

ERFAHRUNGSTUFEN

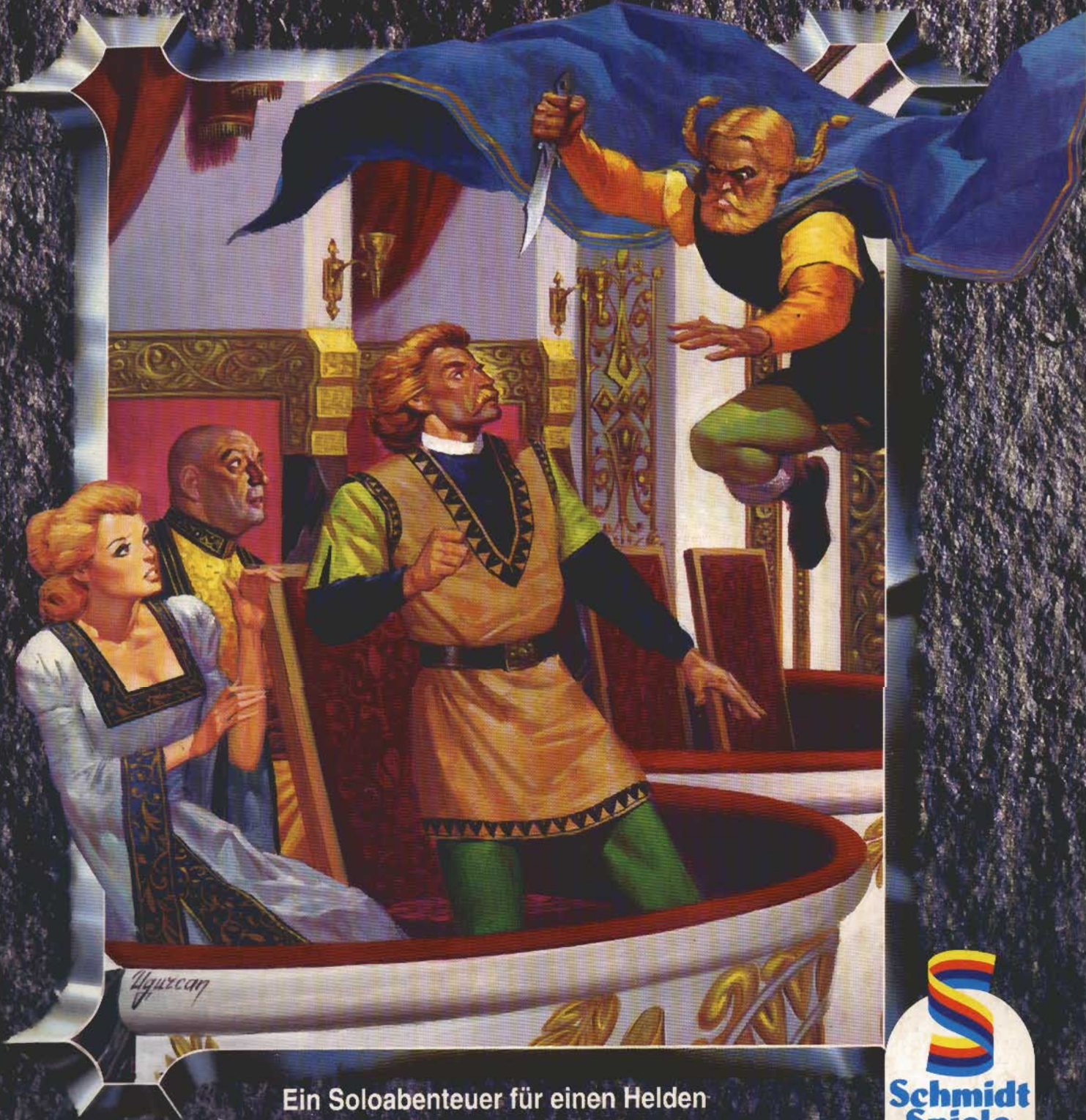
4-6

ABENTEUER

54

Das Schwarze Auge

AM RANDE DER NACHT



Ein Soloabenteuer für einen Helden

Solo-Abenteuer

Am Rande der Nacht

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer

©1994 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Am Rande der Nacht

von
Karl-Heinz Witzko

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 4-6
für 1 Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Halblicht

Ein kühler Wind bläst über die winterlichen Silkwiesen, er trägt hinfort die lauten Rufe. "Heil Euch, Reichsbehüter!" schallt es aus zahllosen Kehlen, "Heil Euch, König Brin!" Der Prinz und König von Garetien, der heute, am 23. Hesinde im 21. Jahre seines Vaters Hal, zwar nicht zum Kaiser, denn jener ist verschollen, so doch zum Reichsbehüter gekrönt wurde, ist etwas nervös. Seine linke Hand zupft am wohlgestutzten Bart, läßt es gleich wieder sein, als der frischgekrönte Gebieter des Neuen Reiches diese jüngst erworbene Angewohnheit bemerkt. Sein Blick wandert über die vieltausendköpfige Schar der Barone und Edlen seines Reichs, und nach einer kleinen Kunstpause setzt er die Thronrede fort: "Ist's nicht Unsre höchste und heiligste Pflicht, dies Reich zu schützen und zu vergrößern? Wachsen möge das Reich unter Unserer Herrschaft und Eurem Rat und Eurer Tat, nicht schrumpfen und den Verrätern anheimfallen. So hörten Wir wohl sagen 'Laß fahren dahin', wenn die Rede auf die südliche Provinz, Aranien oder Maraskan, kam. 'Laß ihn auf seine Weise sein Glück versuchen, den Trahelien und den Maraskaner.' Solche Gedanken aber haben das Neue Reich nicht zu dem gemacht, was es heute ist. Und sind sie denn wahrhaft unter Praios wägendem Blick? Was schert es den trahelischen Pflanzler, was den Maraskaner Fischer, ob sein Herrscher ein Gouverneur oder ein Souverän ist? Nicht kümmert es ihn..."

*

WÄHRENDEDESSEN fixieren Sie Spaltnase. Schweißperlen stehen auf seiner Stirn, und seine Pupillen weiten sich, als der Einäugige den grünen Stein mit den seltsamen Zeichen bewegt. Er stöhnt leise und windet sich auf seinem Stuhl. "Schwarzer!" ächzt er, Hilfe erheischend, doch der glasige Blick seines Partners verspricht keine. Dumpf schlägt dessen Kopf auf die Tischplatte, dann beginnt er zu schnarchen.

