich groß sind und der vor Ihnen stehende zudem noch eine Metallrüstung trägt und eine Waffe hat. Kommen Ihnen daher vielleicht Zweifel an Ihrem Plan, so wählen Sie eine andere Option. (*Zurück zu Abschnitt 376*) Wenn Sie sich hingegen für einen Liebling der Götter halten, für ein Kind des Glücks oder für den härtesten Hund südlich von Arhazharhu, dann sollen Sie Ihren Willen haben. Aufgrund seiner Kraft, seiner Größe und seiner Rüstung ist es nicht möglich, den Riesen in einem normalen Kampf zu bezwingen. Sie können allerdings die Gelegenheiten abpassen, die sich ergeben, wenn die wuchtigen Schläge seiner Keule den Boden unter Ihren Füßen zersprengen. In diesen kurzen Momenten können Sie versuchen, sein gutes Auge auszuschlagen und ihn dadurch zu blenden. Der Riese besitzt einen Attacke-Wert von 13. Wenn ihm sowohl sein Hieb gelingt

als auch Ihnen eine Ausweichen-Probe, dann können Sie versuchen, das winzige Ziel zu treffen. Zu diesem Zweck muss Ihnen eine um 8 Punkte erschwerte Attacke gelingen. Mögen Ihnen alle Mächte dieser Welt beistehen! Gelingt Ihnen Ihr wahnwitziger Plan? (*Weiter bei Abschnitt 224*) Oder müssen Sie stattdessen einen echt riesigen Treffer einstecken? In dem Fall hilft Ihnen weder Rüstung noch Gebet, Sie werden mit einem mächtigen Krachen erschlagen. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

77

Das matte Glänzen von Metall lenkt Ihre Aufmerksamkeit auf die beiden letzten Objekte in dieser tristen Höhle. Beim ersten der beiden handelt es sich um eine Kette mit eisernen Gliedern. Sie lassen sie vorsichtig durch Ihre Finger gleiten. Ein unterarmdicker Haken am einen Ende lässt Sie vermuten, dass diese Kette einmal ein Teil einer umfangreichen Kletterausrüstung gewesen sein muss. Leider scheint es dabei Komplikationen gegeben zu haben, denn bereits nach einigen Schritten endet das Metall an einem gesprengten Kettenglied. Wie passt das alles zusammen? Wurde hier jemand in die Grube hinabgelassen und ist dann abgestürzt? Es kann sich dabei nur schwerlich um eine Bestrafung gehandelt haben, denn sonst hätte man der armen Seele nichts zu essen mit auf den Weg gegeben. War derjenige alleine? Wohin ist er verschwunden? Mit düsteren Ahnungen nehmen Sie den Überrest der Hakenkette an sich und schlingen ihn um Ihre Schulter ( *K 14*). Beim zweiten Objekt handelt es sich um zwei dünne Bronzeplatten, die etwa die Größe eines Handtellers haben und auf die Symbole der Wahrsagerei eingeritzt sind. Sie werden von zwei Metallstiften lose zusammengehalten. Eine Erinnerung blitzt in Ihnen auf: So etwas haben Sie hin und wieder schon einmal in den Händen eines Ihrer Palastdiener gesehen: Es handelt sich dabei um persönliche Weissagungen, die man bei Seherinnen und Orakeldeutern gegen einen geringen Obolus erwirbt. Diese sind dazu gedacht, in Notlagen geöffnet zu werden, um dann auf der Innenseite einen hilfreichen Fingerzeig der Götter zu offenbaren. Sie lächeln abschätzig über das Offensichtliche. Es handelt sich bei diesen Dingen um einen simplen Betrug an Leichtgläubigen. Die Armen wünschen freilich gerne, auch sie könnten einmal das Ziel von Prophezeiungen sein, ganz ohne ausgebildete Priester, reiche Opfergaben, mächtige Rituale und magische Gebetsformeln. Eine ganz und gar lächerliche Angelegenheit. Der ursprüngliche Eigentümer der Prophezeiung hat gewiss schon einen Blick hineingeworfen, aber dennoch kann es ja nicht schaden, sich über die Betrügereien der einfachen Leute auf dem Laufenden zu halten. Im besten Fall verschaffen Sie sich dadurch ein kurzes Amüsement, was angesichts Ihrer Lage sicher nicht das Schlechteste wäre. Sie öffnen die Täfelchen und blicken hinein. (*Weiter bei Abschnitt 178*) Andererseits weiß man bei diesen Dingen ja nie so ganz genau. Möglicherweise bringt es Unglück, ein Orakel zu lesen, das ursprünglich nicht für einen selbst bestimmt war. Im günstigsten Fall verwirrt es Sie vielleicht und bringt Sie auf abwegige Gedanken. Und Sie mögen gar nicht daran denken, welche Flüche oder Gefahren ein möglicherweise magisches Objekt für Sie noch bereithalten könnte. So dumm sind Sie nicht, darauf hereinzufallen, deshalb verlassen Sie die Höhle wieder und überlassen den bösen Zauber einfach sich selbst. (*Weiter bei Abschnitt 62*)

78

Unerbittlich führt man Sie den Hügel hinauf, und Sie ahnen, dahinter das Wesen zu treffen, das all Ihre Peiniger einst einmal versteinert und einen nach dem anderen dazu gezwungen hat, ihm noch im Tod zu gehorchen. Ihnen bleiben nicht mehr viele Schritte. Sie sollten nun eine gute Wahl treffen, denn eine zweite Chance wird es wohl nicht geben. Was wollen Sie tun? Vielleicht Folgendes: Sie haben sich ja schon einmal aus dem Griff gewunden. Wollen Sie auf die Hilfe der Götter vertrauen und selbiges noch ein weiteres Mal versuchen? (*Weiter bei Abschnitt 270*) Nein, Sie ziehen sich mit einer raschen Bewegung Ihre Toga über den Kopf und bedecken auf diese Weise Ihre Augen. (*Weiter bei Abschnitt 350*) Sie tun nichts dergleichen, sondern schreiten wie ein wahrer Held sehenden Auges Ihrem Schicksal entgegen. Den freien Arm hingegen legen Sie auf eine Weise an den Körper, dass die Hand sehr nahe am Griff Ihrer Waffe ruht. (*Weiter bei Abschnitt 371*)

79

Sie ringen um Fassung. Nach einigen Augenblicken wird Ihr Herzschlag spürbar ruhiger und Sie gewinnen die Kontrolle über sich zurück. Zwar sind die Wände nach wie vor allzu nah, aber Sie reißen sich zusammen und kämpfen alle Angstgefühle fürs Erste nieder, um einen klaren Gedanken fassen zu können. Zunächst überprüfen Sie Ihre Habseligkeiten: Neben Ihrer Tunika und Ihren Sandalen, die Sie am Leib tragen, besitzen Sie Ihre Schriften über Herakulon, Ihren prunkvollen Gürtel, in dem sich Halbedelsteine von einigem Wert befinden. In Ihrer Zelle selbst befindet sich ein grob gezimmerter Schemel, auf dem ein Becher steht, der mit einer säuerlich riechenden Flüssigkeit gefüllt ist. Eine Kerze erhellt den Raum. Jetzt ist guter Rat teuer. (*Weiter bei Abschnitt 97*)

80

„Lange habt Ihr gezögert, lange habt Ihr gezaudert. Doch der Prophezeiung über Euer Schicksal könnt Ihr nicht entrinnen: Ihr seid auserwählt, der Held zu sein, nach dem sich dieses Land in seiner Seele sehnt, oder wie ein Wurm daran zugrunde zu gehen. Wer sich seiner Bestimmung verweigert, der ist dazu verdammt, sein Leben zu verschwenden. Nehmt das Vergangene als letzte Warnung, nehmt es als Menetekel. Wisst, dass es für Gefallene Schlimmeres gibt als den Tod.“ Die Worte kreisen in Ihrem Kopf und Sie können kaum einen klaren Gedanken fassen. Es ist unfassbar, dass der zierliche Greis, der Sie bereits einmal zum Herrscher des Landes gemacht hat, nun erneut vor Ihnen steht und seine Weissagung erneuert. Sie hatten, das müssen Sie sich eingestehen, den Alten immer halb für einen Scharlatan gehalten. Für einen Wichtigtuer, für einen geschickten Gaukler, der sich durch seine Handlungen in erster Linie einen Zugriff auf fette Pfründe sichert. Es erschüttert Sie, dass Sie sich offensichtlich geirrt haben. „Beim ersten Mal war alles für Euch bereit und es wäre Euch ein Leichtes gewesen, Euer Schicksal zu erfüllen. Ihr habt jedoch kläglich versagt und seid gerade noch mit dem Leben davon gekommen. Die Götter haben Euch hierher geführt und eine

letzte Chance gegeben. Doch dieses Mal wird Euch keine Hilfe mehr zuteil werden. Nun müsst Ihr Euch selbst beweisen. Ihr seid auf Euch allein gestellt.“ Die Worte des Alten haben sich zu einem allumfassenden Donnern gesteigert, das kaum zu seiner zerbrechlichen Gestalt passen mag. Spricht er noch selbst oder ist er wenig mehr als ein Sprachrohr? „Treffet Eure Entscheidung!“, schmettert er Ihnen entgegen. Sie taumeln von der Lichtung. Tausend Fragen rasen durch Ihren Kopf. (*Weiter bei Abschnitt 254*)

81

Genau wie Sie es vermutet hatten, ist es tatsächlich nur eine Frage der Zeit, bis Sie Herr über Ihre Sinne werden. Sie pressen also Ihre Ohren an die Zellentür und lauschen angestrengt. Sehnhelbst wünschen Sie sich, die Schritte eines Vorbeieilenden zu hören. Auch wenn die Furcht vor einer enttäuschten Hoffnung an Ihnen nagt, Sie können nicht anders: In Ihren Gedanken feilen Sie bereits an Formulierungen, die Sie einem einfachen Palastdiener sagen würden, damit dieser Sie aus Ihrer Zelle entließe. Wäre es besser zu drohen oder zu flehen? Sie grübeln lange, ob Sie sich einem Fremden offenbaren sollten oder ob das ungeschickt wäre. Während die Wachstropfen in einem unerbittlichen Takt die Kerze hinab rollen, wächst in Ihnen die Gewissheit, dass Sie sich in einem götterverlassenen Winkel des großen Palastes befinden. Kein Mensch wird sich vor Ihre Tür verirren. Sie hören – nichts. Kurz bevor die Enttäuschung die Überhand gewinnt, haben Sie in einem Moment der absoluten Stille doch noch den Eindruck ein leises Geräusch zu hören. Es rührt von der gegenüberliegenden Wand her. Kann das überhaupt möglich sein? Wie wollen Sie fortfahren: Gehen Sie auf Nummer Sicher und lauschen noch einmal konzentriert an der rückwärtigen Wand der Zelle? (*Weiter bei Abschnitt 22*) Oder Sie lassen diese himmelschreiende Zeitverschwendung jetzt endgültig bleiben? (*Zurück zu Abschnitt 97*)

82

Sie lehnen sich mit dem Rücken an eine Wand und strengen Ihre Augen an. Sie können die Ausmaße der Höhle nur erahnen, da diese größtenteils im Dunkel liegt. Schwarze Schemen am anderen Ufer zeichnen die Umrisse von Tunneln oder Höhlen, die sich dort in die Wand zu graben scheinen. Weit über Ihnen, hoch über der Mitte des Sees, fällt durch eine Öffnung ein schmaler Lichtstrahl herab auf die Wasseroberfläche. Es dürfte ein Ding der Unmöglichkeit sein, ohne tätige Hilfe von droben diesen Weg nach draußen kletternd zu erreichen. Und selbst wenn Ihnen das gelänge – würde man Sie nicht schnurstracks wieder hinab in die Tiefe stoßen? Der Schattenwurf legt außerdem den Verdacht nahe, dass der Ausgang vergittert ist. Für einen Moment lang ist Ihnen so, als hätten Sie im Augenwinkel eine Bewegung im Wasser wahrgenommen. Spielen Ihnen Ihre Sinne vielleicht einen Streich? Angesichts der diffusen Lichtverhältnisse wäre das gut möglich. Sie atmen tief durch und ertappen sich dabei, wie Sie die Luft in Form eines langen Seufzers ausstoßen. Ihr Magen knurrt. Haben Sie heute eigentlich schon gegessen? (*Zurück zu Abschnitt 62*)

83

Wie hieß Ihr Führer doch gleich? Epikuros? Epogenius? Fast macht es Sie zornig, dass Sie seinen Namen nicht kennen. Ist das nicht etwas anmaßend von ihm? Möchten Sie dennoch das ungemütliche Schweigen brechen, mit dem Sie Ihr Führer durch weitere Gänge führt?

Sie könnten ihm sagen, dass Sie auch in Zukunft gut auf ihn Acht geben werden und dass es ihm trotz seines unglücklichen Schicksals an nichts mangeln soll? (*weiter bei Abschnitt 27*) Oder möchten Sie ihn fragen, wie er sich in seiner neuen Rolle fühlt? (*weiter bei Abschnitt 53*) Wenn Sie der Meinung sind, dass es Ihnen besser ansteht, etwas Distanz zu der Person zu wahren, an deren Stelle Sie schon bald herrschen werden, dann können Sie auch schweigen. Vielleicht fängt Ihr Diener ja von sich aus an zu sprechen. (*weiter bei Abschnitt 65*)

84

Sie rütteln am Gitter, als Sie von einem neuerlichen Krampf überwältigt werden. Sie winden sich in Schmerzen und Ihre zerschundenen Finger krallen sich fest ins Felsengestein, das die Wände Ihres letzten Gefängnisses bildet. Als Sie wieder zu Bewusstsein kommen, treiben Sie rücklings im Wasser. Für den langen Weg zurück in die große Grube fehlt Ihnen nun die Kraft, und um das Gitter zu zerstören, ebenso. Sie sterben den vielleicht schrecklichsten aller Tode, als Sie jämmerlich in Ihrem Gefängnis verschmachten, während Sie die unerreichbare Freiheit unmittelbar vor Augen haben, von der Sie nur durch dünne Eisenstäbe getrennt sind. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

85

Sie machen sich bereit und nehmen den langen Weg zur Hydra erneut in Angriff. Diesmal umgehen Sie das krude Dorf und begeben sich direkt zum Höhleneingang. Auf Zehenspitzen schleichen Sie sich in das finstere Loch hinein. (*Weiter bei Abschnitt 319*)

86


Ihr Begleiter murmelt etwas davon, dass hier einige Kleider bereit lägen und es angemessen wäre, wenn Sie sich für Ihr Treffen mit dem Seher noch rasch umzögen. Es seien dann wohl auch wichtige Honoratioren der Stadt anwesend. Wenn möglich, so solle auf diese ein guter Eindruck gemacht werden. Sie zucken die Achseln. Sobald Sie erst einmal die Regierungsgeschäfte übernommen haben, ziehen Sie sich an, wie Sie es wollen.

Sie können Ihren Blick nicht von Hühnerhäuschen ablassen, das Ihnen weiterhin um die Füße wuselt. Doch Vorsicht! Die schwere Tür ist für das kleine Tierchen nicht ungefährlich und könnte es leicht zerquetschen. Wollen Sie es rasch über die Schwelle schieben, damit es noch eine Weile bei Ihnen bleibt? (*Weiter bei Abschnitt 9*) Oder lassen Sie den fürstlichen Hausrat nun Hausrat sein, auch wenn er zufälligerweise lebt und pfeifen kann? Schließlich erwarten Sie wichtige Geschäfte. Das Tierchen bleibt draußen. (*Weiter bei Abschnitt 42*)

87

Ein Shinoq ist der nächste, der Ihnen gegenüber tritt. Zunächst wundern Sie sich, dass Sie intuitiv erkennen können, dass es sich hier um ein hochbetagtes Mitglied seiner Spezies handelt, obwohl Sie nicht wissen können, woran genau Sie das festmachen. Dann wird Ihnen klar, was das eigentlich Verwunderliche ist und nun kippen Sie beinahe von Ihrem Stuhl: Ein Echsenmensch? Was um alles in der Welt macht ein Echsenmensch hier? Ihre Nackenhaare stellen sich auf. Als er seine Kapuze zurückschlägt und zu sprechen beginnt, ist das Publikum mucksmäuschenstill. Auch wenn Sie es aufgrund der ungünstigen Lichtverhältnisse mehr erahnen als sehen können, so sind Sie sich doch sicher, dass Ihre Zuschauer Sie atemlos anstarren. „Kunst“, gurgelt der Shinoq aus tiefer, fremder Kehle, „entsteht allein durch das spielerische Verhältnis des Künstlers zur Sache. Wo sich das Spannungsverhältnis der physischen Welt auf der einen Seite, die den Körper jeder Kreatur durch Gewalt und Tod stets bedroht, und der Moral auf der anderen Seite, die dem Geist strenge Verpflichtungen auferlegt, in Freiheit auflöst, dort entsteht in Abwesenheit der Zwänge auf beiden Seiten Kunst. Auch der Betrachter, der sich zwanglos an den geschaffenen Dingen erfreut, wird der Kunst ansichtig und kann sie erfahren. Das spielerische Verhältnis definiert die Kunst.“ Sie fühlen sich mittlerweile durch Ihre Umgebung mehr und mehr bedroht. Ihre Entscheidung ist also in erster Linie eine strategische und keine ästhetische. Küren Sie den Echsenmensch zum Sieger, um der Sache ein Ende zu setzen? Und weil Sie hoffen, dass Sie nichts Wichtiges übersehen haben? (*Weiter bei Abschnitt 49*) Oder bemühen Sie sich um eine klare und gerechte Kritik der vorgebrachten Ausführungen, weil Sie vermuten, dass Sie auf diese Weise eine höhere Chance haben, mit heiler Haut davonzukommen? (*Weiter bei Abschnitt 273*)

88

Vorsichtig entkorken Sie die Flasche mit dem alchimistischen Gebräu und testen es. Aha: Einzelne Tropfen verharren erst einen Moment auf dem Felsen und fressen dann unter großem Gezische ordentliche Löcher hinein. Nicht schlecht! So wie es aussieht, werden Sie Ihr Zaubermittel hier wohl nicht völlig verbrauchen müssen. Maßvoll gießen Sie also eine Linie im Halbrund um den Felsen und hechten gerade noch rechtzeitig in Deckung, bevor dieser mit apokalyptischem Krach in die Tiefe donnert und sich den Hang hinab wälzt. Das Getöse klingt Ihnen noch lange in den Ohren und die Schneise ist weit und breit zu sehen. Sie würden darauf wetten, dass Ihr Felsen mehrere Oger zermahlen hat. Mindestens! Als es wieder still wird, müssen Sie sich eingestehen, dass Sie nur schwer beweisen können, was Sie hier vollbracht haben. Das mag irgendwann einmal ein Problem sein. Was Ihnen jedoch niemand nehmen kann, ist die Euphorie und das Gefühl grenzenloser Macht, das Ihr Schelmenstück bei Ihnen ausgelöst hat (). Für den Rest des Abenteuers kämpfen Sie mit jeweils um 1 Punkt erhöhten Werten für Attacke und Parade). Da er nicht mehr existiert, dürfen Sie das *Löwenhaupt* nun nicht mehr aufsuchen. Und machen Sie sich keine Sorgen: Um diese Tageszeit machen Almbauern, die unterhalb des *Löwenhaupts* vielleicht ihre Behausungen hatten, wahrscheinlich einen Spaziergang. Bestimmt mitsamt ihren Familien. (*Weiter bei Abschnitt 291*)

89

Zwar erzählen die Schriften noch über weitere Heldentaten von Herakulon, doch Sie haben für den Anfang genug gelesen. Die bisherige Auswahl erscheint Ihnen herausfordernd genug zu sein. Wollen Sie sich nun auf den Weg machen und Herakulon nacheifern? (*Weiter bei Abschnitt 170*) Oder haben Sie im Hain noch etwas zu erledigen? (*Zurück zu Abschnitt 210*)

90

Sie hören Schritte, die in der Ferne ebenso verklingen wie böses Gelächter. Sie beginnen lautstark zu brüllen. (*Weiter bei Abschnitt 15*)

91

Der Anblick der großen Kloake ist auf seine eigene Art und Weise beeindruckend. Vor unendlich langer Zeit hatte der Sternpfeiler einmal die Güte, dieser fernen Stadt ein Wunderwerk der modernen Technik zu schenken. Gräben wurden ausgehoben, Bogengänge wurden gemauert, Zuflüsse wurden gelegt, ein ausgeklügeltes System an Wasserwegen wurde ersonnen und so war Zirkonas einst einmal mit einem Juwel imperialer Ingenieurskunst ausgestattet: Mit der leistungsstärksten Abwasseranlage aller Zeiten. Doch ach, wie schnell vergeht aller Ruhm der Welt: Als die demelische Provinz schließlich vom Rest des Reiches abgeschnitten war, wurden auch die Soldzahlungen eingestellt, und so verschwanden bald auch die Techniker, die für Wartung und Instandhaltung zuständig waren, einer nach dem anderen. So stehen Sie also am Rand eines gewaltigen Beckens und blicken hinab auf eine schwarze Brühe. Keine Frage, hierbei handelt es sich um jahrhundertealte Materie. Wie viele Schritte tief sie wohl sein mag? Ihnen schaudert. Ein Pesthauch streift Sie und obwohl Sie spüren können, dass Sie nicht einmal ansatzweise in seinem Zentrum stehen, übergeben Sie sich doch unmittelbar und leidenschaftlich. Während Sie sich noch so gut es geht etwas säubern, hören Sie hinter sich das freundliche Gelächter zweier Personen. „Sieh an, sieh an. Da interessiert sich ja tatsächlich jemand für unser Aufgabengebiet! Und er reagiert wie jeder andere vor ihm!“ Obwohl Ihre Augen noch tränen, machen Sie zwei Arbeiter aus, die halb verborgen hinter einigen Aufbauten neben einer Reihe kurioser Apparaturen stehen. „Kommt herbei und helft mir, meinen Sohn Ikarion davon zu überzeugen, dass er ein Narr ist!“ Sie haben momentan nichts Besseres vor und nähern sich also den beiden Menschen. (*Weiter bei Abschnitt 159*)

92

Sie erwachen auf einer steinernen Liege. Der Geruch und die Kühle eines Waldes umfassen Sie. Schatten! Geschenk der Götter! Unwillkürlich schließen Sie noch einmal die Augen und genießen einen weiteren Moment der Ruhe. Irgendwo in Ihrer Nähe rauscht Wasser munter gurgelnd vor sich hin. Ein Bächlein? Eine kleiner Wasserfall? Als Ihre Hände Ihren Körper abtasten, bemerken Sie, dass Sie eine saubere Toga tragen. Manche Ihrer Blessuren sind mit einer grünen Tinktur bestrichen, die wohltuend nach Kräutern riecht. Ohne sich zu erheben,

sehen Sie sich träge um und lassen Ihren Blick schweifen. Sie liegen in einem Säulrund, das von einem schmucken Dächlein gekrönt wird. Man könnte fast sagen, dass Sie sich in einem kleinen Tempelchen befinden, sogar der Boden ist sauber mit weißgrauen Steinplatten ausgelegt. Sie vermeinen, die Konturen weiterer Säulen und weiße Statuen zu erkennen, die hell durch die Pflanzen schimmern, die Ihre Lagerstatt umgeben. Noch bevor sich Anspannung in Ihnen breit machen kann, entdecken Sie in Ihrer unmittelbaren Nähe ein Schemelchen, auf dem sich nicht nur Ihre alte Toga, sondern auch Ihre sonstigen Habseligkeiten befinden. Räubern sind Sie also offenbar nicht in die Hände gefallen. Totschlägern auch nicht, es sei denn – befinden Sie sich vielleicht schon in einem der jenseitigen Paradiese? Eigentlich hatten Sie dort erheblich mehr Frauen erwartet, nicht wahr? Während Sie noch diesem Gedanken nachhängen, tritt hinter einem Akazienbaum eine Gestalt hervor. Ihr Lächeln ist lieblich, ihr Haar ist adrett gesteckt, ihre Gestalt ist schlank und zart und ihre smaragdgrünen Augen sind tief und schön wie das Meer. (*Weiter bei Abschnitt 135*)



93

Man sagt, zu verdursten sei vergleichbar mit dem Ersticken, nur wäre es unendlich viel qualvoller. Sie haben sich immer gefragt, wie dies wohl möglich sei. Der Tod durch Ersticken schien Ihnen bereits so ziemlich das Schrecklichste zu sein, was einem zwischen Erdboden und Firmament zustoßen kann. Es dauert nicht lange, dann bestätigen sich Ihre dunklen Vorahnungen: Die Todesqualen eines Verdurstenden dauern ein-

fach erheblich länger. Das Wort „Verenden“ trifft Ihr weiteres Schicksal ziemlich gut. Besonders bitter ist, dass der Wahnsinn Ihren Geist schließlich überwältigt und Sie unter anderem dazu zwingt, die Fugen des Zellenbodens auszulecken, in der verzweifelten Hoffnung, dort noch winzige Reste des verschütteten Giftranks aufnehmen zu können. Am Ende hilft alles nichts. Sie sterben einen grausamen Tod, den man seinem schlimmsten Feind nicht wünscht. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

94

Wohin Sie auch blicken, Sie sind von Statuen umgeben. Diejenige vor Ihnen greift Sie mit langsamen Bewegungen an.

Versteinerter Krieger

MU 14	KL 9	IN 9	CH 9
FF 7	GE 8	KO 12	KK 12
AT 13	PA 8	DK N	TP 1W6+2
LE 20	AU 24	AE –	MR 8
RS 6	INI 4+1W6		GS 7

Sie kämpfen gegen einen steinernen Gegner. Hoffentlich tragen Sie eine Waffe, die stark genug ist, um ordentlich auszuteilen. Sollten Sie eine besondere Tinktur bei sich tragen (*W 17?*), so dürfen Sie Ihre Waffe damit benetzen (da Sie nicht die volle Tinktur benötigen, können Sie die Markierung stehen lassen). Der Rüstungsschutz Ihres Gegners wird dadurch um 3 Punkte reduziert. Gelingt es Ihnen, Ihren Gegner zu zerschmettern? Dann hasten Sie einige Schritte weiter im düsteren Statuengarten. (*Weiter bei Abschnitt 369*) Erleiden Sie selbst einen tödlichen Treffer? Dann stellen Sie sich den Konsequenzen. (*Weiter bei Abschnitt 150*) Sie können auch jederzeit die Beine in die Hand nehmen und flüchten, wenn Sie wollen. In dem Fall rennen Sie den Hügel hinab, was das Zeug hält. (*Weiter bei Abschnitt 220*) Wann immer Ihrem Gegner eine unparierte Attacke gelingt, versucht er, Sie zudem zu ergreifen. In diesem Fall muss ihm eine zusätzliche Probe auf Körperkraft gelingen. (*Weiter bei Abschnitt 189*)

95

Behutsam arbeiten Sie sich im Tunnelgang voran. Viele kleine abzweigende Gänge lassen den Schluss zu, dass hier eine Menge Spinnenkreaturen leben. Sie wissen nicht, ob der Takt Ihrer Schritte dafür verantwortlich ist oder der Schein Ihrer Lichtquelle, Sie können sich völlig ungestört voranbewegen. Niemand behelligt Sie. (*Weiter bei Abschnitt 45*)

96

Ein kleiner Flugfehler nur, und schon berühren Ihre Flügelspitzen den tödlichen Morast. Sie trudeln, verwickeln sich und stürzen schließlich ab. Nun kann Ihnen kein Mensch auf dieser Welt mehr helfen, und selbst die Götter müssten sich jetzt im wahrsten Sinne des Wortes ihre piekfeinen Finger schmutzig machen, um Sie noch aus Ihrem Schlamassel herauszuziehen. Trösten Sie sich mit dem Gedanken, dass Ihre Todesart auf jeden Fall einzigartig ist. Ihre beiden Zuschauer werden jedem davon erzählen, ein Andenken ist Ihnen also immerhin gewiss. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

97

Was wollen Sie jetzt tun?

Sie untersuchen die Zellentür. (*Weiter bei Abschnitt 66*)

Sie untersuchen die Wände Ihrer Zelle. (*Weiter bei Abschnitt 38*)

Sie nehmen den dampfenden Becher genauer in Augenschein. (*Weiter bei Abschnitt 120*)

Sie versuchen, Aufmerksamkeit zu erregen. (*Weiter bei Abschnitt 60*)


Sie warten erst einmal in Ruhe ab, was passiert und spitzen dabei die Ohren. (*Weiter bei Abschnitt 50*)

Alleine kommen Sie hier wohl nicht weiter. Sie benötigen dringend Beistand. (*Weiter bei Abschnitt 103*)


Sie unternehmen einen Ausbruchversuch. (*Weiter bei Abschnitt 141*)

Die Kerze brennt derweil stetig weiter und Sie ahnen bereits, dass Sie irgendwann vollständig abgebrannt sein wird. Bitte zählen Sie von jetzt an alle Abschnitte, die Sie aufschlagen, indem Sie auf dem Notizzettel im Anhang Striche machen. Nach dem fünfunddreißigsten Strich verlassen Sie bitte den zu dem Zeit offenen Abschnitt und lesen unter *Abschnitt 5* weiter (notieren Sie bitte diesen Abschnitt jetzt schon, damit sie ihn nicht vergessen). Sobald Sie die Zelle erfolgreich hinter sich gelassen haben, müssen Sie keine weiteren Striche machen und können die bestehenden Markierungen entfernen oder ignorieren.

98

Sie springen auf einen Felsvorsprung und herrschen die arme Kreatur ohne viel Umschweife an. Sie verlangen Aufmerksamkeit und stellen in knappen Worten dar, wie Sie sich den weiteren Fortgang der Situation vorstellen: Für Ihre Hilfe verlangen Sie erstens Fügsamkeit und zweitens Führung durch das Gebirge. Der Riese packt seine Faustkeile mit beiden Händen und für einen Moment wirkt sein verwirrter Blick so, als wolle er die Steinbrocken in Ihre Richtung werfen. Als er jedoch von einer Woge des Schmerzes durchgeschüttelt wird, rollt er sie demonstrativ weit von sich und fügt sich seinem Schicksal ( *P 39*). Vor Ihnen liegt ein echter Riese, der von Ihnen seine Rettung erwartet. Los, los, begeben Sie sich in die Reichweite seiner Pranken und geben Sie Ihr Bestes! (*Weiter bei Abschnitt 381*)

99

Es knackt geräuschvoll, als Sie ein Spinnenei zertreten. Weiß und gelb sind die Säfte, die klebrig aus den zerstörten Schalen austreten. Sie halten den Atem an, nehmen eine Abwehrhaltung ein und erwarten halb, im nächsten Moment von einem ganzen Schwarm von Höhlenspinnen überrannt und bei lebendigem Leib aufgefressen zu werden. Einige Augenblicke vergehen, doch nichts dergleichen geschieht. Ebenso nicht nach dem zweiten zerstörten Ei. Auch nicht nach dem dritten, nicht nach dem vierten und irgendwann hören Sie auf zu zählen und verrichten konzentriert Ihr Werk tief drunten in den Eingeweiden der Erde ( *H 37*), bis es erledigt ist. Während Sie sich den Schweiß von der Stirn tupfen und versuchen, den beißenden Gestank zu ignorieren, geht Ihnen ein Gedanke durch den Kopf. Wie viele Heldentaten werden eigentlich vollbracht, von denen kein Mensch jemals etwas mitbekommt? Könnte es möglicherweise sein, dass es sich bei den überlieferten Sagen und Legenden erstens nur um

einen verschwindend geringen Teil der tatsächlichen Geschehnisse handelt? Und wäre es zweitens möglich, dass selbst der stolze Held Herakulon im Schatten eines noch größeren Helden steht, von dem nur keiner weiß? Das würde ja bedeuten ... Sie beschließen, sich diesem Problem später noch einmal konzentriert anzunähern. Nun verlassen Sie endlich die Höhle (*Zurück zu Abschnitt 62*) oder verfolgen den Gang weiter. (*Weiter bei Abschnitt 51*)

100

Nun gut, es ist zwar schwierig, aber wohl kein Ding der Unmöglichkeit. Der Anfang ist nicht einfach, aber weiter oben verjüngt sich die Zelle leicht, dann sollte es besser klappen. Bitte legen Sie eine um 4 Punkte erschwerte *Klettern*-Probe ab. Bestehen Sie diese, dann gelingt es Ihnen, etwas an Höhe zu gewinnen. (*Weiter bei Abschnitt 10*) Bei einem Misserfolg haben Sie Schwierigkeiten beim Klettern. (*Weiter bei Abschnitt 136*)

101

Sie nähern sich einer Gruppe kräftiger Feldarbeiter. Ein leichtes Schwindelgefühl überkommt Sie, und Ihnen wird klar, wie lange Sie schon nichts mehr gegessen und getrunken haben. Die Männer und Frauen beharken lustlos den Boden. Ihre Arbeit muss anstrengend sein, denn auf den sonnenverbrannten Rücken glänzt der Schweiß. Schon aus einiger Entfernung werden Sie misstrauisch gemustert. Obwohl Ihre Toga sehr stark verschmutzt ist, so unterscheidet sie sich doch deutlich von den Lumpen, mit denen die Sklaven ihre Blöße bedecken. Als Sie die Männer um etwas Wasser und Nahrung bitten, wechseln diese vielsagende Blicke. „Der Flug der Vögel hat darauf hingedeutet, dass heute ein guter Tag werden würde“, antwortet eine ungeschlachte Arbeiterin und kann ein zahnloses Grinsen nicht verbergen, während ihr Blick auf Ihrem kostbaren Gürtel zu liegen kommt, „und zwar für jeden von uns. Wir teilen gerne unsere Vorräte mit Euch. Der Preis sind alle Eure Besitztümer.“ Diese Lumpen! Ja, so schlecht ist die Welt. Gehen Sie auf das Angebot ein? (*Weiter bei Abschnitt 231*) Oder schleppen Sie sich mit letzter Kraft fort von diesen Halsabschneidern? (*Weiter bei Abschnitt 147*)

102

Er hat aller Wahrscheinlichkeit nach gelogen! Natürlich! Sie unterdrücken gerade noch so einen kleinen Freudensprung, weil Sie sich nicht völlig sicher sind, ob Nereide nicht doch irgendwo in der Nähe ist, vor der Sie sich keine Blöße geben möchten. Das ist ja sonnenklar! Von wegen, er habe eine Hydra getötet. Das ist ja lächerlich! Wie viele Hydren soll es denn bitte geben in Demelion? Alles Quatsch mit Soße. Wie erbärmlich, wie feige. Dieser Mochtegern. Das ist ganz offensichtlich alles erstunken und erlogen! Sie setzen sich auf einen kleinen Baumstumpf und genießen den Gedanken wie einen erfrischenden Schluck Wasser bei starkem Durst. Doch ebenso wie die kleine Wiese, die Sie unwillentlich beobachten, von einer herannahenden Wolke beschattet wird, schiebt sich auch bei Ihnen allzu schnell ein zweifelnder Gedanke in den Vordergrund: Und wenn doch? Was, wenn er wirklich all die Heldentaten vollbracht hat, von denen seine Herolde berichten? Das wäre ja entsetzlich! Sie wägen verschiedene Gedanken in Ihren Kopf hin und her. Am Ende bleibt nur ein

einzigem übrig: Es gibt nur eine einzige Variante, die Sie zuverlässig aus dieser Bredouille führt und mit der Sie auf der sicheren Seite stehen. Sie müssen Ihren Weg trotz alledem weiter gehen. Sie müssen Herakulon übertrumpfen und Sie müssen ihn besser und deutlicher übertrumpfen als Ihr Konkurrent. Zusätzlich sollten Sie von nun an sehr darauf Acht geben, dass Sie nicht in die Hände der Häscher fallen, die vermutlich schon irgendwo auf Sie lauern. Es sieht so aus, als würde Ihr Leben in Zukunft eher noch schwieriger werden. Sie seufzen. Es hilft offenbar alles nichts, da müssen Sie nun durch. (*Weiter bei Abschnitt 247*)

103

Sie bemühen sich um Beistand? Eingedenk der Tatsache, dass Sie sich in einer einsamen Gefängniszelle befinden, in der Sie, wenn es nach dem Wunsch Ihrer Peiniger geht, allem Anschein nach jämmerlich verschmachten oder aber in den Freitod gehen sollen, kann es sich dabei augenscheinlich nur um spirituellen Beistand handeln. Ein sozusagen klassischer Ansatz in Ihrer Situation wäre es, sich an göttliche oder gottgleiche Mächte zu wenden. (*Weiter bei Absatz 252*) Ist dergleichen Ihre Sache nicht, so könnten Sie sich auch im Schein des Kerzenlichtes von den Texten inspirieren lassen, die landauf landab die Menschen zu Großstaten anstacheln und die Sie zufälligerweise bei sich tragen: Sie könnten einige Seiten über *Herakulon* lesen. (*Weiter bei Absatz 233*)

104

Im Brackwasser bäumt sich eine wurmartige Kreatur übermannshoch auf, windet sich kraftvoll, giert für einen Moment nach Ihnen, geifert und schießt dann auf Sie zu. Bei den vorherrschenden Lichtverhältnissen ist es Ihnen nicht möglich, präzise Aussagen über das Wesen der Monstrosität zu machen, Ihre Überlebensinstinkte zwingen Sie jedoch dazu, das zähnestarrende Maul zur Kenntnis zu nehmen, das weit geöffnet einen dunkelroten Schlund offenbart.

Sumpfwurm-Chimäre

Größe: 4 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 90 Stein

MU 14 IN 11 KO 13

Biss:

AT 11 TP 1W6+5 DK HN PA 4 INI 1W6+7

RS 2 WS 8 LE 42 AU 54 GS 11 MR 14/10 GW 7

Größenkategorie: normal

Attribute: Dunkelsicht, Anfälligkeit: pflanzliche Gifte

Fertigkeiten: Hinterhalt (3)

Das Untier, das Sie in seiner Ruhe gestört haben, gerät erst langsam in Wallung. Solange Sie ihm vom Ufer aus gegenüberstehen, bricht es daher den Kampf bei der ersten Begegnung nach zwei Kampfrunden ab. Bei der zweiten Begegnung kämpft es hingegen schon drei Runden lang, jede weitere Konfrontation dauert dementsprechend eine Kampfrunde länger als die vorhergehende. Überleben Sie die Auseinandersetzung, bis sich die glitschige Kreatur wieder in Ihren Pfuhl zurückzieht? (*Zurück zu Abschnitt 62*) Ist Ihnen gar ein Sieg vergönnt? (*Weiter bei Abschnitt 72*) Oder endet Ihr Abenteuer an dieser Stelle und Sie sterben in einer stinkenden Kloake tief unter dem Palast? (*Weiter bei Abschnitt 150*)

105

Der Pegasus sträubt sich. Er will ein anderes Ziel anfliegen! Wie konnte das alles nur passieren? Wenn diese Reise doch nur ein Ende finden würde! Sie rasen weiter am nächtlichen Firmament entlang, tief unter Ihnen wirkt die Welt wie ein wunderschön gestaltetes Spielbrett. Treiben Sie Ihr stolzes Reittier in Richtung der dampfenden Dschungel der Paridir? (*Weiter bei Abschnitt 234*) Oder lieber ins Land der Ban Bargui, die zusammen mit Rieseninsekten leben? (*Weiter bei Abschnitt 67*)

106

Sie kratzen, schaben und puhlen mit bewundernswerter Ausdauer. Gleichzeitig verfluchen Sie sich kräftig: Um Sie herum sind unzählige Ziegel in den Wänden, und Sie versuchen Ihr Glück ausgerechnet an dem vermutlich zähsten von allen. Na, hoffentlich ist die Anstrengung auch die Mühe wert! Augen zu und durch? (*Weiter bei Abschnitt 24*) Oder doch die Quälerei lieber beenden, solange dafür noch Zeit ist. (*Zurück zu Abschnitt 141*)

107

Zäh kämpfen Sie sich voran, Schritt für Schritt, obwohl Sie in wachsender Häufigkeit von Krämpfen geschüttelt werden. Die Beine sind Ihnen mittlerweile schwer wie Blei. Obwohl die Temperatur des Wassers nur geringfügig niedriger ist als die Ihres Körpers, empfinden Sie die Kälte, die Sie umgibt, als bedrohlich und kräftezehrend. Sie müssen schon stundenlang unterwegs gewesen sein, als der Gang sich schließlich weitet und in eine kleine Höhle mündet, deren im Wasser liegender Ausgang von einem Gitter verschlossen wird. Dies muss der ersehnte Ausweg sein! Mit einem kräftigen Tritt (Probe auf Körperkraft) stoßen Sie das letzte Hindernis aus den Angeln und zwängen sich in die Freiheit. (*Weiter bei Abschnitt 185*) Waren Sie nicht erfolgreich, so geben Sie in aller Götter Namen bloß nicht auf, sondern versuchen gefälligst Ihr Glück erneut! (*Weiter bei Abschnitt 213*)

108

Die kleine Zierchimäre rollt vertrauensselig mit ihren großen Augen und hüpfte um Ihre Beine. Sie möchte gerne von Ihnen gestreichelt werden oder mit Ihnen spielen. Wie süß sie ist! Sie nehmen sie hoch und klemmen sie unter den Arm. Mit entschlossenem Druck Ihres Daumens und Ihres Zeigefingers sperren Sie ihr das Mäulchen weit auf und zeigen einiges an Geschicklichkeit, während

Sie ihr den gesamten Inhalt des Giftbechers einflößen. Als sich aus den Tiefen des Grubentümpels ein gewaltiger Wurm erhebt und sich vor Ihnen aufbäumt, werfen Sie ihm das Tier direkt in den weit geöffneten Rachen. Mit einem befriedigten Grunzen dreht das Untier einige Runden an der Oberfläche und zerkaut derweil seine Beute. Man kann richtig dabei zusehen: Nach und nach werden die Bewegungen langsamer und die Monstrosität hat ganz offensichtliche Schwierigkeiten damit, sich an der Oberfläche zu halten. Sie reiben sich die Hände, denn Sie wissen ja, was der Kreatur nun blüht. (*Weiter bei Abschnitt 72*)


109

Oh, oh, der feine Herr Söldnerführer hält sich also für derart überlegen, dass er seinen vermeintlichen Mörder auch gleich als solchen anredet? Man fragt sich ja unweigerlich: Ist das nicht ein kleines bisschen riskant? Nun gut, so viel Selbstbewusstsein muss auf die Probe gestellt werden! Geschickt behalten Sie Ihren überforderten Gesichtsausdruck bei und deuten an, sich über die Papiere auf dem Tisch beugen zu wollen. Ihr Gegenüber fällt darauf herein. In einer blitzschnellen, flüssigen Bewegung schmettern Sie dem arroganten Löwenmenschen Ihre



Waffe quer über den Schädel, dass das Blut nur so spritzt. Das hat gegessen! Ein Meisterhieb, so mächtig, dass er von Herakulon selbst hätte stammen könnte! Leonidor ist schwer verletzt! (Sie dürfen im folgenden Kampf seine Werte wie folgt reduzieren: AT/PA: -5/-5, LE -18, INI -3. Leonidor pariert zudem Ihre ersten drei Attacken nicht.) Benommen taumelt er hin und her, fegt dabei das Papier von seinem Tisch und ergreift seinen Streitkolben. Was wahrscheinlich ein wildes Brüllen werden sollte, verkommt zu einem Gurgeln. Kämpfen Sie! (*Weiter bei Abschnitt 323*)

110


Ein kräftiger Schlag an die Zellentür zu viel, und schon zerbricht Ihr einziger Einrichtungsgegenstand mit einem hässlichen Krachen in viele kleine Teile. Der schwarze Nagel sticht Ihnen dabei ordentlich in die Handinnenfläche (-1 LeP). Sie fluchen unflätig, bevor Sie sich besinnen das Ziel Ihres Zorns genauer in Augenschein zu nehmen. In so einer misslichen Lage darf man nicht unnötig eitel sein: Wenn Sie noch kein derartiges Objekt besitzen (*D 42?*), dann könnte Ihnen dieser kleine Bösewicht vielleicht noch als behelfsmäßiges Werkzeug dienen ( *D 42*). Auf weiteres Klopfen müssen Sie nun allerdings verzichten. (*Weiter bei Abschnitt 97*)

111

Möglicherweise könnten Sie den Fresstrieb des Untiers im Wasser ausnützen. Indem Sie es füttern, wäre es vielleicht möglich, dass es auf diese Weise für eine Weile abgelenkt sein wird. Das wäre freilich nur dann erfolversprechend, wenn Sie der Meinung sind, dass Sie etwas bei sich tragen, das der Kreatur schmecken könnte. Sie haben allerdings eine begründete Ahnung, dass Ihnen das bestenfalls Zeit verschaffen, Ihre Probleme aber nicht endgültig lösen wird. Aber das ist immerhin besser als nichts und vielleicht reicht Ihnen das ja. (*Weiter bei Abschnitt 58*) Ein bei Weitem vielversprechender Ansatz wäre, dem Wesen der Tiefe etwas zum Fraß vorzuwerfen, um ihm Schaden zuzufügen. Sie sollten in dem Fall sorgfältig prüfen, ob Sie der Meinung sind, dass Sie etwas Geeignetes besitzen. (*Weiter bei Abschnitt 11*) Wenn Sie sich mit beiden Varianten nicht wohl fühlen, dann müssen Sie den Geschehnissen wohl oder übel Ihren Lauf lassen. (*Weiter bei Abschnitt 104*)

112

Sie sind nicht den weiten Weg hierher gekommen, weil Sie Silber und Gold einen hohen Wert beimessen. Nein, Sie haben höhere Ziele und benötigen dafür weit mehr als nur schnöde Argental und Aural. Ihr Vorbild, Herakulon, trug ein Löwenfell um seine Schultern. Daran konnte jeder seinen großen Erfolg erkennen. Sie verlangen also eine vergleichbare Kompensation für Ihre Mühen. Leonidor hört Ihnen aufmerksam zu. Schließlich nickt er und bewegt sich in den hinteren Teil seines Zeltes. Als er zurück kommt, trägt er etwas in der Hand, das silbrig glänzt. „Nehmt dieses Geschenk von mir an. Ich benötige es nicht mehr.“ Es handelt sich dabei um eine lederne Rüstung, deren Rücken, Schultern und Brustpartien mit Streifen der irdenen Haut des sagenhaften Silberbullen verstärkt sind.

Der Legende nach bestehen diese Tiere aus Metall und sind aus diesem Grund mithin fast unbesiegbar. Die Rüstung klirrt und klimpert bei jeder Bewegung und ein gezackter Rückenrücken bildet die Silhouette der gewaltigen Kreatur geschickt nach. Dies ist ein eindrucksvolles Stück ().

Silberbullen-Thorax

Ko 0	Br 6	Rü 6	Ba 6	LA 0	RA 0	LB 0
RB 4	Ges. 5	gRS 5	gBE 4	Gew. 10		

Und kein leichtes, puh. „Niemand verschenkt eine solche Rüstung. Jeder wird glauben, Ihr hättet selbst einen Silberbullen erlegt. Ich werde meinen Teil dazu beitragen und entsprechende Gerüchte unter meinen Männern verbreiten.“ Sie ahnen, dass Ihnen hier ein unglaublich wertvolles Geschenk gemacht wurde. Leonidor muss unter seinen finanziellen Sorgen sehr gelitten haben. Froh darum, dass alles so gut ausgegangen ist, verabschieden Sie sich und verlassen das Lager zügig. (*Weiter bei Abschnitt 279*)

113

Während Ihr Selbst Ihre sterblichen Überreste verlässt und sich auf den ungewissen Weg ins Jenseits macht, verfestigt sich ein interessanter Gedanke in Ihnen: In Myranor gibt es vielerlei Städte. Phalorea, Phorsina, Phasmajirita und wie sie nicht alle heißen. Wer um alles in der Welt soll die bitte auseinander halten können? Da kommt man schnell einmal durcheinander. Hand aufs Herz: Können Sie mit absoluter Sicherheit ausschließen, dass Sie sich die ganze Zeit lang nicht vielleicht versehentlich verlesen haben? Denn in diesem Fall hätten Sie alles bisher Geschehene ja quasi in der völlig falschen Stadt erlebt! Und man müsste – schon der Ordnung halber! – wohl oder übel feststellen, dass das Abenteuer unter diesen Umständen sozusagen komplett ungültig wäre. Von vorne bis hinten. Restlos. Und was Ihr tödliches Missgeschick angeht: Das ist dementsprechend natürlich ebenfalls nie geschehen. Ja, derlei kleine Fehler passieren! Sogar den Besten! In diesem Fall sollten Sie das Abenteuer freilich erneut angehen. Dann aber natürlich in der richtigen Stadt, dazu möchten wir Sie streng ermahnen! Sie nennt sich Phorkadontis. Phor - ka - don - tis! Zögern Sie nicht: Demelion sehnt sich immer noch nach einem Helden! Wir drücken Ihnen die Daumen! (*Zurück zur Einleitung*)

114

Sie arbeiten sich zügig vorwärts den Tunnel entlang, während Ihre Gedanken rasen. Ohne dass Sie etwas dagegen tun könnten, steigen diverse Schreckensbilder in Ihnen auf. Eines davon betrifft beispielsweise grässliche Wurmkreaturen, die in dunklen Wassern hausen. Sie fragen sich: Haben Würmer eigentlich Lebensgefährten? Haben Würmer und ihre Lebensgefährten miteinander möglicherweise eine reiche Nachkommenschaft? Wie viele Würmer und wie viele liebe kleine Wurmkinde fänden in so einem formidablen, lichtlosen, schlickschwarzen Grubensee wohl eine auskömmliche Lebensgrundlage? Hinge das nicht irgendwo von der Anzahl der Fütterungen ab? Waren diese Fütterungen unter Ihrer kurzen Ägide im Palast möglicherweise einigermaßen reichlich? Sie müssen sich eingestehen,

dass Sie immer recht schnell die Drohung vom Schicksal in der Grube im Munde führten, wenn die Dienerschaft zum Beispiel nicht rasch genug spüren wollte. Sie hatten das freilich nicht immer ganz so ernst gemeint, richtig? Sie hatten damals ja auch nur eine vage Vorstellung von der Existenz dieser ominösen Grube, durch die Sie gerade waten, ja? Sie fragen sich, ob die bärbeißigen Mitglieder Ihrer Palastwache auch stets feinsinnig genug waren, um echte Hinrichtungsbefehle von solchen zu unterscheiden, die Sie im Affekt, im Scherz oder, nun ja, aus einer Art diffusen Laune heraus einfach nur so dahingesagt haben. Das Wasser um sie herum fühlt sich mit einem Mal sehr kalt an. Können Sie sich wirklich sicher sein, dass kein weiterer Wurm mehr hinter Ihnen lauert? Sie waten ein wenig schneller. *(Weiter bei Abschnitt 48)*

115

Sie wenden Ihre Aufmerksamkeit also der linken Zellenwand zu. Der etwas hellere Stein fällt Ihnen besonders ins Auge. Sie untersuchen ihn sorgfältig. Wenn hier einmal eine Beschädigung in der Wand gewesen sein sollte, dann wurde sie bereits behoben. Der Mörtel, der den besagten Stein in der Wand hält, ist dementsprechend frisch und fest. Die ganze Sache bringt Sie ins Grübeln. Sie kennen die Laxheit, mit der in diesem Palast Reparaturen ausgeführt werden, nur zur gut. Mehr als einem Frondienstleistenden (für die Sie sich extra den Spottnamen „Frodi“ ausgedacht haben, ein Geniestreich!) haben Sie für dessen mangelnde Sorgfalt tüchtig eingeheizt.