*

"...WERDEN Wir des Herrn Praios Willen demonstrieren müssen! So mag's jeder hören in den abtrünnigen Grenzlanden", donnert der Prinz, und er reißt beide Arme hoch, schreit es hinaus in die Welt: "Zittert, Verräter, denn des Reiches Schwert erhebet sich!" und die rauschenden Wogen des Beifalls scheinen kein Ende nehmen zu wollen, übertönen mühelos die halbgeflüsterten Worte eines kleinen Vasallen zu seiner Nachbarin: "Als hätten wir nicht genug andere Sorgen." - "Was?" fragt sie mit euphorisch glänzenden Augen und neigt das hübsche Köpfchen näher, spricht weiter, keine Antwort abwartend: "Wie schön der Regent spricht, wie stolz, nicht wahr?" - "Ja", sagt ihr Nachbar, "ja", und klatscht halberzig mit. Zwei Falten stehen

*

... DIE anderen beiden warten. Grübelnd starren Sie auf das Brett, betrachten die bunten Steine. Sie verschwimmen

etwas vor Ihren Augen, es muß bald wieder Abend sein. Ihre Miene verrät nichts, kann auch nichts verraten, denn die Regeln dieses Spieles haben Sie immer noch nicht begriffen, obwohl die Partie schon mehr als einen Tag währt, doch Phex meint es gut mit Ihnen, davon zeugt der Berg Münzen vor Ihnen. "Zuviel Rauschgurke", kommentiert der Einäugige den Ausfall des Schwarzen.

"Pst!" herrschen Sie ihn an, als störte er Sie bei Ihrer Konzentration, was er - wie gesagt - gar nicht kann. Die Luft ist stickig, und Spaltnases Schweißgeruch kaum zu ertragen. "Phex steh mir bei, welcher Stein?" schicken Sie ein Stoßgebet gen Alveran, "Den roten mit der abgesplitterten Kante oder den blauen mit dem Krakel, der aussieht wie ein Mann, der gegen einen Baum ..."

"Mach endlich!" drängt Spaltnase heißer und beendet Ihr Gebet. Das mag Phex gar nicht.

*

SCHATTEN verhüllen das Gesicht König Brins, als eine Wolke sich vor die Sonne schiebt. Bestimmt, vielleicht auch flehend, beendet er seine Rede: "Unsere Herrschaft hat begonnen! Mut und Zuversicht, Ihr guten Leute! Mit uns die Götter!" und der Applaus will kein Ende nehmen. "Er meint es jedenfalls gut", denkt der Vasall, just in jenem Augenblick, als Sie den roten Stein bewegen. Spaltnase röchelt, und seine Augen quellen hervor. Spaltnase weiß nichts von dem jungen Regenten im fernen Gareth, und Brin weiß bestimmt nichts von Ihnen in Sinoda. Und allesamt wissen Sie nichts von...

*

"...LÄNGER", denkt es, "länger als ein Hecht und mit viel mehr Zähnen, lang und gelb. Schwesterchen, ich habe Angst, nein, nicht davor, so ist das Gesetz der Welt, doch schwarzes Blut quoll aus seinem Rachen, schwarzes Blut aus seinem Maul! Es war nicht tot, Schwesterchen, es lebte. Es lebte und kam näher, eingehüllt in dunkle Schlieren, es kam näher, und es sprach zu mir! Es sprach, Schwesterchen, es sprach! Ich habe Angst, solche Angst." So würde es denken, wenn es könnte.

Der Einäugige klopft Ihnen zufrieden auf die Schulter, "Nun?" sagt er zu Spaltnase. Mit dem Ausdruck eines gehetzten Tieres blickt dieser zuerst zu seinem bewußtlosen Partner, dann fährt seine Hand zum Gürtel, wo sein Dolch steckt. Um es gar nicht erst zu einer unschönen Szene kommen zu lassen, umfassen Sie zur Beruhigung der Gemüter den Griff Ihrer Boronssichel. Spaltnase weiß nicht, daß Sie diese erst kürzlich gefunden haben (und möglicherweise gar nicht damit umgehen können), und zum Glück denkt er nicht daran, daß es im Hinterzimmer der Taverne viel zu eng wäre, um damit zu kämpfen. Beschwichtigend hebt er die Hände, dann greift er langsam nach seiner Börse und leert sie auf den Tisch, drei

Taler fallen heraus. "Das ist ein Scherz", sagt der Einäugige leise. "Mehr habe ich nicht", knurrt Spaltnase und quiekt kurz darauf erschreckt, als der Einäugige ihm den Stuhl unter dem Hintern wegstößt, so daß er fällt. "Alles auf den Tisch, was in deinen Taschen ist", befiehlt Einauge, und Spaltnase gehorcht. "Nicht genug", entscheidet er nach kurzer Prüfung und gibt weitere Anweisungen: "Der Dolch... der Mantel... die Stiefel..." Endlich läßt er den Fluchenden und nicht mehr ganz schicklich Gekleideten gehen. Mit dem Schwarzen ist es einfacher. Er schnarcht friedlich weiter, während der Einäugige ihm die Börse aus der Tasche fischt und den Spieleinsatz daraus entnimmt. Er zählt ihn genau ab, packt den Rest zurück. Dann teilt er den Gewinn. "Ein Teil für den Wirt, vier Teile für dich, drei für mich, es war dein Zug", sagt er, nimmt, was ihm zusteht, und schiebt alles übrige zu Ihnen. "Preisest die Schönheit, Bruderschwestern, ist es nicht ein schöner Tag?" verabschiedet er sich lächelnd und geht, Spaltnases Mantel und Hose über der Schulter. Sie sichten Ihren Gewinn: 27 Dukaten, 11 Taler und 3 Kreuzer, die Sie zu den 14 Dukaten, die bereits in Ihrer Börse sind, stecken, ein Dolch, ein Paar guter Stiefel mit eingesteppten Schlangen, die sich um die Schäfte winden - wer weiß, woher Spaltnase die hat? -, ein Stück Seife, ein kleines Buch mit Seiten aus Elfenbeinblättchen, die Szenen aus dem Leben Dajin VII. darstellen, sowie ein unscheinbares handtellergroßes Holztäfelchen mit drei eingebraunten Lotosblüten. Sie packen alles zusammen, verlassen das Hinterzimmer und den schlafenden Schwarzen und fragen den Wirt danach.

"Das ist für das Theater", sagt der freundliche Mann, "ein Eintrittsbillett."

"Was gibt's denn?"

Er zuckt die Achseln: "Vor dem Stück soll's einen Kampf geben, zwei Tuzaker gegen einen Bären, soll sich lohnen. Könnt Ihr was für die Kultur tun." Dann geht er ins Hinterzimmer.

Sie verlassen die Taverne, die Sie gestern kurz vor Mittag betreten hatten und wo Sie mit diesen drei Zufallsbekanntschaften ein Spiel namens 'Brücke von Jergan' spielten, das Ihnen viel einbrachte, aber dessen Regeln Ihnen wohl ein ewiges Geheimnis bleiben werden, und treten auf die Straße. Es ist **ungewohnt hell**, und Sie blinzeln im Licht des endenden Nachmittags. **Zur gleichen Zeit**, da tausend Meilen entfernt Brin sein Roß in Richtung seines Schlosses lenkt, schreiten Sie Ihrer Herberge entgegen. Sie mag nicht so schön sein wie das **Schloß des Regenten**, dafür ist es hier wärmer.

Sinoda ist die **südlichste Stadt Maraskans** und die am wenigsten maraskanische, die Häuser sind würfelförmig, nicht turmartig. Es ist auch eine der teuersten Städte der Welt, zumindest was das Baumaterial der Häuser anbelangt: reiner Alabaster. Allerdings sind die Steinbrüche, die der Insel eine Zeitlang den Namen Alabastrien gaben, gleich vor der Haustür, und die Einheimischen haben gelernt, daß Holz ein sehr schlechter Baustoff ist in der Heimat des Aldec-Käfers. Es ist der Abend des 24. Hesinde, und Sie schlagen den Weg in das etwas verrufene Ostviertel der Stadt ein, wo das Theater steht. Es ist ein dreietagiger Ringbau, außen fast fensterlos, innen aus Galerien bestehend. Sie geben das Billett am Eingang ab,

über dem eine bemalte Blechfahne im Wind knarzt und gehen hinauf in die zweite Etage, wo noch freie Plätze sind. Sie drängen sich zwischen laut schwatzenden Einheimischen zur Brüstung vor, schauen hinab in den Hof zur Bühne, sehen gegenüber einige Zuschauer ihren Bekannten zuwinken, blicken nach schräg unten halb in eine Loge. Statt stufenartiger Bänke enthält sie einzelne Sessel, sie ist offensichtlich für gehobenes Publikum reserviert und momentan noch leer.

"Ihr gestattet", sagt eine geschmeidige Stimme, und Sie machen Platz. Die Stimme gehört einem feingliedrigen, nicht allzu großen Mann um die zwanzig mit sonnengebräunter Haut und schwarzen Augen. Den rotblonden Zöpfen und der Kleidung nach scheint er Thorwaler zu sein. Keine Hautbilder, stellen Sie fest, keine Skraja, so viel zu Vorurteilen.

Die Vorstellung beginnt mit einer Enttäuschung: Der Kampf fällt aus, denn der Bär ist siech. Irgend etwas ist ihm wohl nicht bekommen, vermutlich werden die Hunde darüber nicht unglücklich sein - so viel zur Kultur. Das eigentliche Stück beginnt, es ist etwas kraus: Einst lebte an der Bucht von Arivor ein stolzer Haran. Die Götter schenkten ihm viel, nur eines nicht, nämlich Kinder, was sein Herz vor Schmerz zerfraß. Die Harani, gleichzeitig eine mohische Feldherrin, plagt das Leid ihres Gemahls, und so geht sie zu einem mächtigen Dschinn und schließt mit ihm einen Handel: Sie werde noch vor Jahresfrist ein Kind bekommen, doch dafür habe sie einen Preis zu bezahlen: zwanzig Unzen von ihrem Fleische. Schwere Herzens willigt sie ein, hoffend, daß ihr bis zur Niederkunft ein Ausweg einfallen möge. Was sie nicht weiß, ist, daß der Dschinn in Wirklichkeit ein finsterner Magier ist, der selbst die Macht in Arivor haben will. Verzweifelt denkt sie über einen Ausweg nach, er will ihr nicht einfallen.

Das Eintreffen der Gäste in der Loge schräg unten unterbricht das Stück. Sie werden mit Applaus begrüßt, und dem Getuschel um Sie herum entnehmen Sie, daß es sich bei den Neuankömmlingen um die örtliche Gräfin und ihre Gäste handeln muß, Junker oder Großgrundbesitzer der Region. Einer davon rückt der Gräfin galant einen Sessel zurecht, und Sie erhaschen einen Blick auf sein Gesicht, es ist aufgeschwemmt mit kleinen harten Augen, das Kinn arrogant vorspringend. Mit einer huldvollen Geste erlaubt die Gräfin den Schauspielern fortzufahren.

Das Stück geht weiter: Nach Ablauf ihrer Zeit gebährt die Feldherrin Zwillinge, aber da sie nicht tapfer genug ist, den anstehenden Preis zu bezahlen, nimmt sie gleich nach der Geburt eines der Kinder, um mit ihm per Schiff nach Greifenberg zu fliehen. Der Magier verleumdet sie daraufhin bei ihrem Gemahl und schickt ihr in seinem Auftrag einen Sturm hinterher. Das Schiff sinkt, und sie wird an der Küste eines öden Eilands angespült.

Gerade als Sie schließen, daß die öde Küste bei Honingen liegen muß, kommt es zu einer zweiten Unterbrechung der Aufführung. Wir wollen sie nützen, um auf Sie zu sprechen zu kommen:

Sie (bzw. Ihre Heldenfigur) stammen nicht aus Maraskan. Der einzige Grund hierfür ist, daß die Geschichte noch einige Tage auf dieser Insel spielen wird und Sie sicher nicht Dinge erklärt bekommen wollen, die Sie von Kind auf kennen. Weiterhin

sollten Sie nicht gerade aus einer Dynastie von Praiosgeweihten, Inquisitoren oder Bütteln stammen, es sei denn, Sie wären das Schwarze Schaf der Familie. Allerdings ist es auch nicht zwingend notwendig, daß Sie der Autor oder die Autorin von "Kugel und Kette - Die zwanzig schönsten Kerker Aventuriens, erprobt an eigener Persona und versehen mit reichlicher Bebilderung" sind. Außer dem bereits Erwähnten besitzen Sie leichte Kleidung, Sandalen und einen Dolch (TP: 1W+1), die Boronssichel hat 2W+6 TP. Wenn Sie das Abenteuer mit keinem Ihrer existierenden Heldencharaktere spielen wollen, dann bemühen Sie Sinvej Kupferfeld oder Esindio Fallenhüpfer.