Sind Sie der Meinung, dass hier bereits einmal ein Ausbruchversuch stattgefunden haben könnte? In diesem Fall wäre es durchaus möglich, dass hinter dem besonders schwer zu lösenden Stein eine Reihe von besonders losen auf Sie wartet. *(Weiter bei Abschnitt 181)* Freilich ist das insgesamt eine ziemlich riskante Prämisse. Sollten Sie damit daneben liegen, vergeuden Sie wertvolle Zeit – denken Sie daran, dass die Kerze mit jedem vergeudeten Moment kleiner wird. *(Zurück zu Abschnitt 141)*

116

Was Sie sonst immer einmal wieder schweißnass aus Ihren Träumen hochschrecken lässt, wird jetzt zu Ihrer Geheimwaffe. Ihre greisen Lehrer im Palast haben damals ganze Arbeit geleistet: Sie brauchen den Stift nur auf das Pergament zu setzen und die schwarze Pforte tief in Ihrem Inneren einen Spalt weit zu öffnen, die Sie sonst mit aller Gewalt verschlossen halten. Die Abgründe der Bürokratie, ihre Widersinnigkeiten, ihr Wahnwitz, all das müssen Sie nur in Linien und Gangsysteme übersetzen: Aus bösen Paragrafen werden böartige Kammern, aus gehässigen Absätzen werden finstere Gruben, aus bürokratischen Verwaltungsabläufen werden haarsträubende Fallensysteme. Sie taumeln wie im Fieber, während die Finsternis nur so aus Ihnen strömt und vor Ihren ungläubigen Augen auf dem Pergament zum bizarrsten und perfidesten Labyrinth gerinnt, das Demelion je gesehen hat. Zunächst erschrecken Sie bis ins Mark über das gutturale Gelächter, das in Ihrer Architektenkate ertönt. Dann erschrecken Sie umso mehr darüber, dass es Ihrer eigenen Kehle zu entstammen scheint. Dann sehen Sie sich selbst aus den Augen einer Wesenheit, die sich an Ihrer Arbeit zu ergötzen scheint, und für die Sie eine Art Würmchen an einem

Schreibtisch sind. Es ist *Dioikisitheia*, die Göttin der Bürokratie. Ohnmächtig rutschen Sie von Ihrem Stuhl. Stunden vergehen, vielleicht Tage. Ein lautes Schnauben und Stampfen zwingt Sie schließlich wieder zur Besinnung. Kreton, Ihr Herr und Meister, scheint sich Ihrer Behausung zu nähern. Benommen reiben Sie sich die Augen. Was halten Sie da in Ihren Händen? Es ist der Entwurf eines Meisterwerks. Eines Labyrinths, vor dem man sich noch in hunderten von Jahren grausen wird. Heureka! Die Tür öffnet sich, während in Ihrem Schädel rasender Kopfschmerz hämmert. Mit einer Kraftanstrengung erheben Sie sich und kehren an Ihren Schreibtisch zurück. Wenn Sie demnächst einmal wieder ein wenig Zeit und Muße haben, dann lassen Sie sich doch bitte auf folgendes theologische Gedankenspiel ein: Ist es möglich, mit einer Gottheit aus dem Gefolge des Brajan einen finsternen Pakt einzugehen? *(Weiter bei Abschnitt 354)*

117

Mutig, wirklich mutig. Geradezu tollkühn, Ihr Vorhaben, das kann man kaum in Abrede stellen. Sie marschieren also schnurstracks wieder in Richtung Ihres Palastes, an den Ort, an dem man Ihnen gerade eben noch nach dem Leben trachtete. Der Ausgang aus dem unterirdischen Gangsystem ist erstaunlich abgelegene, wie Sie finden, und so müssen Sie tatsächlich ein ganzes Stück weit laufen, bis Sie sich der Stadtmauer von Phorkadontis nähern. Diese umgibt nicht nur Ihren ehemaligen Wohnsitz, sondern gleich auch noch die ganze Hauptstadt der Provinz. Das verschlossene Stadttor versperrt Ihnen den weiteren Weg. Die Mauern sind hoch und Sie haben zunächst einige Mühe damit, den Wächter auf den Zinnen auszumachen, der seinerseits keinen besonderen Wert darauf zu legen scheint, gesehen zu werden. Vermutlich ist sein Dienst einfacher, wenn Ankommende sich einfach wieder abwenden, und so mag er sich vielleicht wünschen, dass Sie sich einfach wieder von dannen scheren, wenn er sich nur still genug verhält. *(Weiter bei Abschnitt 139)*

118

Das Ufer um den Tümpel herum liegt fast in völliger Dunkelheit, und trotz des Scheins der Fackel müssen Sie gut auf Ihre Schritte achten, um auf dem Untergrund, der von Schlick bedeckt ist, nicht auszugleiten. Sie erreichen den Tunneleingang, der etwas höher liegt als die anderen, und ziehen sich geschickt in die Höhe. Nachdem Sie dem Gang ein Stück weit ins Innere gefolgt sind, endet er vor einer Felswand. Hier machen Sie eine Entdeckung. Im Schein Ihrer Lichtquelle entdecken Sie einige Gegenstände. Ihre Anordnung wirkt auf Sie so, als hätte jemand einen überschüssigen Teil seiner Ausrüstung abgeladen. Gleichzeitig ist dies demjenigen wohl nicht sonderlich leicht gefallen, denn alle Dinge sind fein säuberlich aufgereiht, ganz als ob jedes einzelne Teil genau daraufhin geprüft worden wäre, ob es von nun an auch wirklich verzichtbar ist. Sie erkennen einige Kleidungsstücke, die ordentlich gefaltet und aufeinander gelegt wurden, obwohl sie vor Schlamm nur starren. Die Stoffe sind wirklich umfassend verschmutzt und machen auf Sie nicht den Eindruck, als sei hier jemand einfach nur am Ufer ausgeglitten. Ist hier jemand im Schlamm getaucht? Sie runzeln die Stirn. Daneben finden Sie Taschen aus Stoff und billigem

Leder, in denen man üblicherweise Nahrung transportiert, sie sind allesamt völlig leer. Auch mit den Stiefeln und Gürteln können Sie wenig anfangen. Sie wundern sich noch über deren ungewöhnlich ramponierten Zustand, als Ihnen plötzlich auffällt, dass sie allesamt völlig zerkaut sind. Ein ungutes Gefühl befällt Sie. Was um aller Götter Willen ist hier nur geschehen? Sie sehen sich weiter um. (*Weiter bei Abschnitt 77*)

119

Es ist unglaublich! Sie haben die legendäre Hydra besiegt! Und Sie sind sich sicher, dass Sie dabei erfolgreicher waren als Ihr Vorbild Herakulon, denn von unglaublichen fünf Köpfen ist in den alten Schriftrollen nirgendwo die Rede. Außerdem stellen Sie im Überschwang Ihres Sieges schlicht in Abrede, dass man in grauer Vorzeit überhaupt schon bis fünf zählen konnte. Während Sie Ihren Erfolg noch kaum fassen können, fällt Ihnen unweigerlich etwas ins Auge: Dampfend und zischend versickert eine grünliche Flüssigkeit zwischen den Steinen – hierbei muss es sich um das legendäre Gift des Monsters handeln! Rasch reißen Sie ein Stück von Ihrem Gewand ab, knüllen es so fest wie möglich zusammen und tunken den Ball aus Leinen in die Flüssigkeit, um so viel wie möglich davon zu bewahren (Y 23). Wenn es nur nicht so bestialisch stinken würde! Und als Sie es so mit spitzen Fingern weit von sich halten, müssen Sie sich auch eingestehen, dass Sie sich über einen gefahrlosen Transport noch keine Gedanken gemacht haben. Aber wer eine Hydra erschlagen kann, der lässt sich von derlei Banalitäten nicht bange machen, befinden Sie. Sie werden sich schon noch etwas ausdenken. Fröhlich pfeifend machen Sie sich auf den Heimweg zurück zum Hain. Sollten Sie angeschlagen sein und humpeln müssen, so tut dies Ihrer guten Laune keinerlei Abbruch. (*Weiter bei Abschnitt 291*)

120

Der Pokal liegt schwer in der Hand, besteht aus Silber und ist rundherum hübsch verziert. Das Trinkgefäß ist demjenigen aus Ihrem Schlafgemach, aus dem Sie heute morgen noch leckeren Einhornsaft genossen haben, recht ähnlich. Offenbar gehen die hiesigen Graveure bei ihrer Kunst kaum Risiken ein und halten sich an möglichst Altbewährtes und Bekanntes. Darf sich die reine Verwertung eines antiken Stoffes eigentlich überhaupt noch Kunst nennen? Wo ist denn da die kreative Eigenleistung? Alte Geschichten neu aufzubereiten, das kann doch jeder! Sie verwerfen diesen Gedanken und konzentrieren sich stattdessen auf das Gebräu. Was wollen Sie nun tun? Eine winzige Menge des Trankes kosten? (*Weiter bei Abschnitt 130*) Den Trank auf dem Boden der Kammer verschütten? (*Weiter bei Abschnitt 37*) Den Trank in einem mutigen Zug leeren? (*Weiter bei Abschnitt 47*) Sich lieber anderen Dingen zuwenden? (*Zurück zu Abschnitt 97*)

121

Ihr Magen knurrt und Sie werden jäh von einem Schwindelgefühl geplagt. Wie lange haben Sie eigentlich schon nichts mehr gegessen? Einerlei: Sie geben sich eine gerade Haltung und schieben Ihr Kinn nach vorne. Das haben Sie im Palast reichlich geübt. Ihrer Erfahrung nach ist das bereits die halbe Miete, wenn

man etwas erreichen will. Eine Gruppe Feldarbeiter mustert Sie misstrauisch, als Sie sich nähern. Schweiß glänzt auf muskulösen Körpern. „Ich benötige Hilfe und verlange, dass man sie mir gewährt. Ich bin der Herrscher von Phorkadontis und euer aller Herr, ihr seid mir Gefolgschaft schuldig. Ich suspendiere euch hiermit von euren derzeitigen Dienstpflichten. Gebt mir Kleidung, Nahrung, Wasser und begleitet mich bis auf Weiteres als meine Bedeckung.“ Die Reaktion fällt weniger erfolgreich aus als erwartet. Verblüffte Blicke werden ausgetauscht, dann hämische, dann böse. „In der Tat fehlt es Euch an Bedeckung, hoher Herr. Noch kein Honorat hat es je gewagt, ohne eine solche einen Fuß in unser Quartier zu setzen. Der Flug der Vögel hat heute einen guten Tag vorausgesagt. Wollen wir herausfinden, für wen?“, ergreift eine ungeschlachte Arbeiterin grinsend das Wort. Die Sklaven legen die Hände fest an die schweren Arbeitsgeräte, auf die sie sich gerade noch abgestützt hatten. Wollen Sie die Beine in die Hand nehmen? (*Weiter bei Abschnitt 147*) Oder vertrauen Sie auf Ihre Autorität und lassen sich von ein paar gemeinen Arbeitern nicht Bange machen? (*Weiter bei Abschnitt 202*)

122

Auch wenn das Leben am Hof wirklich sehr weit weg war von den Sorgen und Nöten des einfachen Mannes, Sie ahnen doch dumpf, dass man zum Angeln mehr benötigt als Ihre schöne Hakenkette. Besitzen Sie einen niedlichen Köder (*B 11?*) und sind Sie auch finster entschlossen, diesen einzusetzen? (*Weiter bei Abschnitt 25*) Oder ist Ihr Köder möglicherweise alles andere, aber definitiv nicht niedlich (*L 34?*) und freuen Sie sich vielleicht sogar, ihn auf diese Weise einsetzen zu können? (*Weiter bei Abschnitt 134*) Sollten Sie keinen Köder besitzen oder ihn schon anderweitig verbraucht haben, so dürfen Sie den schweren Eisenhaken Ihrer Kette zwar mit viel Gottvertrauen ein paar Mal hin und her durch das Wasser ziehen, das Unvermeidliche lässt sich dadurch jedoch nicht aufhalten. (*Weiter bei Abschnitt 104*)

123

Sie sammeln sich und denken gründlich nach. Herakulon gewann unsterblichen Ruhm, weil er die Ställe von tausenden von Rindern ausmistete, die dreißig Jahre lang nicht gereinigt wurden. Wenn Sie das übertreffen wollen, müssen Sie systematisch vorgehen. Also schön der Reihe nach: Sie müssen einen Ort finden, der länger als dreißig Jahre nicht gereinigt wurde. Nun ja, der sollte sich finden lassen. Demelion ist voller finsterner Orte und wenn Sie nicht die tätige Hilfe einiger Sklaven bei der Reinigung Ihrer Palastgemächer gehabt hätten, wer weiß, wie viele Jahre ... Sie verwerfen den unschönen Gedanken rasch wieder. Sie veranschlagen also fürs Erste dreihundert Jahre ohne ordentliche Reinigung. Das sollte genügen. Und es dürfen auch nicht nur tausende Kreaturen sein, wie bei Herakulon, sondern – zehntausende! Nicht schlecht, Ihre Planung läuft ja schon wie geschmiert! Jetzt müssen Sie nur noch Kreaturen finden, die gehörntem Wild ähneln, die aber zweifelsfrei irgendwie hochwertiger sind. Dann kann der olle Herakulon aber einpacken. Sie reiben sich die Hände, als ein Plan in Ihnen heranreift, und lenken Ihre Schritte in Richtung einer der größten Städte Demelions: Zirkonas! Sie wird vor allem von Satyren und Mino-tauren bewohnt. (*Weiter bei Abschnitt 142*)

124

Auch wenn Sie immer nur winzige Mengen Mörtel aus den Wandfugen kratzen können, so meinen Sie doch bereits einen kleinen Unterschied wahrzunehmen, den Ihre Arbeit im Vergleich zu den Fugen der anderen Ziegel an der Wand bewirkt hat. Wenn das alles doch nur nicht so langsam voran ginge! Wollen Sie konzentriert weiter arbeiten? (*Weiter bei Abschnitt 222*) Oder dauert Ihnen das alles zu lange? (*Zurück zu Abschnitt 141*)

125

Sie fackeln nicht lange und spurten auf den Ausgang zu und hechten hindurch. Mit einer gewaltigen Erschütterung stürzt die Höhle hinter Ihnen ein. Sie benötigen eine Weile, bis Sie der Staubwolke entkommen können, die aus der Höhle gedrückt wird. Hustend und tastend stolpern Sie voran, bis Ihnen klar wird, was soeben passiert ist. (*Weiter bei Abschnitt 119*)

126

Mit neuer Vorsicht bewegen Sie sich durch den Gang voran. Sie schürfen tief in Ihrem Gedächtnis nach nützlichen Informationen, die Ihnen jetzt vielleicht das Leben retten könnten. Zunächst einmal ist Ihnen sehr gewiss, dass das viel beschworene und häufig zitierte Monster in der Grube unter dem Palast keineswegs eine sprichwörtliche, sondern eine sehr reale Kreatur ist. Wenn Sie doch nur wüssten, worum es sich dabei handelt! Vor Ihrem inneren Auge ergänzen sich dumpfe Vorstellungen von Reißzähnen, Krallen, giftigen Stacheln und ledrigen Echenschuppen zu einem diffusen Ganzen. Das Loch, durch das die Gefangenen in die Grube hinabgestoßen werden, ist vergitert und wird von den Palastwachen bei Bedarf aufgeschlossen. Die düstere Tiefe der Grube ist ein zuverlässiger Quell des Grusels, und eine Mutprobe der Kinder des Palastpersonals besteht entsprechend darin, sich beim Spiel so nahe wie möglich an das wuchtige Eisengitter zu wagen und alsbald mit großem Gekreische vor einem vermeintlichen oder sogar vor einem tatsächlich gehörten Geräusch aus der Dunkelheit zu flüchten. Regelmäßig wirft man Abfälle durch das Gitter in die Grube hinab. Ah, da fällt Ihnen etwas ein: Vor einiger Zeit wurde einmal eine Gruppe Abenteurer in die Tiefe hinabgelassen, die sich dort um etwas Technisches kümmern sollten. Worum ging es doch gleich? Sollten sie einen verstopften Abfluss freilegen? Sie können es nicht mehr sagen, Sie haben die ganze Angelegenheit eher am Rande wahrgenommen und waren in diesem Moment eher von der Armseligkeit und der Schüchternheit der Gruppe fasziniert, als sich Details zu deren Auftrag einzuprägen. Sie erinnern sich auch noch an die Häme und das Gefeiße der Palastgarde, die sich offenbar für zu fein für diese Arbeit hielt und froh darum war, sich nicht selbst die Hände schmutzig machen zu müssen. Ob Ihnen diese Erinnerungen weiter helfen werden? Hinter einer Gangbiegung weitet sich Ihr Tunnel. Sie verbergen Ihren Fackelschein und blicken vorsichtig um die Ecke. (*Weiter bei Abschnitt 18*)

127

Sie ziehen sich an den von Ihnen ausgespähten Leseplatz bei der großen Statue zurück und machen es sich in ihrem Schatten bequem. Herakulon bäugt Sie mit seinen großen Augen. Wie passend! Sie holen die Texte unter Ihrer Toga hervor und streifen mit Ihrer Hand bedächtig über die dicken Pergamentseiten. Wie lange tragen Sie diese alten Schriften eigentlich schon mit sich herum? Sie müssen, nein, Sie wollen ein großer Held werden und der Schlüssel zu diesem Unterfangen liegt in Ihren Händen. Sie sind ein wenig ergriffen. Eine zauberhafte Aura liegt über diesem entschlossenen Moment und Sie lassen nicht zu, dass er dadurch entweicht wird, dass Ihre Schriften über den großen Helden Demelions doch ein ganz kleines bisschen nach Grubenwurm und Grubenwurmwasser riechen. Nein, Sie nehmen den sumpfigen Geruch stattdessen als Trophäe, als deutliches Zeichen für Ihre erste bestandene Heldentat. Sie nehmen es als eine symbolische Narbe! Und diese Ihre erste echte Narbe ist nicht nur ein Ausweis Ihrer Überlebensfähigkeit, nein, Sie belässt auch Ihr Gesicht ohne jede Verunstaltung. Na, was will man mehr? Nun gut, frisch ans Werk! Sie konzentrieren sich und lassen die Texte der Alten auf sich wirken. (*Weiter bei Abschnitt 250*)

128

Sie gehen in Gedanken zügig die Merkgeregeln durch, die man Ihnen im Umgang mit Spinnen eingeschärft hat: Schwarze Streifen – Flucht ergreifen, weiße Flecken – rasch verstecken, rote Beine – zieh schnell Leine. Oh, da haben Sie offenbar noch einmal Glück gehabt. Scheinbar ist diese Spinnenart keine der unzähligen, bizarr gefährlichen Mistviecher, die die Region beheimatet. Mal vorausgesetzt, man hat Ihnen auch wirklich alles Wissenswerte im Bezug auf Spinnen beigebracht. Und Sie haben währenddessen auch gut aufgepasst. Und Sie haben sich bei den Zuordnungen der Farben und der Körperteile nicht versehentlich vertan. Nein, davon lassen Sie sich jetzt nicht Angst und Bange machen, Sie sind sich sicher, dass die kleine Höhlenbewohnerin eine ganz normale Spinne und daher schlicht und ergreifend nicht besonders gefährlich ist. Und dabei bleiben Sie jetzt. Möchten Sie dennoch einen anderen Teil der großen Höhle untersuchen? (*Zurück zu Abschnitt 62*) Oder schreiten Sie im Vertrauen auf Ihre Erkenntnisse nun um so mutiger voran? (*Weiter bei Abschnitt 95*)

129

Wenn Sie Ihre Toga als Kapuze über den Kopf schlagen und sich ansonsten unauffällig verhalten, dann mag es Ihnen gelingen, unbehelligt in das Lager zu spazieren. Sollten Sie jedoch Aufsehen erregen, dann wird Ihr Abenteuer hier aller Voraussicht nach rasch beendet sein. Was wollen Sie tun? Sie nähern sich einigen Sklavinnen und stiften diese zum Aufstand an. (*Weiter bei Abschnitt 326*) Sie besitzen geheimes Wissen (*A 99?*), das Sie nun einzusetzen gedenken. (*Weiter bei Abschnitt 379*) Sie versuchen, die Wachen zu töten, die ein abgelegenes Gebäude bewachen, von dem Sie der Meinung sind, dass es sich um das Arsenal der Baracken handelt. (*Weiter bei Abschnitt 305*)

Sie versuchen, sich der geflügelten Ashariel zu nähern und Sie in Ihre Pläne einzuweißen. (Weiter bei Abschnitt 374)

Sie tun das einzig Ungefährliche: Sie verlassen diesen Ort, da Sie nicht im Traum daran denken, sich mit einigen Hundertschaften der Soldaten Ihres Gegenspielers anzulegen. (Weiter bei Abschnitt 149)

130

Der Duft der Flüssigkeit steigt Ihnen in die Nase. Säuerliche Aromen wechseln sich mit solchen von schwerer Süße ab. Sie kosten einen winzigen Tropfen und spüren Ihre Zunge kaum mehr. Hoppla, ist das Gebräu stark – das könnte ja sogar ein Ungeheuer umhauen! Sie sehen Ihre Vermutungen bestätigt: Diese Art von Tränken führt dazu, dass man nach und nach in einen Zustand der Taubheit verfällt, der einem den Weg in den Tod erleichtern soll. Haben Sie in besseren Zeiten selbst einmal angeordnet, dass ein Gefangener so ein Gebräu zugeteilt bekommen soll? Sie sind sich unsicher. Wollen Sie den Trank auf dem Boden verschütten? (Weiter bei Abschnitt 37) Oder wollen Sie den Inhalt des silbernen Bechers trinken? (Weiter bei Abschnitt 47) Sie können den Becher fürs Erste auch in Ruhe lassen und sich anderen Dingen zuwenden. (Zurück zu Abschnitt 97)



131

Alles Volk auf den Stadtmauern hält vor Anspannung den Atem an, als Sie Ihre Interpretation des Sachverhalts darlegen und auf Ihrer Antwort beharren. Die Augen des mächtigen Wesens werden glasig, als es tief in Grübeleien versinkt. Sie grinsen, denn Sie wissen, dass Sie Recht haben. Die Sphinx hat gesagt, Sie

müssten ihre Frage beantworten und anschließend hat sie ihre Frage gestellt. Sie haben darauf die Antwort gegeben. Daran gibt es nichts zu rütteln. Man sagt Sphingen nach, halbgöttlicher Abkunft zu sein und gar einen winzigen Teil des Sonnengottes in sich zu tragen, der Wahrheit, Recht und Gerechtigkeit zu seinem Wesenskern bestimmt hat. Betrügereien sind ihnen daher wesensfremd. Man kann beinahe sehen, wie etwas tief in der Sphinx zerspringt, als sie die gleiche Erkenntnis hat. Sie haben gewonnen. (Weiter bei Abschnitt 295)

132

Sie berühren den Schlüssel vorsichtig, um sich an den scharfen Rostkanten nicht zu verletzen. Ebenso behutsam drehen Sie ihn im Schloss, was erst nach einiger Zeit gelingt, da seine Verkrustung erst gelöst werden muss. (F 38) Unglaublich – die Eisentür öffnet sich ohne weitere böse Überraschungen und mit etwas Druck tun auch die verrosteten Scharniere wieder ihre Pflicht. Na, das war ja einfach! Nun aber schnell hindurch. (Weiter bei Abschnitt 190)

133

Sie haben schon vor einigen Augenblicken gespürt, dass Sie sich nicht mehr im Griff der Statuen befinden. Offenbar war deren Auftrag erledigt, als sie Sie ihrer Herrin zugeführt hatten. Sie nutzen die Gelegenheit, reißen Ihre Waffe emporm und stürzen sich auf Ihre Feindin.

Schlangenhaarige Gorgonin

MU 17	KL 12	IN 13	CH 14
FF 11	GE 13	KO 21	KK 20
AT 14	PA 11	DK N	TP 1W6+6
LE 55	AU 57	AE 40	MR 11
RS 2	INI 11 +1W6	GS 10	GR Groß

Vor- und Nachteile: Hünenwüchsig

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Umreißen

Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9

Bedenken Sie, dass Sie aufgrund Ihrer bedeckten Augen Abzüge von fünf Punkten auf Ihre Attacke und Ihre Parade hinnehmen müssen. Die Gorgonin verzichtet im Kampf auf den Einsatz von Magie. Sollten Sie einen tödlichen Treffer hinnehmen müssen, so trösten Sie sich: Sie standen hier wirklich einem äußerst gefährlichen Monster gegenüber. (Weiter bei Abschnitt 150) Gelingt es Ihnen hingegen, Ihre Gegnerin zu Boden zu strecken, so können Sie sich selbst auf die Schulter klopfen. Sie haben eine Großtat vollbracht. (Weiter bei Abschnitt 216)

134

(Entfernen Sie bitte die Einträge L 34 und K 14) Die Flüssigkeit im weiß-gelblichen Spinnenei gluckert, als Sie es in der Hand wiegen. Der haarige Bewohner, dessen Konturen man durch die halbdurchsichtigen Schalen ziemlich gut erkennen kann, scheint sein Schicksal zu ahnen, denn er zappelt und zuckt wie wild in seinem Gefängnis. Jetzt nur nicht zu lange zögern! Schleimige Flüssigkeiten quellen über Ihre Hand, als Sie das Ei mit dem Eisenhaken durchstoßen und es daran

aufgespießt ins Wasser hängen. Ihnen geht die grimmige Frage durch den Kopf, ob etwas dermaßen Ekliges wirklich ein Geschenk der Götter sein kann? Und wie unermesslich hungrig die monströse Kreatur im Wasser gewesen sein muss – bereits wenige Tropfen Blut stacheln sie zu höchster Raserei an. Sie durchstößt die Wasseroberfläche und schnappt so heftig nach dem Köder, dass die rostige Spitze des Eisenhakens angetrieben von der Kraft der mächtigen Kiefer die Schädeldecke des Untiers von Innen durchstößt. Sehr beeindruckend! (*Weiter bei Abschnitt 72*)

135

Die junge Frau tritt Ihnen gegenüber. „Ihr seid erwacht. Wie schön.“ Sie stellt eine Schale mit Obst und einen Krug mit Wasser neben der Liege ab. „Eurer Erscheinung nach zu urteilen habt Ihr in der letzten Zeit einiges durchgemacht. Fürchtet Euch nicht. Ihr seid hier in Sicherheit. Und Ihr seid am Leben. Und meiner bescheidenen Meinung nach besteht genau darin die große Kunst, nicht wahr?“ Sie lächelt ein hinreißendes Lächeln. „Stärkt Euch und erfrischt Euch. Und wenn Ihr soweit seid, dann kommt zu mir, ich warte draußen. Ich führe Euch zum Herrn dieses heiligen Hains. Er wartet bereits.“ So überraschend ihr Erscheinen war, so schnell ist sie auch schon wieder verschwunden. Sie lassen sich nicht lange bitten und verzehren gierig die gebrachten Speisen, auch den Krug mit dem Wasser leeren Sie in einem einzigen, kräftigen Zug. Herrlich! Nachdem Sie sich von Ihrem Lager erhoben haben, nehmen Sie Ihre Besitztümer an sich und verlassen Ihr Lager. (*Weiter bei Abschnitt 40*)

136

Sie rutschen ab und kommen etwas zu fest auf dem Boden auf (-1 LeP). Wollen Sie Ihr Glück noch einmal versuchen? (*Weiter bei Abschnitt 100*) Oder haben Sie etwas anderes vor? (*Zurück zu Abschnitt 141*)

137

Ihre Nackenhaare sträuben sich, als ein kräftiger Zug durch das dunkle Wasser geht und sich an der Oberfläche heftige Strudel und Verwerfungen bilden. Machen Sie sich kampfbereit? (*Weiter bei Abschnitt 104*) Oder haben Sie möglicherweise ein Ass im Ärmel, um den Kampf zu vermeiden? Dann sollten Sie keine Sekunde länger zögern. (*Weiter bei Abschnitt 111*)

138

Leonidor lässt Sie gewähren. Ob Sie ihn amüsieren oder ob er Sie nur taxieren möchte, das wissen alleine die Götter. Also sichten Sie die zahlreichen Papiere mit einigen Handgriffen. Was Sie auf die Schnelle sehen können, sieht nicht gut aus: Leonidor hat offenbar eine Menge unbezahlter Rechnungen. Für einen Söldnerführer ist dies mindestens ebenso bedrohlich wie eine anrückende imperiale Myriade, denn wer seine Männer nicht bezahlen kann, der riskiert mit tödlicher Sicher-

heit Ungehorsam, Desertionen oder sogar Umsturzversuche. Tja, zum Glück ist das nicht Ihr Problem. Oder möchten Sie es etwa dazu machen? Halten Sie sich für vermögend genug, Leonidor einen Handel vorzuschlagen? (*Weiter bei Abschnitt 306*) Oder gibt es etwas Verborgenes, etwas tief Verdrängtes, das in Ihrem Hinterkopf beständig nagt und summt (A 31?), das Ihnen Einflüsterungen gibt und das mit aller Macht aus Ihnen herausdrängt? (*Weiter bei Abschnitt 318*) Sie könnten nun einen Kampf provozieren, wenn Sie das wollen, aber das Überraschungsmoment ist nun vorbei (*Weiter bei Abschnitt 323*) Alternativ bleibt Ihnen nur die rasche Abreise. (*Weiter bei Abschnitt 260*)

139

Was wollen Sie tun?

Sie wählen mit Bedacht möglichst große Worte, um Ihrem Anliegen die nötige Wucht zu verleihen, und verlangen auf diese Weise Einlass und Unterstützung. (*Weiter bei Abschnitt 180*) Sie setzen dem Wächter die Situation in aller Ruhe und im Detail auseinander. (*Weiter bei Abschnitt 227*)

Ihnen ist die ganze Sache nicht mehr so ganz geheuer und Sie verlassen diesen Ort, bevor etwa noch schlimme Dinge geschehen. (*Weiter bei Abschnitt 290*)

140

Sie werden streng gemustert und schließlich beginnt einer der beiden zu sprechen. „Ich rate euch, die Stadt für einige Tage zu meiden. Dort war soeben ein großer Appell am Palast, der nichts Gutes verheißt. Wir konnten uns gerade noch auf unsere Streife absetzen, bevor die Tore verschlossen wurden. Hier wissen wir wenigstens, was uns erwartet und werden nicht herumkommandiert.“ Die beiden Waffenträger grinsen sich verschwörerisch zu. Gut zu wissen! „Wenn Ihr vermeiden wollt, aufgegriffen zu werden, dann haltet Euch am besten einige Zeit von allen Ansiedlungen fern.“ Sie bedanken sich artig und halten sich an den Rat der Soldaten. (*Weiter bei Abschnitt 3*)

141

Der Boden Ihrer Zelle besteht aus eng verfügten steinernen Fliesen. Möchten Sie den Fußboden genauer untersuchen? (*Weiter bei Abschnitt 71*) Von drei Seiten wird Ihre Zelle von geziegelten Mauern begrenzt. Vielleicht wollen Sie die Ziegelsteine auf Schwachstellen überprüfen? (*Weiter bei Abschnitt 38*) Die Decke Ihrer Zelle befindet sich etwa zwei Schritt über Ihrem Kopf, so dass sie selbst dann nicht erreichbar ist, wenn Sie sich auf den Schemel stellen. Wenn Sie natürlich artistisch begabt sind, dann können Sie dennoch versuchen, sich an den Wänden bis zur Zellendecke empor zu drücken – was auch immer Sie dort oben wollen. (*Weiter bei Abschnitt 100*) Während Sie über Ihr weiteres Vorgehen nachdenken, rollt ein Wachstropfen die Kerze hinab. Sie sollten sich in jedem Fall beeilen oder einen anderen Ansatz wählen. (*Zurück zu Abschnitt 97*)

142

Nach einigen Tagesreisen erreichen Sie Zirkonas. Stolz ragen die Tempel des Brazoracus in die Höhe und ebenso stolz sehen die sechsfach gehörnten Widder aus, die hier und da friedlich grasen. Auf ihnen reiten die vornehmsten Gefolgsleute des Stadtherrn in die Schlacht. Schon von Weitem weht Ihnen außerdem ein stolzer Duft in die Nase. Ein Geruch von Dung und Exkrementen, der den ganzen Stadtstaat wie eine Pestilenzwolke umgibt. Ja, so sind die Satyare eben, nicht wahr? Leben lieber fröhlich in den Tag hinein, als sich um so schändliche Angelegenheiten wie die Abwasserversorgung zu kümmern. Die Minotauren hingegen sind über derlei Tätigkeiten schlicht erhaben. Die ganze Stadt stinkt also zum Himmel, und sagt man den beiden Rassen auch nach, sie würden sich um einen strengen Geruch nicht über Gebühr scheren, so erkennen Sie doch bereits aus der Ferne, dass der Stadtkern gemieden wird und eine allgemeine Zersiedelung der Umgebung bereits begonnen hat – offenbar eine Art unwillkürliche Fluchtbewegung. Ob Sie selbst nun Hörner tragen oder nicht, Sie unterdrücken all Ihren Ekel und suchen das schwarze Herz der Stadt auf, ohne derweil unnötig viel Aufsehen zu erregen. Sie begeben sich schnurstracks zur *Cloaca Maxima Demelia*, der großen Kloake von Zirkonas. (*Weiter bei Abschnitt 91*)

143

Frisch ans Werk! Der Tempelhain ist groß, deutlich größer als Sie das vermutet hätten. Immer wieder meinen Sie gleich aus dem Waldrand heraus stolpern zu müssen und doch schließen sich immer weitere Ausläufer daran an. Ihr Tatendrang ist jedoch bei Weitem zu überwältigend, um das unheimlich zu finden. Rasch haben Sie ein paar Orientierungspunkte gefunden und verlaufen sich kaum noch. Im Fieber der Vorfreude verzichten Sie darauf, irgendwelche Hainhüterinnen unnötig zu stören, sondern halten die Augen offen nach für Sie wichtigen Orten. Rasch haben Sie zum Beispiel eine Art Händlerin gefunden, die offenbar einen Teil der Versorgung des Hains organisiert. Ihre Waren lagern hübsch aufgereiht in einem steinernen Pavillon, vielleicht ist da ja etwas dabei, das Ihre zukünftigen Abenteuer erleichtert? Zwar ist der Hain insgesamt recht schattig, doch haben Sie bald einen Ort entdeckt, der sich für Ihre Studien der antiken Schriften wunderbar eignet: Eine Herakulon-Statue, die abgeschieden auf einer kleinen Lichtung steht. Perfekt! Wie von den Göttern für Sie gemacht! Sogar eine halb versunkene Säule ist vorhanden, auf die Sie sich setzen könnten. Entweder, weil Blessuren Sie plagen oder einfach deshalb, weil Sie ein umsichtiges Naturell sind: Auch Ihre Suche nach einem Ort der Entspannung und Heilung ist schnell von Erfolg gekrönt. Ein Brunnlein, über und über mit den Zeichen der heilenden Göttin Zaturas bedeckt, lädt zur genaueren Inspektion ein, sollten Sie in diese Richtung einen Bedarf verspüren. Nicht viel später entdecken Sie auch Nereide, die Ihren Pflichten nachgeht. Nachdem sie Ihnen so freundlich geholfen hat wollen Sie sie nicht unnötig behelligen, könnten es aber wohl tun, wenn Sie der Meinung sind, dass das dringend nötig ist. Zuletzt erhaschen Sie noch einen Blick auf verschiedene Gärtchen, allesamt hübsch gepflegt. Niemand bewacht sie und Sie könnten sich hier mit Proviant eindecken, wenn Sie das für nötig halten. Auf der Grundlage Ihrer Erkundigungen planen Sie Ihr weiteres Vorgehen. (*Weiter bei Abschnitt 210*)

144

Sie setzen die einzelnen Eindrücke zu einem Gesamtbild zusammen, das nur einen Schluss zulässt. Ihr Gang hat Sie in die berüchtigte Grube geführt, die sich tief unter dem Palast befindet. Sie haben in besseren Zeiten nicht viel über diesen Ort nachgedacht und ihn unterbewusst immer für einen halb ausgedachten, eher metaphorischen Platz gehalten. Einen fiktiven Ort des Grauens, mit dem man die faule Dienerschaft aufschreckt, wenn sie nicht schnell genug arbeitet. Mit entsprechenden Drohungen haben Sie seinerzeit aus diesem Grund selten geizt, das ist Ihnen noch sehr gut im Gedächtnis. Nun wissen Sie auch, warum diese Drohungen stets einen unmittelbaren Effekt hatten. Nach wie vor haben Sie eine sehr ungute Ahnung, was den Toten angeht, der zu Ihren Füßen liegt. Wollen Sie Ihren Ekel überwinden und den Leichnam genauer untersuchen? (*Weiter bei Abschnitt 208*) Oder lenken Sie Ihre Gedanken lieber ohne viele Umschweife darauf, was Sie hier unten wohl erwarten mag und wie Sie am besten vorgehen? (*Weiter bei Abschnitt 126*)

145

Was wollen Sie wissen?

„Wo bin ich hier? Was ist das für ein Ort?“ (*Weiter bei Abschnitt 218*)

„Wer bist du? Warum hilfst du mir?“ (*Weiter bei Abschnitt 4*)

„Wer ist der Seher? Warum schert ihn mein Schicksal?“ (*Weiter bei Abschnitt 314*)

„Schwebe ich in Gefahr?“ (*Weiter bei Abschnitt 207*)

„Was soll ich nun tun?“ (*Weiter bei Abschnitt 242*)

Wenn Sie der Meinung sind, die Freundlichkeit Ihrer Begleiterin nun nicht weiter strapazieren zu wollen, so lassen Sie sich nach einem kurzen Wort des Dankes wieder zurückziehen und widmen sich Ihrem weiteren Vorgehen. (*Weiter bei Abschnitt 196*)

146

Ungeachtet dessen, ob in Ihren Taschen das Gold nur so klimpert oder ob Sie arm sind wie eine Tempelmaus, Sie verlassen sich auf Ihre Geistesgaben. Sehr lobenswert! So verbringen Sie die kommenden Tage also in Ihrer kargen Architektenkate und zermartern sich das Gehirn, wie ein Labyrinth beschaffen sein müsste, um alle in seinen Bann zu schlagen. Sie beginnen mit den grundlegenden Elementen, die einfach nicht fehlen dürfen: verworrene und verwinkelte Gänge, verwirrende Kreuzungen, Fallgruben ohne jeden Ausweg, Irrgänge und unscheinbare Geheimtüren. Sie haben richtig Spaß daran, Bogen um Bogen des teuren Pergaments verschwenderisch mit Skizzen zu bedecken. Ist Ihre Arbeit erfolgreich? (Legen Sie eine Probe auf Klugheit ab!) Aber das waren ja bestenfalls erst die Grundlagen, die landauf, landab jedes ordentliche Labyrinth aufzuweisen hat. Sie hingegen wollen mehr! Das Beste ist Ihnen gerade gut genug! Also tüfteln Sie Tag und Nacht weiter, im Schweiß Ihres Angesichts. Sie ersinnen zur zusätzlichen Verwirrung eine spiegelbildliche Anlage, die sich listig in die erste einpasst. Mit winzigen Unterschieden, die kaum zu erkennen sind, die aber den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen können! Sie platzieren mehrere falsche Grabkammern, bössartige Fallensys-

teme, planen Räume und Wassersysteme ein, um Ihr dunkles Kunstwerk mit einer sich selbst versorgenden Flora und Fauna auszustatten, die der Alptraumwelt eines wahnsinnigen Genies entsprungen zu sein scheinen. Dabei stellt sich natürlich irgendwann die Frage, ob Sie Ihren eigenen Ansprüchen genügen können. Funktioniert das, was Sie sich ausdenken, auch wirklich? Nicht, dass am Ende die Höhlen-Einhörner einfach alle wegsterben, nachdem Sie sämtliche Giftspinnen aufgefressen haben. (Legen Sie eine um 2 Punkte erschwerte Probe auf Klugheit ab!) Nun fehlt natürlich noch der letzte Schliff. Dieses eine ganz spezielle Element, das Ihrer Arbeit die Krone aufsetzt und das sie mit einer Prise echter Ewigkeit versieht. Sie liegen beinahe eine Woche lang auf Ihrer Matte und starren an die Decke Ihres Zeltes, bis Ihnen die zündende Idee kommt: Sie möchten, dass Ihr Labyrinth legendär wird, weil es auch von den größten Recken nicht bezwungen werden kann? Dann sorgen Sie doch einfach dafür! Sie zeichnen einige Meilen neben der Anlage ein schlichtes Loch im sandigen Boden ein. Drei Schritt tief und sargförmig. Hier wird der Fürst bestattet und nicht im Mausoleum selbst. Auf diese Weise kann er nicht gefunden werden und Ihr Labyrinth bleibt eine Herausforderung, an der sich jede Generation aufs Neue die Zähne ausbeißen wird. Gratulation, das ist brillant. Schwer ist allerdings die dazugehörige Logistik. Ein sargförmiges Loch ist eine sehr verdächtige Sache, wirklich niemand darf davon erfahren. Gelingt es Ihnen, sich eine wasserdichte Tarnung dafür auszudenken? (Legen Sie eine um 4 Punkte erschwerte Probe auf Klugheit ab!) Es naht der Tag, an dem Kreton das Ergebnis Ihres Schaffens in Augenschein nehmen will. Sind alle geforderten Proben gelungen? (*Weiter bei Abschnitt 354*) Oder werden Sie blass, weil Ihnen gerade in dem Moment erhebliche Mängel in Ihren Skizzen auffallen, als Sie Ihren Herrn vor dem Zelt bereits schnauben hören können? (*Weiter bei Abschnitt 69*)

147

Sie schütteln den Kopf und sind weise genug, jeglichen Augenkontakt zu vermeiden. Auf diese Weise gelingt es Ihnen, sich glimpflich aus der Affäre zu ziehen. Sie stapfen also weiter und entfernen sich wieder von der Siedlung, in der Sie für Ihr Gefühl ohnehin nichts Gutes zu erwarten hätten. Noch nicht mal mehr auf die Anständigkeit und Hilfsbereitschaft von Sklaven ist Verlass, denken Sie sich grimmig. Sie setzen also einen Fuß vor den anderen, während die Hitze des Tages unbarmherzig auf Sie einwirkt. In Ermangelung eines besseren Ziels lenken Sie Ihre Schritte in Richtung eines kleinen Wäldchens, das Sie am Horizont erspähen. Auch nach Stunden sind Sie ihm noch nicht sonderlich näher gekommen, mittlerweile plagen Sie Krämpfe in den Waden und ein stechender Kopfschmerz. Muss diese Quälerei wirklich sein? Kann es sein, dass die Götter Ihnen wirklich derart Übles wollen? Wurde Ihnen nicht das Schicksal eines Helden geweissagt? Viele weitere Stunden später sind Ihre Schritte kaum mehr als ein Taumeln, auch Ihre Augen können Sie kaum noch offen halten. Bilden Sie sich den grauhaarigen Greis nur ein, der unweit des Waldes auf Sie zu warten scheint? Kurz vor dem Waldrand verlassen Sie Ihre letzten Kräfte und Sie verlieren die Besinnung. Halb träumen Sie, dass der Alte sich freundlich über Sie beugt. (*Weiter bei Abschnitt 193*)

148

Sie verbergen sich und halten einen sicheren Abstand zum Ort des Kampfes. Was Sie sehen müssen, ist wahrlich kein schöner Anblick. Der Löwe treibt den Katzenmenschen einige Schritt weit vor sich her, setzt schließlich zum Sprung an und wirft ihn zu Boden. Seine Krallen sind schärfer und größer als die des schwächlichen Amaunir und so reißt er diesen innerhalb weniger Augenblicke in Stücke. Ohne zu zögern verschlingt das Raubtier das Fleisch seines Opfers in dicken Brocken und erst als es seine Fresslust soweit befriedigt hat, dass es keinen weiteren Bissen mehr hinunter würgen kann, macht es sich auf leisen Sohlen von dannen. Es dauert einen Moment, bis Sie sich so weit überwinden können, dass Sie es wagen, sich dem blutigen Haufen zu nähern, der vor einigen Augenblicken noch ein lebendiges Wesen war. Ein kühler Wind weht über die Savanne. Nach wie vor scheint die Sonne, als sei nichts geschehen. Die Schönheit der Landschaft steht in einem bizarren Kontrast zu dem zerrissenen Leichnam vor Ihren Füßen. Ja, genau so ist das Leben, denken Sie sich. Mal schlägt man seine Krallen in die Welt hinein und schnappt sich ein saftiges Stück Fleisch, mal tut sich ihrerseits die Welt an einem gütlich. Und nicht zuletzt deshalb tun Sie, was Sie tun müssen: Sie untersuchen die Leiche. Ihre Ausbeute kann sich sehen lassen: Sie bergen insgesamt 17 Argental und zwei Aural . Danach ziehen Sie weiter. (*Weiter bei Abschnitt 228*)

149

Sie machen sich auf den Weg zurück zu Ihrem Lager in der Nähe des Hains, während Sie noch Ihren Gedanken nachhängen. Die Schatten der Felsenklüfte sind tief und dunkel, als Sie Ihr Ziel erreichen und sich an den Aufstieg machen. Wie sicher sind Sie sich, dass dort niemand mit gezückter Klinge auf Ihre Rückkehr lauert? (*Weiter bei Abschnitt 336*)

150

Und auf diese Weise finden Sie Ihr Ende. Waren Ihre Anstrengungen die Mühen wert? Waren sie wenigstens zum Teil von Erfolg gekrönt? Das können letztlich nur Sie selbst entscheiden. Ob jemand zum Helden geboren ist, ist nicht nur im Vorfeld schwer abzuschätzen. Auch im Rückblick kann der Lauf eines Lebens sehr unterschiedlich interpretiert werden. Ob Prophezeiungen der Wahrheit entsprechen oder ob es sich dabei um Scharlatanerie handelt, wer kann das schon ermessen? Die Pläne der Götter sind unergründlich und alle Geschöpfe sind kaum mehr als Spielsteine in ihrer Hand. Trösten Sie sich damit, dass die Welt voller Gräber ist. Gräber von Helden, von deren Heldentaten keiner jemals erfahren hat. Mit anderen Worten: Sie sind sozusagen in der allerbesten Gesellschaft. Und eines kann Ihnen niemand nehmen: Für eine kurze Zeit lang lebten Sie als designerter Herrscher in einem echten Palast. Wer kann das schon von sich behaupten? Das ist besser als nichts! Genügt Ihnen das? In diesem Fall endet das Abenteuer an dieser Stelle. Myranor ist ein gewaltiger Kontinent. Zahlreiche Angehörige aller Völker suchen auf ihm jeden Tag aufs Neue ihr Glück. Möge eines Tages ein anderer an Ihre Stelle treten und sein Schicksal mit mehr Erfolg ergründen. Oder ... genügt es Ihnen etwa nicht? (*Weiter zu Abschnitt 113*)



151

Sie fühlen sich neuen Abenteuern noch nicht gewachsen und rasen daher noch eine gewisse Zeit, um wieder zu Kräften zu kommen. Derweil wird das Land von den Schergen Ihres Konkurrenten durchkämmt, die es auf Sie abgesehen haben. Sie dürfen so viele Nächte hier verbringen, wie Sie gerne möchten und die entsprechenden Regenerationsphasen ausnutzen. Notieren Sie sich aber bitte einen Rastpunkt auf dem Notizzettel im Anhang und addieren Sie für jeden zusätzlichen Ruhetag einen weiteren. Diese Rastpunkte werden niemals abgebaut, sondern bei jeder Rückkehr zu diesem Abschnitt weiter erhöht. Rollen Sie während jeder Ruhephase nach der ersten in diesem Abschnitt einen W20. Liegt die erwürfelte Zahl unter dem Gesamtwert der von Ihnen angesammelten Rastpunkte, so ist Ihnen schließlich doch eine sehr grimmige Patrouille auf die Spur gekommen, die Sie im Schlaf überrascht und für die Ihr Leben keine halbe Pulpelle wert ist. (Weiter bei Abschnitt 150) Sollte Ihnen hingegen ein erholsamer Schlaf beschieden sein, so erwachen Sie erfrischt und mit neuen Kräften. (Zurück zu Abschnitt 336)

152

Kurz vor dem Gipfel lässt Ihre Begleiterin Ihnen den Vortritt und so tun Sie die letzten Schritte notgedrungen alleine. Dabei ist Ihnen ordentlich mulmig zu Mute, denn mittlerweile sind die uralten Bäume so hoch, dass das Blätterwerk für eine tiefe Dämrigkeit sorgt. Aus diesen diffusen Lichtverhältnissen schälen sich alle paar Schritt steinerne Statuen, die unförmig sind, gedrungen und groß und deren Gestalten Sie mehr beun-

ruhigen, als Sie zuzugeben bereit sind. Mehrköpfige Hundewesen, einäugige Riesen, mächtige Minotauren, allesamt strecken sie Ihnen ihre grässlichen Fratzen entgegen und scheinen den Zweck zu verfolgen, Ihren Mut und unbedingten Willen zu prüfen, auch wirklich weiter vordringen zu wollen. Schließlich erreichen Sie eine Lichtung. Ein Halbbrund aus Statuen von grimmigen Kriegeren aus alten Zeiten, die mit Speeren und Helmen bewaffnet sind, öffnet sich zu Ihnen hin. Eine jede streckt einen Arm von sich, auf der eine Feuerschale ruht. Unruhige Flammen winden sich darin und schwarzer Rauch steigt daraus in die Höhe. Unbewusst nehmen Sie zur Kenntnis, dass sich mittlerweile der Abendhimmel über der Lichtung spannt und die ersten Sterne zu leuchten begonnen haben. Sie sind auf alles gefasst und doch bis ins Mark überrascht, als Sie erkennen, wer Sie inmitten der beunruhigenden Szenerie erwartet. Hoch auf einem Thron sitzt der Seher. Sie wagen nicht, sich ihm zu nähern. Er richtet das Wort an Sie. (Weiter bei Abschnitt 80)

153

An Mut mangelt es Ihnen jedenfalls nicht. Schleichen Sie sich nun hinter die Hydra (würfeln Sie eine *Schleichen*-Probe), rennen Sie anschließend wie ein geölter Chrysisblitz auf den Ausgang zu, werfen sich elegant hindurch (würfeln Sie eine *Körperbeherrschung*-Probe) und zerschmettern Sie auf dem Weg dorthin den schmalen Pfeiler (würfeln Sie eine erfolgreiche um 2 Punkte erschwerte Attacke und bestehen Sie zusätzlich noch eine *Körperkraft*-Probe). Sind alle Proben gelungen? Unglaublich! Mit einer gewaltigen Erschütterung stürzt die Höhle hinter Ihnen ein. Sie benötigen eine Weile, bis Sie der Staubwolke entkommen können, die aus der Höhle gedrückt wird. Hustend und tastend stolpern Sie voran, bis Ihnen klar wird, was soeben passiert ist. (Weiter bei Abschnitt 119) Ist Ihnen eine Probe misslungen oder sogar mehrere? In dem Fall kommt Ihnen die Hydra zuvor und erwacht. Sie müssen kämpfen. (Weiter bei Abschnitt 319)

154

Nach wie vor weigert sich der Pegasus, von Ihnen Befehle anzunehmen. Diese Reise scheint niemals zu enden. Treiben Sie Ihr geflügeltes Reittier zu den Türmen des Morgens? (Weiter bei Abschnitt 105) Oder versuchen Sie, an Ort und Stelle zu landen? (Weiter bei Abschnitt 234)

155

Die Idee ist brillant. Sie sind richtig stolz auf sich. Sie werden einfach den Schierlingstrunk dazu verwenden, um die Kreatur, die in der Tiefe des Pfuhls haust, in Todesstarre geradewegs auf dessen Grund zu schicken. Dort wird sie mit abnehmenden Bewegungsfähigkeiten entweder ersticken oder aber an den Folgen des Giftes jämmerlich verenden. Wenn Sie den silbernen Pokal nicht ohnehin bei sich tragen, dann holen Sie ihn nun eben rasch herbei – mit dem Besitz der Fackeln hängt Ihr Leben ja nicht mehr am ersterbenden Licht einer Kerze und wenn Sie Ihre Haut mit einer geschickten List retten können, nun, dann können Sie sich auch kurz Zeit dafür nehmen. So oder so, Sie halten also das Gift in Ihren Händen, platzieren es am Rande des Ufers und hoffen auf das Beste. Es dauert nicht

lange, da durchschneidet eine Art Rückenflosse die Oberfläche des Tümpels und setzt die trübe Tunke in Bewegung. (*Weiter bei Abschnitt 161*)

156

Sie befinden sich in drei, vielleicht vier Schritt Höhe und können kaum etwas sehen, da Ihre Zellenbeleuchtung erstens ziemlich sparsam ist und Sie zweitens auch noch durch den eigenen Schatten in Ihrer Sicht eingeschränkt werden. Sie ertasten einen kleinen Haken, an dem wohl einmal eine Lampe befestigt war. Er steckt zu fest in der Decke, als dass Sie ihn einfach so herausziehen könnten. Sie müssten sich, und das ist vielleicht nicht ganz ungefährlich, mit Ihrem ganzen Körpergewicht daran hängen, um ihn aus seiner Verankerung zu reißen. (*Weiter bei Abschnitt 44*) Sie können natürlich auch darauf verzichten Ihr neues Domizil zu verunstalten, und sich stattdessen ganz darauf konzentrieren, ohne weitere Blessuren auf dem Boden zu landen. (*Zurück zu Abschnitt 141*)

157

Bei genauerer Betrachtung stellt sich Ihnen die Situation wie folgt dar: Ein Löwe liegt unter einem Baum, der hoch über die umstehenden hinausragt. Es handelt sich bei dem Tier um ein größeres Exemplar als dasjenige, dem Sie jüngst erst begegnet sind. Sie haben aber erhebliche Zweifel daran, dass es sich dabei um den größten Löwen weit und breit handelt – halb sind Sie darüber erleichtert, halb empfinden Sie deswegen eine gewisse Enttäuschung. Der Baum, unter dem der Löwe liegt, trägt im Gegensatz zu den anderen auffällige Früchte: Reife goldgelbe Äpfel hängen so schwer von seinen Ästen herab, dass sie diese krümmen. Unmittelbar in der Nähe des Löwen meinen Sie Knochen im hohen Gras erkennen zu können, aber Sie sind sich diesbezüglich nicht ganz sicher. Was nun? Wollen Sie sich dem Löwentier nähern? (*Weiter bei Abschnitt 276*) Oder sehen Sie keinen Sinn darin, sich mit einem bestenfalls mittelgroßen Löwen anzulegen und halten Sie es daher für sinnvoller, mit Ihren Kräften hauszuhalten? (*Weiter bei Abschnitt 205*)

158

Sie wollen es also auf die direkte Art versuchen, hm? Na, dann wollen wir doch mal sehen, welche Summe Ihnen so vor-schwebt, um das Herz eines Himmlischen zu erweichen. Vorausgesetzt, dass Sie das überhaupt wollen. Oder gehen Ihre Pläne vielleicht in eine andere Richtung? Wie auch immer. Sie wissen jedenfalls, dass die Menschen in Demelion ihren Fürsten jederzeit äußerst spendabel gegenüberreten. Denn niemand möchte seinen Herrn unnötig verärgern. Das haben Sie, als Sie noch in Amt und Würden waren, schnell gemerkt, und einige neuartige Präsentefeste ersonnen. Ja, die waren immer ein großer Spaß! Nun gut, sie waren vielleicht etwas weniger spaßig für die versammelte Bauernschaft. Nun ist jedoch nicht die Zeit in Erinnerungen zu schwelgen. Nein, jetzt gilt es, Hand aufs Herz! Oder besser: Gold auf die Pfote! Wie viel wollen Sie Pathessios als Opfer darbringen?

Sie spenden fünf gleißende Silberstücke. (*Weiter bei Abschnitt 302*)

Sie spenden fünf funkelnde Goldstücke. (*Weiter bei Abschnitt 325*) Sie lassen sich nicht lumpen und türmen nicht nur so viel Gold auf der Pfote auf, wie es eben möglich ist, sondern platzieren auch eine Menge um die Füße der Statue herum. Hier wird ein Zeichen gesetzt: Sie spenden zweihundertfünfzig funkelnde Goldstücke! Dies ist natürlich nur dann möglich, wenn Sie auch über entsprechende Mittel verfügen. (*Weiter bei Abschnitt 288*)

159

„Vater! Ich bitte Euch!“, erregt sich der Sohn, der Ikarion geheißen wurde und beachtet Sie kaum. „Ich habe diese Flugmaschine selbst konstruiert! Sie ist sicher! Ich will sie fliegen!“ Sie sehen ein kurioses Konstrukt auf seinem Rücken, ganz aus Metall und Federn. Es muss sich dabei um eines dieser seltenen magotechnischen Artefakte handeln. Die beiden sind offenbar Erfinder ersten Ranges. „Mein Sohn“, erwidert der Vater, „so wahr ich Daidalon bin, du bist unerfahren und übermütig. Und eher scheitere ich bei unserem Auftrag, die Kanäle wieder zu reinigen, als dass ich dein Leben aufs Spiel setze!“ Er wendet sich an Sie. „Ihr stimmt mir doch zu, nicht wahr? Seht Ihr dieses Reagenz, das wir in die Mitte der Brühe katapultiert haben?“ Sie nicken. Ein schimmernder Glasbottich ragt in zwei Dutzend Schritt Entfernung halb aus der infernalischen Masse heraus. Man kann ihn gerade noch sehen. In ihm wogt eine alchimistische Flüssigkeit wild umher. „Es handelt sich dabei um die erste Komponente eines mächtigen Gebräus. Dieses zweite Reagenz muss noch hinzugefügt werden.“ Er tritt lax gegen einen vergleichbaren Bottich, der zu seinen Füßen steht. „Dann wird sich seine Wirkung entfalten. Alleine für sich zerfrisst es nur festen Stein, aber zusammen werden die Flüssigkeiten mit einem Schlag die Festigkeit des Unrats auflösen, so dass er endlich wieder abfließen kann.“ In dem Fall macht es in Ihren Augen durchaus Sinn, die Alchimi-ca nicht schon zu mischen, während man sie noch in der Hand hält. Sehr umsichtig. Die beiden sind echte Profis! „Wir müssen einen Weg finden, dieses Gefäß auf das andere zu schmettern. Wir haben dabei aber nur einen einzigen Versuch.“ „So lass mich doch fliegen, Vater, ich beschwöre dich!“, ruft Ikarion. Sein Tonfall ist durchaus etwas übermütig, wie Sie finden. In Ihnen reift ein Plan. (*Weiter bei Abschnitt 226*)

160

Mit viel Fingerspitzengefühl drücken Sie an der Tür herum, um deren Schwachstellen zu erfühlen, können jedoch keinen Ansatzpunkt finden. Die Geschichte eines Diebes kommt Ihnen in den Sinn, dem es durch ausdauerndes und geschicktes Wippen über Wochen hinweg gelang, die Scharniere und Schließmechanismen einer Gefängnistür so beständig unter Druck zu setzen, dass sie schließlich brachen. Wenn Sie dafür nur die Zeit hätten! Wenn Sie eine um 6 Punkte erschwerte Körperkraft-Probe bestehen, dann können Sie den Einsatz roher Gewalt versuchen. (*Weiter bei Absatz 175*) Allerdings wäre das schon eine äußerst ungeschickt konstruierte Zelle, wenn kräftige Gefangene einfach die Tür zerschmettern könnten. Untersuchen Sie alternativ einen anderen Teil der Zelle (*Weiter bei Absatz 141*) oder fassen Sie einen gänzlich neuen Plan ins Auge. (*Weiter bei Absatz 97*)

161

Die Kreatur scheint von dem Becher keinerlei Notiz zu nehmen, sondern interessiert sich offenbar nur für lebende Beute. Beinahe befürchten Sie, dass die trägen Wellen, die an das schmutzige Ufer schlagen, den Pokal sogar zum Umfallen bringen. Das bringt Sie natürlich in eine böse Bredouille, wenn Sie dem Untier den Gifttrank dennoch schmackhaft machen wollen. Sie benötigen jetzt wohl in erster Linie eine zündende Idee, wenn der Plan noch gelingen soll. Vielleicht haben Sie ja eine. (Weiter bei Abschnitt 184) Ansonsten bleibt Ihnen nur der Dinge zu harren, die nun geschehen mögen. (Weiter bei Abschnitt 104)

162

Epigonos hat den Bogen überspannt. Er vermag weder Sie, noch das Volk und am wenigsten den Seher mit seinen Märchengeschichten zu täuschen. Ihr Sieg ist triumphal und Sie werden von einer Welle der Unterstützung durch die Bevölkerung getragen. Ihr Widersacher ist vollends vernichtet, als ein alter Palasthund um die Ecke gelaufen kommt, und nicht aufhören will, an dem Halsband zu schnuppern und zu zerren, das angeblich aus der Anderswelt stammen soll, wohl aber eindeutig sein Eigentum ist. Kein Angehöriger der Palastgarde nimmt mehr vom Gezeter seines ehemaligen Herren Notiz, stattdessen nimmt man den Aufschneider unsanft in Gewahrsam und wartet nun Ihre Befehle ab. Der Gardehauptmann fällt auf die Knie und schwört Ihnen als dem wahren Herrn der Stadt lauthals unverbrüchliche Treue. Unter nicht enden wollenden Hochrufen nehmen Sie auf dem Thron Platz, der nun rechtmäßig der Ihre ist. Als Sie sich nach dem Seher umsehen, bleibt dieser verschwunden, doch im Taumel des losbrechenden Freudenfestes vergessen Sie schon rasch, dass Sie noch einmal nach Ihm suchen wollten. Jemand drückt Ihnen einen Pokal mit Wein in die Hand und der hereinbrechende Abend wird zu einem rauschhaften Fest von vielen, die in den nächsten Tagen zu Ihren Ehren abgehalten werden. Sie haben es geschafft. Lesen Sie nun den **Ausklang** der Geschichte (S. 89).