Dero Werte:

MU 13; KL 11; IN 10; CH 12; FF 14; GE 13; KK 12;

AG 3; HA 3; RA 4; TA 3; NG 4; GG 7; JÄ 3;

LE 46; MR 4; Ausweichen 9; Stufe: 6

AT/PA 12/10 (Raufen), 13/10 (Dolche), 10/9 (Scharfe Hieb Waffen), 10/10 (Schwerter), 9/8 (Stumpfe Hieb Waffen), 8/7 (Zweihänder), 9/6 (Kettenwaffen), 8/6 (Speere und Stäbe)

Benötigte Talente:

Betören, Etikette, Fährtensuchen, Fliegen, Gefahreninstinkt, Götter und Kulte, Holzbearbeitung, Klettern, Körperbeherrschung, Lesen/Schreiben, Lügen, Orientierung, Rechnen, Schneidern, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Stimmen imitieren, Taschendiebstahl, Töpfern, Sich Verkleiden

Die Talente haben zunächst alle den Wert -1, jedoch dürfen Sie zu Beginn des Abenteuers regelwidrig 70 Talentpunkte verteilen, dabei sollte kein Talentwert höher als 6 werden.

Lesen Sie jetzt Abschnitt 1.

Schattenspiele

1

Ihr Nachbar, der Thorwaler, flüstert Ihnen zu: "Etwas modern für meinen Geschmack, aber sie ist eine gute Schauspielerin. Ihr gestattet?"

Ehe Sie antworten können, springt er gewandt über die Brüstung, kommt katzengleich im Innenhof auf, wendet sich zur Loge der Gräfin, vollführt mit dem rechten Arm eine weitausholende Geste, wie zu einem raschen Gruß, doch die ausgestreckte Hand verläßt ein Dolch, der knapp am Kopf der Gräfin vorbeisaust und sich tief in die Kehle ihres hartäugigen Begleiters bohrt. Blut spritzt hellrot. Noch bevor die ersten Entsetzensschreie gellen, hat der Mörder sich herumgeworfen, ist zum Ausgang gerannt und verschwunden - in einem einzigen fließenden Bewegungsablauf, der keine Unentschlossenheit kennt. Es scheint Ihnen, als habe Satinav für einen Augenblick in seinem Schritt gezaudert.

Wollen Sie den Flüchtenden verfolgen (27), nach dem Befinden seines Opfers sehen (308), einen Büttel suchen (122), das Theater verlassen (285), abwarten, was weiter geschieht (334), oder den einsetzenden Tumult zu phexgefälligem Treiben ausnutzen? Eine Taschendiebstahlprobe klärt, ob Sie damit Erfolg haben (237) oder nicht (9).

2

Angestrengt spähen Sie über den verlassenen Platz und lauschen in die Dunkelheit. Ein kaum wahrnehmbares Geräusch aus einem anderen Gäßchen weckt Ihre Aufmerksamkeit. Vorsichtig und leise ziehen Sie Ihre Waffe, gehen auf Zehenspitzen zur Mündung der Gasse und biegen in sie ein. Alles, was Sie sehen, ist ein Hund, der im Müll wühlt. "Duglumverfluchter Kötter!" zischen Sie leise, da trifft Sie ein mörderischer Schlag auf den Kopf. Die Waffe entgleitet Ihrer Hand, und Sie stürzen zu Boden. Benommen und unfähig zu reagieren, sehen Sie einen großen Schatten, der sich auf Sie wirft. Er landet schwer auf Ihnen, ein Knie drückt auf Ihren Oberkörper, eine Hand greift in Ihr Haar und reißt Ihren Kopf hoch. Verschwommen erkennen Sie wie durch einen roten Nebel den Thorwaler, in seiner Hand ist eine lange, nadelartige Waffe, die auf Ihren Hals zielt. Sie hören ihn flüstern: "Begegne der Schwester!" Weiter bei 175!

3

Auf dem Weg dorthin kommt Ihnen eine bewaffnete Streife entgegen - fünf Leute, sie tragen den Rock der kaiserlichen Armee. "Halt, erkläre Euch!" fordert der Anführer, "Hoppla!" ergänzt eine seiner Untergebenen, "das Gesicht kenne ich doch. Das ist die andere Person!" - "Sieh da!" ruft der Offizier in unheilvollem Frohlocken, "Streckst du die Waffen freiwillig, oder müssen wir nachhelfen?" "Was soll das?" fragen Sie etwas barscher als Sie eigentlich vorhatten.

"Markier nicht die Dummpfeife", schnauzt die Soldatin, "Du wurdest gesehen, als du mit dem Mordbengel sprachst, und warum wärest du sonst gleich nach ihm abgehauen?" Wollen Sie jetzt lieber wortkarg entschwinden (208) oder sich auf eine detaillierte Erklärung einlassen? Hierzu ist allerdings eine Klugheitsprobe nötig, deren Gelingen Sie nach 254 und deren Mißlingen Sie nach 264 führt.

4

An der Spitze eines stattlichen Gefolges gelangen Sie zur Wache, wo man sogleich in der Annahme, es handle sich um einen Aufruhr, vollbewaffnet aufmarschiert, was Ihre Anhängerschaft rasch zerstreut. Sie erklären den Wachen, durch einen merkwürdigen Zufall samtsonders Barträger, daß Sie nicht den Sturm auf die Büttlerie anführten, sondern lediglich gekommen seien, ein Verbrechen zu melden. Man bittet Sie herein und reicht Ihnen fürs erste eine Decke - Platz sollen Sie nehmen, auf der Pritsche da. Sie steht in einer Zelle, eine Tatsache, die Ihnen nicht ganz so gut gefällt.

Würfeln Sie bitte mit dem W6.

Wenn Sie in den letzten Tagen **nicht** verhaftet wurden, dann lesen Sie bei 1-4 weiter bei 378 und bei 5-6 bei 337.

Wenn Sie in den letzten Tagen verhaftet wurden, dann lesen Sie bei 1-2 weiter bei 38, bei 3-4 bei 378 und bei 5-6 bei 337.

Wenn Sie verhaftet wurden und den Eindruck gewonnen haben, Sie könnten in Sinoda tun und lassen, was Sie wollen, dann lesen Sie bei 1-3 Abschnitt 38, bei 4-6 Abschnitt 381.

5

Auch als Sie zusammenbrechen, ist es noch nicht zu Ende, Sie werden in die Seiten getreten, und mit großer Verbissenheit trampeln die Strolche auf Ihnen herum. Als sie davongehen, lassen Sie Ihnen wirklich nichts mehr, doch das bekommen Sie nicht mehr mit. Genausowenig erfahren Sie, welche barmherzige Seele Ihren geschundenen Leib ins Siechenhaus Sinodas gebracht haben mag, wo Sie auf einer Pritsche und nur in eine abgewetzte Leinentunika gekleidet wieder erwachen (45).

6

Anschließend bietet der Geschlagene keinen schönen Anblick mehr, doch hat er etwas anderes verdient? Weiter bei 236!

7

Als Sie bei der Muschel ankommen, mögen Sie Ihrem Glück kaum glauben, denn Sie entdecken zwei Perlen, groß und milchigweiß! Sofort machen Sie sich ans Werk, nicht unbedingt auf die übliche Art und Weise vielleicht, aber erfolgreich. Dann halten Sie Ihren Fang in der Hand, jede einzelne ist bestimmt 15 Dukaten wert! Doch die Freude währt nicht lange (121).

Als der Wüterich endlich tot ist, zögern Sie nicht lange, denn 'Rur schuf die Welt in Paaren' sagt man auf Maraskan, und Sie verspüren wenig Lust herauszufinden, ob das Untier am Ende einen Gefährten hat. Schnell schwimmen Sie zum Strand, wo Sie eine laute Stimme willkommen heißt (211).

9

Am Ausgang des Theaters zählen Sie Ihre Beute - Gareth können Sie dafür bestimmt nicht kaufen: 2 Taler, 4 Heller, 8 Kreuzer. Als Sie sie in Ihre Börse stecken wollen, treten Ihnen Tränen der Wut in die Augen: Der Beutel ist verschwunden! Offensichtlich hatten Sie nicht alleine diese famose Idee. Ersetzen Sie Ihr bisheriges Vermögen durch Ihr neues und lesen Sie weiter bei 327!

10

Acht Tage vergehen. Garalor und seine Frau, ein kleines Pummelchen und gut 20 Jahre jünger als er, sind aufmerksame Gastgeber. Sie haben keine Kinder, und daß dies die beiden bedrückt, finden Sie schnell heraus. Ebenso rasch lernen Sie, daß der Grundherr ein sehr abergläubischer Mensch ist. Wie oft erzählt er Ihnen, daß etwas in den Sternen, den Wolken oder zur Not in Ihren Handlinien stehe! Er verbrämt diesen Aberglauben mit seiner sehr speziellen Auslegung des Rur- und Gror-Glaubens, nach welchem die Gesetze der Welt im Großen wie im Kleinen zu finden sind. An diese Marotte gewöhnen Sie sich rasch, und schließlich, warum sollten die Götter ihren Willen nicht in der Form Ihres Haaransatzes verborgen haben? Nichts spricht dagegen.

Weiter bei 238.

11

Am nächsten Tag sind Sie wieder in der kleinen Stadt. Sie gehen zu diversen Krämern, die Sie allesamt bei 410 finden. Wenn Sie alles haben, was Sie benötigen, dann lesen Sie weiter bei 12. Sollten Sie eine Verabredung haben, dann finden Sie Ihren alten Freund Voltan Yagenbrog bei 289. Efferdio von Salza können Sie bei 136 treffen und Shleymabethjida bei 318. Wenn Sie ein verurteilter Sträfling sind, dann würfeln Sie jedesmal, wenn Sie hier sind, mit dem W6; 1-2 führt Sie nach 196.

12

Außer der Erklärung des Wegs, Proviant für die ersten Tage und einer Schlinge zum Jagen für die folgenden erhalten Sie von Garalor genaue Auskünfte über Tiere, deren Bekanntschaft Sie meiden sollten, Pflanzen, die Sie essen können, und Pflanzen, die vielleicht Sie essen könnten. "Es gibt beides", erklärt Garalor ruhig am Ende seiner langen Ausführungen, "so ist das Gefüge der Welt."

Dann bekommen Sie noch eine Tragstange und zwei Lederbeutel für die Fische. Wieder folgen genaue Anweisungen. "Fange etwa 40, die Hälfte mag's überleben." heißt es, "Das Wasser wechselst du täglich. Du gibst stets etwas Dajnwurzel dazu, ich habe dir erklärt, wo du sie findest. Larven und

Würmer findest du zuhause, aber keine Schwarzschrömer, hörst du, denn dort wo Schwarzschrömer sind, gibt es Federn, und das wirst du nicht überleben. Und schüttle nicht - nicht schütteln! - und keine Würmer in der Nacht, hörst du!" Wer hätte gedacht, daß Fische so empfindlich sind? In der Hoffnung, sich wenigstens einen Teil der Ratschläge merken zu können, brechen Sie am nächsten Tag auf nach Norden (184).

13

Acht Tage später: Seit einer Stunde führt Ihr Weg durch das Halbdunkel eines Tales, das mit drei Schritt hohem Farn bewachsen ist. Mühsam biegen Sie die Wedel auseinander, da raschelt es, und Sie entdecken vor sich eine haarige Schlange. Sie halten sofort an, die Schlange ebenfalls. Zehn Augenpaare starren Sie an. Da erkennen Sie den Irrtum: Es sind Mungos, Eltern und Kinder, die so dicht hintereinander gehen, daß es den Eindruck eines einzigen Tieres erweckt. Sie grinsen erleichtert, als die Mungofamilie weiterzieht (293).

14

Am frühen Nachmittag des fünfzehnten Tages Ihrer Reise erreichen Sie den See. Er hat eine Ausdehnung von etwa 300 Schritt und ist auf drei Seiten von Wald umgeben, auf der vierten erhebt sich jäh der Amran Thjalgyn, von dessen Steilwand ein dünnes Rinnsal in den See hinabstürzt. Aus diesem Blickwinkel erinnert der Berg an ein gewaltiges Echsenwesen, an einen aufrecht sitzenden Alligator oder Kaiman, der seine lange Schnauze dem Himmel entgegenstreckt, doch nicht trotzig, eher klagend, denn der kleine Wasserfall erscheint Ihnen wie ein Tränenstrom aus seinem Auge.