163

Sie schleppen sich außer Sichtweite Ihrer Peiniger. Kann es denn sein, dass die Welt wirklich so schlecht ist? Neben den körperlichen Schmerzen nagt auch der verletzte Stolz ganz gehörig an Ihnen. Sie verdrängen den Gedanken, so tief gesunken zu sein, dass sogar die Sklaven Ihre bösen Spiele mit Ihnen treiben können. Mühsam halten Sie sich auf den Beinen und setzen einen Fuß vor den an-

deren, während die Hitze des Tages unbarmherzig auf Sie einwirkt. Nun ist guter Rat teuer. In Ermangelung eines besseren Ziels lenken Sie Ihre Schritte in Richtung eines kleinen Wäldchens, das Sie am Horizont erspähen. Auch nach Stunden sind Sie ihm noch nicht sonderlich näher gekommen, mittlerweile plagen Sie Krämpfe in den Waden und ein stechender Kopfschmerz. Muss diese Quälerei wirklich sein? Kann es sein, dass die Götter Ihnen derart Übles wollen? Würde Ihnen nicht das Schicksal eines Helden geweissagt? Viele weitere Stunden später sind Ihre Schritte kaum mehr als ein Taumeln, auch Ihre Augen können Sie kaum noch offen halten. Bilden Sie sich den grauhaarigen Greis nur ein, der unweit des Waldes auf Sie zu warten scheint? Kurz vor dem Waldrand verlassen Sie Ihre letzten Kräfte und Sie verlieren die Besinnung. Halb träumen Sie, dass der Alte sich freundlich über Sie beugt. (Weiter bei Abschnitt 193)

164

Sie ziehen den Kopf ein wenig ein und wollen beherzt einen Schritt nach vorne in die Finsternis tun, als Ihnen vor Schreck beinahe das Herz stehen bleibt: Aus der Schwärze der Felsöffnung direkt vor Ihrem Gesicht heraus zappeln dünne, weiße Beine einer Spinne einen wilden Tanz. Sie hält inne, ihre dürren Gliedmaßen wogen einen unentschlossenen Moment lang hin und her, bevor sich die hässliche Kreatur entschließt, ihrerseits das Heil in der Flucht zu suchen. Lautlos huscht sie aus ihrer Behausung und flüchtet an der Wand der Grube so weit empor, bis sie in der Dunkelheit verschwunden ist. Sie sind von der unerwarteten Begegnung so perplex, dass Ihnen erst einige Augenblicke später klar wird, dass Sie wohl direkt in das schwarze Wasser gestürzt wären, wenn Sie instinktiv einen großen Schritt zurück getan hätten. Halten Sie sich für einen Tierkenner (Legen Sie eine erfolgreiche Probe auf *Tierkunde* ab)? In diesem Fall können Sie vielleicht eine fundierte Vermutung über das Wesen Ihres geflüchteten Gegenübers anstellen. (Weiter bei Abschnitt 128) Es steht Ihnen frei, anstelle des vor Ihnen liegenden



Tunnels einen anderen zu erkunden. (*Zurück zu Abschnitt 62*) Wenn Sie hingegen ein tiefes Vertrauen auf die abschreckende Wirkung Ihrer Fackel haben, dann halten Sie diese so weit wie möglich vor sich gestreckt und versuchen erneut, den Tunnel zu betreten. (*Weiter bei Abschnitt 95*)

165

Ein fester Tritt und die Tür knallt an die Felswand, während die Teile des rostigen Schlosses durch die Gegend fliegen. Unglaublich, wie gut das tut! Und auf diese Weise holt man sich keinen Splitter im Finger. Manche Herakulon-Abenteuer sollen von unterirdischen Anlagen handeln, die mit Fallen nur so gespickt sind - auf solche Geschichten lassen Sie sich erst gar nicht ein. Wer hart genug zuschlägt, der braucht feinsinnig konstruierte Auslöser nicht zu fürchten. (*Weiter zu Abschnitt 190*)

166

Die nächste legendäre Heldentat beeindruckt Sie schon deutlich mehr. Herakulon hat sich offenbar mit einer Kreatur angelegt, deren Name auch heute noch für Angst und Schrecken sorgt: Es handelt sich dabei um ein vielhäuptiges, echsisches Monster, das nicht nur den Gelehrten unter dem Namen *Hydra* bekannt ist. Nein, denn jedes Kind weiß, dass diese Ungeheuer ganz und gar unsterblich sind, weil ihnen ein abgeschlagener Kopf unmittelbar wieder nachwächst. Und man kann von Glück sagen, wenn es dann bei dem einem nachgewachsenen Kopf bleibt. Manchmal sind es zwei! Und als wäre das nicht bereits genug, so soll es den Hydren noch dazu möglich sein, grauenvolles Gift zu verspritzen. Sie sorgen sich. Das klingt, alles in allem, gar nicht gut. Die alten Texte geben Hinweise darauf, dass man der Hydra die Stümpfe der drei abgeschlagenen Hälse offenbar mit Feuer ausbrennen müsse, um Sie zu besiegen. Das halten Sie aber für ähnlich hilfreich wie die lapidare Erwähnung, dass Herakulon die Hydra vorbereitend dazu einfach festgehalten hat. Festgehalten? Ein fünfzehn Schritt hohes Ungetüm? Es hilft nichts, Sie müssen wohl oder übel zweigleisig fahren: Zum einen nehmen Sie sich fest vor, von nun an regelmäßig den Liegestütz zu üben, zum anderen hoffen Sie, dass Hydras mittlerweile einfach ausgestorben sind. Eilig lesen Sie weiter. (*Weiter bei Abschnitt 6*)

167

Sie führen den Gedanken noch weiter, der eine starke Anziehungskraft auf Sie zu entwickeln beginnt. Sie überlegen sich: Wenn Sie erst wieder auf dem Thron in Phorkadontis sitzen, dann werden Sie sich hüten, sich überhaupt irgendwelchen Gefahren auszusetzen. Sie haben diesbezüglich eine viel bessere Idee! Sie werden einfach den einen oder anderen tapferen Krieger aussenden, damit er in Ihrem Namen irgendwelche Löwen, Widder und Ungeheuer erschlägt. Bei allen Göttern – nötigenfalls auch Ziegen, Singvögel, Haselmäuse oder was auch immer die Legende verlangt oder was eben gerade vielversprechend erscheint. Und er soll freilich ohne Rast

und Ruh irgendwelche Höhlen säubern von allem, was sich dort eingemistet haben mag. Diese Variante scheint Ihnen sehr vielversprechend zu sein und vor allem bedeutend weniger gefährlich für Leib und Leben – wobei Sie hier in erster Linie sich selbst im Blick haben. Und was ist, wenn der junge Mann nun die Heldentat für sich reklamieren möchte? Dann wird ihm das nicht gelingen, denn Sie haben als Herr über Phorkadontis ja alle Möglichkeiten, Ihre Version der Geschichten ganz nach Belieben verbreiten zu lassen, richtig? Genau so ist es. Wer wollte sich Ihnen denn in den Weg stellen, wenn Sie behaupten, dass Sie den siebenköpfigen Giftlöwen im Labyrinth der Ställe von Xarxaron eigenhändig erwürgt hätten? Kein Mensch würde das wagen angesichts Ihrer wohlgerüsteten Palastwache. Fabelhaft! Und jetzt haben Sie den verborgenen Kern des ganzen Problemkreises endlich aus den trüben Untiefen der Gedanken an die Oberfläche geholt: Sie werden auf echte Heldentaten schlicht und ergreifend komplett verzichten. Stattdessen werden Sie einfach Heldengeschichten über sich in Auftrag geben lassen, denn Schreiberlinge mit einem Hang zum Fantastischen gibt es wie Sand am Meer. Und diese Burschen sind willfährig und billig zu haben. Auf diese Weise werden Sie Herakulon in den Staub stampfen und ihn und seine Geschichten zügig dem Vergessen anheim fallen lassen. Denn darum geht es, das ist die große Kunst! Sie sind ein Genie. Und deshalb dürfen Sie sich auch ruhig einmal etwas Gutes tun nach den ganzen Strapazen. Sie verspeisen genüsslich einige Brombeeren, die auf Ihrer kleinen Waldwiese wachsen. Vom gegenüberliegenden Waldrand her nähert sich Nereide. Ihre Gestalt ist zart, ihre Bewegungen sind leichtfüßig, ihr Lächeln ist geheimnisvoll. (*Weiter bei Abschnitt 63*)

168

Die Arbeit ist zäh und langwierig. Sie kommen nur sehr langsam voran. Lassen Sie sich davon nicht beirren? (*Weiter bei Abschnitt 194*) Oder ist Ihnen das Risiko eines Fehlschlages zu hoch? (*Zurück zu Abschnitt 141*) Die Kerze brennt derweil weiter.

169

Zuerst sind Sie noch unsicher und tun sich schwer damit, vor so großem Publikum von Ihren Abenteuern zu berichten. Doch mit jedem Satz fällt es Ihnen leichter. Sie erzählen, was Sie erlebt haben und finden rasch einen Mittelweg zwischen Bescheidenheit und Prahlerei, der Ihren Zuhörern zu gefallen scheint. Schließlich kommen Sie an den Punkt, wo die Beweise für Ihre Geschichten fällig werden. Sind Sie in der Lage, mit Ihrem Gegenspieler gleich zu ziehen? (*D 56? M 28? Y 23? V 96? W17?* Wenn Sie eine besondere Waffe, einen besonderen Schild oder eine besondere Rüstung Ihr eigenen nennen, dann gelten diese ebenfalls als jeweils ein Beweis für eine Heldentat.) Können Sie drei Trophäen oder Beweise vorweisen? (*Weiter bei Abschnitt 285*) Oder müssen Sie an dieser Stelle passen und Ihre Geschichten stattdessen besonders dramatisch ausschmücken, um das Volk von Phorkadontis zu beeindrucken? (*Weiter bei Abschnitt 382*)

170

Es versteht sich von selbst, dass Sie nur dann ins Abenteuer aufbrechen sollten, wenn Sie im Großen und Ganzen über die Taten von Herakulon Bescheid wissen, denn sonst können Sie ihm ja schwerlich nacheifern. Wenn Sie diesbezüglich noch Nachholbedarf verspüren, dann sollten Sie vielleicht noch einmal gründlich die Schriften inspizieren, die Sie nun schon so lange mit sich herum tragen. (*Weiter bei Abschnitt 127*) Wenn Sie hingegen der Meinung sind, dass Sie sich bereits ausreichend mit grauer Theorie abgeplagt haben, dann sollten Sie nicht länger zögern. Sie sollten versuchen, so viele der nachfolgenden Aufgaben wie möglich zu meistern, wobei die Reihenfolge Ihnen überlassen bleibt:

Sie ziehen aus, um den gefährlichsten Löwen weit und breit zu bezwingen. (*Weiter bei Abschnitt 343*)

Sie suchen und vernichten nichts Geringeres als eine vielköpfige Hydra. (*Weiter bei Abschnitt 316*)

Herakulon hat sich beim Ausmisten von Ställen bewährt und Sie versuchen, ihn in dieser Disziplin zu übertreffen. (*Weiter bei Abschnitt 123*)

Sie planen, sich hinab in ein Labyrinth zu begeben und dort einen blutgierigen Minotaurus zu bezwingen. (*Weiter bei Abschnitt 339*)

Vielleicht haben Sie auf Ihren Abenteuern auch von Orten erfahren, von denen hier nicht die Rede ist, und möchten diese jetzt aufsuchen. (*Weiter bei Abschnitt 353*)

Bedenken Sie jedoch, dass Sie jede Wahl nur ein einziges Mal treffen können. Wenn Ihnen keine Auswahlmöglichkeiten mehr bleiben oder Sie keine Wahl mehr treffen möchten, dann sollten Sie versuchen, auch die restlichen Taten Herakulons in Erfahrung zu bringen. (*Weiter bei Abschnitt 2*)


171

Sie schlagen sich mit der flachen Hand an die Stirn. Oh grausame Götter! Das Schierlingsgift aus dem Pokal! Keine Frage, diese mächtige Arznei würde jedes Untier schnurstracks auf den Grund seines Pfuhls hinab schicken. Und zwar gelähmt und dem Tode geweiht! Sie machen sich zwar keine Vorwürfe, dass Sie den Becher in der Stunde Ihrer Not sicherheitshalber verschüttet haben, dennoch wurmt Sie die ganze Angelegenheit mächtig. Sehr ärgerlich! Haben Sie vielleicht noch andere Pläne, das Untier zu erlegen? (*Weiter bei Abschnitt 11*) Ansonsten wurmt hier gleich etwas anderes ganz erheblich, und Sie machen sich bereit dafür. (*Weiter bei Abschnitt 104*)

172

Die Gorgonin versteht in derlei Angelegenheiten offenbar keinen Spaß. Sie nimmt Ihnen Ihre Kopfbedeckung ab. Ihre glühenden Blicke versteinern Sie in wenigen Sekunden. Der zu einem Grinsen verformte Mund, der lange und nadelspitze Zähne entblößt, die von einer gespaltenen Zunge umspielt werden, ist das letzte Gedankenbild, das sich Ihnen einprägt. Es begleitet Sie eine Ewigkeit lang, in der Sie versteinert den Wünschen Ihrer Herrin gehorchen. Zu einem eigenen Gedanken sind Sie hingegen von nun an nicht mehr fähig. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

173

Das Spinnenjunge schwappt in seinem Ei hin und her, als Sie es in die Hand nehmen und ausholen. Mit einem gut gezielten Wurf befördern Sie es in den Rachen der aus dem Wasser auftauchenden, wurmartigen Monstrosität, die ihre Beute verschlingt und sofort wieder abtaucht. Perfekt getroffen, so denken sie sich und reiben sich die Hände. (Bitte streichen Sie die Markierung  L 34) Die nächste Begegnung mit der Kreatur fällt aus, erst die übernächste findet wieder statt. (*Zurück zu Abschnitt 62*)

174


Ein Greis von erstaunlicher Körpergröße wird Ihnen als Anaxiochos vorgestellt. Er solle doch sein Gewäsch für sich behalten, man sei seiner Thesen schon lange überdrüssig, schallt es einheitlich und hämisch aus den Reihen der Zuschauer. Der Philosoph schenkt den Störungen keinerlei Aufmerksamkeit und beginnt umgehend mit der Darstellung seiner Ansichten: „Kunst ist jede Tätigkeit, die wirkt. Eine Komödie ist dann kunstvoll, wenn sich das Publikum die Bäuche hält vor Lachen. Eine Tragödie ist dann kunstvoll, wenn die Tränen nur so fließen. Höchste Erregung! Stärkste Affekte! Tiefste Läuterung! All das sind die Zeichen der größten Kunst. Die unmittelbare Nähe zum Publikum ist alles, was zählt, und es handelt sich dabei um das einzige Kriterium für den künstlerischen Wert. Sonst nichts.“ Interessant! Wenn Ihnen das plausibel erscheint, dann stimmen Sie dem Alten zu und erklären ihn auf diese Weise zum Gewinner der Debatte. (*Weiter bei Abschnitt 268*) Oder sind Sie sich dessen nicht so sicher? Nebenbei bemerkt: Es schmeichelt Ihnen durchaus, dass alle Augen erwartungsvoll auf Ihnen ruhen. Genau wie damals im Palast! Vielleicht sollten Sie einfach ein Philosophenkönig werden und hier über Ihren Staat der Weisen regieren. Wie wäre das? Es warten auf jeden Fall noch andere Denker auf ihren Auftritt. Vielleicht möchten Sie denen auch noch eine Chance geben? Dann begründen Sie Ihre Zweifel an den Theorien von Anaxiochos gut. (*Weiter bei Abschnitt 59*)

175

Mit beeindruckender Kraft schmettern Sie gegen die Tür. Offenbar hat Sie das leichte Leben im Palast doch nicht ganz verweichlichen lassen! Als Sie sich das Gefühl zurück in Ihre Schulter massieren, müssen Sie sich eingestehen, dass die Eisentür einfach zu stabil ist. Auf diese Weise kommen Sie leider nicht weiter. Sie können eine andere Stelle der Zelle genau inspizieren (*Weiter bei Absatz 141*) oder sich für einen ganz anderen Ansatz entscheiden, um Ihrem Gefängnis zu entkommen. (*Weiter bei Abschnitt 97*)

176

Leonidor veranlasst persönlich, dass Ihnen eine üppige Tranche ausbezahlt wird. Zwei seiner treuesten Waffenknechte geleiten Sie so lange des Weges, bis Sie außerhalb der Sichtweite des Lagers und seiner finsternen Söldner sind. Gegen alle Erwartungen schneidet Ihnen trotz vieler guter Gelegenheiten keiner der Burschen die Kehle durch und tut Ihnen auch sonst nichts

Böses an. Alle behandeln Sie höflich und zuvorkommend. Von so viel Anständigkeit sind Sie ganz ergriffen. Auf dem langen Weg zurück zählen Sie Ihre Barschaft, an der Sie ordentlich zu tragen haben. Sie stellen fest, dass Sie insgesamt um 700 Aureal reicher sind . So erreichen Sie den Hain. (*Zurück zu Abschnitt 210*)

177

Sie vermischen das Hydregift mit dem Wein. Kreton trinkt davon, murmelt noch, wie lecker der Wein sei und mit einem finsternen Grinsen ziehen Sie Ihre Waffe. Leider scheint Ihr Anschlag keinerlei Wirkung zu zeigen – Kreton ist nach wie vor einfach nur sehr ordentlich betrunken (*Weiter bei Abschnitt 341*. Kretons Werte für Attacke und Parade sind aufgrund von dessen Trunkenheit um jeweils sechs Punkte verringert.) Was in aller Welt hat man Ihnen da nur angedreht? Verfluchte Greise!

178

Die Bronzeplättchen liegen leicht in der Hand. Sie drehen sie behutsam und betrachten sie von allen Seiten. Ein seltsames Ding ist das. Man könnte, so grübeln Sie, natürlich auch argumentieren, dass dieses kleine Orakel ausdrücklich für Sie bestimmt ist und für keinen anderen sonst. Denn all Ihre Vermutungen über Herkunft und Verwendungszweck sind eben genau das – reine Vermutungen. Fakt ist, dass Sie dieses Ding tief unter der Erde gefunden haben und alles andere ist Spekulation. Die Wege der Himmlischen sind bekanntlich unergründlich und ihre Macht ist unermesslich. Allerdings ist die Tiefgründigkeit des Moments nicht von langer Dauer, denn schon beginnen Sie unwillkürlich zu grinsen und schelten sich selbst einen Narren. Ja, ja, so ist das nämlich. Jeder wünscht sich eine kleine Hilfe der Götter und ist nur zu gern bereit, solche Zusammenhänge überall zu sehen. Immerhin haben Sie das zugrunde liegende Geschäftsmodell wohl durchschaut, und aus diesem Grund sind Sie ein klein wenig stolz auf sich. Alle der vermeintlich seherisch begabten Eremiten, denen Sie bisher begegnet sind, zeichneten sich weniger durch besondere Weisheit als vielmehr durch besondere Schmutzigkeit aus. Weiterhin waren Sie sich auch immer ziemlich sicher, dass so manche einfache Frau mit dem zweiten Gesicht dieses nur vorgab, wohl um weniger häufig ihrer erheblich unedleren, aber wahren Profession nachgehen zu müssen. Sie versuchen, Ihre Erwartungen an den Inhalt gedanklich in Worte zu fassen, bevor Sie die Plättchen öffnen. Was wird dort wohl stehen? Sich regen bringt Segen? Auf Regen folgt Sonnenschein? Den Mantikor zieh' nicht am Ohr? Ja, auf einem derartigen Niveau sollte sich das Orakel wohl bewegen. Sie klappen die Plättchen auseinander. Dort lesen Sie:


*An dunklem Ort / Des Untiers Hort /
In größter Not / Bringt Hunger Tod.*

Im Takt Ihres schlagenden Herzens verlassen die hämischen Züge Ihr Gesicht und machen nachdenklicheren Platz, als Sie ahnen, dass es sich hierbei kaum um einen Zufallstreffer handeln kann. Das bringt Sie nun natürlich in eine unschöne Breddouille. Möchten Sie vielleicht hoffen, dass die Worte für Ihren Vorgänger bestimmt sind? Denken Sie gut darüber nach, bevor Sie die Höhle verlassen. (*Weiter bei Abschnitt 62*)

179

„Heda, Kameraden!“ ergreifen Sie das Wort. „Ich benötige Eure Unterstützung. Mir wurde meine Ausrüstung geraubt und so bin ich nun ein leichtes Opfer für Räuber und Wegelagerer. Helft mir aus meiner misslichen Lage, und ich werde Euch bei Gelegenheit bei Euren Vorgesetzten lobend erwähnen.“ Sie kennen diese Burschen. Die einfachen Soldaten werden durchaus gerne gelobt. Ebenso gerne verdienen sie sich allerdings ein paar schnelle Münzen, wenn sie dazu nur jemandem die Kehle durchschneiden müssen. Legen Sie daher bitte eine Probe auf Ihr Charisma ab. War sie erfolgreich? (*Weiter bei Abschnitt 140*) Oder ist die Welt der Soldaten und Gardisten nicht die Ihre? (*Weiter bei Abschnitt 248*)

180

Sie holen tief Luft und schmettern dem armen Torwächter Ihre Worte entgegen: „Die Stadt, deren Tore du bewachst, ist die meinige, denn ich bin ihr rechtmäßiger Herrscher und demnach auch dein Gebieter. Auf dem Orakelfest wurde es verkündet, die Seher haben mich dazu erwählt, die Götter selbst haben mich dazu gemacht. Finstere Mächte wollen verhindern, dass ich das Schicksal erfülle, das mir geweissagt wurde. Doch es wird unweigerlich eintreten. Die Vorsehung kann nicht aufgehalten werden. Öffne das Tor.“ Auf Ihre wohlformulierte Ansprache folgt ein Moment der Stille. Ja, Sie kennen die Männer der Stadtwache. Es sind einfache, anständige Männer, und wenn sie eines um jeden Preis vermeiden wollen, dann Schwierigkeiten. Aus diesem Grund sind vermutlich auch die Tore geschlossen, und das am helllichten Tag. Auch wenn Sie ihn nicht sehen können, so haben Sie doch eine sehr gute Vorstellung vom angestregten Gesichtsausdruck des armen Kerls, dessen vielversprechend ruhiger Dienst sich gerade schlimm verkompliziert hat. Ja, Sie wissen, dass ein bestimmtes Auftreten auf die Wächter stets Eindruck macht. Eine dünne Stimme antwortet schließlich und gibt sich Mühe, möglichst diplomatisch zu klingen: „Ich mag über Euer Anliegen nicht entscheiden müssen, mein Herr. Ich bin nur ein einfacher Torwächter. Auf der einen Seite könntet Ihr ein Lügner sein, und ich würde mich um Kopf und Kragen bringen, wenn ich Euch einließe. Auf der anderen Seite möchte ich mich keinesfalls den Sehern entgegenstellen, noch weniger der Vorsehung und am allerwenigsten den Göttern.“ Eine weitere kurze Pause entsteht. Der Wächter fasst sich offensichtlich ein Herz, bevor er weiter spricht. „Ich muss meine Pflicht erfüllen und möchte doch nicht freveln: Die Tore bleiben verschlossen. Aber nehmt zum Ausgleich meinen Sold als Zeichen meines Respekts vor den Prophezeiungen und erfüllt damit Euer Schicksal.“ Haben Sie richtig gehört? Offenbar ja, denn zischend landen einige Münzen im trockenen Gras.  Offensichtlich werden einige Wamstaschen sehr gründlich ausgeleert, denn es dauert einige Zeit, bis der Geldreggen schließlich abebbt. Sie geben sich Mühe, das kleine Vermögen möglichst würdevoll aufzuklauben, streichen insgesamt 19 Argental ein. Den zwanzigsten wollen Sie partout nicht finden, es ist wie verhext. Also machen Sie sich schließlich notgedrungen von dannen. (*Weiter bei Abschnitt 211*)

181

Besitzen Sie vielleicht ein Werkzeug (*D 42?*), das Ihnen die Arbeit erheblich erleichtert? (*Weiter bei Abschnitt 24*) Auch ohne zusätzliche Hilfe ist es möglich, den Mörtel abzukratzen, der den Stein in der Wand hält. Kraft, Köpfchen, Fingernägel – alles reichlich vorhanden. Los geht's! (*Weiter bei Abschnitt 41*) Wenn Sie den Zeitaufwand jedoch scheuen, dann ist jetzt eine gute Gelegenheit, das Ganze noch im Frühstadium abzubrechen. (*Zurück zu Abschnitt 141*)

182

Sie bewegen sich zielstrebig auf den genannten Ort zu und kommen gut voran. Zum Einbruch der Nacht haben Sie die Ruine schnell entdeckt, sie liegt im Schatten des Waldrandes. Es handelt sich dabei um eine verfallene Tempelanlage, deren lange Säulenreihen dem wilden Wachstum der dunklen Bäume wenig entgegensetzen haben, wie Sie schon von Weitem erkennen können. Sie sind gezwungen, sich durch hohes und nasses Gras voran zu kämpfen, um den entrückten Ort zu erreichen, denn Sie können weit und breit keinen Weg erkennen, der Sie dorthin führen würde. Sind diese nassen Wiesen nicht Brutstätten für allerlei Schlangengezücht? Sie können im schwachen Licht kaum Ihre eigenen Füße sehen und Ihre Fantasie malt allerlei Nattern und Ottern in die Dunkelheit. So sind Sie froh, endlich die kleine Anhöhe zu erklimmen, auf der sich die Anlage befindet. Schließlich stehen Sie mitten auf einem kleinen Forum, umgeben von Gebäuderesten im Zustand fortgeschrittener Verwitterung. Wohlweislich behalten Sie die Hand am Griff Ihrer Waffe. Hier soll also irgendwo eine Hydra lauern. Ja, dies könnte durchaus sein. Haben Sie sich auch gut überlegt, wie Sie vorgehen wollen, wenn Sie tatsächlich einer gegenüber stehen? Sie beginnen zu grübeln. (*Weiter bei Abschnitt 309*)



183

Es ist nicht schwer, das Lager des Söldnerführers zu finden, da die Lagerfeuer und die Zelte seiner Untergebenen ein ganzes Tal ausfüllen. Bärbeißige Gestalten, finstere Waffenträger, üble Totschläger aller Rassen und Kulturen haben sich hier für den Moment niedergelassen. Weil die Angehörigen des Heerlagers an Wehrhaftigkeit kaum zu überbieten sind, gibt es auch keine Wachen. Sie peilen einfach das größte Zelt im Lager an, gehen auf dem Weg dorthin den schlimmsten Mordbuben geschickt aus dem Weg und fragen sich derweil beständig, welche Situation Ihnen mehr Schauer über den Rücken jagt: Wenn Sie hin und wieder von wilden Söldlingen unverhohlen angestarrt werden? Oder in den Momenten, wenn Sie kein Mensch auch nur beachtet? Schließlich erreichen Sie Ihr Ziel und es erscheint Ihnen das Beste zu sein, den waffenstarrten Kynokephalen, die vor dem Eingang herumlungern, Ihr delikates Begehrt direkt auf den Kopf zuzusagen. „Soso, Leonidor wollt Ihr besiegen? Unseren Anführer? Das haben schon ganz andere versucht. Aber so wie ich ihn kenne, findet er Euer Anliegen in erster Linie vergnüglich“, hechelt der eine der vier Wächter Ihnen zu. Seine Kameraden japsen und jaulen höhnisch. „Und da wäret Ihr uns natürlich von unzweifelhaftem Nutzen, wenn es Euch gelänge, dem alten Griesgram einmal wieder ein Lächeln auf sein Gesicht zu zaubern. Also nur herein mit Euch. Und immer schön die Waffe gezückt, es soll ja nach Möglichkeit nicht zu Missverständnissen kommen.“ Sie heben Ihr Mordwerkzeug eher widerwillig als draufgängerisch. Ohne Ihnen eine Wahl zu lassen, schiebt man Sie durch dicke Stoffbahnen ins Innere des Zeltes des gefährlichsten Löwenmenschen weit und breit. (*Weiter bei Abschnitt 330*)

184

Sie gehen im Geiste Ihre Optionen durch. Sie können den Schierlingsbecher in einem tüchtigen Zug leeren und sich dann dem Untier aus der Tiefe in den Rachen werfen. (*Weiter bei Abschnitt 150*) Vielleicht könnte auch jemand anders Ihren Platz in diesem Plan einnehmen, wenn Sie nicht alleine sind (*B 11?*) und diesen Ansatz für sinnvoller halten. (*Weiter bei Abschnitt 108*) Wollen oder müssen Sie beide beschriebenen Möglichkeiten ausschlagen, dann können Sie auch einfach abwarten, was geschieht. (*Weiter bei Abschnitt 104*)

185

Sie taumeln durch einen stinkenden See zu dessen Ufer. Sie haben es geschafft! Gegen jede Wahrscheinlichkeit ist es Ihnen gelungen, aus einer tödlichen Falle zu entkommen! Sie können wirklich stolz auf sich sein. Die Götter müssen ja geradezu einen Narren an Ihnen gefressen haben! Mit letzter Kraft werfen Sie sich in die Uferböschung und verbergen sich darin, so gut es eben geht. Mögen Sie noch so schmutzig und zerschunden aussehen, die kalte Luft der Nacht, die Sie umfängt, trägt für Sie den süßen Geruch der Freiheit und des Lebens in sich. Bevor Sie in einen traumlosen Schlaf fallen, können Sie noch die Lichter des Palastes erkennen, der sich ein ordentliches Stück weit entfernt auf dem Hügel erhebt, zu dessen Fuß Sie gerade dem unterirdischen Höhlensystem entkommen sind. Auch in der anderen Richtung sind Lichtpunkte zu erkennen. Was lag da noch gleich? Eine Sklavensiedlung? Sie verlieren das Bewusstsein. (*Weiter bei Abschnitt 225*)

186

In den folgenden Tagen wird der Weg durch das Gebirge bedeutend schwieriger. Immer steiler werden die Hänge und immer unangenehmer machen sich Nässe und Wind bemerkbar. Der graue Wolkenhimmel lässt tagsüber nur diffuses Licht hindurch. Sie wundern sich: Sie haben sich Riesen bisher immer als imposante Kreaturen vorgestellt. Einen zerlumpten, hilflosen Riesen zu treffen, das hat Sie mehr irritiert, als Sie zugeben möchten. Da ist es ja dann auch mit der Heldentat von Herakulon nicht gar so weit her, befinden sie etwas abschätzig. Sie wandern eine Art Pass entlang und halten angestrengt nach weiteren Riesen Ausschau. (*Weiter bei Abschnitt 376*)

187

Besitzen Sie vielleicht Hilfsmittel, die Ihnen die Arbeit deutlich erleichtern? (*D 42? Weiter bei Abschnitt 237*) Es ist natürlich auch möglich, mit den Fingernägeln den Mörtel aus den Zwischenräumen zwischen den Ziegeln in der rechten Wand neben der Zellentür zu kratzen. Dies ist allerdings eine anstrengende und auf Dauer recht schmerzhaft Arbeit. Sollten Sie keine natürlichen Krallen besitzen, so müssen Sie eine Probe auf Fingerfertigkeit ablegen. Bei deren Misslingen kommen Sie nicht schnell genug voran und müssen für diesen Abschnitt mit dem doppelten Zeitverlust einrechnen. So oder so, nach einiger Zeit können aufgrund Ihrer bisherigen Fortschritte einschätzen, ob sich Ihre Arbeit lohnen wird: Ja, es sollte Ihnen möglich sein, nach genügend Arbeit einen Ziegel aus der Wand zu lösen. Sie werden dafür allerdings nicht gerade wenig Zeit benötigen. (*Weiter bei Abschnitt 124*) Sie können sicherheitshalber auch darauf verzichten und eine ganz andere Entscheidung treffen. (*Zurück zu Abschnitt 141*)

188

Sie frösteln im Wasser und stapfen weiter vorwärts. Ihr Nacken, den Sie nach oben gestreckt halten, beginnt zu schmerzen. Sie hatten sich damals nicht darum gekümmert, was mit den sterblichen Überresten der Schlossgäste geschehen war. Viele neue Gräber wären damals nötig gewesen, aber Sie können sich nicht daran erinnern, dass welche ausgehoben worden wären. Es ist nicht ganz abwegig, dass die Leichen schlicht und einfach in die Grube entsorgt wurden, denn das wäre eine vergleichsweise wenig aufwändige Variante gewesen. Würde das bedeuten, dass der morastige Schlamm, durch den Sie gerade knöcheltief waten, aus den Überresten der Getöteten ...? Sie schütteln sich gerade noch rechtzeitig, um diesen verstörenden Gedanken nicht zu Ende denken zu müssen. Die Geschichte ist ja außerdem noch nicht zu Ende. Sie versuchen, sich die Abläufe genau in Erinnerung zu rufen, und merken dankbar, wie durch den gedanklichen Fokus eine in Ihnen aufwallende Furcht erfolgreich bekämpft wird, die die Enge, die Dunkelheit und das hohe Wasser in Ihnen zu erzeugen versuchen. Nach der Nacht des großen Applauses, wie Sie die Vorgänge im Nachhinein zu nennen verordneten, wurden Sie vom Seher geweckt. Er bat darum, die verbliebenen Künstler und ihre Kunst genau zu prüfen, um zu vermeiden, sich die Hände mit dem Blut Unschuldiger zu beschmutzen. Eingedenk der Tatsache, dass Sie Ihre Befehlsgewalt alleine den Göttern verdankten, widerstanden Sie der starken Versuchung, auch den Seher schnurstracks in die Grube zu empfehlen. Sie riefen stattdessen all Ihre Gelehrten zusammen und schärfte Ihnen ein, dem nächsten Künstler genau auf den Zahn zu fühlen. Beim ersten Anzeichen dafür, dass es sich um einen Scharlatan handelt, sollte der Stab über ihn gebrochen werden und er würde ein grässliches Schicksal erleiden. Selten nickten Ihre alten Lehrer und Erzieher eifriger und dienstfertiger als unmittelbar nach dieser Nacht, das ist Ihnen noch gut in Erinnerung. So wurde Ihnen also schließlich der nächste Darsteller vorgeführt. Es handelte sich dabei um einen Burschen im mittleren Mannesalter. Seine Kunst war die des Wortes und der Schrift, mit anderen Worten: Er war ein Schreiberling. Als er Ihnen im Halbrund einer großen Theaterbühne vorgeführt wurde und Ihnen und Ihrer Kohorte von Gelehrten einsam und verlassen gegenüberstand, umspielte ein sardonisches Lächeln Ihre Lippen. (*Weiter bei Abschnitt 246*)

189

Die Statue packt Sie fest am Arm. Während Sie noch aus Leibeskräften daran zerren und versuchen, nicht auf die Schmerzen zu achten, greifen mehr und mehr weiße Hände nach Ihnen. Sie gehören den anderen Statuen, die sich während des Kampfes genähert haben. Wenige Augenblicke später stecken Sie so fest im Griff Ihrer Gegner, dass es völlig aussichtslos ist, sich dagegen zur Wehr zu setzen. Sie vermuten, nun in tausend Stücke gerissen zu werden, doch Ihre bleichen Feinde führen Sie stattdessen Schritt für Schritt den Hügel hinauf. Ihnen dämmert: Sie wurden von den Schergen der schlangenhäuptigen Kreatur überwältigt und sind nun deren Gefangener! Geistesgegenwärtig haben Sie Ihren rechten Arm eng an Ihren Körper gepresst, als Sie ergriffen wurden, so dass dieser nun einen Rest Bewegungsfreiheit hat. Nutzen Sie ihn weise. (*Weiter bei Abschnitt 78*)


190

Direkt hinter der Eisentür liegen die sterblichen Überreste eines Menschen. In der Pose des Verzweifelten greifen seine ausgestreckten Hände nach dem rostigen Eisengitter, ohne es jedoch erreicht zu haben. Dem Körper der Leiche fehlt der Unterleib. Die eingefallenen Augen und die verzerrten Gesichtszüge bilden zusammen eine Fratze, die einen noch lange in den Träumen verfolgen kann. Am Schultergürtel des Toten hängen zwei Fackeln, von denen Sie ohne zu zögern sofort eine mit den Überresten Ihrer Kerze entfachen, während Sie die zweite einstecken. Für das Erste sind Sie die Sorgen los, dass Ihr Licht verlöschen könnte. Leider sieht Ihr Fund im Fackelschein noch einmal deutlich grauenerregender aus, geradezu unwirklich. Gegen all Ihre Instinkte fassen Sie sich ein Herz und zwingen sich zu einer analytischen Herangehensweise an die ganze Angelegenheit. Sie erkennen die Reste der Tracht eines Palastsklaven, der zur privilegierten Gruppe unter den Bediensteten gehört. Die fehlende Körperhälfte scheint förmlich abgerissen worden zu sein, keinerlei Überreste sind davon mehr vorhanden. Die Leiche ist noch nicht bis auf die Knochen verwest, sie kann also nicht sonderlich alt sein. Etwas in Ihnen sträubt sich, die richtigen Schlüsse zu ziehen und ein sehr unguter Verdacht steigt langsam in Ihnen auf. Sie haben eine diffuse Ahnung, um wen es sich hier handeln könnte. Diese Ahnung impliziert einen begründeten Verdacht bezüglich der Tatsache, wo Sie sich im Augenblick befinden. Aus der Tiefe des Ganges hören Sie derweil eine Art Schlürfen. (*Weiter bei Abschnitt 144*)

191

Sie stehen dem steinernen Amaunir gegenüber. Streng blickt er Sie mit seinen leblosen Augen an, skeptisch blicken Sie zurück. Pathessios reckt Ihnen seine ausgestreckte Pfote entgegen. Möchte er Ihnen etwas mitteilen? Möchte er mit seinen scharfen Krallen prahlen, wie es viele der feliden Völker des Kontinents so gerne tun? Sie glauben ihm sofort, dass der Besitz von kräftigen Klauen von Vorteil ist, wenn es darum geht, einem verletzten Myrmidonen das Bein abzutrennen, bevor sich der Wundbrand zu weit ausbreitet. Auch Verbände mag man damit leicht zurecht reißen können und bestimmt macht es auch Spaß, reife Eiterbeulen mit einem einzigen Druck der Krallenspitze zum Platzen bringen zu lassen. Heiß! Wäre das vielleicht etwas für Sie? Die Profession eines reisenden Medicus? Irgendwie handelt es sich bei diesen bis zu den Ellenbogen blutbesudelten Gesellen ja auch um eine Art von Helden, nicht wahr? Sie beschließen, sich den Gedanken noch einmal für später aufzuheben. Zunächst entziffern Sie einmal den Text, der auf dem Kittel der Statue geschrieben steht. Es scheint sich dabei um eine Art Wahlspruch zu handeln: „Viel hilft viel.“ Aha. Was möchten Sie tun? Möchten Sie der Statue eine Spende auf die Kralle legen? (*Weiter bei Abschnitt 158*) Oder sind Sie der Meinung, dass es sich dabei um vergebene Liebesmüh handelt und Sie noch lange nicht so weit sind, in irgendwelchen Wäldchen irgendwelchen Steinfiguren irgendwelche Barschaften zu verehren? In dem Fall könnten Sie einen Schluck von dem klaren Wasser nehmen, sollten Sie das noch nicht getan haben (*Weiter bei Abschnitt 21*), oder aber Sie haben etwas ganz anderes vor und verlassen diesen Ort. (*Zurück zu Abschnitt 210*)

192

Sie erlösen Ihre drei Helfer, indem Sie rechtzeitig den Befehl geben, das Dach wieder abzusetzen. Sie sind ein Teufelskerl! Sie haben es geschafft! Sie haben drei Riesen dazu gebracht, die gesamte Schöpfung nicht nur auf Ihrer Schulter zu tragen, sondern sie sogar in die Höhe zu stemmen. Man könnte zwar argumentieren, dass Sie die drei auch noch hätten überlisten müssen, um es mit Herakulon gleich zu tun, aber die Chance wollten Sie lieber nicht nutzen. Sie hoffen inständig, dass dies vor den Augen Ihrer Feinde und Neider genügen wird und wollen lieber nichts riskieren: Als letzten Befehl geben Sie Polperm den Auftrag, mit seiner Keule ein Stück des Mosaiks aus der Gewölbedecke zu schmettern, von dem Sie vermuten, dass es sich dabei um eine Abbildung Demelions handeln könnte ( M 28). Schön sieht es aus, und der Tempel wird beim ersten stärkeren Wind auf dem Gipfel ohnehin in sich zusammenbrechen. Da ist das jetzt auch nicht weiter schlimm, befinden Sie großzügig. Schließlich verabschieden Sie sich und machen sich an den langen Abstieg und schließlich auf den Heimweg zu Ihrem Lager.

193

Sie träumen erneut: Jahre und Jahrzehnte kommen, fliegen vorüber und sind schon wieder Vergangenheit. Kinder werden zu Greisen, Generationen entstehen und vergehen. Alle Völker sind unruhig und gierig, und doch ist ihr Streben lächerlich und wertlos. Die Welt ist unermesslich weit und alle Kreaturen darauf gleichen Insekten, die ihr Leben damit verbringen, blind und blöde wie durch ein niedriges Moos zu krauchen. All ihre Sehnsüchte und Ängste sind unbedeutend. Ruhig stehen über allem die Götter und blicken aufmerksam auf die Schöpfung herab. Sie selbst sind klein wie ein Sandkorn und blicken Ihrerseits hinauf ans Firmament. Es geschieht das Undenkbare: Ausgerechnet Sie werden von den flammenden Blicken der Himmlischen erfasst. Man blickt Sie an. Man beobachtet Sie. Sie winden sich. (*Weiter bei Abschnitt 92*)

194

Bald haben Sie mit den Fingernägeln einen guten Fingerbreit Mörtel entfernt, und noch immer erreichen Sie den unteren Rand der Steinfliese nicht. Es sieht nicht gut aus. Mit hoher Wahrscheinlichkeit handelt es sich doch um einen wuchtigen Steinblock, den Sie nie und nimmer ganz ausgraben könnten und bei dem jede weitere Mühe vergebens wäre. Machen Sie trotzdem noch ein kleines bisschen weiter? (*Weiter bei Abschnitt 209*) Oder ist Ihnen das – im Licht der dahinschmelzenden Kerze – zu zeitaufwändig? (*Zurück zu Abschnitt 141*)

195

Es ist nicht leicht für Sie, das Gespräch mit anderen Menschen zu suchen, denn Sie dürfen sich ja nicht offenbaren. Hin und wieder gelingt es Ihnen aber doch einmal, mit tief ins Gesicht gezogener Kapuze zu einem Reisenden Kontakt aufzunehmen und ihn unauffällig über Ihren Konkurrenten auszufragen: Scheinbar reiten Herolde durchs Land und erzählen davon, wel-

che Abenteuer ihr Herr alle bestanden hat. Ob die Erzählungen jedoch der Wahrheit entsprechen, das kann man freilich nicht wissen. Die Ungewissheit bleibt. (*Weiter bei Abschnitt 336*)

196

So sind Sie nun also mit Ihren Gedanken alleine. Es gilt, einen Entschluss zu fassen, der gut überlegt sein will. Die Demelier träumen von Helden, tief in ihren Herzen möchte ein jeder einer sein. Nur die wenigsten von ihnen, nein, kaum einer von ihnen kommt auch nur in die Nähe davon, diese Träume wahr werden zu lassen. Es sind im Großen und Ganzen Hirngespinnste, kollektive Fantastereien. Auf der anderen Seite scheint es so, als wäre die Prophezeiung wirklich und wahrhaftig an Sie gerichtet gewesen und an keinen anderen. Und welcher Demelier kann sich schon auf einen so klaren Fingerzeig des Schicksals berufen? Das spräche auf jeden Fall dafür, die ganze Angelegenheit ernst zu nehmen. Sie müssten natürlich auf die Fähigkeiten und die Redlichkeit des Sehers vertrauen. Ganz wohl ist Ihnen dabei nicht, noch nicht einmal nach all dem Vorgefallenen. Zusätzlich gälte es noch abzuwägen, ob Sie denn überhaupt in der Lage sind, irgendwelche Heldentaten zu vollbringen. Nun ja. Vor Ihrem inneren Auge erscheinen die verschiedenen Abbildungen von Herakulon, die Sie bereits gesehen haben. Oft wird er als göttergleicher Muskelprotz dargestellt, dem freilich vieles leichter gelingen mag als normalen Menschen. Wo Sie genauer darüber nachdenken, haben Sie ihn auch schon in anderer Gestalt gesehen, kleiner, schlanker, menschenähnlicher. Ausrüstung, ja, auch die hatte Herakulon, und zwar nicht zu knapp! Ihre ist bisher eher bescheiden zu nennen. Aber vielleicht ist das ja immerhin ein Ansatzpunkt. Nereides grüne Augen kommen Ihnen in den Sinn. Sie wollte an Sie denken, hat sie gesagt. Vielleicht könnte man ja vielleicht mal eine Heldentat wagen, nur so als Experiment? Andererseits sind Sie sich sicher, dass die Straßengräben voll sind mit den bleichen Gerippen experimenteller Helden. Sie seufzen schwer. Nun denn, es gilt: Wollen Sie sich ein Herz fassen und ein Held werden? Möchten Sie Ihr Leben dafür aufs Spiel setzen? (*Weiter bei Abschnitt 297*) Oder kommen Sie nach Abwägung aller Umstände zu dem Schluss, dass Sie sich dadurch auf direkten Weg in ein kühles Grab begeben. Und bei Prophezeiungen ist Ihnen ohnehin ein wenig unwohl zu Mute? Dann verdrücken Sie sich doch bei der ersten sich bietenden Gelegenheit. (*Weiter bei Abschnitt 55*)

197

Die Tunnelleingänge, die vor Ihnen liegen, verdienen diesen Namen eigentlich kaum. Es handelt sich dabei eher um kleinere Aushöhlungen in verschiedenen Größen, die sich rasch in rabenschwarzer Finsternis verlieren und sich Ihrem Blick entziehen. Eine einzige ist groß genug, dass Sie hineinschlüpfen könnten – vorausgesetzt, Sie bücken sich ein wenig. Ein strenger Geruch entströmt den Öffnungen. Sie sind darüber erstaunt, als Sie diesen Umstand bemerken, schließlich ist die übrige Luft in der Grube ebenfalls alles andere als frisch und rein. Möchten Sie den Tunnel betreten? (*Weiter bei Abschnitt 164*) Oder sprechen in Ihren Augen gute Gründe dagegen und Sie sehen sich daher zunächst einmal anderswo um? (*Zurück zu Abschnitt 62*)

198

Wohlan, es gilt! Möge Shinxir Ihnen beistehen. Wenn er nicht gerade irgendwo in Myranor irgendwelchen Sportwettkämpfen zuschaut, dann macht er das bestimmt!

Die Hydra

MU 22 IN 12 KO 32

Biss:

AT 18 TP 3W6+5 (+Gift) DK NS

Schwanzschlag:

AT 12 TP 2W6+1

PA 10 INI 1W6+3 RS 3 WS 14

LE 180 AU 220 GS 8 MR 8/16 GW 20

Größenkategorie: Sehr groß

Attribute: Gift (Lähmung 4, Schaden 4), Regeneration (2; Feuer), Zusätzliche Kampffaktionen (3)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4; Biss), Talent Sinnenschärfe (5; 3/12/12), Überrennen (5; Schwanzschlag), Umreißen (6; Schwanzschlag), Umschlingen (12; Schwanzschlag), Verbeißen (3; Biss)

Sollte Ihre Lebensenergie auf 0 sinkt, dann reißt Sie die Hydra in Stücke. Trösten Sie sich, an ihr haben sich schon ganz andere Kämpfer die Zähne ausgebissen. (*Weiter bei Abschnitt 150*) Wenn Sie hingegen siegreich sind, dann haben Sie wahrhaft Großes geleistet! (*Weiter bei Abschnitt 119*)

199

Sie nehmen den Schlüssel des Arsenal an sich und verbergen alle Hinweise auf Ihre Tat im Gebäude. Dies gilt vor allem für jene Hinweise, die während ihrer letzten Atemzüge noch ein wenig Blut husten. Der Rest läuft erstaunlich glatt. Sie benachrichtigen die Ashariel unauffällig, und alles Weitere übernehmen die Gefangenen. Im Schutze der Nacht werden Waffen ausgeteilt und einzelne Wächter damit überwältigt, denen die Uniformen gestohlen werden. Die erste Übung am nächsten Morgen gleicht denen aller vorangegangenen Tage, mit dem feinen Unterschied, dass alle Sklavinnen anstelle ihrer Übungsgeräte nun scharfe Waffen in den Schwertscheiden stecken haben. Als die Ashariel das einstudierte Zeichen zum Angriff gibt, zücken die Gefangenen ihre Waffen. Das nachfolgende Gemetzel werden Sie niemals mehr vergessen. Die Rache der Sklavinnen ist schrecklich, und die überraschten Wächter, die selbst nur hier und da mit einem Kurzschwert bewaffnet sind, sind völlig chancenlos. (*Weiter bei Abschnitt 370*)

200

Sie vermeiden es, so gut es eben geht, den rutschigen Boden des Seeufers zu berühren, indem Sie sich auf Ihre Zehnspitzen und Ihre gespreizten Finger abstützen und dazwischen den Körper anspannen. Diesen Trick haben Sie schon einmal bei einigen dieser kräftigen Burschen im Palast gesehen, die man gemeinhin Athleten nennt. Damals hatten Sie für diese seltsame Zeitverschwendung kaum mehr als ein Augenrollen übrig und auch als Sie jetzt Ihr eigenes Gewicht erstaunlich schwer auf sich lasten spüren, bleiben Sie dieser albernen Turnerei gegenüber weiterhin skeptisch. Bald ist Ihr Gesicht nur noch einen Finger breit

von der Wasseroberfläche entfernt. Sie drehen Ihren Kopf auf die Seite und starren in einen dunklen Gang hinein. Sie können sein Ende zwar nicht erkennen, das sich in der Dunkelheit verliert, aber die Wölbung über der Wasseroberfläche scheint erst einmal genug Raum zu geben, dass man mit seinem Kopf akzeptabel Atem fassen könnte, ganz gleich, ob man den Gang durchwaten kann oder ob er einen zum Schwimmen zwingt. Wenn die gewonnene Erkenntnis Sie zufrieden stellt, dann können Sie es nun wagen, in das schwarze Wasser zu steigen. (Weiter bei Abschnitt 204) Vielleicht haben Sie beim Anblick der trügerisch ruhigen Wasseroberfläche jedoch ein ganz, ganz schlechtes Gefühl? Dann verzichten Sie einfach darauf (Zurück zu Abschnitt 62)

201

Nein, Sie haben sich nicht verschätzt! Sie halten den äußersten Stein der Mauer in Ihren Händen und erkennen auf den ersten Blick, dass alle dahinter liegenden Steine nicht einmal ansatzweise so sorgfältig miteinander verbunden sind. Mutig und voller Zuversicht brechen Sie einen Stein nach dem anderen aus dem Mauerwerk. Die Stelle, an denen Ihnen dies mit wenig Mühe gelingt, ist vage kreisförmig – Sie hatten Recht, Sie haben die Lage korrekt eingeschätzt: Hier hat bereits ein Ausbruch stattgefunden! Die Steine wurden schon einmal gelöst!

Sie brechen sich etwa einen halben Meter tief durch das Mauerwerk, lösen Stein für Stein, bis Sie ernüchert innehalten. Hinter der letzten Reihe von Ziegeln befindet sich eine weitere Wand – und diese besteht aus natürlichem Felsgestein. Fast möchten Sie vor Wut darauf einprügeln, denn nach Ihrem kurzen Anflug echter Hoffnung schmerzt sie die jähe Enttäuschung umso mehr. Nun ist Ihnen auch klar, warum man sich keine besondere Mühe gegeben hat, diese Wand sorgfältig zu reparieren – es war einfach nicht nötig.

Einem Instinkt folgend, wischen Sie eine schwarze Felsenflechte beiseite und müssen Ihre Augen aufs Äußerste anstrengen, um tief im dunklen Mauerloch eine krakelige Inschrift Ihres bemitleidenswerten Vorgängers zu entziffern. (Weiter bei Abschnitt 229)

202

Das Leben eines Sklaven ist kurz und hart und es gibt unter ihnen zwar viel Sehnsucht danach, aber nur sehr wenige echte Möglichkeiten, dem über die Jahre aufgestauten Zorn eine Bahn brechen zu lassen. Für die Feldarbeiter ist die Gelegenheit einfach zu günstig, um sie zu verschenken. Sie werden zum

Mittelpunkt eines gewaltigen Zornesausbruchs und vermutlich nur deshalb nicht totgeschlagen wie ein streunender Hund, weil man Ihnen die zur Schau gestellte Lebensmüdigkeit nicht voll und ganz abnimmt. Vielleicht hält man Sie für geistig verwirrt, vielleicht für einen Aufschneider, wer kann das schon sagen? Das Ergebnis bleibt das gleiche. Man walkt Sie förmlich durch, gerbt Ihnen das Fell nach allen Regeln der Kunst und lässt die Knüppel auf Ihrem Rücken tanzen. Sie verlieren 3W6 Lebenspunkte und können dabei noch von Glück sagen, dass Sie ohne bleibende Verletzungen aus der Sache herauskommen, als man Ihnen schließlich gewährt, auf allen Vieren von dannen zu kriechen. Vorher beraubt man Sie freilich noch sämtlicher Habseligkeiten. Und wenn von dem raubeinigen Gesindel auch nur einer des Lesens mächtig wäre, so würde Ihnen vermutlich alleine noch die Toga am Leib bleiben und nicht auch Ihre Schriften über *Herakulon*. Es steckt sogar etwas Häme darin, dass Sie ausgerechnet Ihr Spielzeug für feine Leute behalten dürfen. Nein, das war wahrlich keine schöne Erfahrung. (Weiter bei Abschnitt 163)



203

Manchmal hat man einfach Glück im Leben. Kreton soll im Auftrag seines Bruders, dem Statthalter von Kymara, ein Mausoleum anlegen, damit es für dessen sterbliche Überreste verwendet werden kann, wenn dereinst die Stunde seines Todes gekommen ist: Der kluge Minotaurus sorgt eben vor. Es soll alle bisherigen Anlagen dieser Art – und zwar vor allem das kymarische Labyrinth! – an Umfang und Tücke übertreffen. Aus Ihrer Zeit im Palast wissen Sie, wie diese Dinge für gewöhnlich laufen: Die schönste Statue rühmt weniger den Adligen, der Sie in Auftrag gegeben hat, viel mehr erwirbt sich der Bildhauer mit ihr unsterblichen Ruhm. Sie können sich also, wenn Sie es geschickt anstellen, ein Denkmal setzen, das im ganzen Land bekannt sein wird. Diese Chance lassen Sie sich nicht entgehen.

Darum frisch ans Werk! Sie werden die nächsten Wochen hart arbeiten müssen, um einen Plan für ein Labyrinth zu entwerfen, das seinesgleichen sucht. Wie wollen Sie vorgehen? Besitzen Sie vielleicht einmalige Fähigkeiten? (A 56?) Dann ist es jetzt an der Zeit, damit zu glänzen. (Weiter bei Abschnitt 116) Vertrauen Sie hingegen auf Ihre Geistesgaben und versuchen Sie, ein einmaliges architektonisches Kunstwerk zu erschaffen? Dann fangen Sie zügig damit an! (Weiter bei Abschnitt 146) Oder besitzen Sie vielleicht raue Mengen an Gold und Silber? Dann stehen Ihnen nun endlich ungeahnte Möglichkeiten offen: Also kleckern Sie nicht, sondern klotzen Sie! (Weiter bei Abschnitt 329) Oder ist Ihnen die ganze Angelegenheit mittlerweile unheimlich? Dann können Sie sich jetzt noch aus dem Staub machen, bevor ein Unheil geschieht. (Weiter bei Abschnitt 291)

204

Die Dunkelheit der beinahe lichtlosen Höhle und die Stille der Wasseroberfläche bilden zusammen einen bedrückende Kulisse. Und so entscheiden Sie sich dagegen, einfach einen mutigen Sprung zu tun. Sie gleiten stattdessen leise mit den Füßen voran ins schwarze Wasser hinein, bedächtig, geradezu behutsam und sehr darauf bedacht, keine unnötige Bewegung zu erzeugen. Können Sie uns versichern, dass es eigentlich gar keinen Grund gibt (T 32?) für diese besondere Vorsicht? (Weiter bei Abschnitt 219) Oder haben Sie im Gegenteil allen Grund zu der Annahme, dass es in höchstem Maße angeraten ist, jetzt bloß keine Aufmerksamkeit zu erregen? (Weiter bei Abschnitt 238)

205

Nachdem Sie einen einsamen Jäger zur Lage an der Grenze zu Demelion befragt haben, müssen Sie eine Entscheidung treffen. Herakulon hat den gefährlichsten Löwen weit und breit bezwungen, Sie müssen ihn übertrumpfen. Zwei Varianten stehen dabei zur Auswahl: Hoch droben im Löwenkopfmassiv gibt es eine weithin sichtbare Felsformation, die *Löwenhaupt* genannt wird. Dabei handelt es sich zweifellos um den größten Löwen weit und breit. Ihr Plan könnte sein, diesen Felsen zu zerschmettern. Trauen Sie sich das zu? (Weiter bei Abschnitt 52) Andererseits gibt es auch einen wirklich gefährlichen Löwen, der sich derzeit in der Nähe aufhält. Er mag nicht sehr groß sein, auch sagt man ihm nach, sein Fell habe bereits einige graue Strähnen, aber seine Söldnerarmee terrorisiert blindwütig und unaufhaltsam das Land. Es handelt sich dabei um einen adligen Leonir, einen Löwenmenschen, der Geißel des Grenzgebiets. Wollen sie diesem Burschen das Handwerk legen? (Weiter bei Abschnitt 183)

206

Sie rutschen und stürzen in einem fort durch die Dunkelheit hinab. Als sich Ihr Fuß in einer Wurzelschlinge verhakt, werden Sie dermaßen unsanft herumgerissen und in Ihrem Schwung gestoppt, dass Sie all Ihre Knochen und Gelenke knarren und ächzen hören. Die dazugehörigen Schmerzen sind von einer Stärke, dass Sie das Bewusstsein verlieren. (Weiter bei Abschnitt 263)

207

„Nein, Ihr braucht Euch nicht zu sorgen. Ihr seid hier in Sicherheit. Die Soldaten des Palastes behelligen uns nicht, und auch die umliegenden Bauern lassen uns in Frieden. Auch unter den Sklaven scheint es sich herumgesprochen zu haben, dass dieser Hain ein besonderer Ort ist. Nur ganz selten einmal verirrt sich ein Flüchtiger hierher. Wir verzichten zumeist darauf, nach seinem Woher und Wohin zu fragen und lassen ihn seines Weges ziehen. Euch wird hier nichts geschehen und Ihr könnt mit Ruhe und Bedacht Eure nächsten Schritte planen.“ Die Worte hören Sie wohl, doch bleibt ein mulmiges Gefühl in Ihrer Magenregion zurück. In der letzten Zeit sind zu viele Dinge schief gelaufen, als dass Sie sich wirklich in Sicherheit wähnen können. Ein Schicksal soll Ihnen vorherbestimmt sein, ja? Und die Götter sollen ein Auge auf Sie gerichtet haben, richtig? Dann kann Ihnen in Ihren Augen niemand garantieren, dass Sie nicht urplötzlich von einem Blitz aus heiterem Himmel niedergestreckt werden. Genau so sieht die Lage nämlich aus, denken Sie grimmig. Ihr argwöhnischer Blick wandert hinauf zum Dach des Tempelchens, der Ihnen einfach nicht den nötigen Schutz verspricht, sollte der beschriebene Fall eintreten. (Zurück zu Abschnitt 145)

208

Als Sie den Körper der Leiche mit dem Fuß behutsam auf den Rücken drehen, sind Sie erstaunt, wie wenig Widerstand Ihnen die sterblichen Überreste entgegensetzen. Mit einem leisen Knirschen rollt der schlaffe Körper in seine neue Position und entblößt nun auf seiner Brust ein hölzernes Amulett, das von einem Lederriemen an seinem Hals gehalten wird. Sie haben sich zu Ihrer Zeit als Anwärter auf den Thron von Phorkadontis nie auch nur im Geringsten für den komplizierten Code der zahlreichen Symbole und Zeichen interessiert, mit dem sich die Dienerschaft sehr präzise in Bessere und Schlechtere aufschlüsselte, genau wie die wirkliche Gesellschaft, die der Freien. Das Zeichen auf dem Amulett, das nun vor Ihren Augen liegt, ist Ihnen allerdings tatsächlich bekannt: Sie lesen das Abzeichen als Hinweis auf einen der vielen greisen Lehrer, die unter anderem versucht hatten, Ihnen das Geschäft des Regierens näher zu bringen. Sie stutzen. Haben Sie wirklich einen dieser komischen Alten zum Tode verurteilt, als Sie ihm mit dem Wurf in die Grube gedroht haben, um ihn zu verscheuchen? Die Gesichtszüge der Leiche geben Ihnen Rätsel auf. Kennen Sie diesen Toten? Sie bleiben verunsichert, denn Sie müssen sich eingestehen, dass Sie sich nicht die Mühe gemacht haben, auch nur einen einzigen Namen dieser allesamt gleich greisen und gleich alten Sklaven zu lernen, geschweige denn, sie besser kennen zu lernen. Nein, dieser Tote ist Ihnen unbekannt. Leider muss das noch nichts heißen. Wenn Sie wollen, dann können Sie mit einem beherzten Griff das Amulett an sich nehmen. (F 12) Möchten Sie die Ruhe des Toten nicht stören oder erscheint Ihnen etwas anderes an dieser Situation nicht ganz geheuer, dann können Sie auch darauf verzichten. (Weiter zu Abschnitt 126)

209

Sie kratzen den Mörtel tief genug aus den Zwischenräumen, um eindeutig feststellen zu können, dass es sich bei den steinernen Elementen des Zellenbodens eindeutig nicht um Fliesen handelt, sondern um massive Steinblöcke, die noch sehr viel weiter in die Tiefe reichen. Damit ist hier jede weitere Mühe vergebens. (*Zurück zu Abschnitt 141*) Ihnen läuft es kalt über den Rücken, wenn Sie daran denken, wie viel Zeit Sie hier verschwendet haben.