Sie erinnern sich an alte Legenden, die Sie hörten, von den Echsen, die der siegreiche Held Bastruban einst hierher verbannt haben soll: nach Marustan, nach Maraskan. Sie stellen sich vor, was diese Verstoßenen gesehen haben müssen, sollten sie jemals diesen See gefunden haben: einen weinenden Riesen ihrer Art. Eine Wolke schiebt sich vor die Sonne, wodurch sich schlagartig die Spitze eines entfernten Berges in das Bild einfügt und dem steinernen Alligator ein schief sitzendes Krönchen aufsetzt. Das hätten die Echsen damals gesehen: keinen weinenden Riesen, sondern den tränenvergießenden König der Marus!

Die Wolke zieht weiter, und das Krönchen wird wieder zur Bergspitze. Ein wenig länger dauert es, bis das Echo eines Gedanken in Ihrem Kopf verklingt: Dieses Eiland ist alt, und es hatte schon eine lange Geschichte, bevor die ersten Menschen es betraten. Es mag hier Geheimnisse geben, so alt wie Satinavs Töchter.

Das Wasser des flachen Sees, der - soweit Sie das sehen können - nirgends tiefer als anderthalb Schritt zu sein scheint, ist äußerst klar, und Sie erkennen jeden Stein an seinem Grund, sehen Molche, Käfer, lange Würmer, nur eines nicht - Fische.

Wollen Sie dennoch sogleich unverzagt eine Reuse bauen (406) oder erst einmal den See umrunden (123)?

15

Als die Besessenheit verfliegen ist und Sie wieder bei Sinnen sind, lassen Sie den See hinter sich, um Garalor vom Scheitern Ihrer Expedition zu berichten (250).

16

Aber es kommt ganz anders. Drei Tage später sitzen Sie vor der Schenke eines kleinen Dorfes, wenige Stunden von Sinoda entfernt. Sie teilen sich den Tisch mit einem grauhaarigen Tobrier. Er liest murmelnd das Empfehlungsschreiben, das Ihnen Garalor mitgab. Dabei reibt er sich ab und zu auf eigenartig affektierte Weise die kleine Nase, die im Vergleich zu seinem mächtigen Kinn unproportioniert wirkt. Er trägt eine dicke bestickte Lederjacke - wie er das bei der herrschenden Hitze aus- hält, ist Ihnen ein Rätsel. Was er zu viel an Kleidung trägt, hat seine Nachbarin zur Linken, die Sie während dessen höflich ausfragt, zu wenig, denn außer einem sehr dünnen Bauschrock mit schmalen aufgesetzten Streifen aus Battist, die ihren Zweck - der Schicklichkeit genügetun und dezent zu verhüllen - so gründlich verfehlen, trägt sie nur ein schmales Oberteil, das im Wesentlichen aus zwei Körbchen aus Messingspiralen besteht. Sie ist eine sehr schöne Frau, und Garalor sagte Ihnen, daß ihretwillen mindestens sechs Männer den Tod fanden: Einer entlebte sich, zwei starben im Duell, drei weitere suchten ihr Ende im Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat, auf der einen oder anderen Seite. Zwei Dinge haben Sie sofort an ihr fasziniert: ihre Art sich zu bewegen - sie geht nicht, sie scheint zu schweben - und ihre Augen: Was bei anderen Menschen weiß ist, ist bei ihr zartblau.

Der vierte am Tisch ist ein mächtiger Blonder. Wüßten Sie es nicht besser, so würden Sie ihn für einen Nordländer halten, doch Dschijndar ist Maraskaner. Mit geschlossenen Augen sitzt er da und scheint zu schlafen, dann wirft er unerwartet eine Bemerkung ein und beweist damit das Gegenteil. Benningstein - der Graue - legt den Brief zur Seite: "Der Grundherr Garalor ist dein Onkel?"

"Ja, mein Ohm" antworten Sie.

"Du willst also zum Theater?"

"Es ist mein Herzenswunsch", beteuern Sie nickend und schieben das kleine Beutelchen über den Tisch. "Ich hätte es fast vergessen."

Benningstein langt danach, um es zu öffnen. "Es wird schon richtig sein", wirft Madahajida sanft ein, legt ihre Hand darauf und wirft Ihnen einen Blick aus ihren hypnotischen Augen zu. Weiter bei 213.

17

Als Sie Ihre Improvisation beendet haben, ist es einen Augenblick sehr still, dann beginnt Benningstein spontan zu



applaudieren. "Nicht schlecht", kommentiert Madahajida und wirft Ihnen einen rätselhaften Blick zu, "man könnte fast an dir zweifeln."

"Ach was", antworten Sie trocken. Notieren Sie bitte Ihr Stichwort 'Hesinde' und lesen Sie weiter bei 257.

18

Machen wir uns nichts vor: Die vielzitierten Bretter sind nicht unbedingt Ihr Milieu. Andererseits, vergessen Sie nicht, warum Sie bei dieser Theatergruppe sind! Da macht es doch nichts aus, was Sie tun, und daß das einzige, wofür man Sie für talentiert genug hält, das Tragen des Gepäcks ist. Legen Sie bitte eine Probe ... Nein, lassen Sie es lieber, merken Sie sich Ihr Stichwort 'Mherwati' und lesen Sie weiter bei 257!

19

Meinen Sie, daß Sie eher gut mit Benningstein auskommen (240) oder schlecht (322)?

20

Madahadjida und der Kommandant verschwinden im Zelt. "Sucht euch einen Platz zum Lagern, Bruderschwestern", meint der Adjutant, "ansonsten fühlt euch wohl in des Kaisers nobler Klausen und laßt euch nicht von den Pferden fressen!" Er geht lachend. Wenn das Ensemble seinen Platz gewählt hat, blättern Sie nach 242!

21

Mit einem Schmerzenslaut, den man bis zum nächsten Turm hören konnte, gelangen Sie nach unten. Sie erhalten die Antwort in Form eines Schauers von Pfeilen und Bolzen. Legen Sie vier Intuitionsproben ab. Bei jeder mißlungenen werden Sie mit 1W+4 TP bedacht. Wenn Sie irgendwann gezwungenermaßen Boron gegenüber treten müssen, dann erfolgt dies bei 417, andernfalls lesen Sie weiter bei 405.

22

Mit Ihrer Lektüre sind Sie mittlerweile im Jahre 3 Alrik angelangt. Sie fühlen sich klebrig, und Ihre Hände hinterlassen auf dem Holz des Pultes feuchte Spuren. "Ich sagte: Permolds Lehre ist Falschheit. Kleinlich ist seine Antwort: Zaboron ist alt und weiß nicht, was er sagt. Ich sage: Ich weiß es, und Permold vermindert die Schönheit der Welt. Dies ist fast bruderlos." Dumpfschädelig schauen Sie auf die verschwimmenden Buchstaben. Schweißtropfen fallen auf den Tisch, klar und deutlich sehen Sie einen Ihrer Handabdrücke. Er ist von der Hand mit den neuen Linien, die Sie seit einigen Wochen haben. Erinnerungsvergessen schauen Sie zum Fenster, dann wieder auf den Tisch und wieder zum Fenster. Sie starren auf die Karte Maraskans mit den Küstenlinien und den vier Flüssen. Vier Flüsse, vier Linien, spiegelbildlich in Ihrer Hand, verkleinert, aber identisch auf dem feuchten Abdruck. Eine der Priesterinnen kommt kopfschüttelnd zu Ihnen: "Nichts, Bruderschwester." Sie wirft einen Blick auf Ihre Lektüre und kommentiert: "Rur liebt die Vielfalt, so haben wir viele Lehren, darunter viele, die erbaulicher sind als die Schriften Zaborons."

Erregt verlassen Sie die Bibliothek nach **165**.

23

Mehr oder weniger verschrammt wenden Sie sich zum Tisch der bornischen Matrosen: "Wie war das mit den zehn Batzen?" Eine Matrosin errötet und stottert herum, dann ruft sie aus: "Bei Efferd, was soll's! Gesagt, getan, und wankelmütig laß ich mich nicht nennen!" Sie knallt ihren Beutel auf den Tisch: "Es wird nicht ganz reichen. Danilew, bis zur nächsten Heuer..." - "Ach was", antwortet jener, "es war ein guter Kampf!" und wirft Silber dazu. Die andern denken ähnlich. So warten schließlich 1W+10 Dukaten auf Sie! Wollen Sie die restliche Zeit mit den Seeleuten verbringen (**30**), oder haben Sie noch etwas vor (**245**)?

24

Mit gesenkten Lidern und in völliger Gleichheit in Tempo und Rhythmus erzählen die Priester sicher nicht zum ersten Mal diese Geschichte: vom Volk der Beni Rurech, das seine Heimat wegen seines Glaubens an die Zwillinge Rur und Gror verließ und nach langer Wanderschaft ein Land als neue Wohnstatt wählte, das zuvor jedem Tulamiden verboten war: Maraskan. Sie gelangten - so behaupten es die Priester - genau an jenem Tag auf die Insel, als der Weltendiskus die halbe Strecke zwischen Rur und Gror zurückgelegt hatte. Es gab **damals schon Menschen auf Maraskan**, seit wenigen Generationen, **mittelreichische Siedler**, und es dauerte nicht lange, **bis auch sie die Zwillinge verehrten**. Die Geweihten der **Zwölfgötter kämpften vergeblich** dagegen an, doch als in **Gareth die Herrschaft der Priesterkaiser begann**, wurde **Maraskan unterworfen und der Glaube verboten**. Also verließen die Priester die Tempel und gingen dorthin, wo auch heute noch kein Kaiser viel zu bestimmen hat, in die Berge und Urwälder Maraskans. Sie wanderten von Dorf zu Dorf, und der Glaube wurde dadurch nur stärker. In Boran hätte man die

Heiligen Rollen zuvor gehütet. Einer der Priester wurde beauftragt, sie zu verbergen. Er tat es sehr gründlich, denn als Rohal das Verbot des Rur-und-Gror-Glaubens für nichtig erklärte, galten sie schon lange als verschollen, und alles, was man aus den Rollen noch wußte, wurde mündlich weitergegeben. "Man hat nicht danach gesucht?" fragen Sie. "Wohl!" antwortet Darjin und donnert die Faust auf den Boden. "Über achtzig Jahre!" - "Bruder!" sagt Otajin eindringlich und legt ihm die Hand auf die Schulter, "Es ist bloß überliefert, daß er sie zum König der Marus bringen wollte. Vielleicht gab es damals ja noch Marus auf Maraskan, aber ich weiß nicht, ob sie überhaupt einen König hatten, allemal sollen die letzten schon lange ausgestorben sein! Was ist dir, Bruderschwester?" Weiter bei **96**.

25

Mit geradezu übermenschlicher Anstrengung und Appellen an ihre Würde als Priesterin gelingt es Ihnen, Walla zu beruhigen. Sie beendet das Zähneknirschen und läßt den Rüpel, dessen Gesichtsfarbe zwischenzeitlich an die purpurnen Lilien Borans erinnerte, los. Gleich darauf kommt Namin (**200**).

26

Mit zugehaltener Nase betreten Sie die Höhle. Dort hängen wie schlaffe Segel schmutzig-braune Lappen von der Decke, ein Gewächs wohl. Wenn Ihr Stichwort 'Ferdok' heißt, dann legen Sie bitte eine Orientierungsprobe+5 ab und lesen bei Gelingen **387**. In allen anderen Fällen lesen Sie **120**.

27

Rasch springen Sie ebenfalls über die Brüstung, und während Sie auf den Ausgang des Theaters zurennen, beobachten Sie aus den Augenwinkeln heraus das einsetzende Chaos. Sie sehen bleiche Gesichter, aufgerissene Münder wie schwarze Höhlen, das Durcheinander und Hin und Her auf den Galerien, das den Gesetzen der Gezeiten zu folgen scheint, und bemerken, daß das Spiel auf der Bühne immer noch weitergeht - man scheint nichts von dem Vorfall bemerkt zu haben, ist nur irritiert über den Aufruhr. Dann sind Sie draußen vor dem Theater, wo sich hinter Ihnen der Chor erschreckter Rufe zu einer alles übertönenden Kakophonie steigert. Sie spähen durch die Nacht, entdecken in einiger Entfernung eine sich schnell entfernende Gestalt und stürmen hinterher. Sie hasten durch ein Gewirr kleiner Sträßchen, holen zusehends auf. Als Sie um eine Straßenecke biegen, stehen Sie am Zugang zu einem kleinen Platz - die Gestalt ist wie vom Erdboden verschluckt. Legen Sie bitte eine Probe+6 auf 'Sinnenschärfe' ab. Gelingt die Probe, so lesen Sie weiter bei **2**, andernfalls bei **129**.