210

Was wollen Sie tun?

Sie versuchen, Ihre Ausrüstung zu erweitern. (*Weiter bei Abschnitt 14*)

Sie benötigen Heilung. (*Weiter bei Abschnitt 338*)

Sie ziehen sich zurück und lesen einmal gründlich nach, welche Heldentaten Herakulon zugeschrieben werden und was es damit eigentlich auf sich hat. (*Weiter bei Abschnitt 127*)

Sie stürzen sich ins Abenteuer. (*Weiter bei Abschnitt 170*)

211

Das ist nicht ganz so gelaufen wie erhofft, dennoch können Sie mit dem Ergebnis irgendwo doch zufrieden sein. Denn es hätte auch sehr viel schlimmer kommen können. Das ist der Gedanke, der mit großer Beständigkeit an Ihnen nagt. Was wäre zum Beispiel gewesen, wenn der wackere Wächter seine Kameraden gerufen hätte? Wenn Ihr Erscheinen rasch beim Palast gemeldet worden wäre und Ihr Widersacher schnelle Maßnahmen ergriffen hätte? Wären Sie wieder in einer Zelle gelandet? Oder hätte man Ihnen gleich die Kehle durchgeschnitten? Und leider können Sie sich auch nicht sicher sein, dass dergleichen nicht gerade in diesem Moment geschieht, während Sie sich vom Stadttor entfernen. Also beschleunigen Sie Ihre Schritte, bis Sie schließlich rennen. Nichts wie weg von der Stadt, bis Sie sich sicher sein können, dass Ihnen dort nichts Schlimmes geschieht. In weiser Voraussicht meiden Sie bei Ihrer Flucht alle nahen Siedlungen und Gehöfte, denn dort würden etwaige Häscher als erstes nach Ihnen suchen. Dessen sind Sie sich sicher. (*Weiter bei Abschnitt 244*)

212

Epigonos treten die Augen vor Zorn fast aus dem Kopf, als Sie ihm zwei weitere Ihrer Heldentaten unter die Nase reiben. So langsam wissen Sie, worauf es ankommt, und Sie haben Ihre Erzählungen prächtig vorgetragen. Das Volk hängt an Ihren Lippen. Nun lässt er jede Zurückhaltung fallen. „Nun gut. Dann hört jetzt meine Worte, denn ich habe euch noch längst nicht alles berichtet: Zu alledem, was ich euch schon erzählt habe, habe ich außerdem noch lauter gebrüllt, als ein dreiköpfiger Hund der Anderswelten bellen konnte! Ich habe das Land von der Plage eines riesenhaften Vogels befreit, dessen Gefieder aus Eisen und Stahl war! Ich habe einer wahrhaftigen Hydra zwölf Häuse abgeschlagen! Ich habe ein Wettrennen gegen den schnellsten Krieger eines Zentaurenstammes gewonnen! Ich habe drei Grazien geküsst und alle drei haben mir ihre Liebe geschworen!“ Bei jeder Geschichte schmettert er etwas vor sich zu

Boden. Ein Hundehalsband, ein scharfes Stück Stahl, eine grüne Hautschuppe, einen Huf und eine blonde Locke. Was sollen Sie nun tun? Sie geben auf. Epigonos ist der wahre Nachfolger von Herakulon und Sie tun vor den Augen des Sehers und der Götter gut daran, dies anzuerkennen. (*Weiter bei Abschnitt 345*) Oder aber Sie setzen alles auf eine Karte und nennen Ihren Feind einen Lügner. Nichts von alledem, was er erzählt, ist wahr! Sie sind durch die Hölle gegangen und haben all Ihre Abenteuer wirklich bestanden. Er hingegen hat sich seine Geschichten bequem zurechtgelegt, während er sich faul am Feuer des Palastes räkelte. Er hat keine Trophäen gezeigt, sondern eine Ansammlung von wertlosem Müll. (*Weiter bei Abschnitt 162*)

213

Sie dürfen weitere Körperkraft-Proben ablegen. Die erste ist um 1 Punkt erschwert, jede darauf folgende um jeweils einen weiteren Punkt. Was Sie tun, ist sehr schmerzhaft, weshalb Sie sich bei jeder Probe 1 LeP abstreichen müssen. Gelingt es Ihnen schließlich, das rostige Gitter zu zerschmettern, indem Sie eine der Proben schaffen, so führt Sie Ihr Weg nach draußen. (*Weiter bei Abschnitt 185*) Sobald der Wert der Erschwernis jedoch dem Wert Ihrer Körperkraft entspricht und es nach menschlichem Ermessen keine Möglichkeit mehr gibt, einen Erfolg zu erringen, müssen Sie sich eine bittere Wahrheit eingestehen. (*Weiter bei Abschnitt 84*)

214

Sie haben den Tagesablauf im Lager rasch durchschaut. Jeden Morgen werden die Neuankömmlinge aufgenommen und müssen gleich denselben Dienst verrichten wie diejenigen, die schon länger vor Ort sind. Die Sklavinnen, die aus unterschiedlichen Völkern zusammengewürfelt sind, werden zunächst als wilde Kämpferinnen kostümiert. Dies geschieht wohl, um einen gefährlichen Eindruck zu erwecken. Anschließend werden ihnen stumpfe Holzschwerter in die Hände gedrückt. Nun geht es ordentlich zur Sache, denn allem Anschein nach wird eine große Schlacht vorbereitet. Für die Gefangenen bedeutet dies, dass sie wieder und wieder den Aufmarsch in verschiedenen Formationen und den Kampfverlauf einstudieren müssen. Das Gelände ist gut gewählt, hier lassen sich an einem steilen Hang und an kleinen Steinmäuerchen, die sich durch die Landschaft ziehen, tatsächlich einige spannende Manöver durchexerzieren. Sie erahnen auch schon den Ort, an dem der große Endkampf zwischen Ihrem Widersacher und der Amazonenkönigin stattfinden soll. Umsichtig halten Sie nach ihm Ausschau, können ihn aber nirgendwo entdecken. Offensichtlich zieht er es vor, sich in seinem behaglichen Palast mit Verwaltungsangelegenheiten zu beschäftigen. Sie rollen mit den Augen. Was für ein Weichling. Die Amazonenkönigin in spe haben Sie hingegen schon bald erspäht. Es handelt sich dabei um eine athletische Ashariel. Diese arme Gefangene ist gut gewählt, denn mit Ihrem Flügelpaar macht sie auf dem Schlachtfeld einen ordentlichen Eindruck und fällt jedem Betrachter gleich ins Auge. Eine Eisenkugel am Fußgelenk hindert sie jedoch daran, sich mit einigen Flügelschlägen in die Luft zu erheben und das Weite zu suchen. Die einstudierte Übung wirkt insgesamt schon recht weit fortgeschritten. Sie fragen sich, ob die Gefangenen eigentlich wissen, dass ihnen ein Schicksal als Schwertfutter blüht?


Wohl eher nicht, denn viele der Sklavinnen geben sich sichtlich Mühe bei ihrer Arbeit, ganz so, als ob es alleine darum ginge, ihren Herren zu gefallen, wie bei jeder anderen beliebigen Arbeit auch. Auf der Basis Ihrer Beobachtungen stellen Sie einige Überlegungen an, wie Sie die Situation zu Ihren Gunsten beeinflussen können. Wenn Sie Herakulon übertrumpfen wollen, dann genügt es nicht, eine falsche Amazone zu erschlagen. Auch würden anwesenden Soldaten sicherlich schmählige Geschichten über Sie verbreiten, wenn Sie eine mit einem Holzschild bewaffnete Gefangene töten. Das gilt natürlich nicht im umgekehrten Fall, dass Ihr eigener Herr eben dieses tut, dessen sind Sie sich sicher. So ungerecht ist die Welt. Nein, Sie müssen anders an die Sache herangehen und Sie wissen auch schon wie. Sie werden keine Amazonenkönigin töten. Stattdessen werden Sie eine erschaffen, die diesen Namen auch verdient. Ihr Ziel muss es sein, die zusammengewürfelte Truppe an Sklavinnen zum Sieg zu führen. Das wäre eine edle Heldentat und wahnwitzig riskant. Und sie wäre ganz hervorragend dazu geeignet, Ihren Widersacher ordentlich zu blamieren. Das ist in Ihren Augen nicht weniger relevant. (Weiter bei Abschnitt 129)

215

Es scheint Ihnen das Sicherste zu sein, zunächst einmal die kleine Ansiedlung aufzusuchen. Während Sie sich ihr nähern, wächst in Ihnen jedoch ein mulmiges Gefühl. Sie erkennen die Sklaven und die Besitzlosen, die hier auf den endlosen Feldern ihr Dasein fristen. Es handelt sich dabei um den Bodensatz der Gesellschaft. Um Menschen, die über Kriegsgefangenschaft oder über einen unaufhaltsamen Prozess der Verarmung in die Sklaverei geraten sind. Raubeinige Gesellen, deren kurzes Leben auf dieser Welt nicht mehr für sie bereit hält als den brennenden Wunsch, dass

ein Gott sich ihrer erbarme und ihnen eine winzige Chance gebe, ihrem bitteren Los zu entfliehen. Oder dass ein Held vorbei käme, sie aus ihren Fesseln zu befreien. Man kann nicht unbedingt davon ausgehen, dass diese Menschen auf dem aktuellen Stand sind, was die neuesten Palastintrigen angeht – was werden sie also tun und denken, wenn aus heiterem Himmel der Herrscher des ganzen Landes vor ihnen steht? Wobei sich freilich auch die Frage stellt, ob sie diesen überhaupt erkennen. Sie müssen sich eingestehen, dass Sie nicht viel Ihrer kostbaren Zeit dafür aufgewendet haben, zum einfachen Volk zu sprechen. Genauer gesagt: Sie haben keinerlei Zeit dafür aufgewendet. Halten Sie das in Ihrer Situation für einen Vorteil oder für einen Nachteil? Denken Sie gut nach: Wenn Ihre Pläne in eine Richtung gehen, dass Sie von den kräftigen Arbeitern und Arbeiterinnen Gefolgschaft und Hilfe einfordern wollen, dann sollten Sie herrisch und selbstbewusst auftreten. Lassen Sie keinen Zweifel daran, dass Sie hier das Sagen haben. (Weiter bei Abschnitt 121) Wenn Sie befürchten, dass Sie das in Schwierigkeiten bringen könnte, dann gehen Sie doch am besten den gegenteiligen Weg: Geben Sie sich bodenständig, seien Sie selbst ein Mann des einfachen Volkes. Nur keine falsche Zurückhaltung: Bringen Sie in diesem Fall Ihr soeben geglättetes Haar am besten gleich wieder in Unordnung, um Ihre angestrebte Erscheinung noch zu unterstützen. (Weiter bei Abschnitt 101)

216

Ihr Plan geht auf. Die Gorgonin liegt erschlagen zu Ihren Füßen. Für einen Moment fragen Sie sich, ob dies wirklich nötig war, doch dann denken Sie an das grausame Schicksal, das Ihnen vor wenigen Augenblicken noch blühte. Nein, dieses Untier hat keinerlei Gnade verdient. Und als ob diese Begründung noch nicht ausreichend wäre, kehrt mit einem Mal tatsächlich wieder rosige Farbe in die steinweißen Statuen zurück. Das erstaunt Sie durchaus, denn Sie waren sich keineswegs sicher, ob Ihre Theorie bezüglich deren weiterem Schicksal auch zutreffend sein würde. Die Befreiten räkeln sich das Leben in ihre Glieder zurück, reiben sich die Augen und beginnen nach und nach zu begreifen, was hier vor sich gegangen ist. Kaum einer lässt es sich nehmen, Sie persönlich an seine Brust zu drücken. Man feiert Sie als Held und schwört Ihnen Dankbarkeit und Treue, bevor sich die Erlösten nach und nach in alle Himmelsrichtungen verstreuen. Als Sie sich nach Beutestücken umsehen, fallen Ihnen unzählige Schilde auf. Tja, die Legende Herakulons hat hier offenbar einige ambitionierte Möchtegernhelden böse aufs Glatteis geführt. Diese Anfänger! Sie stöbern eine Weile und schnappen sich schließlich den schönsten, der im Sonnenlicht schimmert und schillert, als bestünde er nicht nur aus polierter Bronze, sondern ganz und gar aus Magie ().

Geheimnisvoller Spiegelschild

Typ S Gewicht 125 WM -2/+5
BF 3 INI -2 Preis unbezahlbar

Besonderheiten: Der runde Schild wird nie schmutzig oder verliert seinen bronzenen Glanz. Bei 1-4 auf dem W20 wirft er einen Schadenszauber, der gegen seinen Träger gesprochen wurde, direkt auf den Zauberwirker zurück.

Zufrieden betrachten Sie Ihr Beutestück und machen sich wieder auf den Weg zurück zu Ihrem Lager. (Weiter bei Abschnitt 149)



Vom Alter gebeugte Greise umkreisen Sie und führen Sie langsam in ein steinernes Rund inmitten einer größeren Anlage. Trotz der verteilten Fackeln scheint der Ort viel zu groß zu sein. Die wenigen Alten wirken seltsam verloren auf den Stufen aus Stein. Dürre Arme drücken Sie unsanft auf einen Sitz und Sie nehmen verwirrt Platz. Nun sind Sie im Zentrum des Geschehens und alle Aufmerksamkeit gilt Ihnen. „Wir leben hier zurückgezogen und weit abgeschieden von der Welt. Wir tun dies, um die großen Fragen zu lösen, die jeden Menschen früher oder später quälen, und ohne deren Beantwortung er gezwungen ist, für immer im Zustand der Blindheit und der Hilflosigkeit zu verharren. Man nennt uns Philosophen. Hier können wir ungestört arbeiten“, hustet ein Greis, der eine Art Anführer zu sein scheint. Beherzt ergreifen Sie das Wort und schildern Ihr Anliegen, bevor die Situation noch vollends ins Surreale abgleitet. Sie suchen die Hydra und wollen Sie besiegen, erklären Sie ohne Umschweife. Ihre Gegenüber tauschen vielsagende Blicke aus. „Ihr wollt Herakulon nacheifern, wie es scheint? Was für ein närrisches Unterfangen. Aber wir können Euch helfen und werden es tun, wenn auch Ihr uns im Gegenzug eine Gefälligkeit erweist.“ Ein kalter Wind weht durch die Nacht und zerrt an den Flammen der Fackeln. Als Sie sich umblicken, erkennen Sie für einen Moment die Aufbauten eines Bühnenhauses, das in die Höhe ragt, bis es sich in der Dunkelheit verliert. Wo um alles in der Welt sind Sie hier gelandet? Sind Sie im Theater? „Ihr seid neu hier, niemand kann Euch Parteilichkeit vorwerfen. Seid ein Schiedsrichter in unserem Streit, der schon viel zu lange wärt. Entscheidet, wessen Ausführungen Euch überzeugen. Und trifft Eure Entscheidung mit Bedacht!“ Endlich scheint einmal jemand Ihre natürliche Autorität intuitiv anzuerkennen. So schlimm sind die verrückten Alten also doch nicht! „Die Nacht ist lang und der Gegenstand unserer Auseinandersetzungen ist würdig“, spricht der Alte, „wir werden heute eine Frage lösen, die uralt ist. Sie lautet: Was ist Kunst?“ Ihnen schaudert. *(Weiter bei Abschnitt 328)*

„Ihr seid im heiligen Hain, am Fuße des Orakels von Phorkadontis. An diesem Ort sprechen die Götter zu den Sterblichen und wir bemühen uns nach Kräften, sie zu hören. Rätselhaft sind die Dinge, die hier geschehen. Rätselhaft sind auch die Weissagungen der Götter. Es ist nicht leicht, den Willen der Himmlischen zu deuten. Der heilige Hain ist ein Ort, der schon seit endlos langer Zeit wie von der wirklichen Welt entrückt ist. Denn niemand würde es wagen, uns bei unseren Pflichten zu stören. Die Landbevölkerung des Umlandes unterstützt uns mit ihren Gaben und erhofft sich davon Glück und Gnade, denn sie möchten uns nicht glauben, wenn wir ihnen beteuern, dass wir ihr Schicksal nicht im Geringsten beeinflussen können. Im besten Fall können wir einen kurzen Blick darauf erhaschen. Unser Dienst im Orakel ist uns eine heilige Pflicht. Ein jeder von uns hat in seinem Leben einen Ruf vernommen, der ihn hierher geführt hat. So auch der Seher, so auch ich. Wir pflegen die Gärten und bringen Opfergaben dar. Wir beobachten die Statuen genau, achten auf unsere Träume, lauschen in den Hain und in uns selbst hinein. Vielgestaltig sind die Wege, mit auf

denen sich die Himmlischen offenbaren, und unvorhersehbar ist die Zeit oder der Ort, an dem es geschieht. Wir sammeln die Zeichen und Hinweise und halten sie gewissenhaft fest. Unsere Archive füllen große Hallen, und auch unsere Vorgänger und deren Vorgänger haben ihre Pflicht getan – eine Überfülle an Texten und Inschriften aus der Vergangenheit ist ebenfalls vorhanden. Auch aus diesen Quellen sprechen die Götter manchmal zu uns.“ Dabei muss es sich insgesamt um eine ganz ordentliche Menge an Material handeln, vermuten Sie. Welche Geheimnisse mögen darin wohl verborgen sein? *(Zurück zu Abschnitt 145)*

Sie steigen vorsichtig ins Wasser hinein. Die Dunkelheit und die stille Wasseroberfläche strahlen eine bedrückende Ruhe aus. Sie erinnern sich daran, dass der See in der Grube kein bisschen anders als jetzt ausgesehen hatte, als Sie seiner das erste Mal ansichtig wurden. Die Ruhe des Ortes war trügerisch gewesen, und die Bestie, die Sie erlegt haben, hätte wohl zweifellos die Macht gehabt, Ihnen den Zugang zu diesem Tunnel für alle Zeit zu verwehren. Sie unterstellen Ihren glücklosen Vorgängern, genau an diesem Dilemma gescheitert und schließlich kläglich verhungert zu sein. Die Kälte berührt Sie unangenehm. Das Wasser umschließt Sie mittlerweile vollständig, nur Ihr Kopf ragt gerade noch so über die Wasseroberfläche hinaus. Immerhin ist bis zur Decke des gefluteten Ganges genug Raum vorhanden, um noch Luft zu bekommen. Während Sie sich langsam, aber zielstrebig voranarbeiten verfluchen Sie Ihre Fantasie. Die ist nämlich erstaunlich reg. *(Weiter bei Abschnitt 114)*

Sie ducken sich unter einem Hieb Ihres Gegners weg. Geschickt nutzen Sie die Gelegenheit und rennen den finsternen Hügel hinab, bis Sie außerhalb der Reichweite der gefährlichen Statuen sind. Wo um alles in der Welt sind Sie den hier hingegeraten? Sie ringen nach Atem. Doch Sie sind ein Held, Sie geben nicht auf. Sie reißen sich zusammen, stürmen den Hügel wieder hinauf und werfen sich erneut in den Kampf! Diesmal wird es gelingen! *(Weiter bei Abschnitt 255)* Oder ganz im Gegenteil: Sie sind doch nicht lebensmüde! Es sah so aus, also ob dort eine unendliche Menge an Statuen herumstehen würde. Da ist einfach kein Durchkommen! Sie treten stattdessen den Heimweg an und kehren zurück zu Ihrem Lager. *(Weiter bei Abschnitt 149)*


Sie eilen den nächsten Grashügel hinauf und sehen von dort, dass in der nächsten Senke ein Reisender von einem Löwen arg bedrängt wird. Sie brauchen kein ausgewiesener Tierkenner zu sein, um zu erkennen, dass es sich hier um ein Jungtier handelt, das seine volle Reife noch nicht erreicht hat. Gleichzeitig fallen Ihnen die gefletschten Zahnreihen und die Muskelstränge, die sich unter dem Fell abzeichnen, nur allzu deutlich ins Auge. Der Reisende macht keinen sonderlich wehrhaften Eindruck auf Sie. Es handelt sich dabei um einen schlanken Amaunir, der sich mit seinem Wanderstab zur Zeit mehr schlecht als recht zur

Wehr setzt. Der junge Löwe hat Sie ebenso wenig bemerkt wie sein Gegner. Sie müssen sich also nicht einmischen, sondern könnten auch in sicherer Entfernung abwarten, wie der Kampf ausgeht. Wollen Sie dem Amaunir zu Hilfe eilen? (*Weiter bei Abschnitt 280*) Oder vermuten Sie, dass die Reise noch lange dauern und möglicherweise gefährlich sein wird und beschließen daher, Ihre Kräfte und Ihre Gesundheit nicht unnötig aufs Spiel zu setzen? (*Weiter bei Abschnitt 148*)

222

Sie lassen sich nicht beirren und arbeiten weiter. Nach einiger Zeit haben Sie gerade so viel von dem Ziegel freigelegt, dass Sie ihn mit den Fingerspitzen Ihrer beiden Hände greifen können. Ihre Knöchel treten weiß hervor, als Sie ihn mit vollem Krafteinsatz nach links reißen. Dann nach rechts. Und wieder in die andere Richtung, immer hin und her, es muss gelingen! Und bei allen Göttern, ja! Er hat sich tatsächlich eine Winzigkeit bewegt! Wenn Sie jetzt nicht nachlassen, dann gewinnt der Stein immer mehr an Spiel und Sie können ihn behutsam aus der Wand wackeln. (*Weiter bei Abschnitt 237*) Das sollten Sie aber nur tun, wenn Sie sich sicher sind, dass sich dadurch Ihre Situation verbessert. denn die Kerze in Ihrer Kammer ist schon ein ganzes Stück kleiner geworden. Vielleicht wollen Sie ja auch dieses Unterfangen aufgeben? (*Zurück zu Abschnitt 141*)

223

In einer – nach juristischen Maßstäben Ihrer Meinung nach äußerst gewagten! – Schnellauslegung der demelischen Gesetze verlangen die Soldaten von Ihnen eine Art umfassende Sondersteuer für den Reisenden. Man nimmt Ihnen all Ihr Hab und Gut ab, so dass Sie neben der Toga nur noch auf Ihren Schriften über Herakulon sitzenbleiben (), da die beiden Waffenträger offenbar eher Männer der Tat sind, weniger jedoch feinsinnige Poeten oder auch nur überhaupt des Lesens kundig. Angesichts der Ihnen entgegengestreckten Waffe sind Sie sich ziemlich sicher, dass es auch schlimmer hätte kommen können, und trösten sich mit diesem Gedanken, so gut es eben geht. Nach einigem Spott und einigen abfälligen Bemerkungen, die Sie wohlweislich nicht im Geringsten erwidern, machen Sie sich schließlich im Vollbesitz Ihrer Gesundheit von dannen. (*Weiter bei Abschnitt 3*)

224

Jawohl! Der Hieb hat gegessen! Rasch bringen Sie sich in Sicherheit, denn Sie ahnen, was jetzt folgt. Der Riese tobt und wütet wie ein Wahnsinniger. Ohne etwas sehen zu können schlägt er wild um sich und die Hiebe mit seiner Keule lassen ringsum die Wände des Passes erzittern. Sie sehen sich das schreckliche Schauspiel eine Weile lang an, bis Sie beim Wüterich einige Ermüdungserscheinungen festzustellen vermeinen. Aus einem Instinkt heraus trennen Sie ihm bei einer guten Gelegenheit die Achillesferse glatt durch, so dass er nun zusammengesunken verharren muss und nicht mehr laufen und daher leicht umgangen werden kann. Wo kam dieser seltsame Impuls nur her, fragen Sie sich? Vielleicht sollten Sie eine Weile Abstand von der Lektüre dieser ganzen Herakulon-Geschichten nehmen, die

spuken einem immer ganz schön im Kopf herum. Im wohligen Bewusstsein, gerade eine ganz unglaubliche Heldentat vollbracht zu haben, stapfen Sie weiter. (*Weiter bei Abschnitt 383*)

225

Sagten wir „traumlos“? Nun, bei genauerer Betrachtung entspricht das doch nicht ganz nicht den Tatsachen. Sie träumen ... Sie träumen von drei schlummernden Riesen, die vom Firmament träumen. Sie träumen von schlafenden Schlangen in einer tiefen Höhle. Sie träumen davon, wie Ihre eigenen Erlebnisse Träume eines wirren Schreibers sind, die niedergeschrieben und in einem Archiv abgelegt werden. Sie träumen von einem Kopf, aus dem Schlangen wachsen. Sie träumen von Göttern, die Sie beobachten und davon, dass Ihnen eine Erkenntnis und zahlreiche Entscheidungen von ungeheurer Wichtigkeit bevorstehen. Sie träumen von einem stillen Orakel. Hat es eine gespaltene Zunge? Hat es seine Zunge verloren? Wenn Sie es nur hören könnten! Sie träumen von Augen, so grün wie das Meer. Schließlich erwachen Sie. Dies ist auch anzuraten, da Sie sich so stark im Gestrüpp des Ufers verwickelt haben, dass es langsam bedenklich wird. Weit und breit sind nirgendwo Schlangen – Sie sind erleichtert. (*Weiter bei Abschnitt 256*)

226

Was wollen Sie tun?

Ein großer Bottich voll von einer Flüssigkeit, die Stein zerfressen kann? Dafür hätten Sie vielleicht eine Verwendung. Sie reden den beiden Ihr Vorhaben aus und schwatzen Ihnen das Zaubermittel ab. Sie sollten aber ausreichend Gold bei sich führen, um den Preis bezahlen zu können. (*Weiter bei Abschnitt 240*)

Sie behaupten, ein kundiger Artillerist zu sein. Gegen eine ordentliche Bezahlung würden Sie den Schuss übernehmen und ihn zielsicher versenken. (*Weiter bei Abschnitt 296*)

Sie wählen den Weg des wahren Helden. Sie bieten an, anstelle des übermütigen Sohnmanns selbst zu fliegen. (*Weiter bei Abschnitt 357*)

Sie möchten eigentlich gerne sehen, wie Ikarion sich schlägt. Sie empfehlen daher dem Vater, dem Sohn seinen Willen zu lassen. (*Weiter bei Abschnitt 287*)

Sie haben nicht vor, in der großen Kloake zu enden, auf welche Weise auch immer. Die ganze Sache stinkt sprichwörtlich zum Himmel. Sie verabschieden sich höflich und gehen nach Hause zum Hain, um neue Pläne zu schmieden. (*Weiter bei Abschnitt 291*)

227

Der Torwächter hat mittlerweile jede Deckung aufgegeben. Mit dem Oberkörper über die Brüstung gebeugt lauscht er Ihren Ausführungen mit großen Augen und aufrichtiger Bewunderung. „Und dann habt Ihr in der Stunde Eurer Not den Becher mit dem Gift also nicht getrunken?“, fragt er. „Natürlich nicht, sonst stünde ich ja nicht hier“, antworten Sie. „Und diesen schrecklichen Wurm im Wasser, den habt Ihr wahrhaftig bezwungen?“ „Ohne jede Ausrüstung, so wahr ich hier stehe.“ „Und Ihr habt Euch schließlich tatsächlich aus der Grube befreit? Das ist noch keinem jemals gelungen.“ Der Torwächter

ist voll und ganz begeistert. „Soll ich Euch etwas sagen, hoher Herr? Was mich angeht, so hatte der Seher Recht. Für mich seid Ihr der größte Held weit und breit. Ich kann es kaum erwarten, meiner Familie heute Abend von Euch zu erzählen. Und nun wartet hier, ich gebe rasch im Palast Bescheid, dass Ihr wieder hier seid, um Euch zu erkämpfen, was Euch rechtmäßig zusteht.“ Sie können einen Anflug von Stolz nicht verhehlen, als Sie warten. Die Sonne scheint über das Land und eigentlich ist heute ein wunderschöner Tag. Ja, Sie haben sich wacker geschlagen in Ihren letzten Abenteuern, das steht außer Frage. Als sich das Tor schließlich einen Spalt weit öffnet, kommt allerdings nicht Ihr Bewunderer hervor, sondern stattdessen finstere Gestalten, bewaffnet und mit sehr genauen Instruktionen, Ihre Zukunft betreffend. (Weiter bei Abschnitt 275)

228

Sie setzen Ihren Weg durch die Graslandschaft fort. Aufgrund der Berichte von vereinzelt Reisenden, die alle paar Tage Ihren Weg kreuzen, können Sie mittlerweile sogar das Ziel Ihrer Reise korrekt benennen: Es handelt sich dabei um das sogenannte Löwenkopfmassiv, ein mächtiges Gebirge an der Grenze zwischen den Ländern von Demelion und den Ländern von Rhacornos. Na, wenn das nicht der richtige Ort ist, um sich mit einem wirklich großen Löwen anzulegen, dann wissen Sie auch nicht weiter. Apropos Löwen: In einer abgelegenen Senke im Gräsermeer entdecken Sie ein kleines Wäldchen, das so idyllisch aussieht, dass Sie direkt vermuten, keines Wanderers Auge habe diesen verwunschenen Ort bislang je erblickt. Und schon von Weitem können Sie ein Raubtier erkennen, das dort friedlich unter einem hoch aufragenden Baum ruht. Sie kneifen die Augen zusammen und geben sich alle Mühe, noch mehr zu erkennen. (Weiter bei Abschnitt 157)

229

Sie lesen dort: „Bei allen Himmlischen, nun werde ich also doch in der Grube unter dem Palast enden. Man sagt, das Untier reiße stets zuerst die kleinsten unter seinen Opfern und nehme sich erst danach die größeren vor. Mit diesem siebenfach mit Blut verstärktem Fluch sage ich dem Tyrannen der Stadt sein Schicksal voraus: Er soll bis zu seinem späten Ende qualvoll siech liegen, wenn mein kleiner Bruder vor meinen Augen stirbt.“ Sie stutzen. Beiden Ihrer Vorgänger, sowohl dem alten Herrscher über Phorkadontis als auch Ihrem Vorgänger in dieser Zelle, war die Gnade eines Schierlingsbechers offenbar verwehrt. Dass gerade dieser finstere Fluch an der Wand den Tyrannen schließlich als bettlägeriges Wrack hat enden lassen und damit nicht unmaßgeblich an Ihrem persönlichen Schicksal beteiligt

war, daran haben Sie keinen Zweifel. Orakel sind stets bedeutungsvoll im Land von Demelion und die Orakeldeuter, Seher und Sybillen sind mächtige Wesen. Sie können nun eine andere Wand untersuchen (Zurück zu Abschnitt 141) oder etwas ganz anderes ausprobieren? (Zurück zu Abschnitt 97)

230


So, Sie haben also ein Ass im Ärmel. Dann wissen Sie vermutlich selbst am besten, was zu tun ist: Beträufeln Sie Ihre alles vernichtende Waffe mit tödlichem Gift, schnallen Sie Ihre unzerstörbare Rüstung um, aktivieren Sie alle Artefakte und Segenzeichen, die Ihnen zur Verfügung stehen und dergleichen. Anschließend wartet auf Sie der Kampf, Mann gegen Hydra. (Weiter bei Abschnitt 198) Steht Ihnen derlei nicht zur Verfügung, so sollten Sie flüchten und zu einem besseren Zeitpunkt wiederkommen (Weiter bei Abschnitt 355) Wenn Sie tolldreist sind oder keine andere Wahl zu haben meinen, dann können Sie auch folgendes echte Heldenstück wagen: Sie schleichen hinter die schlafende Hydra und sprinten mit aller Kraft in Richtung Ausgang. Auf dem Weg dorthin zerschlagen Sie mit Ihrer Waffe einen tragenden Felspfeiler. Dieser sieht sehr schmal aus, geradezu abgewetzt. Die Hydra scheint sich offenbar seit langen Jahren gerne daran zu reiben.



Mit viel, mit sehr viel Glück geht alles glatt und die Hydra wird von der einstürzenden Höhle zermalmt. Wenn nicht, dann erwartet Sie nichts Gutes. (Weiter bei Abschnitt 153) Vielleicht besitzen Sie auch etwas (W 17?), das die ganze Sache etwas erleichtert? (Weiter bei Abschnitt 253)

231

Ihnen ist sehr mulmig zu Mute, wenn Sie daran denken, wie schnell die schweren Arbeitsgeräte in den Händen von Feldarbeitern zu Waffen werden können. Es ist wohl besser, Sie machen gute Miene zum bösen Spiel und verhindern dadurch möglicherweise Schlimmeres. Als Sie der kräftigen Feldarbei-

terin versuchsweise Ihre Schriften über Herakulon andrehen wollen, winkt diese verächtlich ab. „Hohe Herren wie Euresgleichen haben es leider versäumt, uns während unseres Studiums auf der Sklavenakademie das Lesen und Schreiben beizubringen“, schnaubt sie und Zorn glitzert für einen Moment in ihren Augen. Im Austausch gegen all Ihre sonstigen Habgierigkeiten () gewährt man Ihnen, den Durst an einer Wasserflasche zu stillen und überlässt Ihnen eine getrocknete Pulpelle, die Sie ohne zu zögern verschlingen. Wider Erwarten können Sie spüren, wie etwas Kraft in die müden Glieder zurückkehrt. Die Tatsache, dass Sie die Sklavenspeise ohne jedes Aufheben verzehren, scheint Ihr Gegenüber auf eine merkwürdige Art und Weise zu besänftigen. Fast scheint sie sich für den einseitigen Handel ein klein wenig zu schämen. „Ich mag Eure Geschichte gar nicht hören“, sagt sie, „aber wenn ich Euch einen guten Rat geben darf: Solltet Ihr, was ich anhand Eurer Kleidung stark vermute, Euch möglichst rasch und ungesehen vom Palast entfernen wollen, so gibt es nur eine Möglichkeit.“ Ihr spitzt die Ohren. „Sucht den Tempelhain auf. Er wird von den Patrouillen nicht belästigt.“ Wie nachlässig! Ihr rümpft die Nase. Diese Sicherheitslücke muss umgehend geschlossen werden, sobald Ihr Eure Feinde zerschmettert habt und wieder fest auf dem Thron von Phorkadontis sitzt. Für den Moment ist diese Information jedoch tatsächlich Gold wert. Mit einem gemurmelten Dank macht Ihr Euch auf den Weg. (Weiter bei Abschnitt 163)

232

„Mit Verlaub, aber bleibt das Streben des Künstlers dann nicht ein bloßes Stochern im Nebel? Wenn die Idee stets unerreichbar und nie mehr als spekulativ ist, wer möchte ermessen, ob der Künstler sich ihr überhaupt genähert hat? Seid mir nicht böse, aber das scheint mir zu wenig greifbar. Auch fehlt mir eine Eingrenzung des künstlerischen Gegenstands: Man stelle sich zum Beispiel einen idealen Mückenstich vor – ich persönlich kann daran nichts Erstrebenswertes erkennen. Nehmt es mir nicht übel.“ Wohl gesprochen. Allerdings nimmt er es Ihnen übel, und wie! Scheinbar hat er sehr lange an seinen Ausführungen gefeilt, und Sie haben ihn dem Spott seiner Gegner ausgeliefert. Seine Blicke sind wie Dolche, als er sich wieder zu den Rängen begibt. Auf dem Rücken seines weißen Gewandes erkennen Sie ein gewundenes Symbol. Eine Schlange? Viele Schlangen? Einerlei! Da tritt auch schon der nächste Philosoph an, Ihre Zustimmung zu gewinnen. (Weiter bei Abschnitt 174)

233

Sie sind sich zwar ziemlich sicher, dass irgendwo in diesen Texten hilfreiche Informationen zu finden sind oder wenigstens solche, die Ihrer Erbauung dienlich wären, aber Ihnen fehlt momentan einfach die Zeit, sich systematisch mit den langen Geschichten zu befassen. Sie ärgern sich ein wenig, dass Sie die Schriften nicht bereits studiert haben, immerhin wurde Ihnen das mit Nachdruck nahegelegt. Vor Ihren Augen brennt die Kerze unerbittlich weiter und Sie sind gezwungen, eine Entscheidung zu fällen. Wollen Sie – so schnell wie möglich – wenigstens einige Seiten lesen und versuchen, deren Kerngehalt zu erfassen? (Weiter bei Abschnitt 286) Oder erscheint Ihnen das sinnlos und Sie erwägen einen anderen Ansatz, um Ihr Leben zu retten? (Zurück zu Abschnitt 97)

234

Der Pegasus möchte das nicht. Ihn zieht es an einen anderen Ort! Sie werden aus der ganzen Situation einfach nicht schlau. Wenn Sie doch nur endlich an ein Ziel gelangen würden! Sie rasen weiter knapp unterhalb des Sternenzelts entlang, tief unter Ihnen wirkt die Welt wie der endlose Traum eines Dichters. Reiten Sie Ihr mächtiges Reittier in Richtung des sturmmutigen Thalassions, wo die Winddrachen hausen? (Weiter bei Abschnitt 67) Oder lieber zum Land der Zauberer, nach Xarxaron? (Weiter bei Abschnitt 33)

235

Das Angebot der Händlerin ist für Sie größtenteils uninteressant, da Sie keine Gegenstände des täglichen Bedarfs benötigen. Immerhin finden Sie einige Waffen, die Sie erwerben können:


Typ	TP	TP/KK	Gewicht (uz)	Länge (cm)	BF	INI	Preis (Ag)	WM	Bem	Dk
Kurzschwert	1W+2	11/4	40	50	1	0	24	0/-1	–	HN
Streitkolben	1W+4	11/3	120	75	1	0	25	0/-1	–	N
Keule	1W+2	11/3	100	80	3	0	3	0/-2	–	N
Abendstern	1W+5	14/2	140	100	2	-1	20	-1/-2	–	N
Speer	1W+5	12/4	80	190	5	-1	8	0/-2	W Z	S
Kampfstab	1W+1	12/4	80	150	5	+1	20	0/0	Z	NS

Auch andere Waren könnten für Sie darüber hinaus noch von Interesse sein. Unter anderem eine Wasserflasche (5 Argental), ein aufgerollter langer Bindfaden (2 Argental), einige Kerzen (8 Argental), einen Heiltrank (10 LeP; 10 Aureal) und eine weiche Reisedecke (10 Argental). Ansonsten können Sie entweder noch Dinge zu Geld machen (Weiter zu Abschnitt 284) oder aber die Geschäfte an dieser Stelle beenden und etwas ganz anderes in Angriff nehmen. (Zurück zu Abschnitt 210)

236

Sie nähern sich dem geflügelten Wesen betont langsam und freundlich lächelnd. Sie vermeiden jede ruckartige Bewegung. Die Vogelfrau, die Ihnen so lange unablässig gefolgt ist, ist dadurch mit einer Situation konfrontiert, die sie sich möglicherweise zwar erwünscht, die Sie aber offenbar nicht ernsthaft erwartet hat. Was für ein durchgeknalltes Biest! Wer kann schon mit Sicherheit sagen, was im Kopf einer solchen Kreatur vor sich geht? Sie macht ihrer Rasse jedenfalls alle Ehre, zuckt nervös, gackert, krächzt und scharrt mit ihren rasiermesserscharfen Krallen unentwegt im Boden, während sie von einem Bein aufs andere hüpfen. Doch Sie bleiben stur und gehen weiter auf die Harpyie zu, ohne jegliche Aggressivität. Aus der unmittelbaren Nähe können Sie auch erkennen, dass sie in einer ihrer Krallen eine Art glitzernde Scherbe umklammert hält. Handelt es sich dabei vielleicht um einen Spiegel? Die Harpyie wirkt in ihrer Erregtheit zudem so, als wolle sie Ihnen unbedingt etwas mitteilen, das jeden Moment aus ihr heraus sprudeln kann. Möchten Sie die gute Gelegenheit nutzen und der Vogelfrau ohne viel Federlesen den Schädel einschlagen, um an ihren Schatz zu gelangen? (*Weiter bei Abschnitt 367*) Oder wollen Sie in Ihrer Bewegung innehalten und ihr einen Moment der Ruhe geben, um sich anzuhören, was sie zu sagen hat? (*Weiter bei Abschnitt 272*)

237


Sie haben den Ziegelstein freigelegt und ziehen ihn aus der Wand. Im Schein der Kerze inspizieren Sie das entstandene Loch. Vielleicht hatten Sie sich gewünscht, dass auf der anderen Seite ein Raum läge, eine unverschlossene Nachbarzelle etwa, oder sogar ein Gang, der in die Freiheit führt. Doch die Wand scheint nicht nur aus einer einzelnen gemauerten Reihe zu bestehen, sondern viel dicker zu sein. Auf der Rückwand Ihres Lochs sehen Sie nur weitere Ziegel. Es fällt Ihnen schwer, aber Sie müssen sich eingestehen, dass Ihr Kerzenlicht bei Weitem nicht ausreichen wird, um hier noch eine große Menge Steine aus der Wand zu lösen. Sie müssen sich einen anderen Ausweg aus der Zelle suchen. (*Zurück zu Abschnitt 141*) Immerhin hatten Sie nicht zu Unrecht vermutet, dass hier zwischen den Steinen vor langer Zeit einmal eine Halterung in der Wand angebracht gewesen war. Deren jämmerliche Überreste in Form eines völlig verrosteten, aber scharfkantigen Eisenstücks haben Sie nun freigelegt. Wenn Sie nicht bereits eine vergleichbare Ausrüstung haben (*D 42?*), dann sollten Sie sich dieses Behelfswerkzeug vielleicht besser einstecken ( *D 42*), das Ihnen vielleicht noch von Nutzen sein kann.

238

So still und ruhig Sie nur können, schieben Sie sich ins Wasser hinein. Nasse Kälte kriecht über die Waden und die Schenkel bis zu Ihrer Brust an Ihrem Körper empor. Schließlich sind Sie bis zum Hals eingetaucht. Sie wissen: Hinter Ihnen, tief im schwarzen Grubensee, lauert eine Bestie, wahnsinnig vor Hunger, und giert danach, Sie in Stücke zu reißen. Sie wissen auch, dass die Monstrosität nur auf eine Gelegenheit wie diese wartet, in der Sie sich schutzlos in ihr Element begeben. Sie wagen daher nicht Schwimmzüge zu tun, um ja keine Aufmerksamkeit auf sich zu

lenken. Stattdessen stoßen Sie sich nur mit den Zehenspitzen vom Grund ab und gehen auf diese Weise mit winzigen Schritten vorwärts, während Ihr Kopf gerade so über der Wasseroberfläche und knapp unter der tiefhängenden Decke des Ganges eingezwängt ist. Finger für Finger geht es voran. Schon bald haben Sie jedes Gefühl dafür verloren, wie lange Sie bereits mit Ihrem tollkühnen Plan beschäftigt sind, auch könnten Sie mittlerweile nicht mehr sagen, wie weit Sie schon vorgedrungen sind. Dumpfe Furcht begleitet Ihre winzigen Bewegungen, Sie erlauben sich nicht einmal, tief zu atmen. Als Sie schließlich eine starke Strömung unter der Wasseroberfläche spüren, wissen Sie, dass dieser vergessene Gangabschnitt unter der Grube des Palastes Ihr kühles Grab sein wird und dass Sie nicht mehr das Geringste dagegen tun können. Der Grubenwurm schlägt seine Zähne in Ihr Bein, reißt Sie unter Wasser, windet sich wie toll und wirft Sie dabei hin und her, während er Ihren Körper Stück für Stück seinen Rachen hinabwürgt. Niemand hört den Schmerzensschrei, der die letzte Luft aus Ihren Lungen presst. Vereinzelt schwarze Blasen zerplatzen an der Wasseroberfläche, bevor in der lichtlosen Kaverne wieder Stille einkehrt. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

239


Das Zelt des Söldnerführers ist vom Kampf völlig verwüstet. Sie fackeln nicht lange, denn Sie wissen: Herakulon trug das Fell eines wilden Löwen zum Zeichen seiner Kampfkraft. Ein Dolch ist schnell zur Hand (wenn er doch nur schärfer wäre!) und so tun Sie, was getan werden muss: Sie hacken und säbeln im Schweiß Ihres Angesichts an den Überresten Ihres Gegners herum, bis Sie sein blutiges Fell als Trophäe in Ihren Händen halten. Sie betrachten es eine Weile mit kritischem Blick von allen Seiten. Nun ja. Sie müssen sich eingestehen, dass Ihnen das Weidmannshandwerk ebenso wenig im Blut zu liegen scheint wie die Kürschnerei. Im Großen und Ganzen halten Sie einen blutigen Fetzen in der Hand. Wenn es doch nur ein deutlicheres Symbol für den Sieg über Ihren Gegner gäbe! Mit besseren Funktionseigenschaften! Da fällt Ihr Blick auf eine silbrige Rüstung, die achtlos in einer Ecke des Raumes liegt. Bei allen Göttern! Es handelt sich bei Ihrem Fund um eine lederne Rüstung, deren Rücken, Schultern und Brustpartien mit Streifen der irdenen Haut des sagenhaften Silberbullen verstärkt sind. Der Legende nach bestehen diese Tiere aus Metall und sind aus diesem Grund mithin unbesiegbar. Sie klirrt und klimpert bei jeder Bewegung und ein gezackter Rückenkamm bildet die Silhouette der gewaltigen Kreatur geschickt nach. Dies ist ein eindrucksvolles Stück ().

Silberbullen-Thorax

Ko 0	Br 6	Rü 6	Ba 6	LA 0	RA 0
LB 0	RB 4	Ges. 5	gRS 5	gBE 4	Gew. 10

Wie eindrucksvoll! Diese Rüstung alleine beweist, dass Sie Leonidar bezwungen haben. Ob Sie vielleicht zusätzlich noch eine Kette aus seinen Zähnen ...? Sie werfen den Gedanken wieder. Möchten Sie sich noch die Zeit nehmen und das Zelt des Löwenmenschen nach Gold und Silber absuchen? (*Weiter bei Abschnitt 349*) Oder möchten Sie Ihr Glück nicht unnötig auf die Probe stellen? In dem Fall verlassen Sie so schnell wie möglich das Zelt und suchen das Weite. (*Weiter bei Abschnitt 299*)

240

Sie überzeugen Daidalon rasch von der Unmöglichkeit seines Vorhabens, einen sicheren Treffer zu landen. Gleichzeitig malen Sie ihm aus, was passiert, wenn Ikarion mit seinem Flugapparat in der Kloake landet und raten ihm davon ab. Listig, wie Sie nun einmal sind, schmeicheln Sie seinem Erfindergeist und empfehlen ihm, doch noch einige Wochen an einer besseren Lösung zu tüfteln. Schließlich willigt er ein. Daidalon verkauft Ihnen den Glasbottich mit dem geheimnisvollen Alchemikum, wenn Sie Ihm dafür 10 Aureal geben können. Kein schlechter Preis! ( W 17). Laut Daidalons Erläuterung ist die Flüssigkeit in der Lage, sich durch Stein zu fressen, als wäre es Butter. Anschließend bleibt Ihnen mangels besser Alternativen nur der Weg zurück in den Hain. (Weiter bei Abschnitt 291) Dann bliebe die Kloake natürlich ungeräumt und Ihre Heldentat unvollbracht. Vielleicht wollen oder können Sie auch den Preis nicht bezahlen. In dem Fall machen Sie stattdessen einen anderen Vorschlag. (Zurück zu Abschnitt 226)

241

Den Gang, durch den Sie sich bewegen, können Sie zügig durchschreiten, wenn Sie den Kopf leicht einziehen. Er scheint natürlichen Ursprungs zu sein, jedenfalls erkennen Sie keine Spuren einer menschlichen Bearbeitung. Die Wände bestehen aus Fels, der von glitschigen Flechten bewachsen ist. Sie nehmen sich nicht die Zeit, Ihre Umgebung besonders genau zu untersuchen, da Ihre größte Sorge die Kerze in Ihrer Hand ist: Wenn dieses verfluchte Stück bloß nicht zu früh ausgeht! Sie verdrängen den beklemmenden Gedanken, sich in der Dunkelheit durch diesen Gang tasten zu müssen. Keine geringere Sorge bereitet Ihnen, dass er urplötzlich an einer Wand enden könnte. Sie zerbrechen sich den Kopf, was für die Entstehung dieses Ganges wohl verantwortlich war, um diesbezüglich Ihre Chancen abschätzen zu können, aber Ihre Aufgeregtheit macht es Ihnen sehr schwer, einen klaren Gedanken zu fassen. Letztlich bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als so schnell wie möglich durch die Dunkelheit zu eilen. Ihr Magen verkrampft sich, als die Flamme Ihrer Kerze bei einem zu schnellen Schritt bedrohlich flackert. Die Göttin des Herdfeuers stehe Ihnen bei: Das ist wirklich nichts für schwache Nerven! Sie müssen so schnell wie möglich – aber keinesfalls zu schnell, um die Flamme nicht zu gefährden! – durch einen Gang flüchten, von dem Sie nicht wissen, wohin er Sie führt. In Ihrem Rücken liegt Ihre Todeszelle. Sie beißen die Zähne zusammen und tun, was Sie tun müssen. (Weiter zu Abschnitt 340)

242

Sie schildern der Hüterin des Hains, was Ihnen geweissagt wurde, und bitten sie um Ihren Rat. Sie denkt lange nach, bevor sie antwortet. „Oft sprechen die Orakel in Rätseln, nicht selten sind ihre Verkündungen mehrdeutig. Selten habe ich eine so klare Weissagung vernommen wie die Eure. In meinen Augen habt Ihr eine eindeutige Aufgabe vor Euch: Aus Euch muss ein echter Held werden. Ihr müsst berühmt werden, Ihr müsst Euch beweisen. Von Euch wird verlangt, wovon schon die kleinen Kinder träumen: Ihr müsst echte und wahrhaftige Heldentaten vollbrin-

gen. Ihr müsst Euch die größten Herausforderungen suchen, Ihr müsst sie wagen und Ihr müsst sie überwinden. Es muss Euch gelingen, dass die Völker Demelions Euren Namen in Ehrfurcht aussprechen, dass sie Euch bewundern und dass ein jeder so sein will wie Ihr.“ Nereide mustert Euch aufmerksam. „Die Götter haben Euch sicher mit großen Talenten gesegnet wie die Helden aus den Sagengeschichten, nicht wahr? Mit großer Kraft? Mit tiefem Wissen um das Wesen der Welt? Nennt Ihr vielleicht eine wunderkräftige Waffe Euer Eigen?“ Sie bringen es nicht übers Herz, Ihrem hübschen Gegenüber die grundsätzlichen Zweifel an Ihrer Eignung zu nennen. „Ja, doch. Durchaus. Tief in mir ist so einiges an Talenten verborgen“, antworten Sie und weichen ihrem Blick aus. Wirklich geschwindelt ist das nicht. Eingedenk einer mit Magenkrämpfen durchwachten Nacht sind Sie sich relativ sicher, niemand kann zum Beispiel an einem einzigen Abend mehr eingelegte Oliven verdrücken als Sie. „Wusste ich es doch!“, antwortet sie und eine große Erleichterung schwingt in ihrer Stimme mit. „Dann rate ich Euch: Bereitet Euch gut vor, wählt Eure Questen mit Bedacht. Dann zieht hinaus in die Welt und kommt zurück als großer Held! Ich werde derweil an Euch denken!“ Sie spüren einen Kloß im Hals heranwachsen, der Ihnen die Luft abzuschneiden droht. (Zurück zu Abschnitt 145)

243

Als Sie sich auf den Riesen zu bewegen, sehen Sie, wie er zunehmend nervöser wird. Mit einer freien Hand tastet er nach einem seiner Faustkeile, bevor ein heftiger Schmerz sie wieder zurück an den verletzten Fuß zwingt. Legen Sie eine Probe auf Charisma ab. Wenn sie gelingt, dann können Sie sich dem nervösen Riesen gefahrlos nähern. Hoffentlich haben Sie beim Operieren ebenso viel Glück, wo Ihnen Ihr gutes Aussehen weniger behilflich sein mag! (Weiter bei Abschnitt 381) Misslingt die Probe, so fühlt sich der Riese von Ihnen in seiner wehrlosen Position so bedroht, dass er sich überwindet und tatsächlich einen Faustkeil nach Ihnen wirft, der viel zu nahe an Ihrem Kopf in tausend Splitter zerbricht. In diesem Fall sollten Sie den Riesen seinem Schicksal überlassen, bevor der zweite Wurf noch besser trifft. Vielleicht ist es ja nicht der letzte Riese, den Sie in diesem Gebirge treffen. (Weiter bei Abschnitt 186)

244

Sie setzen also einen Fuß vor den anderen, während die Hitze des Tages unbarmherzig auf Sie einwirkt. In Ermangelung eines besseren Ziels lenken Sie Ihre Schritte in Richtung eines kleinen Wäldchens, das Sie am Horizont erspähen. Auch nach Stunden sind Sie ihm noch nicht sonderlich näher gekommen, mittlerweile plagen Sie Krämpfe in den Waden und ein stechender Kopfschmerz. Muss diese Quälerei wirklich sein? Kann es sein, dass die Götter Ihnen wirklich derart Übles wollen? Wurde Ihnen nicht das Schicksal eines Helden geweissagt? Viele weitere Stunden später sind Ihre Schritte kaum mehr als ein Taumeln, auch Ihre Augen können Sie kaum noch offen halten. Bilden Sie sich den grauhaarigen Greis nur ein, der unweit des Waldes auf Sie zu warten scheint? Kurz vor dem Waldrand verlassen Sie Ihre letzten Kräfte und Sie verlieren die Besinnung. Halb träumen Sie, dass der Alte sich freundlich über Sie beugt. (Weiter bei Abschnitt 193)

245

Sie bringen keine zwei Silben heraus, da wackelt der Boden vom Gelächter der Sphinx bereits so heftig, dass sich einige Steine aus der Stadtmauer lösen. „Wie possierlich! Ein jeder glaubt, ich würde ihm ernsthaft diese uralte Frage stellen.“ Offenbar ist Ihre Gesprächspartnerin von ihrem eigenen Scherz wirklich sehr erheitert und entkrampft, denn ihre mannshohen Krallen, zwischen denen Sie sich befinden, sind mittlerweile ausgefahren. „Nein, das ist nicht der Fall. Meine Frage lautet stattdessen: Was ist die Leibspeise des größten Helden der Welt?“ Es wird still. Die Sphinx ist mit einem Schlag wieder sehr ernst und richtet einen Blick auf Sie, der wie eine ganze Welt auf Ihnen lastet. Jetzt gilt es. Was antworten Sie?

Ihre Antwort lautet: Oliven. Denn dies war vermutlich die Leibspeise Herakulons, raten Sie. (*Weiter bei Abschnitt 358*)

Sie setzen alles auf eine Karte und nennen Ihre eigene Leibspeise. (*Weiter bei Abschnitt 277*)

Sie bestehen darauf, dass die Sphinx Ihnen gemäß ihren eigenen Regeln genau eine Frage stellen darf, nicht zwei, nicht drei und auch nicht dreiundneunzig. Sie antworten daher laut und deutlich: Der Mensch. Denn nur die erste Frage gilt. (*Weiter bei Abschnitt 131*)

Lange haben Sie ein Ass im Ärmel mit sich herumgetragen (Z 87?). Nun nutzen Sie es. (*Weiter bei Abschnitt 46*)

Sie sind ein gebildeter Mensch und haben zwar vielleicht kein Ass im Ärmel, dafür aber tüchtig (A 71?) was im Kopf. (*Weiter bei Abschnitt 366*)

246

Was ist eigentlich, wenn dieser Gang, durch den Sie sich gerade bewegen, insgesamt länger ist, als Ihre müden Füße Sie noch tragen können? Sie vermuten offenbar eine Art Ausgang aus der Grube am Ende Ihres gefährlichen Weges, sehen wir das richtig? Haben Sie das Gewässer denn im Vorfeld Ihrer kleinen Expedition auf eine Strömung hin untersucht? Wenn nicht, dann ist das ein erstaunlich hoffnungsvolles Unterfangen, was Sie da betreiben. Einerlei – weiter im Text: Der Schriftsteller erzählte damals also eine typische Heldengeschichte, wie es in Demelion wohl hunderte geben mag. Die Handlung war so banal wie einprägsam: Einem einfachen Mann wird geweissagt, dass die Götter auf seiner Seite seien, woraufhin er sich aufmacht, um ein großer Held und dem Land ein gerechter Herrscher zu werden. Er muss zahlreiche Abenteuer bestehen. Diese Abenteuer funktionieren alle nach einem ähnlichen Muster: Mal wird eine Monstrosität bezwungen, mal ein mächtiger Feind überlistet, mal wird eine Begegnung mit einer Sagengestalt überstanden, und so fort. Nichts, was man nicht schon hunderte Male in der einen oder anderen Form gehört hätte. Und das war genau der Knackpunkt: Während die Hitze des Tages den Marmor des Theaterrunds zum Glühen brachte und Sie sich in Erwartung der Dinge, die da kommen mochten, zur Erfrischung einen großen Pokal mit Wein einschenken ließen, steckten Ihre Gelehrten die kahlen Häupter zusammen und diskutierten hitzig die Frage, ob es sich bei dem Vortrag um Kunst handele. Nach langem Gemurmel wagte ein dürrer Greis, Ihnen das Urteil zu



verkünden. Ihrer Meinung nach handelte es sich bei dem Vortrag um einen Versuch, die Zuhörer zu täuschen. Alles Gehörte sei bereits schon einmal dagewesen. Der Künstler versuche, seine Zuhörerschaft über einen listigen Umweg zu einem Applaus zu zwingen, nämlich indem er Symbole, Muster und Geschichten in ihnen ansprache und auf diese Art und Weise eine Art Resonanz zum Erklingen brächte. Dies sei schon unzählige Male dagewesen, ein ganz durchschaubarer alter Trick, kurz: Im Gegensatz zu einer wahren, schöpferischen Kunst sei dies nichts weiter als reines Parasitentum. Nachdem das vernichtende Urteil gesprochen war, war nun der Schriftsteller an der Reihe: Angesichts seines drohenden Todes behauptete er, seine künstlerische Leistung läge im Bereich des Arrangements. In der Neuordnung des Stoffes. In der Art und Weise, der altbekannten Basis durch geschickte, neuartige Zusammenfügung etwas Neues zu entlocken. Dies sei seiner Meinung nach ohnehin die einzige mögliche Form von Kunst, denn keiner, und sei er auch noch so genial, könne alles neu erfinden. Früher oder später müsse er zwangsläufig auf Material zurückgreifen, das bereits vor ihm dagewesen sei. Man denke in diesem Zusammenhang vielleicht ganz banal an Worte oder an Buchstaben, um das Beispiel auf die Spitze zu treiben. Diese würden auch immer nur neu kombiniert, aber nie gänzlich neu erfunden werden. Beide Argumente waren gut. Der Tag war lang, der Wein hervorragend. Und deshalb ist Ihnen die Erinnerung an den Ausgang des Streits für einen kurzen Moment lang nicht mehr ganz gegenwärtig. Bitte konzentrieren Sie sich! (*Weiter bei Abschnitt 262*)

247

Eines ist sicher: Sie müssen deutlich vorsichtiger vorgehen, wenn Sie jetzt noch erfolgreich sein wollen. Also packen Sie zügig Ihre Habseligkeiten zusammen und verlassen den Hain, da Sie sich von nun an nicht mehr darauf verlassen möchten, dass seine heilige Aura alleine alle Verfolger von Ihnen abhält. Auch der Seher ist Ihnen nicht geheuer, ebenso wenig sind es seine mysteriösen Absichten. Außerdem ist es ja gut möglich, dass Sie es sich bei Ihren bisherigen Abenteuern mit bestimmten Leuten verscherzt haben. Man kann nicht mit letzter Gewissheit ausschließen, dass diejenigen Ihnen nicht nachstellen werden. Sie suchen sich eine geschützte Stelle einige Meilen abseits des Hains. Auf einem schmalen Plateau einer mittelgroßen Felsformation haben Sie einen hervorragenden Ausblick über das weite Land, dessen Horizont gerade von einer tief am Himmel stehenden Sonne berührt wird. Mangels besserer Alternativen beschließen Sie, dass dies der neue Ausgangspunkt für Ihre nächsten Abenteuer sein wird. Sie bereiten sich Ihr Nachtlager in einem Winkel, der Sie vor Blicken ebenso schützt wie vor dem Wind, und schlafen noch einmal gründlich durch, bevor Sie am nächsten Morgen Ihre weiteren Schritte planen. (*Weiter bei Abschnitt 336*)

248

Die beiden kräftigen Soldaten halten inne und ihr Gesichtsausdruck lässt wenig Zweifel daran, dass sie bereits das als eine erhebliche Belästigung und Störung ihrer sauren Dienstpflichten verstehen. „Was willst du, Bürger?“, spricht der eine

Sie unvermittelt an und scheint jahrelange Übung darin zu haben, das Wort „Bürger“ genau so klingen zu lassen wie das Wort „Made“. „Mögt ihr Männer des Herrn von Phorkadontis euch erbarmen, einem armen Reisenden den Weg zu weisen? Ich suche den Wald von Haënya.“ Die beiden stutzen und werfen sich erstaunte Blicke zu. „Den Wald von Haënya sucht Ihr? Wollt Ihr Eure Possen mit uns treiben?“ Herrje, herrje, das läuft aber gar nicht gut. Hätten Sie sich die Karte Ihres Herrschaftsgebiets in besseren Zeiten doch wenigstens ein einziges Mal konzentriert angesehen! Nein, nun wirklich nicht. So einen drögen Zeitvertreib konnten Sie als Herrscher beim besten Willen nicht verantworten. Davon rücken Sie auch jetzt nicht ab. Kann es sein, dass der von Ihnen genannte Wald gar nicht in dieser Gegend liegt? Sind die Soldaten vielleicht deshalb so verwundert? Bleiben Sie bei Ihrer Aussage, um sich nicht unnötig verdächtig zu machen? (*Weiter bei Abschnitt 43*) Oder satteln Sie lieber noch rasch um? Sie kramen in den Tiefen Ihres Gedächtnisses nach Namen von Wäldern, von denen Sie im Palast etwas aufgeschnappt haben. Welchen Wald wollen Sie stattdessen vorgeben zu suchen? Den Wald von Am..., wie hieß er gleich? Amau...? Amaunath? (*Weiter bei Abschnitt 307*) Sie erinnern sich vage, es gab einen Wald, der mit dem Buchstaben A begann. Oder hieß er Arachnitas-Wald? (*Weiter bei Abschnitt 321*)

249

Absichtslosigkeit, Absichtslosigkeit... irgendwie behagt Ihnen dieses Konzept! Auf der Basis könnte man mit einigem Recht behaupten, dass Ihre gesamte Regierungstätigkeit als Herr von Phorkadontis reine und pure Kunst gewesen sei! Das klingt doch gleich mal deutlich weniger schlecht als „unfähiger Tyrann“. Nun gut, Sie ordnen Ihre Gedanken und antworten Ihrem Gegenüber: „Wenn Absichtslosigkeit Kunst definieren würde, dann wäre die Existenz eines absoluten Großteils aller Kunstwerke in Abrede gestellt. Das ist widersinnig. Mögen die Sklaven etwa beim Bau des Palastes von Phorkadontis noch so geschwitzt haben und war die Absicht der Architekten, die das Wohlgefallen ihres Bauherrn erregen wollten, auch noch so eindeutig, so ist der Palast doch wunderschön und ein großes Kunstwerk. Selbiges gilt für unzählige andere absichtsvoll und im Schweiß ihrer Schöpfer erschaffene Werke auch. Ich lehne Euren Ansatz hiermit ab.“ Das Schweigen, das auf diese Beurteilung folgt, erschreckt Sie. Haben Sie es sich gerade mit einem mächtigen Mann verscherzt? Haben Sie etwas Falsches gesagt? Sie können keinen Fehler in Ihrer Argumentation entdecken. Nun wird es Ihnen langsam doch ungemütlich und Sie beschließen, dem Treiben möglichst bald ein Ende zu bereiten. Mittlerweile regnet es leicht und die Luft ist unangenehm kalt. Kleine Rinnsale von Regenwasser fließen auf Sie zu und verschwinden in kleinen Spalten gluckernd im Boden. Wohin verschwindet das Wasser eigentlich? Unwillkürlich tasten Sie nach Ihrer Waffe und sind beruhigt, als sie sich noch immer am selben Ort befindet. Was auch immer hier vor sich geht, Sie brauchen sich eigentlich nicht zu fürchten. Zur Not treten Sie einfach in ein paar faltige Hintern und klopfen kräftig auf ein paar Glatzen. (*Weiter bei Abschnitt 87*)

250

Es fällt Ihnen zunächst schwer, einen Zugang zu den alten Legenden über Herakulon zu finden. Die Geschichten erscheinen Ihnen zu einfach gestrickt zu sein, zu plump und zu schlicht. Eine Weile liegt Ihnen das Wort, das Ihre Kritik am besten beschreibt, nur auf der Zunge, bis es Ihnen schließlich einfällt: Diese Geschichten, die Sie gerade lesen, sind schrecklich unmodern! Ja, man merkt ihnen an, dass sie einer fremden, einer längst vergangenen Zeit entstammen. Doch als Sie so vor sich hin lesen und sich eigentlich noch über die ungelenke Schreibweise und die Ihrem ersten Eindruck nach vorhandene Kunstlosigkeit der Darstellungen ärgern möchten, sind Sie auch schon sachte in den Bann der Erzählungen geschlagen. Mit zunehmender Geschwindigkeit blättern Sie Seite um Seite voran. Nein, Sie können sich ihm nicht entziehen: Diesen Schriften wohnt ein Zauber inne. Also lesen Sie weiter, erwärmen sich mehr und mehr für den Helden und für die Handlung und beginnen schließlich ohne weitere Zurückhaltung zu schmökern. Beinahe vergessen Sie, dass Sie sich den Texten ja mit einem konkreten Interesse genähert haben: Sie wollen wissen, was Herakulon zu einem Helden macht, denn Sie möchten ihn schließlich übertrumpfen. Also bemühen Sie sich darum, das Gelesene möglichst prägnant zusammenzufassen, um dessen wesentlichen Kern zusammenfassen zu können: Herakulon wird von einem ungnädigen Schicksal in Frage gestellt. Ein böser Neider entwindet ihm listig seine Herrschaft und wirft darüber hinaus erhebliche Zweifel daran auf, ob Herakulon jemals ein Recht dazu gehabt hätte. Um ihn zu bloßzustellen oder ihn im besten Fall sogar in den Tod zu treiben, stellt er ihm verschiedene Aufgaben, an denen er sich die Zähne ausbeißen soll. Gegen alle Erwartungen und gegen jede Wahrscheinlichkeit meistert Herakulon sie jedoch allesamt. Auf diese Weise geschieht, was sein Widersacher um jeden Preis vermeiden wollte: Herakulon erweist sich durch das Bestehen der zahllosen Prüfungen nicht nur als ein durch seine Geburt zum Herrschen Berufener, sondern stattdessen auch als jemand, dessen überlegene Fähigkeiten und dessen ganzes Wesen ihn zum idealen Herrscher vorherbestimmen. Ja, das trifft den Inhalt der Sagensammlung Ihrer Meinung nach ziemlich gut auf den Punkt. Es ist nicht leicht für Sie, die einzelnen Aufgaben von Herakulon auf ihren jeweiligen Wesenskern zu reduzieren, und dennoch versuchen Sie es. Sie werden tun, was dereinst der alte Herakulon tat. Und das ist Folgendes: (*Weiter bei Abschnitt 332*)

251

Ihr dummer Gesichtsausdruck ist preisverdächtig, aber innerlich grinsen Sie. Auch am Ende der Welt, tausend Meter hoch in den Wolken ist auf eines Verlass: Auf Eitelkeit. Dieses Riesenkind mag zwar intelligenter und gebildeter sein als Sie und es mag Sie auch sonst in jeder Hinsicht in die Tasche stecken können, aber Sie sind dennoch klüger. Und darauf kommt es an. Ihre dämliche Antwort sorgt für die nötige Entspannung und rasch kommen Sie miteinander ins Gespräch. Sie erläutern Ihrem Gegenüber Ihre Absicht, den legendären Herakulon in den Schatten stellen zu wollen und bieten ihm an, ein Teil dieser Legende zu werden. Dies bewirkt, dass die Augen Ihres Gegenübers zu leuchten beginnen. auch hier müssen Sie grin-

sen. Ja, das möchte wohl jeder gerne: Teil einer unsterblichen Legende sein. Sie haben offenbar gute Karten. Das Riesenkind, das sich Ihnen im Lauf Ihrer Unterhaltung als Atlon vorstellt, macht Ihnen einen Vorschlag: In grauer Vorzeit haben exilierte Mantiker auf dem höchsten Gipfel des hiesigen Gebirgsausläufers einen Tempel erbaut, in dem Sie über die gesamte Schöpfung wachten. Das Deckengewölbe bildet alle bekannten Kontinente auf das Trefflichste ab. Würde man mit diesem Deckengewölbe auf irgendeine Art und Weise hantieren, dann könnte man mit einiger Berechtigung behaupten, man hätte die gesamte Schöpfung in Angriff genommen. Volltreffer! Das klingt gut! Ein hoch auf die riesigen Wunderkinder! Atlon ist Ihnen gerne behilflich, wenn er zum Lohn dafür nur drei Ihrer sauer verdienten Artefakte erhält, von denen Sie ihm bei der Erläuterung Ihrer Pläne erzählt haben. Sie geben sie ihm. (*Weiter bei Abschnitt 368*) Oder Sie bieten ihm stattdessen nur ein Artefakt und setzen darauf, dass der Zauber der Geschichten Herakulons nicht versagt. (*Weiter bei Abschnitt 283*) Sie lassen sich auf keinerlei Handel ein und verlassen dieses seltsame Gebirge, so lange Sie noch laufen können. (*Weiter bei Abschnitt 149*)

252

Sie schließen die Augen und besinnen sich auf die Formeln und Riten, die nötig sind, um die Aufmerksamkeit der göttlichen, stellaren oder sphärischen Wesenheit zu erregen, von der Sie sich Hilfe versprechen. Sie erinnern sich: Es gibt in Demelion nicht wenige Priester und Propheten, die sehr klar sagen, dass Beistand nur selten ohne Gegenleistung zu erwarten ist. Es handelt sich dabei freilich nicht um einen Handel, der mit einem Marktgeschäft vergleichbar wäre, das würde der komplexen Angelegenheit nicht gerecht werden. Stattdessen ist das symbolische Element höher zu bewerten. Hand aufs Herz: Haben Sie – in besseren Zeiten – den Himmlischen den Respekt erwiesen (*X 22?*), der ihnen zusteht? (*Weiter bei Abschnitt 266*) Oder müssen Sie hier gewisse Versäumnisse eingestehen? (*Weiter bei Abschnitt 310*)

253

Auf Zehenspitzen schleichen Sie los. Die schlafende Hydra schnaubt und schnauft kräftig aus vielen Nüstern und doch klingt jedes Steinchen, das unter dem Druck Ihrer Schritte versehentlich davon springt, in Ihren Ohren laut wie Donnerhall. Unruhig wälzt sich das Ungeheuer im Schlaf. Wenn das mal gut geht! Am tragenden Felspfeiler der Höhle angekommen, entkorken Sie Ihre Geheimwaffe. Sie wiegen das Gebräu in der Hand und beobachten, wie es am gläsernen Rand seines Gefäßes träge auf und ab wogt. Es gilt! Wer nichts wagt, der nichts gewinnt! Sie müssen es nicht einmal aufbrauchen: Ein paar Tropfen an einige sinnvolle Stellen geträufelt, und schon schlägt Ihr alchemistisches Zauberwerk heiße Blasen und beginnt mit zunehmender Vehemenz zu zischen. Sie verzichten vorerst darauf, sich von dem Schauspiel in den Bann schlagen zu lassen, da ein erwachender Hydrenkopf träge blinzelnd der Tatsache gewahr wird, dass Sie ein leckerer Happen sind und nicht weit entfernt von ihm mitten in seinem Speisesaal herumstehen. Er bäumt sich auf. Diverse seiner Zwillingssköpfe tun es ihm nach. Sie hätten freilich auch noch ein paar Jahre war-

ten können, bis der abgerieben wirkende Pfeiler von der Hydra selbst zu Fall gebracht worden wäre, nicht wahr? Weshalb also dieses unnötige Risiko? (Weiter bei Abschnitt 125)

254

Sie eilen den Hügel hinab, straucheln, überschlagen sich, rappeln sich wieder auf und hetzen weiter auf den Pfaden entlang. Nur fort von diesem schrecklichen Ort! Der Wald, der Sie umgibt, hat mit einem Schlag all seinen Zauber verloren. Die Kälte der einbrechenden Nacht jagt Ihnen Schauer über den verschwitzten Rücken, unvermittelt auftauchende Statuen erschrecken Sie. Mit mehr Glück als Verstand erreichen Sie schließlich das kleine Tempelchen, in dem Sie vor nicht allzu langer Zeit erwacht sind und lassen sich auf die steinerne Liege fallen. Was will das Schicksal von Ihnen? Was wollen die Götter? Mit Mühe kämpfen Sie ein Schluchzen nieder, das in Ihnen aufsteigen will. Was haben Sie den Schlimmes getan, dass die Welt Sie so gnadenlos bestraft? Noch bevor Sie sich vollends Ihrer Verzweiflung hingeben können, sehen Sie den Lichtschein einer Kerze, der sich Ihrer Lagerstatt nähert. Sie wird von der schönen jungen Frau getragen, die Ihnen Nahrung gebracht und Sie auf den Berg hinauf geführt hat. Allein schon die Tatsache, dass Sie sich zu Ihnen setzt, hat unmittelbar eine beruhigende Wirkung auf Sie, und so gewinnen Sie langsam Ihre Fassung wieder. Im Schein der Kerze wirken die Augen Ihres geheimnisvollen Gastes noch grüner und noch unergründlicher. Sie hatten bislang nicht viele Gedanken daran verschwendet, aber zum ersten Mal vermuten Sie, dass es sich bei der jungen Frau um mehr handeln könnte, als nur um eine Dienerin. Als sie Ihnen die Hand auf den Arm legt, wissen Sie, dass Sie ihr alle Fragen stellen können, die Ihnen auf dem Herzen liegen. Diese Chance sollten Sie nutzen. (Weiter bei Abschnitt 145)

255

Wohin Sie auch blicken, Sie sind von Statuen umgeben. Diejenige vor Ihnen greift Sie mit langsamen Bewegungen an.

Versteinerte Abenteurerin

MU 14	KL 9	IN 9	CH 9
FF 7	GE 8	KO 12	KK 12
AT 13	PA 8	DK N	TP 1W+2
LE 20	AU 24	AE -	MR 8
RS 6	INI 4+1W6	GS 7	

Sie kämpfen gegen einen steinernen Gegner. Hoffentlich tragen Sie eine Waffe, die stark genug ist, um ordentlich auszuteilen. Sollten Sie eine besondere Tinktur bei sich tragen (*W 17?*), so dürfen Sie Ihre Waffe damit benetzen (da Sie nicht die volle Tinktur benötigen, können Sie die Markierung stehen lassen). Der Rüstungsschutz Ihres Gegners wird dadurch um 4 Punkte reduziert. Gelingt es Ihnen, Ihren Gegner zu zerschmettern? Dann hasten Sie einige Schritt weiter im düsteren Statuengarten. (Weiter bei Abschnitt 94) Erleiden Sie selbst einen tödlichen Treffer? Dann stellen Sie sich den Konsequenzen. (Weiter bei Abschnitt 150) Sie können auch jederzeit die Beine in die Hand nehmen und flüchten, wenn Sie wollen. In dem Fall rennen Sie den Hügel hinab, was das Zeug hält. (Weiter bei Abschnitt 220) Wann immer Ihrem

Gegner eine unparierte Attacke gelingt, versucht er, Sie zudem zu ergreifen. In diesem Fall muss ihm eine zusätzliche Probe auf Körperkraft gelingen. (Weiter bei Abschnitt 189)


256

Die jüngste Vergangenheit war für Sie ziemlich turbulent. Wollen wir also hoffen, dass die Zukunft weniger Bedrohliches für Sie bereit hält und nun alles zufriedenstellend verläuft. Sicherheits halber klopfen Sie auf Holz, denn das kann bekanntlich nie schaden. Doch alles schön der Reihe nach: Zunächst einmal müssen Sie sich orientieren. In Sichtweite befindet sich der Palast, dem Sie gerade entkommen sind. Ebenfalls in Sichtweite, allerdings in der anderen Richtung, sehen Sie eine Ansiedlung. Sie schätzen sie auf etwa dreißig Behausungen, allerdings sehen diese samt und sonders ziemlich schäbig aus. Konnten Sie dieses Dörfchen vom Fenster Ihres Schlafgemachs im Palast aus sehen? Sie sind sich unsicher. Wenn dem so gewesen sein sollte, dann haben Sie es jedenfalls nicht sehr vieler Blicke gewürdigt, denn Sie können partout keinerlei Erinnerung damit verbinden. Sie müssen tief und lange geschlafen haben, denn die Sonne steht mittlerweile schon recht hoch am Himmel und man kann die Hitze der Mittagszeit bereits erahnen. Als Sie den Blick schweifen lassen, entdecken Sie bis zum Horizont keinen ordentlichen Wald, nur hier und da finden sich einzelne Zedern zu kleinen Grüppchen zusammen. Ihr Blick folgt unwillkürlich einer Hummel, die laut summend an Ihrem Kopf vorbeizieht und sich auf Ihrem Arm niederlässt. Sie bemerken, in welchem schlechtem Zustand Sie sich befinden. Ihre weiße Toga ist zerschlissen und das schmutzige Wasser hat seine Spuren hinterlassen. Sie glätten Ihr Haupthaar mit den Händen und fühlen sich dabei recht hilflos. Dorf und Palast werden durch eine Straße miteinander verbunden, die hier quer durch das Land führt und nah und fern miteinander verbindet. Eine Patrouille von insgesamt zwei Gardisten marschiert darauf entlang. Sie stellen sich vor, wie grimmig die beiden dreinblicken, denn ihre Gesichter können Sie auf diese Entfernung noch lange nicht erkennen. (Weiter bei Abschnitt 282)

257

Sie bewegen sich zunächst auf das genannte Wäldchen zu, um in den Soldaten keinen unnötigen Verdacht aufkommen zu lassen. Das bedeutet, dass Sie eine ganz ordentliche Wegstrecke zurücklegen müssen, denn es dauert eine ganze Weile, bis die beiden außer Sichtweite sind. Währenddessen hatten Sie genug Zeit, um über folgendes Problem nachzudenken: Wenn früher oder später entdeckt wird, dass Sie aus Ihrer Zelle geflohen und über alle Berge sind, wird dann nicht nach Ihnen gesucht werden? Können Sie ausschließen, dass die beiden Angehörigen der Patrouille nicht nach den besonderen Vorkommnissen am heutigen Tag befragt werden und davon berichten, dass Sie sich hier in der Nähe des Palastes herumtreiben? Wird man Sie nicht jagen und einfangen? Eine zweite Flucht wird Ihnen wohl kaum gelingen. Es erscheint Ihnen daher riskant, unnötiges Aufsehen zu erregen und Sie entscheiden sich dafür, anderen Menschen im unmittelbaren Umfeld des Palastes fürs Erste aus dem Weg zu gehen. Aus diesem Grund meiden Sie alle Ansiedlungen und setzen den von Ihnen eingeschlagenen Weg fort. (Weiter bei Abschnitt 324)

258

Sie bieten Leonidor an, seine finanziellen Probleme mit einem Schlag zu lösen. Im Gegenzug verlangen Sie seine Hilfe. Nachdem er Ihnen sein Ehrenwort gegeben hat, Sie nicht zu hintergehen, schütten Sie einen so gewaltigen Haufen von Münzen vor ihm auf den Tisch, dass es nur so klumpert (). Genüsslich beobachten Sie den Gesichtsausdruck des Söldnerführers. Es ist ein Anblick für Götter, wie seine kleinen Augen aus ihren Höhlen zu treten scheinen und wie seine mächtige Kinnlade nach unten klappt. Ja, Geld regiert die Welt. So ist das eben. Sie geben Ihrem Gegenüber einen Moment, um den Wert Ihres großzügigen Geschenks zu verinnerlichen. Schließlich sprechen Sie aus, welche Gegenleistung Sie für Ihre Hilfe erwarten. (*Weiter bei Abschnitt 112*)

259

Sie kratzen den Mörtel aus den Fugen zwischen den Steinen und sind erstaunt, als ein Stein der Zwischenwand urplötzlich nachgibt. Er verschwindet in dem dunklen Loch in der Wand, das er hinterlässt, und schlägt auf der anderen Seite dumpf auf. Ihr Herz schlägt Ihnen bis zum Hals, und Ihre Hände sind plötzlich schweißnass. Eilig lösen Sie mit kräftigem Druck nach und nach weitere Steine aus der Wand und vergrößern auf diese Weise das Loch in der Zellenwand Stück für Stück. Ihnen stockt der Atem, denn Sie erwarten jeden Moment, dass sich Ihr Fluchtweg als trügerisch erweist. Aber nein! Sie stoßen auf keine weitere Wand, weder eine künstliche noch eine natürliche. Einzig und allein ein nachtschwarzer Gang liegt vor Ihnen, der vor langer Zeit einmal gründlich zugemauert wurde.

Ein saurer, fauliger Geruch steigt Ihnen in die Nase. Sie wehren sich nicht dagegen – für Sie ist es der verheißungsvolle Geruch der Freiheit! (*Weiter bei Abschnitt 327*)

260

Niemand hält Sie auf, niemand hindert Sie. Leonidor lässt Sie ohne weitere Schwierigkeiten ziehen. Es nagt nicht wenig an Ihrem Stolz, dass er Ihnen offenbar dieselbe Bedeutung zumisst wie ein Blutbüffel einer Grasmücke. Auf der Habenseite können Sie verbuchen, dass Sie den Rückweg heil an Leib und Leben antreten und das ist keine Kleinigkeit. Auf Ihrer langen Reise beeindruckt Sie das weite Land erneut mit seiner wilden Schönheit. Schließlich erreichen Sie den Hain, von dem aus Sie aufgebrochen sind. (*Zurück zu Abschnitt 210*)

261


Es gibt nur eine Art von Kreaturen, auf die die Beschreibungen der Legenden über Herakulon halbwegs zutreffen: Die schrecklichen Gorgonen! Diese hünenhaften Wesen sollen dort hausen, wo das Gebirge am unzugänglichsten ist, und sich gegenseitig spinnefeind sein. Bei diesem Hass auf ihre Brüder und Schwestern handelt es sich um ein Geschenk der Götter an alle anderen Wesen, denn er bewirkt, dass die Kreaturen nicht in

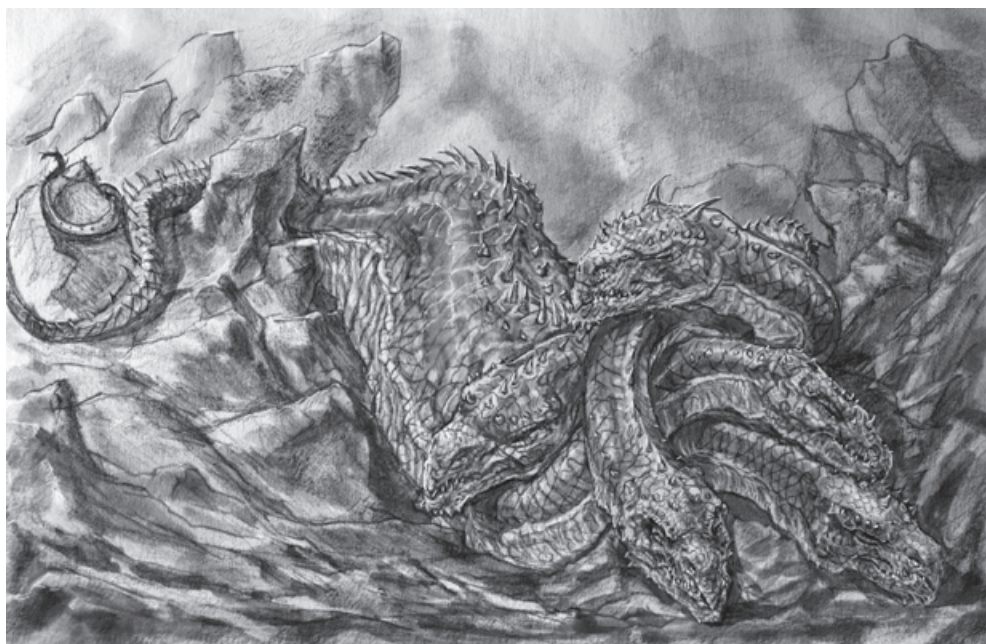
der Lage sind, miteinander zu kooperieren. Wäre dies möglich, so hätten die Völker Myranors ein großes Problem, denn bereits ein einzelner Gorgone allein hat schreckliche magische Fähigkeiten und ist nur schwer zu besiegen. Haben Sie möglicherweise doch keine Lust, so einer Bestie zum Opfer zu fallen? Dann kehren Sie zurück und wählen eine andere Herausforderung. (*Weiter bei Abschnitt 149*) Oder handelt es sich bei unbesiegbaren Monstern sozusagen genau um Ihre Kragenweite? Dann ziehen Sie doch einfach munter drauf los, Sie Held, um am Ende vielleicht doch noch das Fürchten zu lernen. (*Weiter bei Abschnitt 289*)

262

Wie haben Sie sich denn nun damals entschieden? Es ging immerhin um nichts weniger als um Leben und Tod! Waren Sie der Meinung, dass Kunst alleine im genuin schöpferischen Prozess besteht, auch wenn dadurch der Begriff recht eng, vielleicht sogar zu eng gefasst wird? (*Weiter bei Abschnitt 30*) Oder würden Sie eher den Ansatz vertreten, dass bereits jede kreative Tätigkeit, und sei sie noch so klein, als Kunst bezeichnet werden kann? (*Weiter bei Abschnitt 8*) Hier besteht natürlich die Gefahr, dass der Begriff sehr weit, zu weit gefasst wird.

263

Als Sie wieder zu sich kommen, hängen Sie kopfüber von der Decke einer Höhle herab. Wäre Ihr Fall ungebremst fortgesetzt worden, so würde Ihr Schicksal dem derjenigen gleichen, die offenbar in großer Zahl bereits vor Ihnen auf dem Stuhl im Kreis der Alten Platz genommen haben. Deren Überreste können Sie als bleiche Gebeine in einer Art Speergrube erkennen, über der Sie baumeln. Ein naher Höhlenausgang wirft darüber hinaus Licht auf ein Wesen, das es eigentlich nicht mehr geben sollte: Es handelt sich dabei um eine leibhaftige Hydra. Oh Ihr Götter! Und Sie dachten allen Ernstes, die Greise wären eine müde Allegorie für ein vielhäuptiges Scheusal, nicht wahr? Von wegen, die götterverfluchte Hydra gibt es wirklich! Sie ist von monströser Größe und Ihre vielen Köpfe – insgesamt fünf an der Zahl, also zwei mehr als bei Herakulons Hydra! – ruhen auf langen Hälsen auf einem gewaltigen Leib. Die Hydra wirkt alt. Bei Hydras ist dies ein Zeichen besonderer Stärke. Offenbar ist dieses Untier so alt, dass es ein ordentliches Schlafbedürfnis hat, denn alle Häupter haben geschlossene Augen und der Wanst der Kreatur hebt und senkt sich regelmäßig. Die Hydra schläft! Sie hat Sie nicht bemerkt! Bei allen Göttern, Dämonen und Stellaren – welch unbeschreiblicher Glücksfall! Das ist Ihre Chance! Wollen Sie die Hydra angreifen und um einige Köpfe kürzer machen? (*Weiter bei Abschnitt 319*) Oder wollen Sie die Beine in die Hand nehmen und flüchten? (*Weiter bei Abschnitt 355*) Wenn Sie sich Gestalt und Ort des Ausgangs aus der Höhle gut merken ( V 54), dann sollte es Ihnen möglich sein, später noch einmal hierher zurückzukehren und Ihre Heldentat zu vollenden, wenn Sie das für erstrebenswert halten. Dies ist eine gute Wahl, wenn Sie der Meinung sind, Ihre Ausrüstung sei möglicherweise noch nicht ganz adäquat für einen Kampf.



264

Herakulons nächste Heldentat führte ihn hinab in ein lichtloses Felsenlabyrinth. Tief darin verborgen war ein blutgieriger Minotaurus, der es sich zur Angewohnheit gemacht hatte, Jünglinge und Jungfrauen in so erheblicher Anzahl zu verspeisen, dass die Altvorderen offenbar Schwierigkeiten hatten, genug aufsässige Halbstarke zu finden, derer sie sich ohnehin entledigen wollten. Ein roter Faden spielt in der Geschichte eine nicht unerhebliche Rolle, weist er Herakulon nach dessen Sieg doch den Weg zurück in die Freiheit. Auf diese Weise verirrt er sich nicht und muss auch nicht verschmachten. Faden, Minotaurus, Labyrinth – es wird schwierig werden, innerhalb eines vertretbaren Radius eine Queste aufzutreiben, die der literarischen Vorlage sowohl ähnlich ist als sie auch übertrifft. Außerdem sind Sie ein kleines bisschen beleidigt wegen der Tatsache, dass gerade ein kuhähnliches Wesen als menschenfressender Bösewicht herhalten muss. Ausgerechnet die lieben Kühe! Die tun doch niemandem etwas! Welcher erbärmliche Schreiberling denkt sich denn so einen Quatsch aus? (*Weiter bei Abschnitt 89*)

265

Dieses riesenhafte Weib hat vermutlich seit langen Jahren kein freundliches Wort mehr gehört. Ein jeder, der sich ihr zu nähern wagte, wollte ihr in erster Linie den Kopf abschlagen. Es sollte also nicht über Gebühr schwer sein, die richtigen Worte zu finden. Sie beginnen damit, vorsichtig grundsätzlichen Respekt und Anerkennung auszudrücken (Legen Sie eine Probe auf Charisma oder auf Klugheit ab). Anschließend flechten Sie geschickt in Ihre Darstellungen ein, dass Sie der Gorgonin eine tiefe Seele bescheinigen und dass Sie sich sicher sind, dass sie, trotz der Tatsache, dass das Leben sie zur Härte zwingt, ein sanftes Herz besitzt (Legen Sie eine Probe auf Charisma oder auf Klugheit ab, die um 2 Punkte erschwert ist). Sie schmeicheln ihr schließlich listig, indem Sie ihre Macht in den höchsten Tönen loben und Sie appellieren an ihre innere Größe. Sie bitten sie, dass sie Sie nicht töten, sondern stattdessen zum guten Freund nehmen



möge. Als solcher wollen Sie sich würdig erweisen. (Legen Sie eine Probe auf Charisma oder Klugheit ab, die um 4 Punkte erschwert ist) Wenn Ihnen alle genannten Proben gelingen, dann schaffen Sie es, die entsprechenden Worte auszusprechen, ohne dabei laut lachen zu müssen. (*Weiter bei Abschnitt 373*) Andernfalls nähert sich Ihnen die Gorgonin mit bösen Absichten. (*Weiter bei Abschnitt 172*)

266

Sie bitten um ein Zeichen, um eine Botschaft, um einen kleinen Fingerzeig, wie Sie Ihr Leben noch retten können.

Ihr Blick wandert immer wieder durch die düstere Zelle. Allein die Kerze, deren Schein die Rückwand der Zelle schwach beleuchtet, fällt ins Auge. Die Wege der Götter sind rätselhaft und weiteres Gebet halten Sie für Zeitverschwendung. (*Zurück zu Abschnitt 97*) Oder aber: Sie wollen es jetzt wissen und legen es auf einen sehr konkreten Hinweis an, der alle demütige Zurückhaltung abwirft. (*Weiter zu Abschnitt 278*)

267

Polyperm nimmt Ihnen das Geld aus der Hand und bäugt es kritisch (). Sie würden gerne wissen, was passiert, wenn ein Riese zur Prüfung des Metallgehalts kritisch auf eine Münze beißt, aber er tut Ihnen den Gefallen nicht. Stattdessen hebt er zu sprechen an: „Wohlan, es sei. Ich werde in diesem Gebirge euer Gefolgsmann sein solange Ihr meiner Dienste bedürft.“ Sie sind erstaunt, wie einfach und unkompliziert der Abschluss dieses Kontraktes über die Bühne ging ( Q 67). Vielleicht wird es einem manchmal etwas einsam in so einer Zollfeste? Haben Sie ihm gerade möglicherweise einen Gefallen getan? Wer weiß das schon. Sie setzen Ihre Reise fort. (*Weiter bei Abschnitt 383*)

268

Sie machen eine künstliche Pause und legen Ihre Stirn in Falten. Um den Effekt noch zu verstärken, senken Sie Ihr Kinn auf Ihren abgestützten Unterarm und fixieren den Redner vor Ihnen mit strengem Blick. In dieser Pose des Grüblers fallen Sie Ihr Urteil über das soeben Gehörte: „Ja, da habt Ihr vollkommenes Recht, mein Bester. So und nicht anders wird in meinen Augen Kunst definiert.“ Und schon ist die Angelegenheit erledigt. Erfolgsbewusst klopfen Sie sich die Hände ab. Tja, das war auch zu leicht. Sie haben freilich sofort durchschaut, dass es sich bei dem vermeintlich vielhäuptigen Monster, von dem der Studiosus sprach, nur um eine Allegorie handelte. Und dass es in Wahrheit galt, die Alten zu besiegen, die einer nach dem anderen die Köpfe eines Gesamtorganismus bilden. Sie können

wohl glauben, dass es schrecklich sein muss, den Debatten der Philosophen hilflos ausgeliefert zu sein! Aus diesem Grund haben Sie sich hiermit geschickt aus der Affäre gezogen und Ihre Aufgabe offenbar mit Bravour gemeistert. Wunderbar! Sie können ein Grinsen nicht unterdrücken. Und Herakulon haben Sie auch noch übertroffen, denn Sie haben Ihre Gegner mit den Waffen Ihres Geistes überlistet. Dies ist zweifellos edler als rohe Gewalt. Wenn Sie damit zufrieden sind, dann lassen Sie sich nun Ihre Gegenleistung erweisen und machen sich rasch von dannen. *(Weiter bei Abschnitt 313)* Sind Sie, warum auch immer, jedoch vielleicht der Meinung, dass Sie sich lieber die Ausführungen aller Philosophen anhören sollten, dann bitten Sie einfach darum, die Vorstellungen noch einmal von vorne beginnen zu lassen. Die Alten werden sicher murren, aber Sie reden gerne. Sie werden sich die Chance nicht entgehen lassen, alles noch einmal zu wiederholen. *(Zurück zu Abschnitt 328)*

269

Nereide streicht sanft über Ihre Handinnenfläche und liest deren Linien. „Ich sehe Ruinen und unzählige Schlangen. Vor euch, um euch. Unter euch? Ich sehe... einen Shinoq? Ein Echsenwesen?“ Sie stutzt. „Die Eindrücke sind äußerst klar und doch weiß ich nicht, was sie bedeuten. Habt acht, wenn Ihr derlei begegnet und seid geduldig.“ *(Zurück zu Abschnitt 145)*

270

Sie warten den perfekten Moment ab. Mit all Ihrer Kraft werfen Sie sich gegen die Laufrichtung Ihrer Peiniger und mit Ihrer ganzen Körperspannung versuchen Sie, sich aus Ihrer misslichen Lage zu befreien. Doch es hilft alles nichts: Der Griff der Fäuste aus Stein ist unerbittlich und Ihr Versuch führt zu nichts mehr als zu ordentlichen Schmerzen (Sie erleiden zwei Schadenspunkte). Nicht nur, dass Ihre Eskorte mittlerweile auf ein gutes Dutzend angewachsen ist, deren Mitglieder scheinen darüber hinaus auch keinerlei Anzeichen von Unachtsamkeit oder Müdigkeit zeigen. Ihnen graust, wenn Sie daran zu denken wagen, wie viele Jahre diese seelenlosen Diener schon unter der Knute ihres Meisters stehen müssen. Doch nun bloß kein falsches Mitleid! Es bleiben nur noch wenig Schritte. Rasch, treffen Sie eine glücklichere Entscheidung! *(Zurück zu Abschnitt 78)*

271

Besitzen Sie möglicherweise ein Hilfsmittel (*D 42?*), das geeignet wäre, dem festen Mörtel erfolgreich zu Leibe zu rücken? *(Weiter zu Abschnitt 259)* Oder reichen Ihnen bereits Ihre Fingernägel? *(Weiter bei Abschnitt 317)*

272

Sie nähern sich dem Vogelwesen. Die Harpyie nutzt den Moment, um angestrengt in das spiegelnde Objekt zu starren, das sie mit ihrer Klaue umklammert hält. Mit einigen Verrenkungen glättet sie ihr Federkleid. Was tut dieses Menschentier? Macht es sich etwa gerade hübsch für Sie? Wie drollig! Und wie über alle Maßen falsch, abstoßend und verstörend! Ein flaes Gefühl macht sich in Ihrem Magen breit. Sie geben der Kre-

atur einen weiteren Moment, damit sich ihr Wahnsinn nach Möglichkeit in Form einer brillanten Prophezeiung eine Bahn brechen kann. Wie Sie diesen Gedanken so innerlich vor sich her sagen, kommt er Ihnen allerdings reichlich naiv vor. Dennoch wollen Sie es jetzt wissen. Die Harpyie würgt schließlich einige Wörter hervor: „Schönes ... nicht ... weitergehen! Nicht ... schönes Kind! Schönes Kind!“ Das Wechselspiel von Nervosität und Beharrungswillen schüttelt das Wesen kräftig durch, bevor es fortfährt: „Die Gorgonin tötet mit ... Steinblick aus ... Schlangenaugen! Schönes Kind! Nicht! Flieg... mit mir! Flieg mit mir!“ Sie stutzen. Nein, Sie haben nicht die Absicht, mit der Harpyie in Richtung der untergehenden Sonne zu fliegen, um dort am Horizont zusammen mit ihr eine Familie zu gründen. Ihre Warnung hingegen ist aber nicht von schlechten Eltern. Es handelt sich um eine Gorgonin? Ihr Blick versteinert ihre Opfer? Bei allen Göttern! Sie bedanken sich bei dem wüsten Vogelweib und flüchten eilig zurück zu Ihrem verborgenen Lager, bevor noch schlimme Dinge geschehen können. *(Weiter bei Abschnitt 149)* Nein! Sie wissen nun Bescheid, was Sie erwarten wird, und schreiten gerade deshalb mutig voran, um die Gorgonin zu suchen! *(Weiter bei Abschnitt 20)* Ihnen missfällt der Gedanke, dass eine Harpyie sich an Ihre Fersen heftet. Sie haben schon genug Probleme und können auf so einen Quatsch getrost verzichten. Daher schlagen Sie das Untier zunächst tot, bevor Sie mit Ihrem neuen Wissen weiter ziehen. *(Weiter bei Abschnitt 367)*

273

Sie möchten etwas erwidern, doch Sie wissen, dass Sie Ihr Leben verwirkt haben. Die Stille, die Blicke, die auf Ihnen ruhen, der seltsame Ort, an dem Sie sich befinden – es gibt keinen Zweifel daran, dass gleich etwas Schreckliches geschehen wird. Ihr Unterbewusstsein weigert sich, sich den Schrecknissen zu stellen, und hängt noch eine Weile den Gedanken über Kunst und Freiheit nach. Sie erinnern sich an Ihr Leben im Palast wie in einer verklärten Erinnerung an Ihre längst vergangene Jugend: Wie war das noch gleich mit diesen lächerlichen Literaten, denen Sie nie über den Weg getraut haben? Den Erfindern dieser ganzen ausgedachten Geschichten, diesen Fantastikern? Bilden diese Witzfiguren sich etwa ein, dass sie Künstler seien, nur weil sie gerne spielen? Das wäre ja noch schöner. Weil sie in ihren Werken überzeitlichen Ideen nacheifern? Weil es ihnen gelingt, ihre Leser zu fesseln und sie zum Schmunzeln zu bringen? Weil ihre Arbeit aussieht, als sei sie mühelos entstanden? Lächerlich. Sie schütteln den Kopf und sammeln sich für einen Moment. „Ich lehne Eure Ausführungen ab. Kinder spielen, Künstler hingegen erschaffen Kunst. Es ist anmaßend, eine alltägliche Tätigkeit in den Rang einer Kunst erheben zu wollen.“ Stille folgt Ihren Worten. Der Shinoq nickt unmerklich. Ebenso unmerklich, doch ebenso wenig unbemerkt von Ihnen durch Todesangst geschärften Sinnen gibt er ein Handzeichen. Jemand betätigt einen Hebel, Ketten rasseln und klirren. Der steinerne Boden unter Ihrem Stuhl klappt weg, er rauscht, von einer Schiene gelenkt, einige Meter nach unten und schlägt heftig auf. Dann kippt Ihr Sitz nach hinten. Ohne jede Chance, sich dagegen zu wehren, stürzen Sie hinab in die lichtlose Tiefe, die sich unter Ihnen auftut. Ja, mit Künstlern ist nicht zu spaßen. Sie vertragen einfach keine Kritik. *(Weiter bei Abschnitt 206)*

274

Letztendlich kommt es darauf an, wie glaubwürdig Sie auf die Sklavinnen wirken. Bitte legen Sie hintereinander zwei Proben auf Charisma ab, die jeweils um 3 Punkte erleichtert sind. Wenn sie beide gelingen, dann gibt Ihnen eine Sklavin schließlich den Tipp, sich doch am besten an die Ashariel zu wenden, die offenbar nicht nur eine vorgebliche Anführerin der Amazonen zu sein scheint. (Weiter bei Abschnitt 374) Ansonsten kommt es, wie es kommen muss: Eine Patrouille der Wächter erhält einen Hinweis auf Ihre subversiven Tätigkeiten und passt Sie ab. Dies verheißt nichts Gutes. (Weiter bei Abschnitt 322)

275

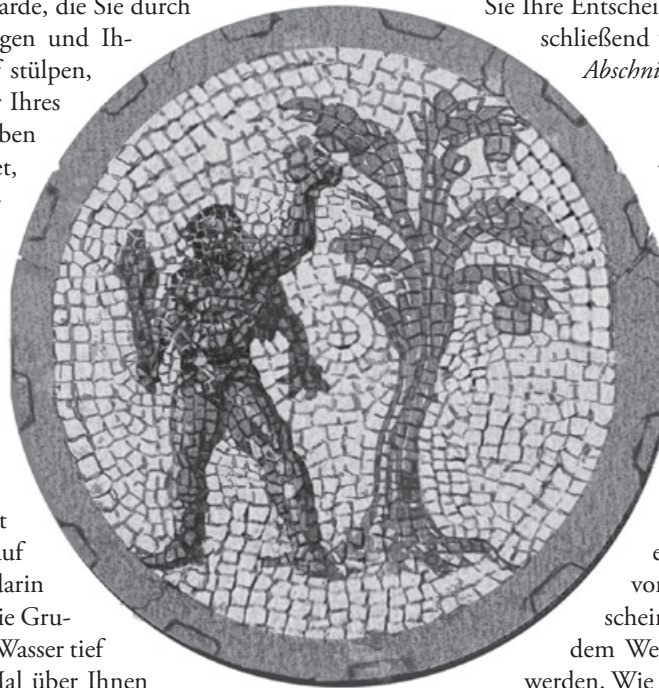
Bei den Mitgliedern der Palastgarde, die Sie durch ihre Überzahl sofort überwältigen und Ihnen einen Sack über den Kopf stülpen, handelt es sich um Handlanger Ihres Widersachers, die ihm treu ergeben sind. Halb hatten Sie erwartet, noch einmal vor dessen Angesicht geschleift zu werden, doch man hat nicht vor, Ihnen eine Bühne zu gewähren geschweige denn noch eine zweite Chance. Sie wissen schon bald nicht mehr, wo Sie sich befinden. Auch das Messer sehen Sie nicht kommen, das Ihnen die Kehle durchschneidet. Man entledigt sich Ihres zuckenden Körpers auf die hiesige bewährte Weise, die darin besteht, dass man Sie hinab in die Grube wirft. Als sich die schwarzen Wasser tief unter dem Palast ein zweites Mal über Ihnen schließen, sind Sie bereits tot. Sie werden nicht mehr erfahren, ob der brave Torwächter Ihr Andenken wahrte und ob Ihre Erlebnisse zu einer gerne gehörten Erzählung im Land Demelion werden, oder ob man ihn sicherheitshalber ebenfalls in der Palastgrube entsorgt. (Weiter bei Abschnitt 150)

276

Schritt um Schritt schleichen Sie sich vorwärts und machen sich für einen Kampf bereit. Sie bemerken schon bald, dass der Löwe keineswegs schläft, sondern tot ist. Das erleichtert Ihnen eine gründliche Inspektion des seltsamen Ortes maßgeblich. Rasch machen Sie sich ein Bild von der Lage: Hier liegen tatsächlich die Überreste von Menschen, aber das Untier hat ordentlich gewütet und so können Sie nicht einmal genau sagen, wie viele ihm zum Opfer gefallen sind. Drei? Sieben? Kleiderfetzen lassen Sie vermuten, dass es sich ausnahmslos um Frauen gehandelt haben muss. Was um alles in der Welt haben diese hier getan? Es mag Ihnen partout kein Grund einfallen. Notgedrungen wenden Sie sich schließlich dem Baum zu. Aus der Nähe betrachtet, sind seine Äpfel nicht etwa goldgelb, wie Sie

aus der Ferne vermutet hatten. Stattdessen glänzen sie in einem satten Goldton. Sie schillern geradezu im Licht der Sonne und genau dieses Schillern macht Sie mit einem Schlag außerordentlich nervös. Es erinnert Sie unmittelbar an das Schillern von Fliegenleibern, an schillernde Insektenflügel und an schillernde Ungezieferpanzer. Nein, Sie verzichten darauf, einen goldenen Apfel zu kosten, denn das unheilvolle Schillern dieser Äpfel verheißt nichts weniger als den Tod. Niemand hindert Sie jedoch daran, Ihren Rucksack randvoll damit zu stopfen, und vielleicht haben Sie ja Glück und es kriecht kein giftiges Gewürm und keine stechendes Insekt daraus hervor? (U 76) Auch der leblose Löwe ist noch nicht lange tot. Hat er vielleicht einen dieser seltsamen Äpfel gefressen? Möchten Sie ihm möglicherweise das Fell abziehen? Herakulon hat ein solches getragen, es war geradezu sein Markenzeichen! (C 36). Treffen

Sie Ihre Entscheidungen und machen Sie sich anschließend wieder auf den Weg. (Weiter bei Abschnitt 205)



277

Sie wählen allen Ernstes Ihre eigene Leibspeise? Da haben Sie aber ein sehr respektables Selbstvertrauen. Sie sind also der stolzen Meinung, dass Sie selbst der größte Held der Welt sind? Der größte Held der ganzen Welt, weit und breit? Nun, solchen Ambitionen sollte man nicht im Wege stehen. Werfen Sie bitte einen W20: Bei einem Ergebnis von 1-4 sind Sie gegen alle Wahrscheinlichkeit vielleicht wirklich auf dem Weg, der größte Held der Welt zu werden. Wie das gehen mag, das wissen alleine die Götter. Oder aber der größte Held der Welt ist ein anderer und er hat zufällig die gleiche Leibspeise wie Sie. Das würde Ihnen dann sozusagen den Hintern retten, gegen alle Vernunft. Ihren Erfolg können Sie daran erkennen, dass die Sphinx bis ins Mark erschüttert ist. (Weiter bei Abschnitt 295) Bei einem anderen Ergebnis haben Sie sich vermutlich ein bisschen zu weit aus dem Fenster gelehnt. Die Sphinx zerschmettert Sie daher wie beiläufig. Es ist ein Jammer, dass Sie so kurz vor dem Ziel scheitern. (Weiter bei Abschnitt 150)

278

In Ermangelung anderer Möglichkeiten nehmen Sie die Texte über Herakulon zur Hand und wählen eine zufällige Stelle, um sich von ihr inspirieren zu lassen. Gelingt es Ihnen, sich die Hand von den Göttern führen zu lassen (was Sie durch eine gelungene Probe auf Götter und Kulte belegen müssten)? (Weiter bei Abschnitt 294) Oder mangelt es Ihnen diesbezüglich an Glück und Sie können mit der aufgeschlagenen Textstelle beim besten Willen nichts anfangen? Dann sollten Sie rasch einen anderen Plan ins Auge fassen. (Zurück zu Abschnitt 97)

279

Erneut streifen Sie durch die endlosen Weiten Demelions und erneut sind Sie tief beeindruckt von der erhabenen Schönheit des Landes. Ihre Reise scheint unter einem guten Stern zu stehen, denn niemand belästigt Sie. Auch Ihre neue Beute wird Ihnen nicht schwer, so stolz sind Sie auf sie. Sie geben sich Mühe, Ihre Rüstung einzutragen, bis Sie sich an sie gewöhnt haben und so erreichen Sie schließlich den Hain, von dem aus Sie aufgebrochen waren. (*Zurück zu Abschnitt 210*)

280

Mit Gebrüll stürzen Sie sich auf den jungen Löwen und erreichen dadurch, dass er von seinem bereits stark angeschlagenen Gegner ablässt. Ein Kampf ist unausweichlich.

Junger Löwe

MU 13 IN 9 GE 12 KO 13 KK 13

Biss:

AT 10 TP 2W6 DK H

Klauen:

AT 12 TP 1W6+2 DK HN

PA 7 INI 1W6+8 RS 2 WS 7

LE 34 AU 37 GS 14 MR 0/7 GW 9

Attribute: Raserei (2)

Fertigkeiten: Anspringen (10; Pranken), Verbeißen (3; Biss)

Wenn es Ihnen gelingt, dem Jungtier die Hälfte seiner Lebenspunkte zu rauben, dann ergreift es die Flucht und Sie haben den Kampf gewonnen. (*Weiter bei Abschnitt 337*) Sollten Sie hingegen alle Lebenspunkte verlieren, bevor dieses Ereignis eintritt, dann ahnen Sie vermutlich schon, was das für Sie bedeutet. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

281

Sie versuchen, die ausschweifenden Geschichten möglichst knapp auf den Punkt zu bringen, um ihren Kerninhalt gut erfassen zu können. Die erste Geschichte handelt davon, wie Herakulon eine böse Frau zu Strecke bringt, indem er sie enthauptet. So weit, so gut, möchten Sie schon erleichtert aufatmen, das trauen Sie sich gerade noch zu. Runter mit der Rübe, alte Vettel, und fertig. Heldentat erledigt. Doch die Sache hat mehrere Haken: Unter anderem wuchsen der guten Dame an der Stelle, wo ihre Geschlechtsgenossinnen Haupthaar tragen, leibhaftige Schlangen aus dem Schädel. Sie war zauberisch begabt und ihr Blick allein genügte, um ihre Feinde in Stein zu verwandeln. Herakulon musste mit mühevollen Tricks arbeiten und eine Reihe von hochkarätigen Artefakten einsetzen, um sich ihr überhaupt nähern zu können. Sie runzeln sorgenvoll die Stirn. Es wird nicht leicht werden, hier sinnvoll anzusetzen. Die zweite Geschichte ist sehr rätselhaft. Herakulon hat offenbar die Herrscherin über einen kämpferischen Stamm von sogenannten Amazonen erschlagen. Das muss wohl eine große Sache gewesen sein, vermuten Sie. Die Amazonen zeichneten sich offenbar durch eine ganz besondere Eigenschaft aus. Diese bestand darin, dass es sich bei den Mitgliedern ihres Kämp-

ferbundes ausschließlich um Frauen handelte. Sie halten inne und legen Ihre Schriften für einen Moment beiseite. Wie bitte? Amazonen? Sie sind sich sicher, dass Sie davon in Ihrem ganzen Leben noch nie etwas gehört haben. Sie gehen sogar noch einen Schritt weiter: Sie würden Stein und Bein schwören, dass es in ganz Demelion nicht eine einzige Amazone gibt. Anderswo vielleicht schon, aber hier nicht. Dessen sind Sie sich sicher. Wie wollen Sie damit nur umgehen? Seufzend nehmen Sie die Texte wieder in die Hand. Sie sind auf alles gefasst, als Sie sich dazu aufraffen, auch die letzte Heldentat Herakulons in Erfahrung zu bringen und – bei allen Göttern! – Sie werden nicht enttäuscht. Allem Anschein nach traf Herakulon in einem Gebirge tief im Westen auf einen Riesen, der die gesamte Schöpfung auf seiner Schulter balancierte. Es gelang ihm nicht nur, dessen Platz für einen Moment einzunehmen und den Riesen an seiner Stelle eine für Menschen unmögliche Tat vollbringen zu lassen. Herakulon war zudem auch noch listig genug, den nun quasi außer Rand und Band geratenen Riesen danach wieder zu bändigen. Sie rollen mit den Augen. Die Schöpfung auf den Schultern balancieren, alles klar. Na, wenn es weiter nichts ist? Dürfen's vielleicht noch ein paar Sphären und Globulen mehr sein, der Herr? Nun wissen Sie Bescheid. (*Zurück zu Abschnitt 336*)

282

Es wird Zeit, eine Entscheidung zu treffen, wie Sie nun vorgehen wollen.


Sie können sich zum Palast zurückbegeben. Vielleicht haben Sie diesbezüglich ja einen Plan. Oder Sie sind einfach bewundernswert dreist unverfroren. (*Weiter bei Abschnitt 117*)

Sie können das Dorf aufsuchen. (*Weiter bei Abschnitt 215*)


Es befinden sich Soldaten in Sichtweite, die Sie aufsuchen könnten. (*Weiter bei Abschnitt 300*)

Sie schlagen sich ziellos in die Büsche und vermeiden jeden Kontakt mit den Bewohnern dieses Landes. Das wird beschwerlich werden. (*Weiter bei Abschnitt 324*)

283

Der junge Riese, der Ihnen gegenüber sitzt, ist nicht dumm. Sie vertrauen daher auf die Kraft einer geschickten Argumentationskette. Und diese geht so: Atlon möchte gerne ein Teil einer legendären Geschichte werden, die in ganz Demelion die Runde machen wird, so Ihre Abenteuer denn ein gutes Ende nehmen. Das können Sie arrangieren. Wenn Sie zum Palast in Phorkadontis zurückkehren, dann benötigen Sie aber Beweise dafür, dass Sie kein dahergelaufener Lügner sind. Aus diesem Grund sollten Sie so wenige Artefakte wie möglich verschenken. Dies ist im Umkehrschluss auch im Sinne des Riesen. Auf der anderen Seite sehen Sie ein, dass Atlon Ihnen sehr behilflich sein kann und er dafür eine Belohnung verdient. Sie bieten ihm daher keine drei, sondern nur ein einziges Artefakt aus Ihrem Fundus an (*D 56?; U 76?; V 96?; W 17?; Y 23?*; eine entsprechende Waffe, Rüstung oder ein Schild). Atlon überlegt nicht lange, sondern zeigt sich einsichtig. Als Sie ihm seine Belohnung ausgehändigt haben () , nehmen Sie gemeinsam den Aufstieg zum Gipfel in Angriff. (*Weiter bei Abschnitt 347*)

284

Sie möchten also einige Ihrer Habseligkeiten in klingende Münze eintauschen. Besitzen Sie denn etwas von Wert? (*C 36? D 97? F 12? V 72? S 19? Y 23? V 96?* Ein erbeutetes Schild, eine besondere Waffe oder eine Rüstung?) Sie können jedes Ihrer wertvollen Beutestücke für 100 Areal veräußern. Sie müssten die entsprechenden Besitztümer streichen () und es ist nicht möglich, etwas wieder zurückzukaufen. Sie sollten jedoch sehr gut überlegen, ob und wie Sie davon Gebrauch machen wollen, echte Trophäen sollten Sie vielleicht besser behalten, um damit später ihre Taten zu belegen. Wenn Sie noch einen Gürtel besitzen, dann ist dieser 25 Areal wert. Halbedelsteine können Sie pro Stück für 5 Areal veräußern, wenn Sie meinen dass es dafür sonst keine Verwendung gibt.

Wenn Sie mit Ihren Geschäften zufrieden sind, dann können Sie Ihre Barschaft gleich wieder dazu verwenden, neue Ausrüstung zu erwerben. (*Weiter bei Abschnitt 235*) Wenn Sie hingegen der Meinung sind, hier sei derzeit alles zum Besten geregelt, dann verlassen Sie die Hainhändlerin und sehen sich anderswo um. (*Zurück zu Abschnitt 210*)


285

Epigonos kann nur mit Mühe ein Schlucken unterdrücken, als er mit ansehen muss, wie Sie Ihre Abenteuergeschichten jeweils mit einem Beweis untermauern können. Auch aus dem Volk hört man anerkennendes Raunen. Verstohlen suchen Sie zusätzlich in den Augen des Sehers nach einer Zustimmung, doch dessen Gesicht bleibt ausdruckslos und verrät seine Gedanken nicht. Ihr Rivale hebt erneut zu sprechen an. „Das ist noch lange nicht alles!“, tönt er, „Ich habe außerdem noch das goldene Vlies erbeutet! Auch ist es mir gelungen, die menschenfressenden Rosse des Diokletius zu bändigen!“ Um seine Behauptungen zu bezeugen, zeigt er ein golddurchwirktes Schafsfell umher. Mächtige spitze Sporen dienen ihm als Beleg für seine zweite Geschichte. Am Ende blickt er Sie hämisch und herausfordernd an. Auch das Volk erwartet Ihre Antwort. (*Weiter bei Abschnitt 26*)

286

Sie überfliegen einige willkürlich herausgegriffene Seiten und können einen Aspekt der Geschichten über Herakulon schnell relativ zuverlässig ausmachen: Dem jungen Helden scheint es auf jeden Fall nicht an Mut zu mangeln. Was auch immer für Bedrohungen ihm entgegen stehen, er gibt nicht auf. Sie beschließen, Ihren Mut ebenfalls nicht zu verlieren. Das wäre ja gelacht, wenn Sie aufgeben würden! Während Sie für einen kurzen Moment über das Gelesene nachsinnen, meinen Sie, eine weitere Auffälligkeit erkannt zu haben: Herakulon hat stets ein ganzes Arsenal an Zauberdingen, Artefakten und heiligen Gerätschaften bei sich. Tja, so denken Sie sich nicht ohne eine gewisse Bitterkeit, mit einer ordentlichen Ausrüstung könnten Sie dieser Zelle ebenfalls leicht entfliehen, das wäre keine Kunst. Gibt es wirklich gar keine Möglichkeit, in dieser trostlosen Zelle an irgendwelche Hilfsmittel heranzukommen? (*Zurück zu Abschnitt 97*)

287

Sie sprechen Ikarion Mut zu und beruhigen seinen Vater. So wagt er schließlich den Flug. Anfangs ist das Glück ihm hold. Er schmettert seine Fracht ins Ziel. Krachend zerbersten beide Glasbehälter und der durchschlagende Effekt lässt nicht lange auf sich warten. Brodelnd und zischend vermischen sich die Reagenzien und das Gemisch verspuckt mit zunehmender Heftigkeit dampfende Spritzer. Die zähe Masse wird von kräftigen Wellen erfasst, bis sie schließlich ihre Konsistenz verliert und an Flüssigkeit gewinnt. Das Schauspiel ist atemberaubend, um nichts weniger ist es der infernalische Gestank! Ein gurgelndes Geräusch gewinnt an Kraft, wird immer lauter und langsam, ganz langsam sinkt der Pegel. Die stinkende Masse fließt ab! Ikarion fordert sein Schicksal heraus, doch schließlich wird ihm sein Übermut zum Verhängnis. Er dreht einen kleinen Salto und eine Flügelspitze berührt die unsägliche Masse. Unmittelbar darauf stürzt er mitten ins Unheil hinein und versinkt auf der Stelle. Daidalon, sein Vater, tut einen Schrei der Verzweiflung und springt ihm hinterher, direkt hinein in die tosende Flut. Beide sind unrettbar verloren. Ihnen selbst bleibt nur, das schreckliche Schauspiel zu beobachten. Wie gehen Sie damit um? Das bleibt Ihnen überlassen. Die Aufgabe ist zweifellos erledigt, das steht immerhin fest. Wenn Sie keine Skrupel haben, dann können Sie den Hinterlassenschaften von Daidalon noch 200 Areal entnehmen (). Es handelt sich dabei wohl um eine Art Vorschuss auf seine Leistungen. Überlegen Sie es sich gut, bevor Sie sich wieder auf den Weg zurück zum Hain machen. (*Weiter bei Abschnitt 291*)

288

Das sieht gut aus, wie das Gold so in der Sonne funkelt! Da kann sich jetzt aber wirklich keiner mehr beschweren, dass Pathessios zu wenig Aufmerksamkeit zuteil wird. Wie sein steinernes Abbild so da steht, bis zu den Knöcheln in Goldmünzen, da sind Sie fast ein wenig beleidigt, dass sein ausdrucksloses Gesicht nicht etwa zu lächeln beginnt. Nein, die Statue muss ja nun nicht gleich lebendig werden und Ihnen auf die Schulter klopfen. Sie muss Sie auch nicht als Ihr treuer Medicus begleiten, Ihre Blessuren heilen und Landstriche, in denen Dinge geschehen, die Ihnen nicht völlig behagen, mit einem wochenlangen göttlichen Sturmregen aus Feuer und Gift ausbrennen lassen. Nein, nein, das verlangen Sie nun wirklich nicht. Das wäre ja nicht nur anmaßend, sondern irgendwo auch ein bisschen albern. Nur zur persönlichen Absicherung betrachten Sie die Statue noch einige Momente. Da liegt wirklich eine ordentliche Menge Gold herum. Was könnte man damit alles anstellen? Moment einmal, hat Pathessios sich gerade bewegt? Ein ganz kleines bisschen vielleicht? Eine Winzigkeit? Nein, leider müssen Sie sich eingestehen, dass die Statue sich nicht bewegt hat und auch keinerlei Anstalten unternimmt, sich auf Sie zuzubewegen. Während Sie mit leisen Unmut diesen Gedanken innerlich noch verarbeiten, knickt die ausgestreckte steinerne Pfote unter dem Gewicht des Goldes mit einem lauten Krachen nach unten ab. Bei allen Göttern, haben Sie gerade die Statue beschädigt? Haben Sie sozusagen einen Frevel begangen, hier inmitten eines heiligen Hains, unter dem Augen des Orakels

und den strengen Blicken der Götter? Sie schlagen die Hände über dem Kopf zusammen und wollen sich in Ermangelung besserer Alternativen schon klammheimlich davonstellen, da entdecken Sie gerade noch rechtzeitig einen Spalt in der Brust von Pathessios. Ein geheimes Fach! Können Sie Ihren Augen wirklich trauen? Und der ausgestreckte Arm ist mitnichten von Ihnen zerstört worden, hurra! Nein, stattdessen ist er kontrolliert nach unten abgeklappt! Hier besteht ein geheimer Mechanismus! Sie inspizieren ihn rasch genauer. *(Weiter bei Abschnitt 34)* Oder aber Sie eilen rasch davon! Denn wo geheime Mechanismen sind, da sind auch Giftfallen, Speergruben, versteckte Bolzen! *(Zurück zu Abschnitt 210)*



289

Mittlerweile haben Ihre Sandalen bei Ihren Reisen in Demelion ja doch schon die ein oder andere Meile durchschritten. Es fällt Ihnen daher zunehmend leichter, sich zu orientieren und die verschiedenen Distanzen richtig einzuschätzen. Auch bemerken Sie an sich eine neue Art von Festigkeit und Härte, die Ihnen sehr gut gefällt. Das Reisen fällt Ihnen insgesamt leichter. Ähnlich leicht fällt es Ihnen dementsprechend auch, die Lophorischen Hügel im Norden Demelions zu erreichen, in deren finsternen Niederungen sich verschiedenen Gerüchten nach ein waschechter Gorgone verbergen soll. Also lassen Sie das flache Land hinter sich und wandern zügig voran. Die ganze Landschaft macht auf Sie schon bald einen grundsätzlich unsympathischen Eindruck. Fernab der Zivilisation reihen sich Hügelkämme an Täler und stets stört eine heftige Steigung den unbeschwerten Marsch. Rissige Dolmen und große Felsenbrocken geben der Gegend einen rauen Einschlag. Eine Harpyie verfolgt Sie schon seit Tagen und wird immer mutiger. „Schönes Kind! Hübsches Kind!“, gurrte sie in einem fort, plustert sich auf und stiert Sie derweil mit ihren wahnsinnigen Augen an. Wenn Sie es nicht besser wüssten, dann würden Sie sagen, dass diese Vogelfrau sich in Sie verliebt hat.

Sie wissen nicht so recht, wie Sie damit umgehen wollen. Man sagt diesen Wesen genau zwei Eigenschaften nach. Erstens: Dass sie so wahnsinnig sind wie drei versehentlich über Nacht in einer Schlachtereie eingesperrte Kynocephalen. Zweitens: Dass sie die Gabe des zweiten Gesichts besitzen und in die Zukunft sehen können. Was wollen Sie tun? Wollen Sie sich der Harpyie freundlich nähern, auch auf die Gefahr hin, dass sie Ihnen bei der erstbesten Gelegenheit die Augen aushackt? *(Weiter bei Abschnitt 272)* Oder wollen Sie besagte Gelegenheit lieber dazu verwenden, um das Halbwesen zu erschlagen, und dann in Ruhe weiterziehen, bevor es am Ende noch im Schlaf über Sie herfällt, wenn Sie sich nicht wehren können? *(Weiter bei Abschnitt 367)*

290

Mit einem Mal wird Ihnen klar, welcher Gefahr Sie sich hier aussetzen. Es braucht nur einen Alarmruf des Wächters, um die Palastgarde zu rufen. Bei diesen Männern handelt es sich um gradlinige Befehlsempfänger, die keineswegs dazu neigen, sich differenzierten Argumenten gegenüber zu öffnen, vor allem, wenn sie die Frage betreffen, wer eigentlich aktuell das Sagen hat in der Stadt. Vielleicht empfinden manche der Burschen sogar Genugtuung, sich an jemandem zu rächen, dem er früher einmal Gefolgschaft und Treue schuldig war? Dieses Risiko werden Sie auf keinen Fall eingehen. Also schlagen

Sie sich im erstbesten Moment in die Büsche und machen sich, so schnell es geht, auf und davon. Es steht zu befürchten, dass der Wächter Sie erkannt hat und man Ihnen nun früher oder später Häscher auf die Fersen setzt. Aus diesem Grund meiden Sie sicherheitshalber fürs Erste alle Ansiedlungen. *(Weiter bei Abschnitt 324)*

291

Sie machen sich auf den Rückweg zum Hain. Unterwegs haben Sie genügend Zeit, um über das Erlebte nachzudenken und Ihr weiteres Vorgehen zu planen. Schließlich erreichen Sie das lauschige Wäldchen und nach einer kurzen Phase der Erholung bereiten Sie Ihre nächsten Schritte vor. *(Weiter bei Abschnitt 210)*

292

„Am südlichen Rand des Waldes von Magratolis, wo ein Baumensch als verfluchter Tyrann das Land verheert und die Bauern peinigt, liegt eine Ruinenstadt, die kaum einer zu betreten wagt. Dort werdet Ihr finden, was Ihr sucht“, spricht der Satyar.

Sie stutzen. Das klingt allerdings wenig einladend. Gut, auf der anderen Seite hatten Sie auch nicht erwartet, dass Ihnen die Hydra in einem gepflegten Rosengarten ihre verletzlichen Häuse blank entgegen recken würde, direkt neben einem Silbertablett voll von Obst und erfrischenden Getränken. Also verabschieden Sie sich, lassen den Scholaren hinter sich und schreiten wacker voran. (Weiter zu Abschnitt 182) Es sei denn natürlich, Ihnen ist die ganze Angelegenheit nicht geheuer. Dafür kann es verschiedene, sehr gute Gründe geben. Vielleicht Misstrauen? In dem Fall kehren Sie zurück zum Hain, solange Sie dazu noch die Möglichkeit haben. (Weiter zu Abschnitt 291)

293

Und Sie laufen geradewegs einer Myransichen Sphinx in die Arme. Es klatscht vernehmlich, als Sie sich mit der flachen Hand an die Stirn schlagen. Ausgerechnet jetzt! Das war so klar! Solche Kreaturen sind unerhört selten. Man könnte sie als eine geballte Ladung Fell und Tod beschreiben. Es handelt sich dabei um mythische Katzenfrauen, die sagenhafte 20 Gradu groß sind und deren Krallen ihren Zähnen im Bezug auf Schärfe und Spitze in nichts nachstehen. Ihre hiesige Sphinx – und Sie fluchen über Ihr nutzloses Wissen bezüglich der Tatsache, dass manch ein Gelehrter sie auch Lamassu nennt – räkelt sich behaglich im Sonnenschein und rollt ihren Schwanz hin und her, während sie auf Sie herab grinst. Ganz ehrlich? Sie sind in der letzten Zeit schon von so mancher Kreatur angegrinst worden und nie hat es etwas Gutes bedeutet. So freilich auch hier nicht. Die Stadtmauern von Phorkadontis sind überbordend gefüllt mit klagendem Stadtvolk, das Sie lauthals um Errettung aus höchster Not anfleht. Aha, die Sphinx hält die Stadt offenbar in einer Art Geiselhafte, wie Sie vermuten. Hoch droben ertönt eine Stimme: „Ein jeder, der an mir vorbei möchte, muss meine Frage beantworten. Und wer die Antwort nicht weiß, den verschlinge ich auf der Stelle.“ Na, wer sagt's denn. Ihre Vermutung traf zu. „Doch keinem ist dies je gelungen, weshalb die Stadt und all Ihre Bewohner zugrunde gehen werden.“ Hohe Einsätze also, das sollten Sie zu Ihren Gunsten nutzen. Gewogenes Publikum können Sie bald gut gebrauchen. Links und rechts von sich sehen Sie gewaltige Pranken, zwischen denen Sie sich befinden, als wären Sie eine gefangene Maus. Jetzt nur die richtigen Worte finden! Sie spitzen die Ohren. Erinnern Sie die großen Augen der Sphinx für einen kurzen Moment lang an Nereide? Sie sind irritiert. Die Sphinx beginnt zu sprechen: „Was geht am Morgen auf vier Beinen, am Mittag auf zwei Beinen und am Abend auf drei Beinen?“ Sie holen Luft, um ihr vor den Augen der vielen Leute die rettende Antwort entgegen zu schmettern. (Weiter bei Abschnitt 245)

294

Ihre Hände fliegen über das Papier, während Sie die Augen geschlossen halten. Sie sprechen die uralten Formeln, die Ihnen tief vertraut sind. Sie legen Ihr Schicksal in die Hände höherer Mächte und hoffen voller Inbrunst auf einen rettenden Geistesblitz. Als Sie die Augen aufreißen, liegt Ihr Daumen erstaunlich deutlich auf einem bestimmten Textabschnitt. Dieser lautet:

... nun war er also mit List in eine Falle gelockt worden. Doch Herakulon ließ sich davon nicht entmutigen. Mit seinen gewaltigen Kräften wäre es dem jungen Helden wohl möglich gewesen, den steinernen Felsen, der ihm den Weg in die Freiheit versperrte, fort zu stemmen. Auch die zwölf minderen Heroen, die ihn im Auftrag seines Feindes bewachten, hätte er wohl überwunden. Doch die Zeit drängte, und so eilte er sich, mit bloßen Fäusten ein Loch in die Rückwand des Felsengraves zu schlagen, wohinter er nicht zu Unrecht einen Weg in die Freiheit vermutete. Damit hatten seine Gegner nicht gerechnet...


Das gibt Ihnen zu denken. (Zurück zu Abschnitt 97)

295

Damit hat die Sphinx nicht gerechnet. Von Ihren Worten wie von einem Pfeil getroffen, schleppt Sie sich waidwund zum Ufer des Weindunklen Sees. Turmhoch schlagen die Wellen über der riesigen Kreatur zusammen und auch als sich die Wasser schon eine Weile lang wieder beruhigt haben, erwartet jeder, dass sich das Ungetüm gleich wieder erhebt und sich für die erlittene Demütigung rächt. Doch nichts dergleichen geschieht. Die Sphinx ist besiegt und bleibt verschwunden. Stürmischer Jubel brandet auf und Sie durchschreiten als Held die Stadttore. Sie haben die Belagerung gesprengt, Sie haben Phorkadontis befreit. Sie lächeln das Lächeln eines Siegers und hoffen derweil bange, dass dieser kräftige Rückenwind ausreichen wird, um Ihr Leben um das nötige Quäntchen zu verlängern, das Sie so dringend brauchen. Auch die Palastgardisten jubeln Ihnen zu. Oh Ihr Götter, möge dieser Überschwang noch so lange halten, bis Sie eine Möglichkeit gefunden haben, Ihren Anspruch geltend zu machen und Ihn ausreichend zu untermauern. Mit wackeligen Beinen schreiten Sie auf den Palast zu und sehen Ihren Rivalen schon am oberen Ende der breiten Treppe stehen, die zum Eingang führt. Er steht im Schatten des Daches. Wenn er den Befehl gibt, Sie verhaften zu lassen und dann haben Sie gleich sehr schlechte Karten. Er tut einen Schritt nach vorne, hebt die Hände zu einer dramatischen Geste und holt Atem. „Lasst die Götter ein Urteil fällen, wer über diese Stadt herrschen soll!“ Sie sind ebenso verduzt wie Ihr Gegner, denn dies waren nicht seine Worte, sondern die Worte eines Greises, der aus dem Rund der Zuschauer einen Schritt nach vorne getreten ist. Bei dem Greis handelt es sich um den Seher. (Weiter bei Abschnitt 364)

296



Daidalon klatscht in die Hände. „Hervorragend! Die Götter sind auf unserer Seite!“ Sie betrachten das stählerne Katapult. Das wird keine leichte Angelegenheit werden. Wenn Sie den Schuss wagen wollen, dann beweisen Sie Ihre Fähigkeiten und legen erfolgreich eine Probe auf ihren Fernkampf-Basiswert ab. Erscheint Ihnen das zu schwer? Dann wählen Sie sicherheits-


halber einen anderen Ansatz. (*Zurück zu Abschnitt 226*) Sind Sie hingegen bereit dafür, dann fragen Sie Daidalon nach dem Lohn, der Ihnen dafür zustünde. Er bietet Ihnen zweierlei an, für eines der beiden Objekte müssen Sie sich entscheiden. Zum einen wäre dies ein Fläschchen mit einer silbrigen Flüssigkeit. Sie enthält – man höre und staune – einen experimentellen Liebestrank ( V 96) oder ein Drittel des ausgelobten Lohnes, insgesamt 150 Aural. Keine geringe Summe! Treffen Sie eine Entscheidung. Und dann feuern Sie, was das Zeug hält! Trifft Ihr Schuss? (*Weiter bei Abschnitt 352*) Oder geht er knapp daneben? (*Weiter bei Abschnitt 333*)

297

Oft wussten Sie im Leben nicht genau, was zu tun sei. Ebenso oft haben Sie gezögert und eine Gelegenheit verpasst, die sich Ihnen dann kein zweites Mal mehr bot. Doch diesmal nicht. Was Sie tun sollen, ist klipp und klar und Sie sind nicht willens, sich dieses Mal Ihrer Verantwortung zu entziehen. Nein, Sie wählen den Weg des Helden! Und mag er noch so steinig sein. Hier und heute treffen Sie Ihre Entscheidung, nichts weniger als der größte Held zu werden, den Demelion je gesehen hat. Sie schwören es sich mit feierlichem Ernst und es fühlt sich gut an. Und kaum ist dieser Gedanke in Ihrem Kopf verklungen, da werden Sie von der schlagenden Idee überwältigt, wie das konkret zu bewerkstelligen sei. Es ist ganz einfach: Sie werden den legendären Helden Herakulon übertrumpfen! Sie werden sich die Beschreibung seiner Heldentaten gründlich und genau zur Brust nehmen und eine nach der anderen ebenfalls bestehen. Die Welt wird an Ihren Erfolgen teil haben. Sie spüren eine Hitze und einen Schwindel in sich aufsteigen, der mit Ihrem Entschluss einhergeht. So und nicht anders werden Sie verfahren! Und Sie werden nicht zögern, sondern gleich morgen mit den Vorbereitungen für Ihre Pläne beginnen. Glückliche und erschöpft schlafen Sie ein. Ihr Schlaf ist tief und fest, von bösen Träumen bleiben Sie verschont. (*Weiter bei Abschnitt 143*)

298

Ihr Plan geht auf. Polyperm brüllt vor Schmerz und verliert sofort das Gleichgewicht. Die massive Gewölbedecke schwankt und begräbt wenige Sekunden später alle drei Riesen mit einem mächtigen Donnern unter sich. Für keinen gibt es eine Möglichkeit, dem plötzlichen Tod zu entkommen. Alle Wetter! Sie haben Herakulons Tat soeben zu einer Lachnummer verkommen lassen. Die gesamte Schöpfung wurde nicht nur getragen, Sie wurde sogar in die Höhe gestemmt! Und Sie haben ganze drei Riesen auf eine so finale Weise überlistet, dass Ihnen das wirklich kein Mensch absprechen kann. Sie bringen Ihre Tat zu einem Ende, indem Sie Atlon alles abnehmen, was er von Ihnen als Preis gefordert hat (). Ähnlich verfahren Sie mit dem Gold, das Polyperm von Ihnen bekommen hat (), denn es wäre ja dumm, die Münzen hier liegen zu lassen. Darüber hinaus gibt es nichts, was Sie den Riesen abnehmen möchten. Weder mit stinkenden Klamotten noch mit gewaltigen Rüstungsteilen können Sie etwas anfangen. Auch der mysteriöse Stab Atlons ist einfach zu groß und zu dick, als dass Sie ihn den ganzen Abstieg lang mit sich schleppen möchten. Also stöbern Sie ein wenig in den Trümmern und nach einiger Zeit finden Sie ein herrliches

Erinnerungsstück an Ihren Erfolg: Ein handliches Stück Gewölbe, mit dem Teil des Mosaiks, das offenbar Demelion abbilden soll. Was für ein Glücksfund! ( M 28). Dieses Stück antiker Handwerkskunst mag vielleicht als Beweis gelten können, wenn Sie von Ihren Abenteuern berichten. Sie schnaufen noch einmal tief durch und machen sich dann an den langen Abstieg. (*Weiter bei Abschnitt 149*)

299

Mit hoch erhobenem Haupt durchschreiten Sie das Lager der Söldner. Ihre Haare sind blutverklebt, die silberne Rüstung ist blutverschmiert. Ihr grimmiger Blick sendet eine klare Botschaft. Niemand wagt es, Ihnen auch nur zu folgen. Das ist eine gute Sache, denn Sie sind sich unsicher, ob Sie überhaupt noch die Kraft für einen weiteren Kampf hätten. Ihre Rückreise ist lang und beschwerlich, aber der Stolz über Ihren Sieg beflügelt Ihre Schritte, Sie mögen Ihre neue Rüstung kaum ablegen. Wie schnell werden wohl Gerüchte von Ihrer Tat die Runde machen? Schließlich erreichen Sie den Hain. (*Zurück zu Abschnitt 210*)



300



Die Soldaten, die Ihnen ins Auge fallen, befinden sich offenbar gerade auf einer Patrouille. Sie sind zu zweit, und um den Marsch zu erleichtern, stehen den beiden als Fortbewegungsmittel ihre genagelten Sandalen sozusagen unbegrenzt zur freien Verfügung. Bevor Sie sich den Waffenträgern nähern, beurteilen Sie kurz die Umstände. Es erscheint Ihnen unwahr-

scheinlich, dass man bereits jetzt Soldaten ausgesandt hat, um nach Ihnen zu suchen. Auf jeden Fall wäre es in Ihren Augen eine ordentliche Frechheit, wenn man diese Aufgabe einem derart winzigen Suchtrupp gegeben hätte. Sie rümpfen die Nase. Nein, so viel Zeit ist auch noch nicht vergangen, dass sie dazu ausgereicht hätte, Sie bereits in Ihrer Zelle verschmachten zu lassen. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ahnen die beiden Soldaten also nichts von den unerhörten Vorgängen im Palast. Diese Situation könnte ein Vorteil für Sie sein oder ein Nachteil. Je nachdem. Sie nehmen Haltung an und versuchen, die beiden Soldaten abzufangen, indem Sie deren Geschwindigkeit grob abschätzen und sich auf einen Punkt der Palaststraße zubewegen, an dem Sie mit den beiden zusammentreffen sollten. Der Palast ist recht weit entfernt und beinahe außer Sichtweite. *(Weiter bei Abschnitt 334)*

301

Sie waren schon immer der Meinung, dass es sich bei Ihrem Widersacher um einen bemitleidenswerten Trottel handelt, dessen Pläne nur wenig taugen. Sie müssen sich nicht lange umhören, und schon bekommen Sie Wind davon, dass einige Hundertschaften der Palastgarde von Phorkadontis in einem Lager Sklavinnen zusammentreiben, um mit ihnen eine Art Theaterstück zu Ehren des Palastherrn einzuüben, wie es heißt. Die einfache Landbevölkerung steht den Herrschenden seit jeher eher reserviert gegenüber und glaubt deren Geschichten kein Wort. In den Augen dieser Menschen handelt es sich dabei um einen vorgeblichen Plan und in Wahrheit erwartet die armen Seelen aller Voraussicht nach ein grauenvolles Schicksal. Sie stimmen solchen Vermutungen stets mit grimmigem Nicken zu und wissen es besser. Ihr Gegenspieler, dieser einfalllose Wicht, möchte allem Anschein nach eine Amazonentruppe ausheben. Offenbar hat da jemand die Legenden über Herakulon sehr aufmerksam studiert. Was für ein Streber. Und seine Pläne sind schon weit gediehen! Es wird Zeit für Sie zu handeln. Sie suchen und finden das Lager der Sklavinnen unweit der Stadt. Es wird von Baracken der Palastgarde umgrenzt. Von einer kleinen Anhöhe aus sondieren Sie zunächst einmal die Lage. *(Weiter bei Abschnitt 214)*

302

Sie durchsuchen Ihre Münzen nach den schönsten Argental und reiben diese zusätzlich noch einmal ordentlich an Ihrer Toga ab, bevor Sie sie dem himmlischen Medicus auf die Pforte legen und einige demütige Gedanken als Gebet an ihn richten. Sie warten eine Weile. Es geschieht: Nichts. Tja, mit den Göttern ist es immer so eine Sache. Man weiß nie so genau, ob für sie die Geste zählt oder aber das reine Gewicht der Münzen. Entscheiden Sie, ob Sie die Münzen anschließend wieder an sich nehmen ( K 28) oder ob Sie sie an ihrem Ort belassen ( H 16). Vielleicht möchten Sie eine andere Summe spenden? *(Zurück zu Abschnitt 158)* Oder Sie nehmen stattdessen den Brunnen genauer in Augenschein, sofern Sie das noch nicht getan haben? *(Weiter zu Abschnitt 21)* Wenn Sie hingegen der Meinung sind, dass Sie mittlerweile genug Geld in die Hand genommen und Sie weder von

dem Brunnen noch von der Statue irgendetwas Positives zu erwarten haben, dann kümmern Sie sich am besten um andere Dinge. Es ist ja auch nicht ausgeschlossen, dass Sie vielleicht später noch einmal an diesen Ort zurückkehren. *(Zurück zu Abschnitt 210)*

303

„Mir wurde geweissagt, dass ich ein großer Held sein werde“, spricht Ihr Feind selbstbewusst. „Oder, dass Ihr daran zugrunde geht“, antwortet leise der Seher, doch seine Stimme ist klar und verständlich. Sie schlucken. Diese Prophezeiung haben Sie doch schon einmal gehört? Wurde Ihnen nicht genau das selbe geweissagt, damals im heiligen Hain? Was geht hier vor sich? Epigonos schnaubt verächtlich. „So höre mich an, Volk von Phorkadontis! Ich bin auf den Spuren Herakulons gewandelt und habe eine Heldentat nach der anderen vollbracht! Ich habe den blutrünstigen Eber von Sidor Demelias in hartem Kampf bezwungen! Ich habe mich allein durch meine List aus der Gewalt eines menschenfressenden Zyklopen befreit, indem ich ihn blindete und mich an ein Schaf geklammert aus seiner Höhle tragen ließ! Nicht zuletzt habe ich dem Zauber einer bösen Hexe widerstanden, die mich in ein Schwein verwandeln wollte und Sie erschlagen!“ Sie schlucken. Da hat er ganze Arbeit geleistet, Ihr Widersacher, das muss man neidlos anerkennen. Schlimmer noch, Sie müssen zusehen, wie er nach und nach Beutestücke als Beweise für seine Heldentaten in die Höhe reckt: Eine Halskette mit mächtigen Hauern, einen gewaltigen Löffel, der nur einem Riesen nützlich sein kann, und den schwarzen Haarschopf einer Zauberin. Jede einzelne Trophäe wird mit viel anerkennendem Gemurmel aller Anwesenden zur Kenntnis genommen. Sie sind an der Reihe, von Ihren Taten zu erzählen. *(Weiter bei Abschnitt 169)*

304

Sie untersuchen die Rückwand Ihrer Zelle vorsichtig. Sie scheint fester vermauert und vielleicht älter zu sein als die anderen Wände der Zelle, soweit Sie das abschätzen können. Vermutlich war diese Wand schon da, bevor man sich entschlossen hat, einen Raum davor zu errichten. Ein erster Versuch bestätigt Ihnen, dass der Mörtel zwischen den Steinen selbst steinhart ist. Wollen Sie dennoch versuchen, durch die Entfernung des Mörtels einen Stein zu lösen? *(Weiter bei Abschnitt 271)* Oder scheint es sich Ihrer Meinung nach dabei um eine sinnlose Anstrengung zu handeln, weswegen Sie besser einen anderen Ansatz zur Flucht wählen? *(Zurück zu Abschnitt 97)*

305

Sie nähern sich dem Gebäude, das etwas abseits liegt, von seiner Rückseite. Sie haben an dieser Stelle die letzte Möglichkeit, Ihr riskantes Vorhaben abubrechen. *(Zurück zu Abschnitt 129)* Wenn nicht, dann pfeifen Sie dort laut und locken auf diese Weise die anwesenden Wachen aus dem Sichtbereich der übrigen Anlagen. Die drei Wachen haben keinen Angriff erwartet und sind dementsprechend nicht übermäßig gut auf einen Kampf vorbereitet.

MU 12	KL 10	IN 11	CH 10	FF 12	GE 12	GE 12
KO 12	KK 12	AT 14	PA 11	DK N	TP 1W+3	LE 31
AE -	MR 3	RS 1	INI 15+W6		GS 8	

GR Normal


Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnschärfe 7

Ausrüstung: Leichte Rüstung, Kurzsword

Es bleiben Ihnen genau 20 Kampfrunden, um den Kampf gegen alle Gegner für sich zu entscheiden, denn nach dieser Zeitspanne ist einer der drei geistesgegenwärtig genug, um lautstark nach Verstärkung zu rufen. Dann endet Ihr Versuch, sich mit den Amazonen einzulassen, an dieser Stelle, denn von nun an wird man die Wachen deutlich verstärken. Sie müssten flüchten und sich zu Ihrem Lager zurückziehen. (*Weiter bei Abschnitt 149*) Halten Sie den Kampf ohnehin nicht so lange durch, weil Sie vorher von einem tödlichen Streich getroffen werden, dann werden Sie ein weiteres Opfer von zügelloser Gewalt in Demelion. (*Weiter bei Abschnitt 150*) Gelingt es Ihnen allerdings, Ihre Feinde innerhalb der vorgegebenen Frist zu überwältigen, dann steht einer ausgewachsenen Revolte im Gefangenenlager möglicherweise nicht mehr viel im Weg. (*Weiter bei Abschnitt 199*)

306

Sie überfliegen die zahllosen Papiere und Pergamente. Sie werden nicht endgültig schlau aus dem ganzen Papierkram und haben das dumpfe Gefühl, dass Sie als ehemaliger Herrscher einer Stadt sich eigentlich besser mit solchen Dingen auskennen sollten. Warum um Himmels Willen hat man Ihnen solche grundlegenden Fähigkeiten denn nicht beigebracht? So kommen Sie zum selben Schluss wie bereits Leonidor vor Ihnen: Hier fehlt eine große Menge Geld. Sie wissen zwar nicht mit letzter Gewissheit, wie viel Geld dem Söldnerführer fehlt, aber Sie ahnen, dass die Summe in erster Linie gut aussehen muss: 500 Aureal sollten den nötigen Eindruck auf Leonidor machen. Hand aufs Herz: Sind Sie in der Lage, diese Summe auf den Tisch zu legen? (*Weiter bei Abschnitt 258*) Wenn nicht, dann müssen Sie wohl oder übel das Söldnerlager verlassen und den Rückweg antreten. (*Weiter bei Abschnitt 291*) Sie dürfen aus dem heiligen Hain jederzeit an diese Stelle zurückkehren, wenn Sie die nötige Summe aufbringen können und Leonidor noch an diesem Ort lebt. ( U 74)

307

„Nein, ich meine natürlich den Wald von Amaunath“, verbessern Sie sich rasch und lassen dabei Ihr gewinnendstes Lächeln erstrahlen. „Diese ganzen Wälder, einer heißt wie der andere, alle sind voller gefährlicher Kreaturen, man kommt ständig mit den Namen durcheinander, es ist ein Jammer, nicht wahr?“ „Ja, das ergibt auch viel mehr Sinn“, erwidert der eine Soldat, und seine Hand rutscht entspannt vom Griff seiner Seitenwaffe, auf der sie bereits lag. „In dem Fall müsst Ihr Euch einfach immer in Richtung Südosten halten. Seht Ihr den grünen Schimmer dort am Horizont? Das ist ein kleines Wäldchen, wandert direkt darauf zu und dann immer geradeaus weiter. Aber gebt Acht, denn dort ...“. „Ja, genau! Gebt nur immer gut Acht!“,

unterbricht ihn sein Kamerad mit einem vieldeutigen Grinsen und schneidet ihm das Wort ab, „denn nicht jedermann ist so umgänglich wie wir. Und nun haltet uns nicht unnötig auf, Bürger.“ Die beiden ziehen ihres Weges. Haben Sie noch ein noch ein hämisches Lachen hören können? Sie sind sich unsicher. Nun ja. Das ist jetzt auch nicht mehr von Bedeutung. Hoffen Sie. (*Weiter bei Abschnitt 257*)

308

Eines Tages können Sie von Ihrer erhöhten Position aus in der Ferne erkennen, wie sich Häscher der Garde von Phorkadontis dem Lager nähern. Sie selbst sind offenbar noch nicht gesehen worden, aber da Ihr Lagerplatz der markanteste Punkt weit und breit ist, ist es nur eine Frage der Zeit, bis genau hier nach Ihnen gesucht werden wird. Sie haben wenig Lust, Ihren Feinden jetzt noch in die Hände zu fallen und nehmen die Vorwarnung als ein Zeichen der Götter. Vielleicht haben Sie nun lange genug Herakulon nachgeeifert? Leicht hätten Sie fliehen können, aber Sie hatten nie vor, ein Leben auf der Flucht zu führen. Stattdessen haben Sie sich unzähligen Gefahren ausgesetzt, um sich in ihnen zu beweisen und um beladen mit Ruhm heimzukehren. Sie packen Ihre Sachen zusammen und verwischen lustlos einige Spuren, die auf Ihre Anwesenheit hindeuten. Soll man doch wissen, dass Sie hier waren! Sollen die Soldaten Ihnen doch zum Palast folgen und dort Zeuge Ihrer Heimkehr werden, denken Sie grimmig. Sorgfältig verstauen Sie all diejenigen Schätze, die Zeugnis über Ihre Großtaten abgeben können. Und dann marschieren Sie los, schlagen einen weiten Bogen um die sich nähernde Patrouille und kehren zum Palast zurück. (*Weiter bei Abschnitt 360*)

309

Bevor es so weit kommt, reckt plötzlich ein Greis seinen Schädel über eine nahe Mauer und starrt Sie an. Neben ihm taucht ein weiterer Kopf auf, auch dieser ist mit schlohweißem Haar bedeckt. Mit einem Mal gibt es kein Halten mehr: Unzählige Alte scheinen Ihre Ankunft zu bemerken. Im Angesicht all dieser älteren Häupter befällt Sie ein jähes Schwindelgefühl. „Wer auch immer Ihr seid – Eure Ankunft ist ein Glücksfall. Wir benötigen Eure Hilfe.“ So spricht ein zahnloser Mund eines wohl gewandeten Mannes in Ihre Richtung und Sie unterdrücken den Drang, aus einem Reflex heraus ein Blutbad anzurichten. (*Weiter bei Abschnitt 217*)

310

Den Kern vieler Religionen bilden Erzählungen und Legenden, in denen die Himmlischen einem Menschen in seiner höchsten Not geholfen haben. Und zwar als Macht-, Gnaden- und Herrlichkeitsbeweis gerade dann, wenn seine Lage aussichtslos erschien. Und definitiv nicht im Stil der Krämerseelen, die keine Leistung ohne Gegenleistung gewähren können. Es gibt also guten Grund, darauf zu vertrauen, dass innige Gebete gehört werden und sich am Ende alles zum Guten wenden wird. Gestärkt durch diese Gedanken machen Sie sich frisch ans Werk, Ihrer misslichen Lage zu entkommen. Die Hoffnung stirbt zuletzt! (*Zurück zu Abschnitt 97*)


311


Sie sehen die Sache positiv. Immerhin hat Sie der zweite Riese noch nicht mit seiner gewaltigen Keule in den Boden gehämmert, was er ja auch hätte tun können. Das bedeutet wohl, dass er wirklich einen Tribut von Ihnen haben möchte und nicht einfach nur ein Wegelagerer ist. Das ist immerhin eine Basis, von der aus weitere Schritte möglich sind. Sie kramen also in Ihrer Geldbörse herum. Was wollen Sie tun? Wollen Sie dem Riesen eine Handvoll Münzen unter die Nase halten, von der Sie meinen, dass es sich um eine angemessene Menge handelt, die als Tribut durchgehen könnte? Dann bieten Sie ihm in diesem Fall 10 Aural an. (*Weiter bei Abschnitt 356*) Oder langen Sie stattdessen tief in die Tasche, halten dem Riesen stolze 35 Aural hin – ein ordentlicher Haufen! – und bieten ihm diese Summe an, wenn er Ihnen im Gegenzug dafür eine Zeit lang Gefolgschaft leistet. Tief im Nirgendwo eines Nebelgebirges einem unbesiegbaren Zöllner haufenweise Geld zeigen, was soll da schon schief gehen? (*Weiter bei Abschnitt 267*) Wenn Sie nicht über die nötigen finanziellen Mittel verfügen, dann müssen Sie eine andere Wahl treffen. (*Zurück zu Abschnitt 376*)

312

Die Händlerin lächelt Sie freundlich an. Sie zeigt auf den Himmel, den Boden, führt eine Reihe von sehr komplizierten Gesten aus und es dauert eine ganze Weile, bis sie mit ihrer Erzählung am Ende ist. Sie ahnen, dass etwas von unerhörter Wichtigkeit geschehen sein muss. Dennoch haben Sie nicht einmal ansatzweise verstanden, was Ihnen mitgeteilt wurde. Sie nehmen sich fest vor, bei Gelegenheit Nachforschungen anzustellen. Wollen Sie nun etwas einkaufen? (*Weiter bei Abschnitt 235*) Oder etwas verkaufen? (*Weiter bei Abschnitt 284*) Wenn Ihnen die Situation unangenehm ist, können Sie auch etwas ganz anderes tun. (*Zurück zu Abschnitt 210*)

313

Es hat mittlerweile zu regnen begonnen, als man Sie zu einem Tempelbau führt, der das Zentrum der Anlage zu bilden scheint. Wenn er jemals eine Ruine war wie die ihn umgebenden Gebäude – heute ist er es nicht mehr. Ganz im Gegenteil sind seine Säulen und Mauern makellos. Er ist so sauber, als sei er erst heute noch mit Leidenschaft gewienert worden. Der Duft frisch verbrannten Räucherwerks liegt in der Luft. Kostspielige Opfergaben türmen sich um Altäre, die allesamt nur ein Motiv zu kennen scheinen: die Hydra. Die Bildhauer haben ganze Arbeit geleistet, um aus jedem Winkel des Gebäudes ein Haupt des vielköpfigen Monsters hervorragen zu lassen. Ihr greiser Führer betritt den Tempel nicht, sondern öffnet mit einem rostigen Schlüssel eine kleine Kapelle. „Vor langer Zeit hauste hier einmal die mächtigste aller Hydras. Sie wurde erschlagen und übrig sind nur noch einige Reste ihrer Knochen. Nehmt den größten, den wir noch haben, zum Zeichen unseres Dankes.“ Ein gräuliches Stück Gebein wird Ihnen in die Hand gedrückt ( V 72). „Auch vom legendären Gift

des Untiers haben wir noch einen kleinen Rest. Nehmt Ihn an Euch, wir haben dafür keine Verwendung.“ ( S 19) Sie öffnen respektvoll den kleinen Tiegel, der Ihnen gereicht wird. Er enthält eine breiige, rötliche Masse. Sie riecht nach Waldbeeren. Erstaunlich, erstaunlich! Wer hätte erwartet, dass Hydrengift ausgerechnet so riecht? Sie bedanken sich höflich bei dem alten Mann und machen sich anschließend, so schnell es geht, wieder auf den Weg zurück zum Hain. (*Weiter zu Abschnitt 291*)

314

Ihre Begleiterin legt ihre Stirn in Falten. „Der Seher ist eine geheimnisvolle Gestalt. Er hat nicht nur mich, sondern auch jede andere Hüterin in den Hain aufgenommen. Er hat uns in unsere Pflichten eingewiesen und wir lernen von ihm, wie wir mit der Gabe des zweiten Gesichts umzugehen haben, eine jede von uns auf ihre Weise. Ich vermute, dass er selbst ein Spielstein im großen Spiel der Götter ist. So weit ich die Aufzeichnungen der Alten überblicke, hat es immer einen wie ihn gegeben. Nicht notwendigerweise einen Greis, nicht notwendigerweise einen Menschen. Aber doch immer jemanden, der das Orakel von Phorkadontis in seiner Person verkörpert.“ Auch Sie selbst hatten auf dem Gipfel des Orakelberges den Eindruck, dass es sich bei Ihrem Gegenüber um mehr handelt als nur um einen alten Mann. „Wieso ist er ein Teil des Palastes? Welche Pflichten hat er dort? Weshalb hat er es zugelassen, dass man mir nach dem Leben trachtet?“, fragen Sie. „Ich weiß nichts vom Leben im Palast“, antwortet sie, „aber eines ist gewiss: Der Seher ist niemand, der es nötig hätte, sich um irdische Dinge zu bemühen. Hin und wieder wird er von den Mächtigen des Landes um Rat gebeten und zu sich gerufen, und ganz selten einmal macht er sich auch auf den Weg. Wohl nicht, um dort zu Diensten zu sein, sondern weil er die Sache selbst als wichtig genug erachtet, dass seine Anwesenheit Großes bewirken oder Schlimmes verhindern kann. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, dass er Euch Übles wollte. Seid Ihr Euch ganz sicher, dass die schlimmen Dinge, die Euch zugestoßen sind, wirklich ihm zu verdanken habt?“ Sie stutzen. Unwillkürlich waren Sie bisher davon ausgegangen, dass die Fäden irgendwie in der Hand des Alten zusammenliefen, der Sie ja erst in die privilegierte Lage der Herrschaft über Phorkadontis gebracht hat und ganz allgemein irgendwie für die speziellen Umstände Ihrer Existenz verantwortlich ist. Wo Sie jetzt aber noch einmal genauer darüber nachdenken, so besteht durchaus die Möglichkeit, dass er mit Ihrer Einkerkering nicht das Geringste zu tun hatte. Es wäre ja möglich, dass Sie einer Intrige aufgefressen sind, die sich hinter seinem Rücken abgespielt hat. Dennoch nagt ein tiefes Misstrauen an Ihnen. Wenn er nichts davon gewusst hat, so hätte er Sie auch nicht davor bewahren können. Wie scharf ist die prophetische Gabe dieses Mannes eigentlich? Wusste er, dass Ihnen nichts zustoßen würde? Sind seine Pläne mit Ihnen eher einem größeren Maßstab verhaftet? Oder ist es ihm letzten Endes gleich, wie es Ihnen ergeht, und er hat bereits seine Pflicht getan, als er Sie über Ihr Schicksal in Kenntnis gesetzt hatte? Sie seufzen. Wie kompliziert das doch alles ist. (*Zurück zu Abschnitt 145*)

315

Nein, Sie haben sich nicht getäuscht. Unmittelbar in Ihrer Nähe befindet sich wirklich ein echter Riese. Er liegt in einer Grube und ist in einem erbärmlichen Zustand. Sein langes Haar ist zerzaust, er trägt Felle, die wie Lumpen wirken und er riecht wie einer Ihrer Gefangenen im Palast nach einigen Wochen ohne ausreichenden Zugang zu Waschwasser. Seine wulstigen Stirnhöhlen und sein glotzender Blick wirken auf Sie ganz so, nun ja, als sei der vor Ihnen liegende Riese wirklich sehr dumm. Wäre er ein Mensch, so wäre er wohl eine Art hilfloser Gossenbettler. Der Riese ist zusammengekauert und liegt im kalten Regen. Mit zwei blutverschmierten Händen hält er einen ebenfalls blutigen Fuß fest. Ursache des vielen Blutes ist eine Verletzung, die er sich wohl dadurch zugezogen hat, dass er auf einen spitzen und scharfkantigen Stein getreten ist. Ihr Blick und der Blick des Riesen treffen sich für einen Moment, aber unmittelbar darauf windet er sich auch schon wieder in seinen Schmerzen. Sie nehmen sich einen Moment Zeit, um die Lage gründlich zu durchdenken. Sie wundern sich, warum es dem Riesen nicht gelingt, den scharfen Stein einfach selbst zu entfernen. So schwer sieht das gar nicht aus! Ist dieser Riese am Ende so dermaßen dumm, dass er nicht weiß, was er tun soll? Sie wollen es der armen Kreatur nicht unterstellen, denn das wäre gar zu jämmerlich. Sie bauen dem Riesen gedanklich eine goldene Brücke, indem Sie einfach annehmen, der Stein sei so scharfkantig, dass die Schmerzen bei der eigenhändigen Entfernung einfach unerträglich wären. Was wollen Sie tun? Sie sehen die beiden großen Faustkeile neben dem Riesen liegen und verzichten darauf, sich in den Nahbereich der gewaltigen Kreatur zu begeben. Sie ziehen daher weiter. (*Weiter bei Abschnitt 186*) Oder nähern Sie sich dem Riesen betont langsam und ruhig und ziehen den Stein aus seinem Fuß? (*Weiter bei Abschnitt 243*) Was Sie auch noch tun könnten: Sie bemühen sich um eine imposante Haltung und handeln erst einmal einen günstigen Preis aus, bevor Sie dem Riesen helfen (*Weiter bei Abschnitt 98*)

316

Sie schultern Ihre Ausrüstung und suchen nach der legendären Hydra, dem Ungetüm mit den vielen Köpfen. Sie sind nicht nur dazu bereit, ihre Häupter eines nach dem anderen abzuschlagen, wie es dereinst Herakulon tat, sondern Sie möchten ihn sogar noch übertrumpfen. Da haben Sie sich ja einiges vorgenommen, wie es scheint! So ziehen Sie also los und entfernen sich Tag für Tag immer weiter vom heimischen Hain. Mit einer tief in die Stirn gezogenen Kopfbedeckung vermeiden Sie es erfolgreich, Aufsehen zu erregen, und können auf diese Weise dennoch hier und da andere Reisende, die Ihren Weg kreuzen, nach Gerüchten über eine Hydra befragen. Doch es ist wie verhext: Weit und breit scheint es keine Spur davon zu geben! Sie hören allenfalls von Geschichten über legendäre Jagden, die die hohen Optimatenhäuser einmal alle paar Menschenleben veranstalten. Dann werden ganze Armeen mobilisiert, um nach und nach alle bekannten Hydras zu erlegen. Das scheint Ihnen wahrlich alles andere als heldenhaft zu sein. Die armen Tiere! Und dennoch kann der Erfolg nicht in Abrede gestellt werden: Landauf, landab gibt es keine einzige Hydra. Niemand scheint sich daran erinnern zu können, dass es jemals eine gegeben hat. (*Weiter bei Abschnitt 346*)

317

Sie geben sich alle Mühe, müssen aber bald einsehen, dass Sie sich an dieser Zellenwand vergeblich abarbeiten. Das Mauerwerk ist so fest, dass Ihnen auch natürliche Krallen nicht weiter helfen, sollten Sie zufällig welche besitzen. Sie sehen sich notgedrungen nach anderen Möglichkeiten um, Ihrer Zelle zu entfliehen. (*Zurück zu Abschnitt 97*)

318

Ihr Blick ruht auf den Papieren und Ihr Geist wird unmittelbar davon in den Bann geschlagen. Tief in Ihnen dröhnen die Worte Ihrer Lehrer aus dem Palast, die Ihnen die Grundlagen einer soliden Finanzverwaltung derart geschickt einge-hämmert haben, dass Sie nun mit traumwandlerischer Sicherheit Ordnung in das vor Ihnen liegende Chaos zu bringen vermögen. Denn um ein Chaos alleine handelt es sich, das erkennt Ihr meisterhafter Blick sofort. Worum es sich hingegen definitiv nicht handelt, ist ein echtes finanzielles Problem: Denn so unfähig kann Leonidor gar nicht sein, dass sein siegverwöhnter Söldnerhaufen und sein berühmter Name keinen Gewinn abwerfen. Wie eine Maschine arbeiten Sie sich durch die Berge von Papier und vergessen dabei Raum und Zeit um sich herum. Sie ordnen, arrangieren neu, sortieren, rechnen und summieren Einzelposten zu Ergebnissen. Als Sie sich den Schweiß von der Stirn wischen, ist es Ihnen, als ob Sie aus einem tiefen Traum erwachten. Auf einem Pergament vor Ihnen steht eine Zahl. Die Zahl ist doppelt unterstrichen. Es handelt sich dabei um eine ziemlich große Zahl. Leonidor, der Ihnen gegenüber sitzt, wirkt auf Sie mit einem Mal viel kleiner und hilfloser. Sie drehen Ihr Papier, so dass er das Ergebnis in Augenschein nehmen kann. Er wankt. „Ihr habt mich und meine Männer vor dem Untergang bewahrt. Ihr seid ein wahrer Held.“ Seine kräftige Pranke ergreift und schüttelt Ihre Hand. „Sagt, was kann ich für Euch tun?“ Im Blick des alten Löwenmenschen liegt eine tiefe Dankbarkeit. Ja, was möchten Sie eigentlich? Sie möchten einen ordentlichen Anteil am Geld haben. (*Weiter bei Abschnitt 176*) Oder möchten sie gar noch mehr. (*Weiter bei Abschnitt 112*)

319

Sie bringen sich in der Höhle des Monsters in eine gute Position. Die Hydra schläft in der Nähe einer Felsensäule. Es ist wirklich eine gute Sache, dass die Hydra so viel schläft, denn sonst würden Sie vermutlich nicht so einfach in ihre Nähe kommen. Sie zücken Ihre Waffe und greifen das Untier an. (*Weiter bei Abschnitt 198*) Oder war dies nie Ihr Plan, und Sie haben stattdessen ein ganz besonderes Ass im Ärmel, mit dem Sie der Kreatur beikommen wollen? (*Weiter bei Abschnitt 230*)

320

Sie werden das dumpfe Gefühl nicht los, dass Sie ganze drei Riesen an diesen Ort hätten bringen sollen und keinen weniger. Dann wäre alles Weitere vermutlich ein Leichtes gewesen. Nun gut. Sie müssen wohl einfach unverzagt einfach das Beste aus der Situation machen. Sie geben daher einige Befehle und

diverse Riesenhande berühren die Gewölbedecke des Tempels, auf der die Welt abgebildet ist. Sie grübeln. Wenn man sehr großzügig ist, dann kann man behaupten, dass Sie sich mit Herakulon in etwa auf Augenhöhe befinden. Das ist ja immerhin etwas und muss wohl genügen. Als die Einsamkeit des stillen Tempels Sie zu bedrücken beginnt, verabschieden Sie sich und machen sich wieder an den Abstieg. Eine lange Rückreise liegt vor Ihnen. (*Weiter bei Abschnitt 149*)

321

„Der Arachnitaswald liegt hunderte Meilen von hier im Westen“, stellt einer der Soldaten lapidar fest. „Hier in der Nähe gibt es nur ein einziges Wäldchen, und in dem gehen schon seltsame Dinge vor sich.“ Damit erschöpft sich die Hilfsbereitschaft der Palastgarde allerdings überraschend schnell. „Ihr wollt uns wohl für dumm verkaufen, was?“, knurrt der andere und zieht langsam seine Machira aus seinem Gürtel. Ah, die Machira. Die traditionelle Seitenwaffe eines Soldaten. Ein in unzähligen Schlachten über die Jahrhunderte hinweg bewährtes Stück Waffentechnik. Ein tolles Gerät! Solange man nicht am falschen Ende davon steht, jedenfalls. „Und wir lassen uns nicht gerne für dumm verkaufen“, fügt er hinzu. (*Weiter bei Abschnitt 223*)

322

Sie haben Glück, weil die Patrouille offenbar Dienst nach Vorschrift macht. Den Männern und Frauen ist wenig daran gelegen, sich vor dem nahen Dienstschluss am heutigen Tag unnötig in Gefahr zu begeben. Man wird Sie daher nur halbherzig verfolgen, wenn es Ihnen gelingt, sich in die Büsche zu schlagen. Und man wird die Verfolgung rechtzeitig genug abbrechen, um spätestens zur Verteilung des Abendbrots wieder zurück im Lager zu sein. Insgesamt besteht die Patrouille aus vier Soldaten.

MU 12	KL 10	IN 11	CH 10	
FF 12	GE 12	KO 12	KK 12	
AT 14	PA 11	DK N	TP 1W+3	
LE 31	AE -	MR 3	RS 1	INI 15+W6
GS 8	GR Normal			

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Ausrüstung: Leichte Rüstung, Kurzschwert

Wenn Sie gegen Ihre Gegner insgesamt fünf Kampfbrüder durchhalten können, dann werden diese durch Ihren zähen Widerstand stutzig und halten für einen Moment inne. Dadurch ergibt sich die Gelegenheit zur Flucht und Sie nehmen die Beine in die Hand und rennen, was das Zeug hält, bevor Sie noch von einer ganzen Wachmannschaft überwältigt werden. (*Weiter bei Abschnitt 149*) Sollten Sie hingegen durch die Hand eines Palastwächters den Heldentod sterben, so trösten Sie sich mit dem Gedanken, dass Sie Ihr Leben ließen, während Sie gefangene Sklaven befreien wollten. Mögen Sie möglicherweise auch von niederen Motiven geleitet gewesen sein, die Tat selbst ist in höchstem Maße edel. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

323

Mit gezogener Waffe stehen Sie Ihrem Gegner gegenüber. Ja, es stimmt, was man sagt: Sie sind von beeindruckender Größe, diese verfluchten Leonir! Sie kämpfen mit Leonidor um Leben und Tod.

MU 17	KL 10	IN 15	CH 10		
FF 11	GE 13	KO 13	KK 17		
AT 15	PA 13	DK N	TP 1W+6		
LE 41	AU 39	MR 5	RS 2	INI 15+1W6	GS 9

Vor- und Nachteile: Großwüchsig / Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 7

Ausrüstung: Streitkolben


Sollte Ihre Lebensenergie auf Null fallen, so findet Ihr Abenteurer an dieser Stelle ein Ende. Nicht wenige Menschen würden der Aussage zustimmen, dass es heldenhaft ist, im Kampf zu fallen. (*Weiter bei Abschnitt 150*) Sollte es Ihnen jedoch gelingen, die Lebensenergie Ihres Gegners auf 0 zu senken, so können Sie sich erst recht als Held fühlen und verpassen ihm grimmig den Gnadenstoß. Mit blutiger Hand wischen Sie sich den Schweiß von der Stirn und warten einige Augenblicke, bis sich Ihr Herzschlag wieder etwas beruhigt hat. (*Weiter bei Abschnitt 239*)

324

Sie setzen also einen Fuß vor den anderen, während die Hitze des Tages unbarmherzig auf Sie einwirkt. In Ermangelung eines besseren Ziels lenken Sie Ihre Schritte in Richtung eines kleinen Wäldchens, das Sie am Horizont erspähen. Auch nach Stunden sind Sie ihm noch nicht sonderlich näher gekommen, mittlerweile plagen Sie Krämpfe in den Waden und ein stechender Kopfschmerz. Muss diese Quälerei wirklich sein? Kann es sein, dass die Götter Ihnen wirklich derart Übles wollen? Wurde Ihnen nicht das Schicksal eines Helden geweissagt? Viele weitere Stunden später sind Ihre Schritte kaum mehr als ein Taumeln, auch Ihre Augen können Sie kaum noch offen halten. Bilden Sie sich den grauhaarigen Greis nur ein, der unweit des Waldes auf Sie zu warten scheint? Kurz vor dem Waldrand verlassen Sie Ihre letzten Kräfte und Sie verlieren die Besinnung. Halb träumen Sie, dass der Alte sich freundlich über Sie beugt. (*Weiter bei Abschnitt 193*)

325

Sie prüfen Ihr Vermögen und suchen insgesamt fünf Aural zusammen, die Sie zu spenden gedenken. Schwer wiegen die Münzen in Ihrer Hand. Es ist erstaunlich, wie die Dinge im Leben unerhört an Wert gewinnen oder verlieren können, ganz nach den jeweiligen Umständen. Als damals Ihr Leben im Palast begann, waren Sie vom Reichtum dieses Ortes völlig hin und weg gerissen. Der Schein von Silber und Gold blendete Ihre vor Staunen weit aufgerissenen Augen in beinahe jeder Kammer. So einen Reichtum hatten Sie noch nie gesehen und wollten die gute Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen! An mehr als einem versteckten Ort in Ihrem Schlafgemach richteten Sie ein persönliches Schatzkammerlein ein mit den wertvollsten

Dingen, die Sie sich bei Ihren Spaziergängen durch Ihr neues Domizil nach und nach unter den Nagel rissen. Armreife, Ketten und Diademe. Silbermünzen und Goldmünzen ohne Zahl! Schmuckstücke, an denen Handwerker all ihre Kunst bewiesen hatten! Das erfüllte Ihr Herz so lange mit kindlicher Freude, bis Ihnen dämmerte, dass es im Palast mehr Wertvolles zu stehlen gäbe, als Sie jemals auszugeben in der Lage gewesen wären. Dieser erschütterte Ihre bisherige Vorstellung von der Welt ganz erheblich, denn niemals war ein Argental weniger als ein glänzendes Stückchen reinen und puren Glücks gewesen! Ähnlich irritierend war die nachfolgende Erkenntnis, dass es Ihnen auch beim besten Willen nicht möglich war, auch nur einen Teil Ihrer Schätze irgendwo an den Mann zu bringen – denn alles gehörte ja ohnehin Ihnen! Etwas einzutauschen, zu kaufen oder gar zu erwerben war Ihnen rundheraus unmöglich! Und mit einem Schlag hatte Ihr Spiel jeglichen Reiz verloren. Mochte ein Pokal noch so kunstvoll verziert sein, für Sie war er bestenfalls noch unnützer Tand, und schlimmstenfalls stand er Ihnen im Weg herum. Und so vergaßen Sie nach und nach Ihre Reichtümer. Sie erfassen die goldenen Münzen wieder fest mit Ihrem Blick. Die Vergangenheit ist vergangen! Mag sich Ihr Nachfolger doch das Kreuz brechen, wenn er sich sorglos und mit Schwung auf Ihre randvoll mit Münzen gefüllte Lagerstätte wirft, denken Sie nicht ohne böse Freude. Sie legen also die Münzen in die Hand der Statue ( O 56), wo sie sich einen Wimpernschlag später in eine goldene Aureole verwandeln, die das Abbild des Heiligen einen Moment lang umspielt. Nicht schlecht! So muss eine Spende angenommen werden, da freut sich der demütige Gläubige. Halb erwarten Sie eine Art Wunder, doch nichts geschieht. Möchten Sie stattdessen vielleicht einen anderen Betrag spenden? (Zurück zu Abschnitt 158) Haben Sie vielleicht noch keinen Blick auf das Brunnlein geworfen und möchten dies nun nachholen? (Weiter bei Abschnitt 21) Oder vermuten Sie, an diesem Ort sei nun fürs Erste alles Notwendige getan und es sei angeraten, sich anderweitig umzusehen? (Zurück zu Abschnitt 210)

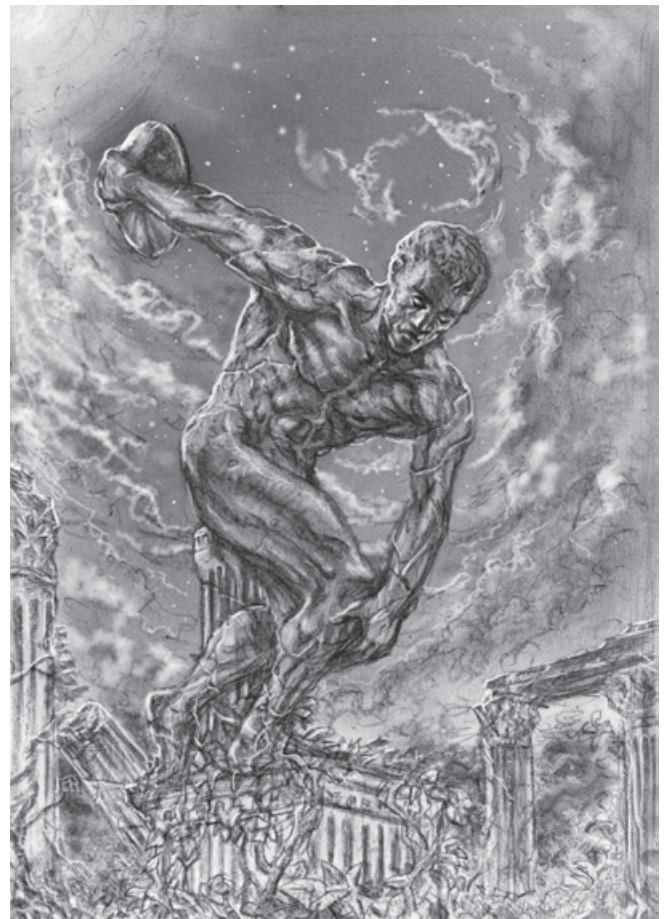
326

Sie gehen ruhig und bedacht vor, um sich keiner unnötigen Gefahr auszusetzen. Wann immer sich eine Gelegenheit ergibt, einzelne Sklavinnen anzusprechen, so nutzen Sie diese unauffällig. Den Gruppen der Wächter, die ihren Dienst ohnehin eher lax und lustlos zu verrichten scheinen, weichen Sie weiträumig aus. Sie können sich ein Grinsen nicht verkneifen: Ja, in Demelion werden die jungen Burschen vor allem deshalb zu Soldaten, weil sie Helden sein wollen. Ein großes Verkleidungsfest zu organisieren, das steht zu diesen Wünschen unweigerlich in deutlichem Kontrast. Sie rümpfen reflexartig die Nase. Die faule Bande soll sich gefälligst nicht so haben! Was der Herr verlangt, das muss getan werden. Und zwar allerspätstens dann, wenn Sie wieder fest im Sattel sitzen. Sie verdrängen den Gedanken und widmen sich wieder Ihrem Vorhaben. Kurz und knapp schildern Sie den Gefangenen Ihre Pläne und ermutigen sie, bei der ersten sich bietenden Gelegenheit loszuschlagen. Nach und nach erreichen Sie auf diese Weise eine ganze Reihe von Sklavinnen, bis Ihnen ein unguter Gedanke kommt: Je mehr von ihnen Sie ansprechen, umso mehr erhöht sich die Chance, dass Sie von einer ihren Peinigern gegenüber besonders erbötigen

Gefangenen verraten werden, oder nicht? Und wenn Sie sich in die Lage einer Verräterin versetzen, dann ergibt das sogar Sinn, denn es könnte ja sein, dass Sie im Auftrag der Wächter nur eine Art Loyalitätstest durchführen. Vielleicht möchten Sie Ihr Vorhaben daher lieber abbrechen, bevor noch etwas Schlimmes geschieht. (Zurück zu Abschnitt 129) Natürlich kann Ihr Plan nur dann gelingen, wenn Ihre Botschaft so viele Sklavinnen erreicht, dass eine kritische Masse erreicht wird. Wenn Sie den nötigen Mumm haben, dann können Sie natürlich auch einfach weiter machen. (Weiter bei Abschnitt 274)

327

Beherrscht nehmen Sie die Kerze in die Hand, die mittlerweile schon sehr weit herab gebrannt ist. Sie werfen noch einen verächtlichen letzten Blick in Ihre Zelle. Nein, in diesen jämmerlichen vier Wänden werden Sie den für Sie gedachten Tod jedenfalls nicht finden. Sie prüfen Ihre Habseligkeiten, geben sich einen Ruck und schlüpfen durch das Loch in der Wand hindurch. (Weiter bei Abschnitt 241)



328

Ein Philosoph, der als Demodokles vorgestellt wird, nimmt vor Ihnen die Pose eines Redners ein. Er solle sich umgehend wieder verziehen, seine Ausführungen habe man doch alle schon unzählige Male gehört, ereifern sich die Umsitzenden. Über den Boden klappert ein kleiner Stein, der den Redner nur knapp verfehlt hat. Dieser wirft finstere Blicke in die Runde und beginnt schließlich mit seinen Erläuterungen. „Kunst entsteht dann, wenn die Idee ei-

ner Sache aufs Vortrefflichste eingefangen wird. Darin unterscheidet sich Kunst von den üblichen Dingen der Welt, die bestenfalls Kopien und Abbilder von anderen Abbildern sind. Ich möchte den Kern meiner Überlegungen mit einem knappen Beispiel auf den Punkt bringen: Jeder Jüngling in Demelion wirft gerne den Diskus und sieht ihm dann beim Fliegen zu. Und keiner der jungen Burschen ist ohne Makel: Der eine ist etwas krumm gewachsen, dem anderen fehlt die Kraft, der dritte hat kein Talent. Der vierte hat vielleicht Kraft, Talent, geraden Wuchs und doch könnte man sich immer noch einen perfekteren Diskuswerfer denken. Der Bildhauer, der der unerreichbaren Perfektion am nächsten kommt, der die Idee eines Athleten so gut wie möglich in den Stein bannen kann, der ist der beste Künstler. Denn er bildet nicht nur einen Diskuswerfer ab, wie er ihn vielleicht einmal gesehen hat. Sondern er nähert sich stattdessen dem inneren Wesen des Diskuswerfers, der so niemals existiert hat und niemals existieren wird. Das ist Kunst.“ Sie überlegen kurz. Vielleicht sind Sie der Meinung, dass man das schon irgendwie so sagen könne. Sie geben also dem Alten rasch Recht, erklären Ihn dadurch zum Sieger. Dann lassen Sie sich bei der Hydra helfen und machen, dass Sie davon kommen. (*Weiter bei Abschnitt 268*) Moment, Moment, nicht so schnell. Die komischen Greise nehmen das hier offenbar alles sehr ernst. Sie nehmen sich also etwas Zeit und äußern eine wohlformulierte Kritik. (*Weiter bei Abschnitt 232*)

329

Klugheit hin, Klugheit her. Wenn es etwas gibt, das diese Welt wirklich am Laufen hält, dann ist es Gold. Und davon haben Sie reichlich, wie Sie meinen. Den Plan eines Labyrinths mit ordentlich verschnörkelten Gängen haben Sie schnell auf ein paar Seiten Pergament gezeichnet, doch nun geht es ans Eingemachte: an die Ausstattung! Da Ihnen Ihr Herr und Meister keinerlei Budget zur Verfügung gestellt hat, ahnen Sie, dass Sie selbst tief in die Tasche greifen müssen, wenn Sie Dinge erschaffen wollen, die geeignet sein sollen, um Ihren Ruhm zu mehren. Drum frisch ans Werk! Zunächst einmal benötigen Sie für das Labyrinth eine große Menge an Fallen. Trittfallen, Säurefallen, Speerfallen, Flammenfallen, Giftfallen – samt und sonders komplexe mechanische Konstruktionen, raffiniert und lebensgefährlich. Tolles Zeug! Ihre Handlanger haben einiges zu tun, um die dafür benötigten Materialien zu besorgen (Kosten: 100 Aureal). Aber das sind ja im Prinzip nur Kinkerlitzchen, wie Sie sich eingestehen müssen. Denn jedes Labyrinth weit und breit, das etwas auf sich hält, geizt nicht mit Fallen. Sie werden wohl tiefer in die Tasche greifen müssen, um die Grabstätte wirklich eindrucksvoll zu machen. Nach einiger Überlegung wissen Sie, was unbedingt noch herbeigeschafft werden muss: Bestien! Untiere! Monstrositäten! Und zwar der allerersten Güte! Sie erstellen eine lange Liste Ihrer Lieblingsmonster. Diese enthält nicht nur Dornenspinnen, Höhlen-Einhörner, Sichelkäfer und dergleichen mehr, sondern sogar einen waschechten Panzerkopf! Ganz hervorragend! Sie möchten lieber gar nicht wissen, welche Leiden Ihre Arbeitssklaven erdulden müssen, während sie Ihre extravaganten Wünsche erfüllen – denn Sie zahlen alleine für den Ausbau der Kammern und künstlichen Kavernen, die die genannten Monster schließlich beherbergen und die Ihre Anlage zu einer echten Todesfalle machen werden. Zudem geizen Sie nicht mit Feuermoos. (Kosten: 200 Aureal) Bestens, bestens. Und nun fehlt noch, das ahnten

Sie bereits, ein möglichst markantes und augenfälliges Symbol. Sie grübeln lange, bis Ihnen der zündende Gedanke kommt: Sie werden Säulenreihen errichten lassen, die auf ein zentrales Monument hinführen. Tagsüber wird die Figur im Schein der Sonne weithin zu sehen sein, nächtens wird sie von Flammenschalen geschickt beleuchtet werden. Sie wird das Land weithin dominieren. Und sie wird den im Labyrinth Begrabenen darstellen, das ist nur gerecht. Allerdings mit zwei klitzekleinen Änderungen, die Ihnen ein maliziöses Lächeln auf das Gesicht zaubern, sobald Sie darüber nachdenken: Die Statur der Figur wird stattdessen die Ihrige sein. Und damit nicht genug: die Gesichtszüge werden es ebenfalls. Ein meisterhafter Plan! Chapeau! Leider nicht ganz kostengünstig, aber so ist das eben. (Kosten: 300 Aureal) Sie sind der Meinung, dass Ihre Entwürfe dazu geeignet sind, weit und breit für Aufsehen zu sorgen. Und wenn obendrauf noch die besagte Statue kommt, dann sieht Herakulon im direkten Vergleich aber alt aus. Und nun: Hand aufs Herz. Können Sie die hohen Kosten überhaupt schultern? (*Weiter bei Abschnitt 354*) Oder ist dies nicht möglich? In dem Fall verzichten Sie vielleicht besser auf teure Fallen, Kreaturen und Monumente und geben einfach so Ihr Bestes, im Rahmen der gegebenen Möglichkeiten. Deshalb muss das Ergebnis ja nicht schlecht sein. (*Weiter bei Abschnitt 69*) So oder so, schon bald nähert sich der Herr der Baustelle Ihrer bescheidenen Architektenkate. Sie können sein Schnauben schon von Weitem vernehmen und hoffen, dass dies die normale Art und Weise ist, wie er Atem holt, und hoffentlich kein Anzeichen von schlechter Laune. Mit viel Getöse betritt er Ihr Refugium.

330

Leonidor blickt von seiner Arbeit auf, als Sie vor seinen Feldherrentisch treten, auf dem sich die Pergamente und Papiere nur so stapeln. Die Mähne des Löwenmenschen zeigt bereits einige graue Strähnen. Der Lederbezug seines Stuhl knarrt vernehmlich, als er sich zurücklehnt. Die Waffe in Ihrer Hand beeindruckt ihn nicht im Geringsten. „Oh, ein weiterer Mörder? Ihr wollt mir das Fell über die Ohren ziehen, wollt der neue Herr über dieses Lager sein?“ Sein Grinsen entblößt gelbe Zähne. Sie können nicht anders, als das natürliche Charisma bewundern, das ihr Gegenüber ausstrahlt. Alles an ihm spricht von Härte, Erfahrung, Entschlossenheit und Authentizität. Leonidor, Leonidor, kennen Sie diesen Namen vielleicht irgendwoher? Hat er nicht mal einen Gebirgspass verteidigt gegen eine gewaltige Übermacht? Mit nur einem kleinen Häuflein Getreuer? Wenn das stimmt, dann handelt es sich wirklich um einen legendären Helden. Ihre Anwesenheit scheint ihn zu amüsieren. Sie machen einen überraschenden Satz auf ihn zu und schlagen ihm den Schädel ein. (*Weiter bei Abschnitt 109*) Sie fordern ihn zum Zweikampf. Schließlich sollen die anderen sehen, wie Sie Ihren Sieg erringen. (*Weiter bei Abschnitt 323*) Der Leonir wirkt auf Sie nicht wie jemand, der noch oft mit der Waffe in der Hand kämpft. Immerhin ist er ein General und daher in erster Linie für das Geben von Befehlen zuständig. Wenn Sie seine Gesichtszüge richtig gedeutet haben, dann scheinen ihn die Papiere auf seinem Tisch zu bekümmern. Sind das Schuldscheine, die Sie da sehen können? Sie werfen rasch einen Blick darauf. (*Weiter bei Abschnitt 138*) Sie machen sich eilig aus dem Staub, bevor noch jemand verletzt wird. (*Weiter bei Abschnitt 260*)

331

Sie erinnern sich an das Gift der Hydra, das Sie bei sich tragen. Wenn das nicht wirkt, dann wissen Sie auch nicht weiter. Rasch lassen Sie einige stinkende Tropfen in Kretons Kelch fallen. Ekelhaft! Nachdem dieser zurückgekehrt ist und einen tiefen Schluck zu sich genommen hat, ziehen Sie Ihre Waffe. Der Minotaurus möchte aufstehen und sich Ihnen stellen, wird aber jäh von Krämpfen geschüttelt. (*Weiter bei Abschnitt 341*. Kretons Werte für Attacke und Parade sind nun um jeweils zehn Punkte verringert.)

332

Herakulon hatte offenbar ein gewisses Faible für Tiere. An diesen hat er sich nämlich nicht selten abgearbeitet und viele Geschichten handeln von heftigen Auseinandersetzungen mit der hiesigen Fauna. Seine erste Großtat bestand darin, einen wilden Löwen zu bezwingen. Das hat ihm offenbar sehr viel Respekt eingebracht, warum auch immer. Vielleicht waren Löwen zu damaligen Zeiten eine echte Landplage, wer kann das schon sagen? Wie auch immer, möglicherweise ist es keine schlechte Idee, eine vergleichbare Herausforderung an den Beginn Ihrer hoffnungsvollen Heldenkarriere zu stellen. Schon aus Gründen der Symbolik. Sie lesen weiter. (*Weiter bei Abschnitt 166*)

333

Mit einem schmatzenden Geräusch landet Ihre Munition einige Schritte neben dem angepeilten Ziel in der schwarzen Brühe. Dort versinkt sie sofort. Daidalon und Ikarion stehen mit offenen Mündern neben Ihnen und begreifen erst langsam, was Sie den beiden angetan haben. Doch es nutzt alles nichts, der Schuss ging fehl, der Schaden ist angerichtet. Sie entschuldigen sich unzählige Male und hoffen, dass Ihnen kein rachsüchtiger Erfinder hinterher fliegt, als Sie sich ohne bessere Alternativen notgedrungen wieder auf den Weg zurück zum Hain machen. Der Geruch der großen Kloake hängt noch meilenweit in Ihren Kleidern und erinnert Sie an Ihr missglücktes Abenteuer. (*Weiter bei Abschnitt 291*)

334

„... und dann sagt die Schnepfe doch allen Ernstes, ich solle mich zu den haarigen Amaunir scheren, wenn es mir nicht gelänge, meinen Bart den Vorschriften gemäß zu stutzen! Der werde ich bei der nächsten Gelegenheit in den Pulpellenbrei rotzen, dass es eine wahre Pracht ist“, hören Sie die Reste einer Unterhaltung an Ihr Ohr dringen, als Sie mitten auf dem Weg die Ankunft der Soldaten erwarten. Der Tonfall missfällt Ihnen, ist er doch unverhohlen zornig. Besser gelaunte Soldaten wären Ihnen dann doch lieber gewesen. Wenn Sie der Meinung sind, den vorhandenen Ärger für Ihre Zwecke nutzen zu können, dann sprechen Sie die Soldaten an und wählen dabei die passenden Worte. (*Weiter bei Abschnitt 179*) Oder aber Sie ziehen eine pfliffige Ausrede aus dem Ärmel und versuchen, sich noch ohne viel Aufhebens davonmachen zu können. (*Weiter bei Abschnitt 248*)

335

Die Gorgonin hat absolut Recht. In Ihrer ausweglosen Lage können nur noch wohlgewählte Worte helfen, sonst nichts. Vielleicht schlägt Ihr Herz ja für die Poesie? Dann versuchen Sie doch, der Gorgonin mit wohl gewählten Worten zu schmeicheln. (*Weiter bei Abschnitt 265*) Möglicherweise besitzen Sie ja auch das eine oder andere Hilfsmittel, das Sie nun gerne einsetzen möchten. Vielleicht haben Sie ja einen potenten Trank (V 96?) in der Tasche und möchten diesen einsetzen? (*Weiter bei Abschnitt 375*) Auch ein anderes Objekt (S 28?) mag Ihnen jetzt gute Dienste tun, wenn Sie zu rabiaten Lösungen neigen. (*Weiter bei Abschnitt 73*) Wenn Sie sich stark genug fühlen, mit verbundenen Augen zu kämpfen, dann können Sie natürlich auch eine gute Gelegenheit abwarten und den ersten Streich tun. (*Weiter bei Abschnitt 133*)

336

Sie befinden sich in Ihrem kleinen Lager hoch droben auf den Felsen unweit des Hains. Was wollen Sie tun? Sie nehmen sich Ihre Schriften zur Hand und lesen von den Heldentaten Herakulons. (*Weiter bei Abschnitt 351*) Sie rasten einige Zeit, um sich zu erholen. (*Weiter bei Abschnitt 151*) Sie ziehen aus, um sich umzuhören, was Ihr Konkurrent alles plant und welche Heldentaten er mittlerweile bereits vollbracht hat. (*Weiter bei Abschnitt 195*) Sie brechen auf und stürzen sich in ein neues Abenteuer. (*Weiter bei Abschnitt 365*)

337

Der Amaunir bedankt sich überschwänglich bei Ihnen für Ihre Hilfe. „Geld kann ich Euch keines anbieten, denn mir als Haruspex ist es verboten, Lohn für meine Dienste anzunehmen. Aber ich möchte Euch wenigstens mit meinen Fähigkeiten nach Kräften unterstützen.“ Der Katzenmensch fährt seine Krallen aus. Mit den Handbewegungen eines Profis schlitzt er die Bauchdecke des Löwen auf, so dass sich dessen Eingeweide vor Ihre Füße ergießen. Haruspexe! Natürlich! Eine Zeit lang haben Sie diese Burschen immer für besonders raffinesseloses Küchenpersonal gehalten, aber viele irritierte Mienen und einige dezente Hinweise Ihrer Palastgarde haben Sie schließlich eines Besseren belehrt: Es handelt sich dabei um Eingeweidedeuter! Sie sind gespannt. Bedächtig verrichtet der Amaunir sein Werk, bevor er schließlich das Wort an Sie richtet: „Wie ich es auch drehe und wende – die Botschaft ist immer dieselbe: *Mag er noch so gewaltig sein, auch der größte Löwe hat eine verwundbare Stelle*. Könnt Ihr damit etwas anfangen?“ Sie müssen schmunzeln. Da fällt Ihnen eine ziemlich wichtige Frage ein: „Weshalb seid Ihr heute zu einer Reise aufgebrochen, wenn Ihr doch gewusst haben müsstet, dass Euch ein wilder Löwe zerreißen wird?“ Nun ist es am Amaunir, zu schmunzeln. „Hat der Löwe mich denn zerrissen?“, fragt er. Keine schlechte Antwort. Sie verabschieden sich und reisen weiter. (*Weiter bei Abschnitt 228*)

338

Das Brunnlein der Zatura, das Sie bei einem Ihrer Rundgänge durch den Hain erspäht hatten, liegt zum größten Teil im Schatten und erweist sich daher als größer als zunächst vermutet. Munter sprudelt ein Felsquell und die Wasser, die ihm entspringen, fließen durch hellgrüne Moose in das Becken hinab. Hohe Kräutergewächse sprießen hier allorts dicht und buschig aus dem Boden und erfüllen die Luft mit schwerem Duft. Da bemerken Sie etwas in Ihrem Augenwinkel und müssen sich erst mit einem zweiten Blick vergewissern, dass Sie sich nicht täuschen: Halb verborgen von einem krautigem Dickicht blickt Sie die Statue eines Amaunir an, den die Bildhauer mit der Tracht eines Medicus ausgestattet haben. Sie vermuten nicht zu Unrecht, dass es sich bei dem Dargestellten um Pathessios handelt, eine göttliche Erscheinung, der nicht nur den Völkern Demelions Gesundheit und Heilung in der Stunde der Not verspricht. Sie werden das Gefühl nicht los, dass es sich hierbei um das eigentliche Zentrum der kleinen Anlage handelt. Die Tatsache, dass die Statue vergleichsweise zurückhaltend platziert und nicht aufwändig in Szene gesetzt wurde, ist ungewöhnlich, unterstreicht ihre Würde und Macht aber noch zusätzlich. Es wirkt ganz so, als habe Pathessios es schlicht nicht nötig, sich um Aufmerksamkeit zu sorgen. Und vermutlich hat er damit Recht. Denn wie viele Kranke und Versehrte werden tagtäglich um ein von ihm gewirktes Wunder flehen? Sicherlich eine ganz ordentliche Menge. Was wollen Sie nun tun? Erquicken Sie sich an der Quelle und waschen Ihre Wunden mit dem klaren Wasser aus, sofern Sie an solchen leiden? (*Weiter bei Abschnitt 21*) Oder wirkt der Brunnen auf Sie auf eine Weise verdächtig, die es Ihnen angeraten erscheinen lässt, sich besser davon fern zu halten? (*Zurück zu Abschnitt 210*) Oder möchten Sie sich noch einmal der Statue widmen, die Sie nicht aus Ihrem Bann lässt? (*Weiter bei Abschnitt 191*)

339

Ein ganz bestimmtes Labyrinth ist in Demelion wohlbekannt. Es handelt sich dabei um das Labyrinth von Kymara. Dieses Labyrinth entstand, als Bergarbeiter vor langer Zeit mittels dämonischer Magie zu weit in die Tiefe gruben. Heute steht es unter dem Schutz der Göttin Siminia. Diese lässt, der Legende nach, nichts Böses mehr aus den Tiefen entkommen. Das klingt erst einmal ziemlich gut, wie Sie meinen, entspricht aber nicht ganz Ihren Anforderungen. Sie wollen Herakulon übertreffen, der sich dereinst mit einem roten Wollfaden aus den Tiefen eines Labyrinths befreit hat. Wie soll das in Kymara möglich sein? Wenn die Götter der Meinung sind, dass Sie zu den Bösen gehören, dann entkommen Sie dem

kymarischen Labyrinth selbst mit einem besonders langen Faden nicht. Gehören Sie hingegen zu den Guten, so fehlt dem Ganzen eindeutig die nötige Würze. Außerdem wollen Sie ja Größeres leisten als Herakulon, und alle sollen davon wissen. Missmutig machen Sie sich auf den langen Weg in den Nordwesten Demelions. Klopfen Sie rasch noch einmal Ihre Taschen ab: Haben Sie einen langen Faden dabei? (*Weiter bei Abschnitt 359*)

340

Hinter einer Biegung des Ganges erkennen Sie im Schein des Kerzenlichts, dass der Tunnel von einem Gitter versperrt wird. Schwarzer Rost bedeckt armdicke Eisenstangen. Ein Durchkommen ist unmöglich. Einen Moment lang droht die Furcht, dass Sie erneut in der Falle sitzen, Sie zu übermannen, da erkennen Sie in einem vermeintlichen schwarzen Eisenblock ein Schloss und können kurz darauf auch die Umrise einer Tür ausmachen, die aus einigen der Eisenstangen gebildet ist. In der Tür steckt ein Schlüssel. Der Schlüssel steckt auf Ihrer Seite. Wollen Sie das Naheliegende tun, den Schlüssel drehen und die Tür öffnen? (*Weiter bei Abschnitt 132*) Oder ist Ihnen das alles nicht geheuer? Möchten Sie die Tür daher lieber mit einem gezielten Tritt aus den Angeln stoßen? (*Weiter bei Abschnitt 165*)

341

Wie spricht noch gleich der Dichter? Ah, richtig: „Und setzt Ihr nicht die Waffe ein, nie soll die Waffe gewonnen sein!“ Welch weise Worte. Wohlan, es gilt!

MU 15	KL 10	IN 13	CH 10
FF 9	GE 15	KO 17	KK 17
AT 15	PA 11	DK N	TP 1W+9
LE 40	AU 44	AE -	MR 2 RS 1 INI 9+1W6 GS 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag



Bei allen Göttern, Dämonen und Stellaren, diese Waffe schlägt ja mit mörderischer Gewalt zu! Hoffentlich ist derjenige, der sie führt, momentan zu betrunken, um Sie damit zu treffen! Oder etwa doch nicht? Erleiden Sie vielleicht gar einen tödlichen Streich? (*Weiter bei Abschnitt 150*) Oder strecken Sie Ihren Gegner triumphal nieder? Dann können Sie das kostbare Stück natürlich erbeuten. Sie wiegen die überschwere Keule in der Hand, die entgegen ihres Anscheins erstaunlich leicht zu führen ist. Sie ist offenbar perfekt ausgewuchtet. Es fühlt sich an, als ob eine unsichtbare Hand den Schwung Ihres Arms verstärken würde, wenn Sie sie führen. Eine magische Waffe also! Hervorragend! Vielleicht sollten Sie sie bei Gelegenheit einmal von Kundigen untersuchen lassen?

Geheimnisvolle Keule (Hiebwappe)

TP 1W+7 TP/KK 11/3 Gewicht(uz) 160 Länge(cm) 100
 BF -2 INI 0 WM +1/-1 Bem. – DK N

Üben Sie noch ein paar Schläge in der Luft, bevor Sie sich von dannen machen. (*Weiter bei Abschnitt 291*)

342

Riesen sind gefährliche Kreaturen. Sie verstauen Ihre Ausrüstung und machen sich bereit für den langen Weg nach Westen zu den Bergen der Riesen, ganz wie es dereinst Herakulon tat. Von Riesen hört man immer einmal wieder. Man sagt, diese gewaltigen Kreaturen seien muskelbepackt und nicht selten von einem mörderischen Wahnsinn beseelt. Gleichzeitig sind die Gaben der Göttin der Weisheit nicht sonderlich stark in ihnen. Wunderbar, denken Sie sich, Sie müssen also einfach nur eine kleine List bemühen, und der dumme Riese ist besiegt und legt sich lang hin wie ein Trottel, klarer Fall. Das schaffen Sie mit links. Sie stutzen: Oder war es doch keine Göttin, die die Weisheit zu ihren Gaben zählt? Sondern ein Gott? Das scheint Ihnen partout entfallen zu sein. Den Namen der Gottheit der Weisheit nicht zu wissen, das ist Ihnen jetzt doch ein wenig peinlich. Sie werden nach Ihrer Rückkehr in den Palast diesbezüglich eine Untersuchung ins Leben rufen. Grübelnd wandern Sie los. (*Weiter bei Abschnitt 378*)

343

Sie beabsichtigen, einen Löwen zu bezwingen, wie einst Herakulon den gefährlichsten Löwen weit und breit bezwungen hat. Ihre Nachforschungen kommen zu einem eindeutigen Ergebnis: Diese Tiere findet man, wenn überhaupt, dann nur im Süden Demelions, und zwar an der Grenze zum wilden Savannenland Rhacornos. Also verstauen Sie Ihre Ausrüstung bequem auf dem Rücken, prüfen Ihre Vorräte und machen sich schnurstracks auf den Weg. Schon bald haben Sie den heiligen Hain weit hinter sich gelassen und streifen von nun alleine durch das weite Land. Die viele Bewegung tut Ihnen gut. Die weite Linie des Horizonts und der herrliche Geruch des sonnenverbrannten Grases in Ihrer Nase lässt in Ihnen ein Gefühl von Freiheit und Glück aufsteigen, wie Sie es schon lange nicht mehr verspürt haben. Ganz besonders genießen Sie die lauen Sommernächte unter sternklarem Himmel. Ja, Demelion ist ein wunderschönes Land. Wenn Sie überhaupt Herr über ein Land sein wollen,

dann über kein anderes als über dieses. Und so ziehen die Tage dahin, während sich die Landschaft langsam verändert. Hoch stehen die Gräser, denen der Sommer schon fast alle grüne Farbe geraubt hat, und wiegen sich sanft im Wind. Raubtiergebrüll in Ihrer Nähe lässt Sie aufhorchen (*Weiter bei Abschnitt 221*)

344


Die Stille, die Blicke, die auf Ihnen ruhen, der seltsame Ort, an dem Sie sich befinden – es gibt keinen Zweifel daran, dass gleich etwas Schreckliches geschehen wird. Ihr Unterbewusstsein weigert sich, sich den Schrecknissen zu stellen, und hängt noch eine Weile den Gedanken über Kunst und Freiheit nach. Sie erinnern sich an Ihr Leben im Palast wie in einer verklärten Erinnerung an Ihre längst vergangene Jugend: Wie war das noch gleich mit diesen lächerlichen Literaten, denen Sie nie über den Weg getraut haben? Den Erfindern dieser ganzen ausgedachten Geschichten, diesen Fantastikern? Bilden diese Witzfiguren sich etwa ein, dass sie Künstler seien, nur weil sie gerne spielen? Das wäre ja noch schöner. Weil sie in ihren Werken überzeitlichen Ideen nacheifern? Weil es ihnen gelingt, ihre Leser zu fesseln und sie zum Schmunzeln zu bringen? Weil ihre Arbeit aussieht, als sei sie mühelos entstanden? Lächerlich. Sie schütteln den Kopf und sammeln sich für einen Moment. Sie setzen alles auf eine Karte und stimmen dem Echsenmenschen zu. „Eure Sicht der Dinge ist die einzig richtige. Ihr habt mich im Gegensatz zu allen anderen überzeugt.“ Er nickt bedächtig. Sie wissen, dass Sie Ihre Schuldigkeit getan haben und ahnen, dass es für Sie hier nun keine Verwendung mehr gibt. Er gibt ein gibt ein unmerkliches Handzeichen. Jemand betätigt einen Hebel, Ketten rasseln und klirren. Der steinerne Boden unter Ihrem Stuhl klappt weg, er rauscht, von einer Schiene gelenkt, einige Meter nach unten und schlägt heftig auf. Dann kippt Ihr Sitz nach hinten. Ohne jede Chance, sich dagegen zu wehren, stürzen Sie hinab in die lichtlose Tiefe, die sich unter Ihnen auftut. Ja, mit Künstlern ist nicht zu spaßen. (*Weiter bei Abschnitt 206*)

345

Hier müssen Sie passen. Ihr Widersacher ist Ihnen offensichtlich überlegen. Sie erwarten ein schlimmes Schicksal, doch der Instinkt der Stadtbevölkerung bewahrt Sie vor dem Schlimmsten. Ihr Todesurteil liegt bereits in der Luft und Sie können sehen, dass Epigonos es verkünden möchte, aber das Volk skandiert in Anerkennung Ihrer Leistungen lauthals Ihren Namen. Auch die Tatsache, dass Sie gerade eben die Stadt von der Sphinx befreit haben, mag einen großen Anteil daran haben. Aus diesem Grund wagt Epigonos nicht, das zu tun, was er eigentlich tun möchte. Stattdessen lässt er Sie mit Schimpf und Schande aus der Stadt jagen und verbietet Ihnen bei Androhung des Todes die Rückkehr. Zwar sind Sie nun all Ihrer Trophäen beraubt, aber immerhin sind Sie noch am Leben. Auch die Tatsache, dass Sie einmal die Liebe und Zuneigung des Volkes spüren durften, gibt Ihnen mehr Kraft, als Sie sich einzugestehen bereit sind. Als die erste Nacht hereinbricht und Sie fern der Stadt von Ihrer einsamen Lagerstatt aus in die Sterne blicken, denken Sie über die Zukunft nach. Sie haben immer noch die Möglichkeit, Ihre Prophezeiung zu erfüllen. Myranor ist ein Land vol-

ler Abenteuer. Vielleicht möchten Sie sich treue Weggefährten suchen und einmal mehr ausziehen? Vielleicht ist es ist es in einigen Jahren möglich, ruhmbehaftet nach Phorkadontis zurückzukehren, wenn Sie das möchten? Zögern Sie nicht! Eine ganze Welt erwartet Sie. **Ende**

346

Sie führen Ihre Suche fort. Im Grasland zwischen den Städten Ethorion und Mothama treffen Sie auf einen jungen Satyar, dessen zerschlissene Tracht ihn als einen Aspiranten auf den Beruf des Legitimatens, also eines Rechtsgelehrten des Imperiums, ausweist. Seit Sie sich erinnern können, begegnen Sie diesem Berufsstand mit intuitivem Misstrauen. Ihrer Erfahrung nach unterscheiden sich die Rechtswissenschaften von Orakeln nur in einem Aspekt: Sie verursachen erheblich höhere Kosten! Und weitaus schlimmer wiegt noch: Zur Zeit Ihrer Herrschaft im Palast waren Ihre Juristen nicht in der Lage, per Bescheid Ihre Apotheose zu erwirken. Von wegen „Künstler der Rechtswissenschaft“! Der Scholar kühlt seine wundgelaufenen Füße an einem Nebenarm des Schnellen Orismani. Schuhe scheint er keine zu besitzen. Ganz allgemein macht er nicht den Eindruck, als seien seine Reisen bisher sehr erfolgreich verlaufen. Nach einigem unverbindlichen Geschwätz, das Sie sich im Laufe Ihrer Erkundigungen bereits zurecht gelegt haben, schwenken Sie unverfänglich auf allgemeine Gefahren für den Wanderer um. Dann auf Monster im Besonderen und schließlich ganz speziell auf Geschichten über Hydras. Oh, er wisse durchaus, wo sich so ein vielköpfiges Unheil befände, erzählt der Satyar. Von hohem Alter seien ihre Köpfe und sie wären wahrhaftig unbezwingbar. Und fürchterlich seien sie! Lebensgefährlich! Er sei ihnen gerade noch entkommen. Sie haben Mühe, Ihr Erstaunen zu verbergen. Das ist der Volltreffer, auf den Sie schon lange gewartet haben! Aber diese Satyare sind allesamt Schelme, daran besteht kein Zweifel. Und deshalb fordert Ihr neuer Bekannter auch wenig überraschend einen hohen Preis für eine detaillierte Auskunft: 10 Aural verlangt er, um sich neu einkleiden und seine Reisen standesgemäßer fortsetzen zu können. Wenn Sie so viel Geld besitzen, können Sie ihn bezahlen (). (Weiter bei Abschnitt 292) Sie können sich auch verabschieden und alleine weiter suchen. (Weiter bei Abschnitt 61) Oder aber Sie sind nicht ausreichend begütert, handgreiflich veranlagt oder haben schlicht und einfach ein sparsames Naturell: Dann prügeln Sie die Antwort einfach aus Ihm heraus. (Weiter bei Abschnitt 39)

347

Von einem Aufstieg zum Gipfel kann eigentlich keine Rede mehr sein. Stattdessen handelt es sich bei Ihrem Fortkommen mittlerweile um eine waschechte Kletterpartie. Um kein Risiko einzugehen, bewegen Sie sich stets mit äußerster Vorsicht voran. Schließlich erreichen Sie Ihr Ziel. Am höchsten Punkt eines Berges, auf der Spitze einer Felsenzunge, deren Seiten steil in der Tiefe verschwinden, finden Sie einen verlassenen Tempel. Sie halten einen Moment lang inne und lassen das Gebäude auf sich wirken. In völliger Gebirgseinsamkeit steht hier ein uraltes Bauwerk, dessen Kuppel sich kraftvoll in Richtung des Himmels wölbt. Welche Dinge mögen hier


einst einmal vor sich gegangen sein? Sie ahnen es: An diesem exponierten Ort muss der Blick ins Land hinab ebenso phänomenal sein wie der Blick hinauf in den Himmel. Welche tiefen Einsichten mag man hier über die Welt gewinnen können? Erst recht, wenn Magie im Spiel ist? Vor Ihrem inneren Auge führen Orakeldeuter in längst vergangenen Zeiten unter der Pracht eines mit Sternen behangenen Nachthimmels lange vergessene Rituale durch. Sie würden einiges dafür geben, wenn der Gipfel am heutigen Tag nicht völlig wolkenverhangen wäre. Schließlich geben Sie sich einen Ruck und betreten das alte Gemäuer durch die mächtige Eingangspforte. Ihre Schritte hallen durch den Innenraum, der bis auf einige Steinbänke keinerlei Einrichtung beherbergt. Als Ihr Blick zur Decke schweift, wissen Sie, dass Sie hier richtig sind: Dort prangt ein Mosaik, das man sich in seinen kühnsten Träumen nicht hätten ausdenken können. Winzige Steine ergeben zusammengenommen Städte, Flussläufe, Gebirge, schließlich Küsten, Meere und ganze Kontinente. Sie stutzen. Sieht so etwa die Welt aus? Ist das alles, was es gibt? Sie geben sich alle Mühe, sich einzelne Elemente der Darstellung einzuprägen, aber Sie sind von der Unzahl der Details rasch überfordert. Gelehrte könnten hier unschätzbare Wissen sammeln! Dies ist ein kleines Weltwunder! Sehnsüchtig schweifen Ihre Augen mal hierhin, mal dorthin und Sie können spüren, wie die Abenteuerlust in Ihnen aufsteigt. Sie fassen den Vorsatz, die Wunder dieser Welt zu erkunden, sobald sich Zeit dazu ergibt. Zunächst muss jedoch erst einmal die momentane Unternehmung zu einem erfolgreichen Ende gebracht werden. Zu diesem Zweck sehen Sie sich nach Ihrer Begleitung um und geben einige Anweisungen. Die Lage stellt sich wie folgt dar: Ein Riese berührt, wenn er sich aufrichtet, mit geneigtem Kopf die Decke des Tempelinneren. Er hat dann noch immer die Möglichkeit, beide Arme in die Höhe zu strecken und sich gegen die Tempeldecke zu stemmen. Sie erinnern sich: Herakulons Riese trug schließlich die gesamte Schöpfung auf den Schultern, richtig? Sind Sie in der Lage, Ihren Vorgänger ordentlich zu übertrumpfen? Sind Sie in ausreichender (P 39? und zusätzlich Q 67?) Begleitung hier? (Weiter bei Abschnitt 372) Oder ist dies nicht der Fall? (Weiter bei Abschnitt 320)

348

Ein dürrer Greis tritt vor, der einen so schlimmen Buckel hat, dass Sie bereits bei seinem Anblick dessen Schmerzen nachfühlen können. Er trägt jedoch kein weißes Gewand wie seine Vorgänger, sondern ein mit glitzernden blaugrünen Schuppen besticktes. Vielleicht hält es den Nieselregen ab, wer weiß? Diesmal trommeln und trampeln die anderen Alten vor Verachtung so laut, dass es eine lange Zeit dauert, bis er sich Gehör verschaffen kann. „Kunst definiert sich durch die Erzeugung von Wohlgefallen bei völliger Absichtslosigkeit. Jeder, der sich anstrengt, anderen mit seinen Werken zu gefallen, dem mag das gelingen. Doch handelt es sich dabei um Arbeit, nicht um Kunst! Daraus folgt: Nur das, was ohne Regelzwang erschaffen ist und dennoch gefällt, ist Kunst. Wahre Kunst ist und bleibt demnach unerklärlich.“ Ein sehr abstrakter Ansatz, nicht unbedingt ein besonders eingängiger. Vielleicht ist es trotzdem an der Zeit, hier einen Sieger zu küren, um der Sache ein Ende zu machen? (Weiter bei Abschnitt 268) Viel-

leicht möchten Sie noch einen weiteren Ansatz hören? Oder aber Sie sind der Meinung, dass Sie – als Einzelner unter einer Menge Fremder – auf jeden Fall den Weg der Integrität und der Wahrheit wählen sollten, schon sicherheitshalber? In dem Fall müssten Sie wohl oder übel eine Ablehnung formulieren, wenn Ihnen der gewählte Ansatz partout nicht zusagt. Es gibt noch weitere ältliche Probanden, die sich von Ihnen prüfen lassen wollen. Wer weiß schon, was die zum Besten geben? (Weiter bei Abschnitt 249)

349

Nein, Sie werden jetzt sicherlich nicht kneifen. Sie haben den Anführer des Söldnerlagers getötet, was soll es da schaden, auch noch dessen Vermögen mitzunehmen? Sie öffnen einige Schatullen und Taschen und werden rasch fündig. Münzen im Wert von insgesamt 75 Aureal wandern in Ihre Taschen (). Das ist besser als nichts, aber es ist weniger, als Sie erwartet hatten. Hatte der General etwa Geldprobleme? Nun ja, von solchen Sorgen haben Sie ihn jetzt ja ein für alle Mal befreit. Sie verlassen das Zelt. (Weiter bei Abschnitt 299)

350

Sie bedecken sich mit einer ruckartigen Bewegung die Augen. Und Sie haben gut daran getan! Leider müssen Sie sich nun allein auf Gehör und Gespür verlassen. Hoffen Sie, dass es sich nicht um eine Legende handelt, wenn man blinden Künstlern einen tieferen Sinn für Wahrheit und Schönheit unterstellt. Mit langsamen Schritten schiebt man Sie den Hügel hinab. Ein lautes Zischen und Zischeln zeigt Ihnen schließlich an, dass Sie sich wahrscheinlich in der unmittelbaren Gegenwart äußerst brisanter Haare befinden. Von oben herab dröhnt eine tiefe weibliche Stimme: „Sieh an, sieh an. Hier haben wir mal wieder einen von der gewitzten Sorte! Wie nett. Verbundene Augen, das gab es schon seit vielen, vielen Jahren nicht mehr. Immer nur diese albernen Spiegelschilder, nicht wahr? Unzählige davon! Ja, auch ich kenne die Geschichten von Herakulon, der einem Blick meiner Artgenossen dadurch widerstanden haben soll, dass er ihn über den Umweg eines Spiegels ertrug. Diese lächerliche Legende hat viele seiner Nachahmer in den Tod geführt. Auch im Spiegel ist mein Blick absolut tödlich. Er versteinert ausnahmslos jeden, der ihn trifft.“ Die Worte sind grauenerregend und doch meinen Sie, den Nachhall einer tiefen Traurigkeit zu hören. Was geht hier vor? Ihnen kommt ein gewagter Gedanke: Die hiesige Herrin über Leben und Tod fühlt sich doch am Ende nicht etwa einsam? Sie können sich unter Ihrer behelfsmäßigen Haube ein Grinsen nicht verkneifen. Das geschieht ihr Recht! Man kann nicht beides haben: Einen Blick, der jeden versteinert, und gleichzeitig übermäßig viele Freunde. Sie hören der Gorgonin weiter zu: „Aber eines habt Ihr nicht bedacht: Wie wollt Ihr nun meine Schönheit preisen, edler Nachfolger Herakulons?“, spottet die Gorgonin böse. „Wie wollt Ihr mir schmeicheln, um Euer Leben zu retten, wenn Ihr mich doch nicht sehen könnt?“ Offenbar erwartet Ihr gegenüber einige überzeugende Antworten. Nun ist guter Rat teuer. (Weiter bei Abschnitt 335)

351

Ihnen fällt auf, dass Ihre Schriftstücke unter Ihren Reisen gelitten haben und mittlerweile schon ein bisschen schmutzig sind. Ist es nicht seltsam, dass die Worte selbst hingegen niemals Schaden nehmen? Manche Geschichten können älter werden als die festesten Burgen. Sie sind auch dann noch so makellos wie am ersten Tag, wenn jene schon längst zerstörte und verfahlene Ruinen sind. Von diesem würdigen Gedanken beseelt setzen Sie sich in den Sonnenschein und sind bereit, Herakulons Spuren einmal mehr zu folgen. Halb freuen Sie sich darauf, ihn bei dessen letzten und größten Abenteuern zu begleiten, halb ist Ihnen dabei etwas mulmig zu Mute. Denn Sie befürchten, es werde sich dabei um derart extreme Possen handeln, dass Sie sich schwer tun werden, selbige zu übertreffen. Sie drücken sich daher selbst die Daumen, dass es schon nicht so schlimm werden möge, fassen sich ein Herz und beginnen schließlich zu lesen. (Weiter bei Abschnitt 281)

352

Kunstvoll platzieren Sie einen Treffer. Ja, Sie sind ein wahrer Kunstschütze! Krachend zerbersten beide Glasbehälter und der durchschlagende Effekt lässt nicht lange auf sich warten. Brodelnd und zischend vermischen sich die Reagenzien und das Gemisch verspuckt schließlich mit zunehmender Heftigkeit dampfende Spritzer in alle Richtungen. Die zähe Masse wird von kräftigen Wellen erfasst, bis sie schließlich ihre Konsistenz verliert und an Flüssigkeit gewinnt. Das Schauspiel ist atemberaubend, um nichts weniger ist es der infernalische Gestank! Ein gurgelndes Geräusch gewinnt an Kraft, wird immer lauter und langsam, ganz langsam sinkt der Pegel. Die stinkende Masse fließt tatsächlich ab! Sie haben es geschafft! Daidalon und Ikarion fallen sich und Ihnen in die Arme. Nachdem Sie Ihren Lohn in Empfang genommen haben, versprechen Ihnen die beiden Erfinder fest in die Hand, Ihre glorreiche Tat ausreichend zu würdigen und allen zu erzählen, was Sie geleistet haben. Es mag noch Tage dauern, bis sich die Kloake vollständig geleert hat und soviel Zeit haben Sie nicht. Um möglichst wenig einatmen zu müssen, verzichten Sie sicherheitshalber auf eine stolzgeschwellte Brust und machen sich von dannen, bevor Sie von der stinkenden Wolke am Ende doch noch schmachlich dahingerafft werden. (Weiter bei Abschnitt 291)

353

Zu manchen Orten, die Sie im Verlauf Ihrer Reisen entdeckt haben, können Sie später noch einmal zurückkehren. Dies kann zum Beispiel dann sinnvoll sein, wenn Sie in der Zwischenzeit Ihre Ausrüstung verbessert haben oder andere relevante Dinge geschehen sind. Wohin zieht es Sie: Möchten Sie in die Berge (P 98?), ganz hoch hinauf? (Weiter bei Abschnitt 52) Möchten Sie einer bestimmten Person (U 74?) etwas bringen? (Weiter bei Abschnitt 17) Oder gibt es eine Höhle (V 54?), in der Sie noch Dinge zu erledigen haben? (Weiter bei Abschnitt 85) Sind Ihnen diese Plätze unbekannt oder haben Sie vorher noch anderes zu erledigen, dann entscheiden Sie sich umzukehren. (Zurück zu Abschnitt 170)

354



Ihr gehörnter Herr setzt sich an Ihr Tischchen und sieht die Pläne durch. Sein Atem verrät, dass er auch heute bereits wieder recht viel Wein getrunken hat. Die Art und Weise, wie er die Pergamente abwechselnd vor sein linkes und sein rechtes Auge hält und dabei den Kopf dreht, finden Sie im höchsten Maße possierlich. „Ihr seid ja ein Teufelskerl!“, dröhnt er Sie schließlich aus viel zu großer Nähe an, „und ich hatte Euch doch tatsächlich für einen Hochstapler gehalten, der uns seinen Beruf nur vorgaukeln will. Ich wollte Euch gerade mit meiner Keule das Fell gerben.“ Der Minotaurus schlägt Ihnen auf die Schultern, dass es nur so kracht und hält sich den dicken Bauch vor Lachen. „Drum sei es, wie es sei! Lebt meinerwegen noch ein paar weitere Tage. Und zur Belohnung: Trinkt mit mir! Ihr habt es Euch verdient!“ Der Minotaurus füllt mit geübter Hand zwei große Gemäße. Sie stutzen. Das soll allen Ernstes die Belohnung sein? Mit Kreton zu trinken? Dafür haben Sie sich so sehr verausgabt? Notgedrungen würgen Sie Ihren Zorn hinunter und schicken einige Kelche voll Wein hinterher. Sie wissen, dass Sie gute Arbeit geleistet haben und das reicht Ihnen, denn Sie sind ein echter Künstler. Über Belohnungen und dergleichen sind Sie daher schlicht und ergreifend erhaben. Schließlich machen Sie sich zurück auf den Weg zum Hain. (Weiter bei Abschnitt 291) Von wegen! Eine fette, versoffene Kuh will Ihre Kunst nicht wertschätzen? Soweit kommt es noch! Dafür soll sie mit ihrer prächtigen Keule bezahlen. Sie warten, bis Kreton ordentlich einen im Tee hat und zücken dann Ihre Waffe, um ihn im Zweikampf zu besiegen. (Weiter bei Abschnitt 341; Kretons Attacke und Parade sind aufgrund von dessen Trunkenheit um jeweils sechs Punkte verringert.) Oder besitzen Sie vielleicht ein Mittelchen (U 76?), ein Tröpfchen (S 19?) oder ein Stöffchen (Y 23?), von dem Sie sich in dieser Situation etwas versprechen und das Sie gerne einsetzen möchten? (Weiter bei Abschnitt 361)

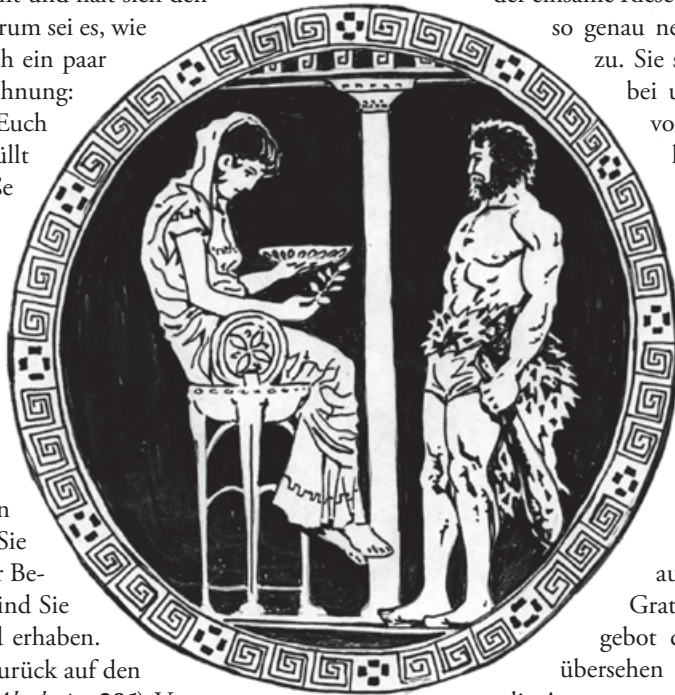
355

Sie befreien sich aus Ihrer misslichen Lage und schleichen davon. Die Hydra ist mit einem guten Schlaf gesegnet und erwacht derweil nicht. Als Sie den Ausgang auf leisen Sohlen durchschritten haben, sehen Sie zu, dass Sie Land gewinnen – nicht jedoch ohne sich vorher noch genau einzuprägen, wo der Höhleneingang liegt, damit Sie ihn vom Hain aus bei Bedarf erneut erreichen können. Um die Siedlung der Alten machen Sie einen weiten Bogen. Wenn Sie bald wieder fest auf dem Thron von Phorkadontis sitzen, dann werden Sie schon dafür sorgen, dass das abgeschiedene Philosophendörfchen einen erheblichen Teil seiner Lauschigkeit einbüßt. Sie werden es seinen

Einwohnern ermöglichen, experimentell zu erfahren, wie sich physikalische Umstände auf den Geist auswirken. Vielleicht durch eine Pfählung? Kein schlechter Ansatz. Mit derartigen Gedanken machen Sie sich auf den Weg. (Weiter zu Abschnitt 291)

356

Der Riese nimmt Ihr Geld entgegen. Ohne weitere Prüfung steckt er die Münzen in eine Tasche aus Fell, die an seinem Gürtel baumelt ( Q 67). „Ihr könnt passieren“, ruft er mit zufriedener Stimme. Hervorragend! Ihre Vermutung, dass der einsame Riese es mit der Höhe des Tributs nicht so genau nehmen würde, trifft vollkommen zu. Sie spazieren an der Zollfestung vorbei und schreiten weiter im Gebirge voran. (Weiter bei Abschnitt 383) Sie könnten freilich auch in Betracht ziehen, den Münzen noch einige ihrer Verwandten hinterherzuschicken und den gerüsteten Riesen als Begleiter anzuheuern. Wollen Sie noch 25 Aureal hinzufügen? () (Weiter bei Abschnitt 267)



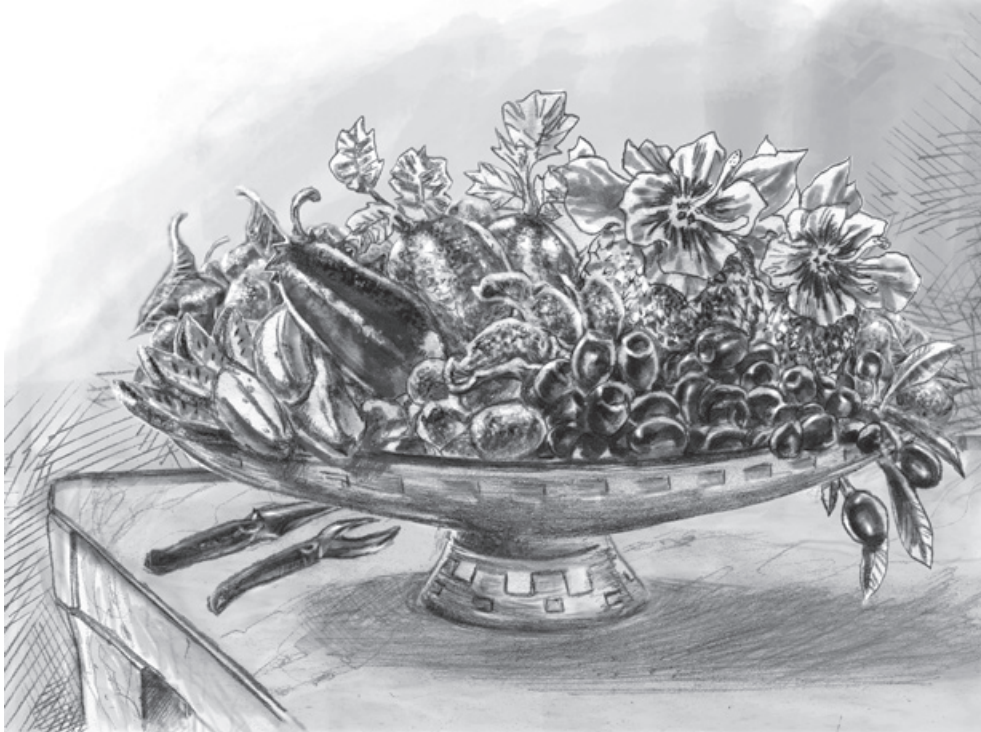
357

Sie sind nicht nur mutiger, als Herakulon es jemals war, Sie sind auf jeden Fall auch lebensmüder. Gratulation! Daidalon nimmt Ihr Angebot dankbar an, Ikarions Schmallen übersehen Sie gekonnt. Sie schnallen sich die Apparatur um und drehen versuchsweise einige Runden über dem Rand. Die magotechnische Kraftpumpe verleiht Ihren Flügelschlägen erstaunliche Kraft. Das Material scheint robust und widerstandsfähig zu sein. Also schnappen Sie sich schließlich den Bottich, senden ein Gebet an die Götter und fliegen los. Legen Sie drei um 3 Punkte erleichterte Gewandtheits-Proben ab für den Hinweg und drei weitere für den Rückweg, diesmal erleichtert um 5 Punkte, da Sie nun nichts mehr tragen müssen. Geht eine Probe daneben? Wir wollen es nicht hoffen. (Weiter bei Abschnitt 96) Oder gelingt der kühne Ritt und Sie erweisen sich als ein wahrer Liebling von Shinxir? (Weiter bei Abschnitt 12)

358

Eine Sekunde, nachdem die Antwort aus Ihrem Mund heraus ist, kommt sie Ihnen sehr riskant vor. Herakulon ist ja schließlich ein Held der Legende. Gab es ihn wirklich? War er wirklich so ein großer Olivenfreund? Das kann man doch nach so langer Zeit doch gar nicht wirklich wissen, oder? Auf der anderen Seite ist Ihre Antwort so schlecht nicht, denn sehr viele Menschen essen gerne Oliven. Es besteht daher eine gewisse Chance, dass der größte Held der Welt ebenfalls gerne Oliven isst, wer auch immer er ist. Jedenfalls ist dies wahrscheinlicher, als wenn Sie als Antwort „Spinnenmus“ gewählt hätten, nicht wahr? Werfen

Sie einen W20. Bei einem Ergebnis von 1-7 haben Sie wahn-sinniges Glück und einen Zufallstreffer gelandet. Die Sphinx ist erschüttert bis ins Mark. (*Weiter bei Abschnitt 295*) Andernfalls rächt sich Ihr Wagemut und die Sphinx zerschmettert Sie auf der Stelle mit Ihren mächtigen Pranken. Es ist ein Jammer, dass Sie so kurz vor Ihrem Ziel noch dahingerafft werden. (*Weiter bei Abschnitt 150*)



359

Auf ein diffuses Gefühl in der Magengegend hin wandern Sie nicht direkt nach Kymara, sondern geben den Göttern eine Chance, Ihren Weg zu beeinflussen. Also lassen Sie sich vom Flug der Vögel leiten, die Sie mal einige Meilen hierhin und dann wieder einige Meilen dorthin lenken. Schließlich treffen Sie auf eine gewaltige Baustelle, die sich mitten im Nirgendwo in einen Hügel frisst. Ihre Entdeckung ist erstaunlich. Sehen Sie im Bereich des Aushubs wirklich die Anlage eines verwirrenden Gangsystem? Volltreffer! Kymara kann warten. Bei den Hundertschaften von versammelten Sklaven fällt es Ihnen leicht, sich bis zum Vorgesetzten durchzufragen. Es handelt sich dabei um einen feisten und mit wulstigen Muskeln gepackten Minotaurus, der sich selbst Kreton nennt. Wie alle Minotauren hat er so seine Schwierigkeiten, Sie mit seinen beiden weit auseinanderstehenden Augen gut in den Blick zu nehmen. Ruckartig wiegt er seinen Schädel daher immer wieder hin und her. Diese Schwierigkeiten mögen ihre Ursache zusätzlich auch in einem ausschweifenden Weingenuss haben, auf den zahlreiche leere Schläuche einen Hinweis geben. Nichtsdestotrotz ist er ohne Zweifel der Herr vor Ort und trägt als Einziger eine Waffe an seiner Seite. Es handelt sich dabei um einen mächtigen, überdimensionierten Streitkolben. Irgendetwas an dieser Hieb-waffe zieht Ihre Aufmerksamkeit kraftvoll in ihren Bann. Was für ein Mordinstrument! „Seid Ihr der neue Architekt?“, raunzt Sie der Koloss ohne Umschweife mürrisch an. „Wo seid Ihr so lange geblieben? Ich sollte Euch Mores lehren für Euren Tändelei!“ Bei allen Himmlischen! Das könnte Ihre Chance sein! Klammheimlich

verdrücken können Sie sich später immer noch. Also antworten Sie so, wie Sie sich die Antwort eines hochgelehrten Fachmanns vorstellen: „Ich bin distinguiert, mit Euch endlich in Konnexion zu treten, Eure Pecuarität!“ Und so treten Sie in seine Dienste und geben Ihr Bestes. Vergessen Sie derweil die gefährliche Keule Ihres neuen Herrn nicht! (*Weiter bei Abschnitt 203*)

360

Je mehr Sie sich Phorkadontis nähern, um so mehr macht sich Unmut in Ihnen breit. Laufen Sie hier sozusagen geradewegs zurück in Ihre Zelle, um nach all den Mühen am Ende doch noch dort zu verschmachten? Oder wird man ein Exempel an Ihnen statuieren und werden Sie Ihr Leben als zentrale Attraktion eines öffentlichen Spektakels aushauchen? Wäre das schlimmer oder besser als wenn ein namenloser Soldat Sie noch vor dem Tor der Stadt mit einem gezielten Steinwurf zur Strecke brächte und keiner nähme von Ihrem Ende Notiz? Wo Sie schon dabei sind: Wie haben Sie sich das eigentlich im Detail vorgestellt? Sie spazieren in die Stadt, zeigen Ihre

Schätze und erklimmen dann den Thron? Kann das gelingen? Sie müssen sich eingestehen, dass das alles etwas sehr nach den alten Legenden klingt, mit denen Sie sich nun ausreichend beschäftigt haben. Hoffentlich haben diese müden Märchen nicht Ihre Urteilskraft vernebelt! Verfolgen Sie vielleicht einen selbstmörderischen Plan? Sie müssen nun eine Entscheidung fällen, denn hinter dem nächsten Hügel werden Sie die Stadt erreichen. Dann mag es vielleicht kein Zurück mehr geben, also tun Sie das einzig Sinnvolle: Sie lassen den unheilvollen Ort für immer hinter sich, machen auf dem Absatz kehrt und leben das Leben eines Abenteurers – nun allerdings mit dem Bonus einer exzellenten Startausrüstung (*Weiter bei Abschnitt 55*) Nein, das kommt für Sie überhaupt nicht in Frage. Und hatte sich auch alles gegen ihn verschworen, Herakulon hat sich seinen Widersachern stets lachend entgegengeworfen: Er wurde zu einer Legende, die alle Zeiten überdauert. Sie sind ein Held des gleichen Kalibers und tun es ihm dementsprechend gleich: Sie straffen Ihren Gang und gehen die letzten Schritte bis zum Stadttor. (*Weiter bei Abschnitt 293*)

361

Sie hören sich ein paar quälend lange, eitle und einfältige Geschichten Ihres selbstgefälligen Vorgesetzten an. Ihr Entschluss, ihn in die Welt der Toten zu befördern, wird derweil von einem bloßen Gedankenspiel zu einem unverrückbaren Vorsatz. Als er Ihre Behausung verlässt, um sich zu erleichtern, sind Sie mit seinem Weinkelch alleine. Das ist Ihre Chance, ihm Gift ein-

zufflößen. Wir müssen nun noch einmal genauer spezifizieren, was Sie da eigentlich dabei haben. Was war es noch gleich: ein Mittelchen (*U 76?*), das sehr gefährlich ist (*Weiter bei Abschnitt 56*), ein Tröpfchen (*S 19?*), das nicht weniger potent ist (*Weiter bei Abschnitt 177*), oder ein Stöffchen (*Y 23?*), von dem Sie sich sehr viel versprechen? (*Weiter bei Abschnitt 331*)

362

Sie erleiden den Schreck Ihres Lebens! Wie durch ein Wunder gelingt es Ihnen, sich aus dem Reflex heraus aus dem Griff zu winden. Zücken Sie Ihre Waffe und rächen Sie sich bitterlich für den Moment des Entsetzens? (*Weiter bei Abschnitt 369*) Oder nehmen Sie die Beine in die Hand und rennen Sie auf und davon und heim zu Ihrem Lager, solange Sie noch können? (*Weiter bei Abschnitt 149*)

363

Sie spüren, wie Sie im Begriff sind, angesichts dieser Nachrichten die Fassung zu verlieren. Rasch verabschieden Sie sich daher mit einigen fadenscheinigen Begründungen von Nereide und stapfen wütend in den Hain hinein. Was um alles in der Welt fällt diesem impertinenten Wicht ein? Was er tut, ist anmaßend! Haben Sie ihn nicht immer gut behandelt, als Sie noch der Thronprätendent waren und er Ihr Diener? Meistens wenigstens? Oder wenigstens nicht allzu schlecht? Wie kann er es wagen, Sie über treffen zu wollen? Dadurch werden Ihre bisherigen Leistungen ja völlig entwertet! Das ist hinterlistig, das ist ungerecht! Vor lauter Zorn treten Sie gegen einen einsamen Pilz, dessen Einzelteile sich daraufhin im Wald verteilen. Sie ballen Ihre Fäuste. Wenn ihm schon vier Heldentaten gelungen sind, dann hat er Ihre Absichten offenbar richtig gedeutet und ist Ihnen hart auf den Fersen! Sie malen sich den Gedanken bildlich aus: Wie jämmerlich wäre das, wenn er schließlich ein großes Spektakel veranstaltet, um sich als den wahren Heldenherrscher von Demelion feiern zu lassen? Mit Gemälden und Geschichten über seine Heldentaten, mit einer großen Statue, die ihn als den neuen Herakulon feiert? Und ausgerechnet dann kämen Sie um die Ecke geschlichen. Und Sie würden kleinlaut sagen müssen, dass Sie ebenfalls einige Aufgaben mit Ach und Krach erledigt hätten und deshalb den Thorn beanspruchen möchten. Wie lächerlich wäre das wohl? Sie ringen eine Weile mit sich und stellen sich Ihre erbärmliche Zukunft in allen Details vor. Wie schlecht doch die Welt ist! Weiß er denn nichts von Ihrer Prophezeiung? Weiß er nichts vom Schicksal, das Ihnen verheißen wurde und dem er sich gefälligst zu fügen hat? Aber nein, stattdessen zieht er aus und tötet ausgerechnet eine Hydra? Sie können es nicht fassen, beim besten Willen nicht. Dieser Zustand dauert eine ganze Weile lang an und schließlich verwandelt sich Ihre Fassungslosigkeit in einen gänzlich neuen Gedanken. Dieser Hund wird doch nicht etwa ... (*Weiter bei Abschnitt 102*)

364

Der Auftritt des Sehers sorgt dafür, dass ein Raunen durch die Menge geht. Wann immer dieser unscheinbare Mann ins Licht der Öffentlichkeit tritt, geht es um die Schicksal der ganzen Stadt, nicht selten sogar um mehr als das. Das

mörderische Glitzern in den Augen Ihres Gegenspielers sehen Sie wohl, gleichzeitig erkennen Sie, dass der Auftritt des Sehers ihn aus dem Konzept bringt. Er hätte Sie zweifellos umbringen lassen, wenn es ihm möglich gewesen wäre. Sie ergreifen die Gelegenheit beim Schopf und richten das Wort an die versammelten Menschen. Mit einigen knappen Sätzen erklären Sie, warum Sie wieder hier sind. Sie verkünden, was Ihnen prophezeit wurde und verlangen Ihr Recht. Der Seher antwortet: „Ihr seid nicht der Einzige dem seine Zukunft geweissagt wurde“, beginnt er zu sprechen. „Ein jeder muss sich seinem Schicksal stellen. Es geht darum, sich bei dieser großen Aufgabe zu bewähren. Tretet also vor mich und vor das Volk von Phorkadontis hin und berichtet von euren Taten.“ Sie tun, wie Ihnen geheißen wird. Ihnen ist flau im Magen und Sie hoffen inständig, dass es Ihrem Gegenspieler ebenso geht. Seine Schritte sind fest und zielstrebig und die genagelten Sohlen seiner Stiefel hämmern auf die Treppenstufen, als er sich nähert. (*Weiter bei Abschnitt 303*)

365

Sie packen Ihre Siebensachen zusammen und hinterlassen Ihren Rastplatz so, dass man nicht auf den ersten Blick erkennen kann, dass hier jemand gelagert hat. Ob Ihre Sicherheitsmaßnahmen jedoch auch aufmerksame Verfolger verwirren können, dass vermögen Sie nicht zu sagen. Auf welches Abenteuer wollen Sie sich nun begeben?

Sie suchen eine Art Meduse, ein Wesen mit Schlangen auf dem Kopf anstelle von Haaren, um es zu bezwingen. (*Weiter bei Abschnitt 261*)

Sie ziehen aus, um die Königin des Volks der Amazonen zu bezwingen, das hier nicht existiert. (*Weiter bei Abschnitt 377*)


Sie nehmen die Sache mit dem Riesen in Angriff, der nichts weniger als die gesamte Schöpfung auf seiner Schulter trägt. (*Weiter bei Abschnitt 342*)

Bitte bedenken Sie, dass Sie jedes Abenteuer nur ein einziges Mal angehen dürfen. Haben Sie all Ihre Möglichkeiten schließlich erschöpft oder möchten Sie kein weiteres Risiko mehr eingehen, dann beenden Sie am besten Ihre Versuche, Herakulon nachzueifern, und ziehen eine abschließende Bilanz. (*Weiter bei Abschnitt 308*)


366

Man hat Ihnen damals im Palast dermaßen viele Gesetze eingebläut, dass Sie sich zunächst einmal verstohlen umsehen, weil Sie diese kinderleichte Frage für einen Scherz halten. Möchte man Sie vielleicht veralbern? Offenbar nicht. Daher sagen Sie mit lauter Stimme: „Im Jahre 471 der imperialen Zeitrechnung ernannte sich der eitle Thearch Myr-Othanel, Herrscher des Ersten Imperiums, per Dekret zum größten Helden der Welt. Dieses Gesetz ist niemals zurückgenommen worden. Dementsprechend ist es heute noch gültig. Seine Leibspeise war, und das ist allgemein bekannt“, hier lassen Sie eine dramatische Pause, „gebackenes Leonir-Ohr an Amselleber.“ Sie fühlen sich beinahe ein bisschen schäbig, weil Sie wissen, dass Ihre Antwort einwandfrei korrekt ist. Die Sphinx mag keine Juristin sein, aber sie ist bis tief in ihre Seele erschüttert. Sie haben gewonnen. (*Weiter bei Abschnitt 295*)

367

Sie nähern sich der verwirrten Vogelfrau in einem günstigen Moment und schlagen so fest drein, dass die Federn nur so fliegen. Die Harpyie war definitiv nicht wahnsinnig, ganz im Gegenteil, ihre Nervosität war in jeder Hinsicht berechtigt. Sie schlagen dem Vogelweib sein Bein ab und entnehmen der dazugehörigen Klaue das kuriose Objekt. Es handelt sich dabei wirklich um einen Spiegel, wie Sie es schon vermutet hatten. ( S 28) Allerdings nur um eine Hälfte davon, die andere muss wohl schon vor langer Zeit abgebrochen sein. Sie nehmen sie an sich und fragen sich, was diese Kreatur wohl damit vorhatte. Schulterzuckend setzen Sie Ihren Weg in das düstere Hügelland fort. (Weiter bei Abschnitt 20)

368

Jetzt, wo Sie schon so weit gekommen sind, sollen Ihre Pläne nicht an schnödem Geiz scheitern. Sie haben das Gefühl, kurz vor Ihrem Ziel zu stehen. Prüfen Sie bitte Ihre Ausrüstung und streichen Sie drei der Artefakte ab, die Sie im Laufe Ihrer Versuche, Herakulon zu übertreffen (D 56?; U 76?; V 96?; W 17?; Y 23?; eine entsprechende Waffe, Rüstung oder ein Schild), zusammengetragen haben (). Atlons Kinderaugen leuchten, als er den Lohn für seine Hilfe einstreicht. Hoffentlich war Ihre Entscheidung die richtige. Wie dem auch sei, kurz darauf nehmen Sie den letzten Aufstieg in Angriff und nähern sich dem Tempel auf dem Gipfel. (Weiter bei Abschnitt 347)

369


Wohin Sie auch blicken, Sie sind von Statuen umgeben. Diejenige vor Ihnen greift Sie mit langsamen Bewegungen an.

Versteinerter Abenteurer

MU 14	KL 9	IN 9	CH 9
FF 7	GE 8	KO 12	KK 12
AT 13	PA 8	DK N	TP 1W+2
LE 20	AU 24	AE -	MR 8
RS 6	INI 4+1W6	GS 7	

Sie kämpfen gegen einen steinernen Gegner. Hoffentlich tragen Sie eine Waffe, die stark genug ist, um ordentlich auszuteilen. Sollten Sie eine besondere Tinktur bei sich tragen (W 17?), so dürfen Sie Ihre Waffe damit benetzen (da Sie nicht die volle Tinktur benötigen, können Sie die Markierung stehen lassen). Der Rüstungsschutz Ihres Gegners wird dadurch um 4 Punkte reduziert. Gelingt es Ihnen, Ihren Gegner zu zerschmettern? Dann hasten Sie einige Schritte weiter im düsteren Stauengarten. (Weiter bei Abschnitt 255) Erleiden Sie selbst einen tödlichen Treffer? Dann stellen Sie sich den Konsequenzen. (Weiter bei Abschnitt 150) Sie können auch jederzeit die Beine in die Hand nehmen und flüchten, wenn Sie wollen. In dem Fall rennen Sie den Hügel hinab, was das Zeug hält. (Weiter bei Abschnitt 220) Wann immer Ihrem Gegner eine unparierte Attacke gelingt, versucht er Sie zudem, Sie zu ergreifen. In diesem Fall muss ihm eine zusätzliche Probe auf Körperkraft gelingen. (Weiter bei Abschnitt 189)

370

Während die Sklavinnen noch siegestrunken die Leichen ihrer Unterdrücker fleddern und sich Rüstungen und Waffen in großer Zahl aneignen, kommt die Ashariel auf Sie zu. Ihre weißen Flügel sind blutbesprenkelt und hier und da steht eine Feder ab. Mag sie auch ramponiert aussehen, der soeben errungene Sieg stärkt ihr sichtlich den Rücken. „Ihr habt uns den Weg in die Freiheit gewiesen, dies werden wir niemals vergessen. Mögen die Götter uns allen einen Weg in ein besseres Leben weisen.“ Sie stutzen, als die Ashariel eine einzelne Feder aus Ihrem Gefieder pflückt und für einen Augenblick das Gesicht im Schmerz verzieht, nur um Ihnen danach umso feierlicher in die Augen zu blicken. „Nehmt dies als Zeichen meiner Dankbarkeit ( D 56). Es mag der Tag kommen, an dem ich Euch Eure Hilfe angemessener vergelten kann. Merkt Euch bis dahin meinen Namen: Ich bin Stymphalia, die Tochter des Königs in den Wolken.“ Sie erhebt sich mit kräftigen Flügelschlägen und lässt Sie verduzt zurück. Eine Königintochter, nicht schlecht. Die werden üblicherweise von echten Helden befreit. Das weißt jeder, das kann nur nützlich sein. Sie sehen ihr lange nach und Ihr Blick schweift derweil über das Schlachtfeld, von dem sich nun nach und nach Gruppen von Sklavinnen entfernen. Gar manch ein kleiner Heerhaufen scheint sich schon unter einem Anführer zusammengerauft zu haben und verlässt langsam, aber zielstrebig den Kampfplatz. Stymphalia, Stymphalia, was für ein seltsamer Name. Aus Ihrem Unterbewusstsein quellen Erinnerungen an Geschichten von reisenden Barden hervor, die von einer Meuchelmörderin sangen. Dies kam im Palast recht häufig vor. Meist grinsten die Barden Sie verstohlen an, und Sie wussten dann immer nicht recht, weshalb. Der Refrain war sehr eingängig: Warte, warte noch ein Weilchen, dann kommt Stymphalia auch zu dir ... Sie erschauern. Nein, nein, Sie schütteln den Kopf. An dieser Stelle der Lieder waren sicher andere Namen, ganz bestimmt. Und auch sonst ist es eher unwahrscheinlich, dass sämtliche der von Ihnen befreiten Sklavinnen zur Sklaverei verurteilte Schwerverbrecherinnen waren, oder? Bestimmt handelt es sich bei allen um grundständige Frauen, die bloß das Pech hatten, in der Sklaverei geboren worden zu sein. Oder zumindest bei den meisten. Bei einem ordentlichen Teil von ihnen. Das erwartungsvolle Johlen der nun bis an die Zähne bewaffneten Einheiten wird leiser, als sie sich ins Land hinein entfernen. Vielleicht sollten Sie nicht allzu viel darüber nachdenken. (Weiter bei Abschnitt 149)

371

Als Sie über die Kuppe des Hügel geführt werden, sehen Sie eine hünenhafte Frau, die in den Überresten einer Ruine inmitten ihrer Habseligkeiten sitzt. Schlangen bedecken ihr Haupt wie Haar, und als Sie in ihre Nähe geschoben werden, recken diese die Häuse in Ihre Richtung und beginnen, aufgeregt zu zischeln. Die Frau scheint mit wichtigen Dingen beschäftigt zu sein und wendet Ihnen den Rücken zu. Ihre ausweglose Gefangenschaft, die makabere Nachlässigkeit der Gorgonin, Sie zur Kenntnis zu nehmen, und nicht zuletzt die mittlerweile schneidende Kälte der Nacht – all diese Anzeichen sprechen eine deutliche Sprache. Als sich das Monster schließlich umwendet, versteinern Sie unter



ihrem glühenden Blicken in wenigen Sekunden. Der zu einem sardonischen Grinsen verformte Mund, der lange und nadelspitze Zähne entblößt, die von einer gespaltenen Zunge umspielt werden, ist das letzte Gedankenbild, das sich Ihnen einprägt. Es begleitet Sie eine Ewigkeit lang, in der Sie versteinert den Wünschen Ihrer Herrin gehorchen. Zu einem eigenen Gedanken sind Sie hingegen nicht mehr fähig. (Weiter bei Abschnitt 150)

372

Es gilt! Sie positionieren Ihre drei riesigen Begleiter auf eine Weise, dass jeder gut am Gewölbe anpacken kann. Indem sich Atlon näher an der Mauer aufstellt, kann er seine geringere Größe gut ausgleichen. Herakulons Riese trug die ganze Schöpfung auf seinen Schultern? Pah, das kann ja jeder. Auf Ihr Kommando hin drücken die langen Kerle ihre Rücken durch und stemmen das Dach des Tempels in die Höhe. Es kracht und knallt, als die Struktur des Gebäudes zerstört wird und ist trotz alledem ein Anblick für die Götter. Schweres Mauerwerk regnet herab und zerplatzt auf dem Boden und so stellen Sie sich rasch unter den schützenden Bogen der Eingangspforte. Hier sind Sie sicher. Mit zitternden Armen halten die drei Rie-

sen das Gewölbe über ihren Köpfen in der Höhe. Es ist unglaublich. Was Sie hier veranstalten, das glaubt Ihnen kein Mensch. „Was nun?“, brüllt Polyperm zornig, und obwohl er eindeutig der stärkste der drei ist, ist er feuerrot im Gesicht von der Anstrengung. Seine Arme schwanken bereits bedrohlich und es ist absehbar, dass er die Last nur noch wenige Augenblicke ertragen kann. Wie viel schwerer mögen sich da seine riesenhaften Kameraden erst tun? Rasch erlösen Sie die drei und geben das Kommando, das Dach abzusetzen. Hoffentlich verletzt sich nicht am Ende noch jemand, denn was Sie hier veranstalten, ist wirklich nicht ungefährlich. Das Gewölbe muss tonnenschwer sein. (Weiter bei Abschnitt 192) Oder aber – Sie tun nichts dergleichen. Stattdessen wählen Sie genau den gegensätzlichen Weg. Herakulon hat seinen Riesen überlistet, selbiges könnten Sie jetzt mit Leichtigkeit ebenfalls tun. Vielleicht mögen Sie ja Atlon auch noch das ein oder andere Ihrer Artefakte abknöpfen, diesem neunmalklugen Bürschlein? Also ziehen Sie Ihre Waffe und verpassen der hingestreckten Ferse von Polyperm einen mörderischen Hieb, ohne dabei Ihre Deckung zu verlassen. (Weiter bei Abschnitt 298)

373

Es ist im Großen und Ganzen das alte Spiel: Man rühre das Herz einer mörderischen, zaubermächtigen, schlangenhäuptigen Riesin und schon frisst sie einem aus der Hand. Die Kunst, jemanden zu betören, liegt Ihnen offenbar im Blut. Die Gorgonin ist tief berührt. „Habe ich bislang noch jeden, der mich zu stören wagte, zu ewiger Dienerschaft verdammt, so möchte ich Euch gegenüber die erste Ausnahme machen. Ich werde nun die Augen schließen und den Befehl geben, Euch frei zu lassen. So mögt Ihr leben und meinem Zauber nicht zum Opfer fallen. Ich gebe Euch die Freiheit, da Euer Verweilen Euren Tod bedeuten würde. Ich kann nicht mehr tun, als Euch zu bitten: Behaltet mich in guter Erinnerung.“ Sie tut wie versprochen. Die weißen Hände Ihrer Peiniger lassen von Ihnen ab. Sie entfernen die Bedeckung von Ihren Augen und sehen sich unmittelbar vor einer Gorgonin stehen. In diesem Moment wissen Sie, wie Sie Herakulon und jeden anderen Gorgonenbezwinger Demelions auf alle Zeiten deklassieren können: Bevor Sie sich auf den Rückweg machen, fassen Sie sich ein Herz und geben der Gorgonin noch einen Kuss. Mitten zwischen die ganzen Schlangen. (Weiter bei Abschnitt 149) Oder aber Sie denken weitaus pragmatischer: Sie küssen die Gorgonin, um später mit Recht behaupten zu können, Sie hätten es getan. Anschließend schmetterten Sie der Wehrlosen Ihre Waffe ins Gesicht, befreien dadurch vielleicht die Gefangenen vom Fluch der Versteinierung und plündern anschließend das Lager Ihrer Feindin. Vielleicht finden Sie noch wertvolle Dinge, wer weiß? (Weiter bei Abschnitt 216)

374

Bei jeder Palastwache, an der Sie sich mit aufgesetzter Unbekümmertheit vorbeibewegen, beginnt Ihr Herz, vor Aufregung wie wild zu schlagen. Für den Moment scheinen jedoch alle beschäftigt genug zu sein und kümmern sich um ihre Aufgaben. Sie nähern sich der Ashariel, als sich die kostümierten Kämpfer in der Mittagshitze einen Moment der Ruhe gönnen dürfen. Unaufdringlich und in knappen Worten schildern Sie ihr Ihre Pläne, während Sie so tun, als würden Sie einige Gurte an ihrer Lederrüstung neu spannen, ganz wie es manche Wächter bei anderen Gefangenen ebenfalls tun. „Besorgt uns Waffen“, flüstert sie halblaut vor sich hin, ohne Sie anzusehen. „Kurz nach Sonnenuntergang wechseln die Wachmannschaften vor dem Arsenal. Dann steht dort für einen Moment nur ein einziger Wächter.“ Sie nicken. Schon müssen Sie sich wieder unauffällig entfernen, da sich eine große Gruppe von Bewaffneten nähert, um die Übungen fortzusetzen. Sie warten den angegebenen Zeitpunkt ab und tatsächlich – als die Dunkelheit hereingebrochen ist, sehen Sie vor dem abgelegenen Gebäude genau einen Wächter. Verringern Sie die Anzahl Ihrer Gegner im nächsten Abschnitt dementsprechend auf eins. (*Weiter bei Abschnitt 305*)

375

Sie setzen alles auf eine Karte und versuchen einen billigen Trick: Sie lösen das Fläschchen mit Ihrem freien Arm von Ihrem Gürtel und tun so, als wollten Sie dessen Inhalt hastig die Kehle hinunterstürzen. Listig lassen Sie sich dabei aber gerade ausreichend Zeit, so dass es die Gorgonin aus Ihren Händen winden kann. „Was haben wir denn da?“, lacht Sie grimmig. „Zaubertränke! Ich bin begeistert. So etwas hatten wir schon lange nicht mehr. Ich bin gespannt: Was hätte Euch wohl aus Eurer misslichen Lage retten sollen, Todgeweihter? Ein Stärketränk? Ein Unsichtbarkeitstrank?“ Sie schnalzt mit Ihrer Zunge. Sie drücken feste die Daumen. Ein gluckernes Geräusch sagt Ihnen, dass Ihr Plan aufgeht. Bei allen Göttern, Sie trinkt tatsächlich! Hervorragend! Mit einem Mal wird die Stimme des Riesenweibs sanfter. Wenn Sie sich auf die Kunst der beiden Erfinder verlassen können, dann sind Sie nun aus dem Schneider, denn die Gorgonin hat sich unsterblich in Sie verliebt. Sie alter Schwerenöter! Hoffentlich haben Sie die sich daraus ergebenden Implikationen im Vorfeld auch gut durchdacht. (*Weiter bei Abschnitt 373*)

376

Sie suchen weiter und die Tage vergehen. Gerade als Sie beginnen, Ihre Pläne ernsthaft in Zweifel zu ziehen, schält sich vor Ihnen ein hoch aufgetürmter Steinhauften aus dem Nebel. Erst als Sie unmittelbar vor ihm stehen, erkennen Sie ihn als eine archaische Konstruktion. Eine Art Turm aus klobigen Steinklötzen schraubt sich in die Höhe. Ein Fallgitter rasselt nach oben, das den Zugang verwehrt. Bei allen Göttern, was ist das für eine Behausung? Soll es sich hierbei etwa um eine Zollstation handeln? Tief im Nirgendwo im Gebirge der Vinshinya? Das Gitter verklemmt sich. Böse murmelnd bückt sich eine Gestalt darunter hindurch und tritt ins Freie. Sie tun unwillkürlich ei-

nen Schritt zurück. Es ist nicht zu fassen: Ein Riese steht vor Ihnen! Doch im Gegensatz zum ersten, den Sie getroffen haben, ist dieser mit schweren Eisenplatten gerüstet, die mit Ketten an seinem Leib festgezurr sind. Die Keule, die er hinter sich her schleift, wird von einer stacheligen schwarzen Kugel gekrönt. Er baut sich vor Ihnen auf. Mit ungelinkten Bewegungen öffnet er die Klappe seines Helms und blickt auf Sie herab. Zähne glänzen hinter einem krautigen Bart hervor. Bei allen Göttern, soll dieser Berg aus Metall, Muskeln und Haaren zusammengekommen eine Art gerüsteten Kämpfer ergeben? „Wer meine Feste passieren will“, dröhnt der Riese, „der muss mir, dem mächtigen Polyperm, einen Tribut entrichten.“ Oh nein, der Riese kann nicht nur sprechen, er kann sogar in zusammenhängenden Sätzen reden! Sie sind verloren! Nun sollten Sie geschwind handeln. Möchten Sie den Riesen angreifen und sich den Weg freikämpfen? Ihnen fällt auf, dass er eine Augenklappe trägt und offenbar nur ein gutes Auge besitzt. Vielleicht können Sie das im Kampf zu Ihrem Vorteil nutzen. (*Weiter bei Abschnitt 76*) Oder möchten Sie Ihm einen Tribut bezahlen? Wenn Sie sehr spendabel sind, könnten Sie vermutlich noch mehr erreichen. (*Weiter bei Abschnitt 311*) Wenn Sie nicht alleine vor dem riesigen Ritter stehen (*P 39?*), können Sie auch Ihren Begleiter vor sich bugsieren und abwarten, was dann geschieht. (*Weiter bei Abschnitt 380*) Ist Ihnen die ganze Angelegenheit zu gefährlich? Dann lassen Sie alle Anwesenden hinter sich, während Sie eilig flüchten. (*Weiter bei Abschnitt 149*)

377

Es gibt weit und breit keine Amazonen. Diese Tatsache stimmt Sie etwas missmutig, als Sie sich schließlich auf die Suche begeben. Da kann man wenig machen. Es ist einfach ein Ding der Unmöglichkeit, Herakulons legendäre Taten zu übertreffen, wenn die Rahmenbedingungen derart ungünstig sind. Tja, wenn Sie nur noch fest auf dem Thron von Phorkadontis säßen! Dann hätten Sie freilich ganz andere Möglichkeiten. Zunächst würden Sie die Gelehrten des Hofes dazu verdonnern, Nachschichten einzulegen und sich mit ihren krummen Buckeln tief über die Geschichtsbücher zu beugen. Und wenn diese alten Nichtsnutze schließlich fündig geworden wären, dann würden Sie ein erstklassiges Amazonenheer rekonstruieren lassen. Mit lauter kampfeswütigen Weibern und allem Drum und Dran! Anschließend würden Sie genaue Instruktionen für eine beeindruckende Schlacht geben, auf deren Höhepunkt Sie die Königin der Amazonen vor den Augen des jubelnden Volkes eigenhändig erschlagen würden. Und schon wäre die Sache erledigt. Vielleicht würde es sogar Spaß machen. Leider bleiben diese Ideen für Sie reine Luftschlösser. Im Gegensatz zu Ihrem Widersacher fehlen Ihnen alle Möglichkeiten, diesen naheliegenden Plan in die Tat umzusetzen. (*Weiter bei Abschnitt 301*)

378

Da Sie eine Wanderung durch sonnendurchflutete Savannen erwarten, die Sie mehr und mehr genießen können, seitdem Sie davon schon so viele unternommen haben, stört Sie der Regen ganz erheblich. Denn dieser setzt kurz nach Ihrem Aufbruch ein und will einfach nicht aufhören. Sorgenvoll denken Sie an die Aufgabe, die vor Ihnen liegt. Herakulon überlistete

einen Riesen, der die ganze Schöpfung auf seinen Schultern trug. Vielleicht mag bei dieser Darstellung eine gewisse poetische Verklärung oder ein Hauch künstlerischer Übertreibung mitschwingen, aber es hilft alles nichts. Sie müssen einen Weg finden, diese Tat zu übertreffen. Und zwar nach Möglichkeit im wörtlichen Sinn, nicht in Form eines Tricks oder einer Wortverdreherei, denn Sie wollen ja früher oder später im Lichte Ihrer Taten eine möglichst große Heldenhaftigkeit reklamieren können. Sie sollten also systematisch an die Sache herangehen. In aller Ruhe entwickeln Sie daher Ihren Gedanken: Um Herakulon auf eine offensichtliche Art und Weise zu übertreffen, benötigen Sie zunächst einmal mehr als nur einen Riesen. Sie benötigen wenigstens zwei. Und um den Sack zuzumachen und keinen Zweifel an Ihren Fähigkeiten zu lassen, benötigen Sie noch einen weiteren Sicherheits-Riesen als Bonus, also insgesamt nicht weniger als derer drei. Drei Riesen. Und diese müssen die Schöpfung auf Ihren Schultern tragen oder etwas in der Art. Da haben Sie sich ja einiges vorgenommen. Mürrisch wandern Sie weiter und die Tage fliegen dahin, bis Sie tief im Westen auf die ersten Ausläufer der Berge von Vinshinya treffen. Sie befinden sich hier gerade noch so in Demelion, und Landschaft und Klima fühlen sich bereits fremd an, auch wenn Sie nicht genau sagen können, woran das liegt. Die Berge ragen steil in die Höhe und Sie mögen in diesen Tagen wohl gerne an die Kindermärchen glauben, nach denen die allerhöchsten Gipfel bis direkt an den Himmel reichen. Für Ihre selbstgewählte Aufgabe wäre dies jedenfalls von höchster Nützlichkeit. Sie wagen den Aufstieg und ein stolzes Stück liegt bereits hinter Ihnen, als zwei Tage vergangen sind. Niedrige Wolken, die sich zwischen Dolmen und Menhiren verfangen, vernebeln Ihnen immer wieder die Sicht. Regentropfen klimpern auf den metallenen Teilen Ihrer Ausrüstung. Hinter einem mächtigen Felsbrocken hören Sie es lauthals winseln und stöhnen. Sie schleichen sich an und treffen dort – auf einen Riesen. *(Weiter bei Abschnitt 315)*

379

Sie betrachten von Ihrem Versteck aus das Lager der als Amazonen verkleideten Gefangenen. Die Situation scheint ausweglos. Bewaffnete, gut ausgebildete Wächter stehen eingeschüchterten Sklaven gegenüber und haben alle Vorteile auf ihrer Seite. Sie grübeln. Ein drängendes Gefühl erfüllt nach und nach Ihr Unterbewusstsein und nagt so lange an Ihnen herum, bis Sie sich darauf einlassen und tief in sich hineinhorchen. Mit einem Mal sprudeln die Gedankenketten nur so aus Ihnen hervor: Namen, Schlachten, Jahreszahlen, die gesamte Geschichte Demelions, die man Ihnen damals im Palast listig eingebläut hat, übermannt Sie. Wie Schuppen fällt es Ihnen von den Augen: Es gab schon aberhunderte Sklavenaufstände in diesem Land. Eine gewaltige Menge davon war erfolgreich und fegte die Unterdrücker hinweg wie lästige Fliegen. Meist reichte für den durchschlagenden Erfolg bereits das Überraschungsmoment aus. Dieses Wissen muss nutzbringend angewendet werden. Nun denn! Sie nähern sich der gefangenen Ashariel unauffällig und legen ihr Ihre Erkenntnisse in wenigen Worten dar. Was aus dem Mund eines Anderen wie ein Selbstmordunternehmen klingen müsste, wird durch Ihr überragendes Geschichtswissen zu einem fundierten Plan, für dessen Erfolgsaussichten es eine erhebliche Menge an

historischen Belegen gibt. Das zeigt Wirkung. Es ist, als sei die Gefangene plötzlich von neuem Mut beseelt. „Ihr habt Recht. Man hat uns nun lange genug in Taktik und Kampf geschult. Wir werden dieses Wissen einzusetzen wissen. Habt Dank dafür, dass Ihr mir den Glauben an die Freiheit wiedergegeben habt.“ In dieser Nacht wird im Sklavenlager deutlich mehr als sonst getuschelt. Als sich die Schlachtreihen am nächsten Morgen gegenüber stehen, um einmal mehr die Abläufe einzuüben, könnte ein aufmerksamer Beobachter das Blitzen in den Augen der Sklavinnen erkennen. Als ein Wächter das Kommando zum Angriff gibt, müde, halbherzig und gelangweilt wie schon etliche Tage zuvor, greifen die Sklaven alle gemeinsam an. Sie fegen ihre Unterdrücker hinweg, die mit dem konzertierten Aufstand völlig überfordert sind und nicht den Hauch einer Chance haben. Die Sklavinnen rächen sich bitterlich. Sie werden zum Augenzeugen eines gnadenlosen Massakers, als die entfesselte Menge ihren Blutdurst weidlich stillt. Die schreckliche Macht der Geschichte beeindruckt Sie tief. *(Weiter bei Abschnitt 370)*

380

„Wen haben wir denn da? Eurytheon? Dich habe ich ja schon lange nicht mehr gesehen.“ Der gepanzerte Riese ist offensichtlich erfreut, einen Artgenossen zu treffen. Das ist nun natürlich nicht ganz unproblematisch, befinden Sie. Denn wenn sich die beiden Kolosse jetzt miteinander verbrüdern, dann sind Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit schon bald Teil eines Eintopfs in einem enormen Kessel. Er knufft ihn jovial mit seiner gewaltigen Faust, Knochen knacken. Der Blick Ihres Begleiters verliert derweil jedoch nichts von seiner Verwirrtheit. Sie sind erleichtert. Auf echte Dummheit ist Verlass. Hier verbrüdert sich niemand. „Zwei wollen meine Feste passieren? Dann wird auch der Zoll verdoppelt.“ Wie gut, dass noch kein Wort über die ursprüngliche Höhe der Abgabe gefallen ist. Sie vermuten, dass diese nach wie vor Verhandlungssache ist, wie so vieles im Leben. *(Zurück zu Abschnitt 376)*

381

Sie entfernen den Steinsplitter mit einem Ruck aus dem riesigen Fuß. Der Schmerzensschrei ist so laut, dass er von den Hängen widerhallt. Behutsam betupft der Riese seine Wunde mit einem schmutzstarrenden Stück Fell, das wohl irgendein Teil seiner Kleidung sein soll. Nach einiger Zeit erhebt er sich und steht auf wackeligen Beinen vor Ihnen. Wie Sie ihn so betrachten, können Sie sich nicht helfen: Der verdatterte und überforderte Gesichtsausdruck nimmt der Kreatur all seinen Schrecken. Dieser Riese ist zu tumb, um ernsthaft gefährlich zu sein. Sie fragen ihn sicherheitshalber nicht nach seinem Namen, weil Sie befürchten, dass er vielleicht „Kronk“ heißt oder „Rumpelpumpel“. Das kann ja heiter werden, wenn die hiesigen Riesen allesamt dumm sind wie cantaranischer Stockfisch. Sie fragen ihn sehr langsam und sehr laut, wo denn ein weiterer Riese zu finden sei, und nach einigem Gestikulieren scheint bei ihm schließlich der Obolus zu fallen. Er humpelt los und stapft den steilen Berg hinan. Sie folgen ihm und haben alle Mühe, derweil seinen strengen Geruch zu ertragen. *(Weiter bei Abschnitt 186)*

382

Sie können mit Ihrem Gegenspieler offenbar nicht mithalten. Als auch das anwesende Volk diese Feststellung trifft, brandet wütendes Gemurmel auf. Nun ist es an Epigonos, die günstige Gelegenheit beim Schopf zu packen. Noch bevor sich die Lage wieder entspannt, gibt er anwesenden Gardisten den Befehl, Sie in den Palast abzuführen. Die allgemeine Unruhe verhindert, dass jemand Einwände dagegen erheben kann, und so werden Sie ein zweites Mal zum Gefangenen Ihres Feindes. Diesmal fackelt er jedoch nicht lange, sondern lässt Ihnen unmittelbar darauf von einem Handlanger das Leben nehmen. Ihre Trophäen fügt er den seinen hinzu. Ihre mutige Heimkehr zum Palast und Ihr öffentlicher Auftritt führen immerhin dazu, dass Sie dem Volk noch einige Zeit lang in Erinnerung bleiben, bevor auch diese verblasst. (*Weiter bei Abschnitt 150*)

383

Da die Savanne Demelions nicht übermäßig weit entfernt ist, hätten sie es nicht für möglich gehalten, was Ihnen gerade geschieht: Einzelne Schneeflocken tanzen um Ihre Nase. Sie müssen in den letzten Tagen offenbar hoch hinauf gestiegen sein, denn Ihnen ist aufgefallen, dass die Luft dünner wird. Es gibt mittlerweile auch keinerlei Bewuchs mehr, nur noch Geröll und nackten Stein. Was suchen Sie noch gleich in dieser lebensfeindlichen Einöde? Richtig, menschenfressende Riesen. Nein, halt, das stimmt nicht. Sie suchen ganz normale Riesen. Im Idealfall. Leider finden Sie keinen. Das Gegenteil ist stattdessen der Fall, denn Sie selbst werden von einem solchen gefunden. Dies geschieht, als Sie gerade in einem windgeschützten Winkel zwischen zwei Felsbrocken eine Pause einlegen und verschnaufen. Auf der Kuppe, die Sie eigentlich als nächstes in Angriff nehmen wollten, erscheint eine kleine Gestalt. Klein meint in diesem Zusammenhang ein Wesen, das Sie um wenigstens zwei Haupteslängen überragt. Im Vergleich zu den Hünen, die Sie bereits getroffen haben, ist das Exemplar, das vor Ihnen steht, jedoch ein Winzling. Es handelt sich dabei offenbar um einen Riesen im Kindesalter, wie Sie an seinen

Gesichtszügen erkennen können. Sie blicken ihn unschuldig an und reiben sich im Geiste die Hände: Das wird ein leichtes Spiel werden! Möge er nur ausreichend beschränkt sein und Herakulon kann einpacken. Das Riesenkind beginnt zu Ihnen zu sprechen, und Sie meinen derweil zu erkennen, dass es einen seltsam gewundenen und mit Glyphen bedeckten Stab in seiner Hand hält: „Welch impertinentes Gebaren! Approximation ohne den geringsten Akt der Notifikation! Wie indigniert! Er sollte den Exitus erleiden, das wäre nur adäquat. Gibt ihm seine Stupidität wenigstens ein Placet?“ Bei allen Göttern! Sie erleichen. „Wir hoffen es und werden es ad hoc inspizieren. Beantworte er uns daher eine einfachste Frage und wäge dabei seine Antwort gründlich ab: Was läuft am Morgen auf vier Beinen, am Mittag auf zwei Beinen und am Abend auf drei Beinen?“ Ihre Gedanken gehen auf eine Reise. Früher war das Leben so einfach. Im Palast gab es regelmäßige Malzeiten und wenn einem langweilig war, konnte man seine Diener auf Trab bringen. Diese Behaglichkeit erscheint Ihnen mit einem Mal im höchsten Maß erstrebenswert. Wo um alles in der Welt sind Sie hier nur hineingeraten? Die wachen Augen des jungen Riesen taxieren Sie auf eine Art und Weise, wie Sie Ihrerseits selbst Haustiere oder vergleichbare Wesen abschätzig betrachten. Ein vages Aufglühen des Stabes reißt Sie aus Ihren trägen Gedanken. Was antworten Sie? Sie haben ein ganz ungutes Gefühl dabei. Hier mag es um Leben und Tod gehen. „Es handelt sich um einen Menschen. Die vier Beine stehen metaphorisch für das Kindesalter, während dem man sich krabbelnd fortbewegt. Die zwei Beine für den aufrechten Gang im besten Mannesalter. Das dritte Bein ergibt sich aus dem Stock, den ein Greis am sprichwörtlichen Abend des Lebens mit sich führt, weil er müde und alt ist.“ (*Weiter bei Abschnitt 35*) Oder Sie antworten: „Ich habe nicht der geringste Ahnung, wovon Euch spricht, hohes Herr.“ (*Weiter bei Abschnitt 251*) Die Augen des riesigen Kindes gefallen Ihnen ganz und gar nicht. Anstatt zu antworten, können Sie auch die Beine in die Hand nehmen, flüchten und dieses verfluchte Gebirge ein für alle Mal hinter sich lassen. Mag der Heimweg auch lange sein, wenigstens hätten Sie in diesem Fall noch zwei gesunde Beine, um ihn anzutreten. (*Weiter bei Abschnitt 149*)



Ausklang

Sie nehmen einmal mehr Platz auf Ihrem Thron und können sich ein zufriedenes Grinsen nicht verkneifen. Die angetretene Palastgarde macht einen hervorragenden Eindruck, als ihre Harnische im Fackelschein schimmern. Auch viel Volk ist gekommen, um seinem Herrscher zuzujubeln und sei es auch nur sicherheitshalber. Man ist von Ihrer Rückkehr zwar tief beeindruckt, davon abgesehen jedoch offenbar noch unsicher, was man von Ihnen zu erwarten hat. Mag das neuerliche Fest, das heute zu Ihren Ehren abgehalten wird, auch opulent sein, eine gewisse Anspannung liegt nach wie vor in der Luft.

Doch was kümmert Sie das? Nichts. Sie räkeln sich behaglich auf roten Samtkissen und blicken in den Sternenhimmel hinauf, während die Musikanten zum Tanz aufspielen und sich die Gespräche der vielen Menschen in Ihren Ohren zu einem einzigen großen Gemurmel verbinden. Sie haben es geschafft. Sie sind tief gefallen und um so höher aufgestiegen. Ihr Heldenmut ist vor aller Augen unter Beweis gestellt. Ja, Sie sind ein echter Held. Diese Feststellung erfüllt Sie mit Behagen.

Was wird die Zukunft wohl für Sie bereithalten? Das liegt alleine in Ihrer Hand. Sie hätten nun wohl die Möglichkeit, Ihr Leben in Saus und Braus zu verbringen. Es mag durchaus sein, dass eine sehr lange Zeit niemand seine Hand gegen einen waschechten Tyrannen zu erheben wagt. Auch hätten Sie sich eine Pause wohl verdient, nach all den Strapazen der letzten Zeit. Der Gedanke ist in jedem Fall verlockend. Andererseits könnten Sie auf der Grundlage Ihrer schlechten Erfahrungen auch den Versuch unternehmen, ein weiser und gerechter Herrscher zu sein. Und zwar diesmal wirklich. Ganz ohne Flunkern, sozusagen. Sie könnten behutsam die Reichtümer des Landes vermehren, gerechte Urteile fällen und sich in den Abgründen der Verwaltungstätigkeit verlieren. Auch dies mag sehr lange gut gehen, jedenfalls so lange, bis sich das Volk erneut nach einem echten Helden sehnt, der es anführt. Als Ihr Blick über die Tänzer und die Sänger schweift, die ihr Bestes geben, und als Sie die kunstvoll angerichteten Speisen vor Ihren Augen betrachten, kommt Ihnen unweigerlich der Gedanke, dass es noch mehr zwischen Himmel und Erde geben muss, als das ewige Ringen um Macht und Herrschaft, bei dem einem ja zweifellos bestenfalls nur ein Sieg auf Zeit vergönnt ist.

Was bleibt? Was ist von Wert? Was ist ewig? Vielleicht möchten Sie Ihre Aufgabe darin sehen, weit über den Horizont hinaus-

zublicken und diese Fragen in Angriff zu nehmen, solange Sie noch Zeit dazu haben. Geht es nicht letztlich genau darum im Leben: Herauszufinden, was echte Kunst ist und diese zu meistern? Der Duft von knusprigem Braten weht zu Ihnen herüber und Sie freuen sich auf ein ordentliches Stück davon. Sie haben sich den Becher aus Ihrer Zelle bringen lassen, der vor langer Zeit mit Gift für Sie gefüllt gewesen war, und trinken daraus nun Ihren Wein. Er soll Sie an die Gefahren ermahnen, die tagein, tagaus auf einen Herrscher lauern. Sie schwenken ihn behutsam in der Hand und stellen sich die eine Frage, die schon lange in Ihnen schlummert und der sich zu stellen Sie sich bislang unwillkürlich weigerten: Hat sich die Prophezeiung mittlerweile wirklich erfüllt? Sind Sie Ihrem Schicksal tatsächlich näher gekommen?

Die vielen Reisen der letzten Zeit haben Ihnen zwei Dinge gezeigt: Die Welt ist unglaublich groß und voller Wunder und Sie haben noch nicht einmal einen Bruchteil davon gesehen. Und Sie möchten möglichst viel davon sehen, was es zu sehen gibt. Am besten alles. Sie wissen jetzt: Es gibt nur wenig Schöneres, als sich auf ein Abenteuer zu begeben und sich zu beweisen. Auch dieser Gedanke lässt Sie nicht los. Wie beiläufig haben Sie einem Ihrer Diener den Auftrag gegeben, Ihnen einen Rucksack zu packen, der voller nützlicher Dinge ist, die man auf Reisen eben braucht. Er liegt in Ihrem Schlafgemach, und direkt daneben liegt eine prächtige Rüstung und eine Waffe, die Ihnen hervorragend in der Hand liegt.

Sie seufzen sehnsuchtsvoll: Auszuziehen und Myranor zu erkunden. Sich der Gefahr zu stellen und sich zu bewähren. Sich den Wind der Freiheit um die Nase wehen zu lassen. Heimzukehren als Held. Sein Leben selbst zu leben. Sein Schicksal zu suchen. Frei zu sein. Auch dies ist eine mögliche Zukunft, nach der sich Ihr Herz offenbar sehnt. Sollte dies der Fall sein, dann warten Sie nicht zu lange, sondern brechen Sie rechtzeitig auf. Vielleicht führen Ihnen die Götter einige treue Begleiter zu? Ein Verwalter, der derweil die Kissen des Throns warm hält, ist sicher schnell gefunden. Wählen Sie in diesem Fall am besten einen dünnen, kurzsichtigen, alten Buchhalter ohne eigene Ambitionen. Denn man weiß ja nie! Wie auch immer Sie sich entscheiden: Die Götter mögen über Ihre Schritte wachen. Myranor erwartet Sie!

( 500 Abenteuerpunkte)

Anhänge





Heldendokument

Name Tychenes

Spezies Mensch

Kultur Bäuerliche Kultur

Profession Streuner

Geschlecht männlich

Alter 26

Grösse 93 Finger

Gewicht 91 Stein

Haarfarbe dunkelblond

Aussehen

Wappen/Portrait

Stand

Titel

Sozialstatus 1

Familie / Herkunft / Hintergrund

Vorteile & Nachteile

Gutaussehend

Verbindungen: 12

Vom Schicksal begünstigt

Sonderfertigkeiten

Kulturkunde Imperium

Eigenschaften & Basiswerte

	Modi.	Start	Aktuell
Mut	0	14	14
Klugheit	0	12	12
Intuition	0	12	12
Charisma	0	13	13
Fingerfertigkeit	0	11	11
Gewandtheit	0	13	13
Konstitution	0	12	12
Körperkraft	0	13	13
Geschwindigkeit	0	8	8

	Modi.	Start	Aktuell	Verloren	Zugekauft	Max. Zus.
Lebenspunkte $(KO+KO+KK)/2$	10	19	29			
Ausdauer $(MU+KO+GE)/2$	10	20	30			
Astralenergie $(MU+IN+CH)/2$						
Karmaenergie						
Magieresistenz $(MU+KL+KO)/5$	-4	8	4			
IN-Basiswert $(MU+MU+IN+GE)/5$	0	10	10			<input type="checkbox"/> Kampfspeur (IN+2)
AT-Basiswert $(MU+GE+KK)/5$	0	8	8			<input type="checkbox"/> Kampfreflexe (IN+4)
PA-Basiswert $(IN+GE+KK)/5$	0	8	8			Wandeschwelle (KO/2)
PK-Basiswert $(IN+PP+KK)/5$	0	7	7			GP-START: 110
						GP-Rest: 0

Abenteuerpunkte & Stufe

Gesamt: 580

Guthaben: 5

Eingesetzte AP: 575

Stufe: 0

Talente & Gaben

Kampf	Spezialisierung	SKT	AT PA	TaW
Dolche	D	BE-1	10 • 9	2
Hieb Waffen	D	BE-4	14 • 12	10
Raufen	C	BE	12 • 11	7
Ringn	D	BE	8 • 8	0
Säbel	D	BE-2	10 • 9	3
Wurf Waffen	C	BE-3	9	2

Körper (D)	Spezialisierung	BE	Probe	TaW
Athletik		BEx2	GE•KO•KK	0
Klettern		BEx2	MU•GE•KK	6
Körperbeherrschung		BEx2	MU•IN•GE	2
Schleichen		BEx1	MU•IN•GE	6
Schwimmen		BEx2	GE•KO•KK	0
Selbstbeherrschung		-	MU•KO•KK	3
Sich Verstecken		BE-2	MU•IN•GE	0
Singen		BE-3	IN•CH•CH	0
Sinnenschärfe		BEx1	KL•IN•IN	5
Tanzen		BEx2	CH•GE•GE	0
Zechen		-	IN•KO•KK	3
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	
			• •	

Gesellschaft (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Menschenkenntnis		KL•IN•CH	4
Überreden (Lügen)		MU•IN•CH	6
Betören		IN•CH•CH	5
Etikette		KL•IN•CH	7
Gassenwissen		KL•IN•CH	4
Sich verkleiden		MU•CH•GE	3
Überzeugen		KL•IN•CH	2
		• •	
		• •	
		• •	

Natur (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Fährtsensuchen		KL•IN•KO	0
Orientierung		KL•IN•IN	4
Wildnisleben		IN•GE•KO	1
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Wissen (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Götter/Kulte		KL•KL•IN	3
Rechnen		KL•KL•IN	3
Sagen/Legenden		KL•IN•CH	2
Pflanzenkunde		KL•IN•FF	1
Rechtkunde		KL•KL•IN	2
Schätzen		KL•IN•IN	3
Tierkunde		MU•KL•IN	2
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	
		• •	

Sprachen / Schriften	SKT	Komp.	TaW
Gemein-Imperial		18	10
Leonal/Khorru		20	9
Myranisch		13	4
Neu-Imperiale Buchstaben		10	7

Handwerk (B)	Spezialisierung	Probe	TaW
Heilkunde Wunden		KL•CH•FF	1
Holzbearbeitung		KL•FF•KK	0
Kochen		KL•IN•FF	3
Lederarbeiten		KL•FF•FF	0
Malen/Zeichnen		KL•IN•FF	0
Schneidern		KL•FF•FF	0
Brauer		KL•FF•KK	2
Falschspiel		MU•CH•FF	1
Handel		KL•IN•CH	2
Hauswirtschaft		IN•CH•FF	1
Musizieren		IN•CH•FF	1
		• •	
		• •	

Gaben (F) & Metatalente	Probe	TaW
	• •	
	• •	
	• •	
	• •	

MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Fine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen. Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

Der letzte Tyrann

von Martin John

In wilden Ländern gibt es keine Königssöhne. Gefolgschaft muss man sich verdienen. Die Sklaven bestellen die Felder in endlosen Reihen. Der Takt der Werkzeuge ändert sich nie und nie ändert sich der eine Wunsch im Herzen eines jeden Sklaven. Nie ändert sich die Unbarmherzigkeit der Wächter. Doch nun ist alles möglich: Einen Moment lang schweift der Blick der Götter über das alte Land. Mit schweißnassen Händen greifen die Sklaven ihre Hacken fester. Verstohlen und misstrauisch blicken sie immer wieder zum Palast. Die Wächter tun es ihnen gleich. Und ebenso die Garde, die nur scheinbar wie zu allen Zeiten gleichmütig auf Patrouille geht, mit blitzenden Klingen und in schimmernder Wehr. Auch alle Handwerker, Bürger und Honoraten blicken zum Palast und haben guten Grund dazu: Denn dort liegt der Tyrann im Sterben. Und in der Luft liegt viel zu viel Geflüster. Veränderungen werfen ihre Schatten weit voraus. In wilden Ländern gibt es keine Königssöhne, denn Mut, Erfolg und Glück bestimmen dort den neuen Herrscher. Einmal in jedem Leben nur liegt ein Tyrann im Sterben. Wild ist das Land Demelion und Demelion ist auch das Land der Helden. Wer ist ein Held? Wer hat den Mut, sein Glück zu wagen?

ABENTEUER M20

SPIELER: 1 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Kampffertigkeiten, Lesefähigkeit

ORT: Demelion in jüngerer Zeit

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelwerke *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Weiteres Hintergrundmaterial, etwa die Regelwerke *Myranische Magie* und *Myranische Götter* sowie die Spielhilfen *Unter dem Sternenteiler*, sind hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



Das Schwarze Auge