28

"Rur gab uns Leben und Tod, Werden und Vergehen, so sind die Gesetze der Welt, und ich habe nicht vor, sie zu ändern!" (Scheijian von Neu-Jergan an einem geschwätzigen Tag)
Wenn Sie Garalor spontan Ihre Hilfe anbieten wollen, näm-

lich neue Fische zu beschaffen, dann lesen Sie weiter bei **53**, wenn Sie eher dem Zitat zuneigen, bei **195**, und wenn Sie derartige Fische schon früher sahen, bei **222**.

29

Rasch bahnen Sie sich einen Weg durch die Menge, biegen in das Gäßchen ein, sehen an seinem Ende den Mantel um die nächste Ecke verschwinden. Dieses Mal sehen Sie mehr, pechschwarze Haare. Sie gehen schneller, biegen auch um diese Ecke. Es ist eine Sackgasse, völlig leer. Weiter bei **165**.

30

Aus Festum sind sie gekommen, Korn an Bord, und fast ... Einen halben Tag hat es gedauert, die kaiserliche Galeere abzuschütteln. Aber was ist schon ein Reichler gegen einen bornischen Seemann? Das wäre gelacht! So erzählen es die Matrosen, und Rum und Wein fließen freigiebig. "Ich bin froh, wenn wir von hier wieder weg sind!" behauptet Ihre spendable Freundin. "Bestimmt muß man Maraskanerin sein, um..."

"Ich kenn' einen Nostrier, seit Jahren lebt er hier!" widerspricht Danilew. "Wenn du denselben meinst wie ich", sagt sie, "da seh' ich nichts Nostrisches mehr, der benimmt sich doch völlig wie einer von denen: Preiset die Schönheit, und Rur hat's uns gegeben!" Sie klatscht die Hände über dem Kopf zusammen. So vergeht die Zeit, und als Sie doch schon ein bißchen arg beduselt sind, erfahren Sie, daß etwas Wahres an dem ist, was man über Seemänner und Seefrauen sagt: Sie wissen ja, in jedem Hafen einen Liebsten oder eine Liebste. Und was Sie da über sich hören, läßt keinen Raum für Unklarheiten.

Wenn Sie wollen, dürfen Sie mit der betreffenden Person verschwinden (**207**). Sie können auch brav zum Tempel zurückgehen (**165**).

31

Als Sie sich von Ihrem Gegner abwenden, sehen Sie Walla die Taschen des ihrigen leeren. Sie erklären ihr, daß sich derlei wenig ziemt für eine Priesterin der Geschwistergötter. "Es ist nicht für mich, sondern für die Armen und Bedürftigen!" erklärt sie pikiert. "Und das da ist bestimmt unrechtes Gut!" Sie wirft Ihnen einen Kettenstab zu (TP: 1W+2). Die Tür geht auf, und ein recht alter Angroschim kommt herein. "Walla Jurgesdottir. Ich hätte meinen Bart darauf verwettet", brummt er. Weiter bei **200**.

32

Am nächsten Tag beginnt die Suche. Es ist ein schier aussichtsloses Unterfangen, denn fast sieben Jahrhunderte ist es her, daß der Priester die Rollen hierhergebracht haben soll, und es ist nicht sicher, daß er seine Meinung später nicht änderte und ein anderes Versteck wählte.

Und selbst wenn nicht, wo wollen Sie hier suchen? Da ist der See, in dessen jahrhundertealten Schlammsschichten Sie lange wühlen könnten, da ist der Marukönig, selbst nur eine Flanke des mächtigen Amran Thjalgyn, der wiederum nur ein einzel-

ner Berg des Amdeggyns ist. Und da ist der Urwald drum herum, schwer zu durchdringen, ein perfektes Versteck.

Walla bringt es gegen Mittag auf den Punkt: "Die einzige Chance, die wir haben, ist, daß er sie im Berg oder in seiner Nähe, vielleicht in einer Höhle, versteckt hat."

Weiter bei **330**.

33

Als Sie aus dem Wasser gestiegen sind, denken Sie, daß dieser Ausflug Namin bestimmt noch weniger gefallen hätte als Ihnen. Sie blicken sich um, der Zwerg ist weit und breit nicht zu sehen. Sie berühren den Kristall und konzentrieren sich voll auf ihn - nichts! Weiter bei **393**.

34

Auf dem sehr langen Weg nach Abschnitt **417** haben Sie viel Zeit zum Fluchen oder Beten.

35

Als Sie wieder einmal durch zwei dieser Teppichpflanzen hindurchgehen, gelangen Sie unversehens in eine weitere Höhle. Der Anblick ist phantastisch, denn es ist eine gewaltige Druse, und Wände und Decke sind mit funkelnden Kristallen bedeckt. Ansonsten ist sie leer.

Wollen Sie sich an den Kristallen mit Ihrer Waffe (**278**) oder Ihrer Hand (**352**) zu schaffen machen, oder interessiert Sie diese Höhle nicht? Würfeln Sie in diesem Fall mit dem W6 und lesen Sie bei 1-3 **416**, bei 4-6 **253**.

36

Nicht ganz so geschickt wie der turnfreudige Attentäter kommen Sie im Innenhof auf. 'Er muß Übung haben', schießt es Ihnen durch den Kopf, und Sie beschließen, ein andermal darüber nachzudenken. Mit Riesensprüngen erreichen Sie den Ausgang, sind schon draußen, als die ersten Kommandos und Befehle gebrüllt werden. Wollen Sie weiterrennen (**108**), oder haben Sie Zeit für eine Tollkühnheit, für die eine Mutprobe+5 nötig ist? Deren Gelingen würde Sie nach **335** führen, deren Mißlingen unerbittlich nach **84**. Wählen Sie!

37

Nun springt auch noch der dritte ins Wasser, und Sie bleiben allein zurück. Es erscheint Ihnen etwas gutgläubig, schließlich könnten Sie ja mit dem Boot und der mageren Ausbeute verschwinden, doch daran denken Sie nicht - hören Sie! -, sondern schlürfen eher, wenn Ihnen danach ist, einige der Perlmuscheln. Sie haben keinen Wert hier, hat man Ihnen erzählt, sie gelten als Hundefutter. Da taucht in 50 Schritt Entfernung einer der Köpfe Ihrer Gefährten aus dem Wasser auf und ruft etwas, das Sie nicht verstehen, doch der verzerrte Gesichtsausdruck spricht Bände!

Ein Schlag erschüttert das kleine Boot und bringt es zum Schwanken. Undeutlich erkennen Sie unter der Wasseroberfläche einen gepanzerten Rücken, abermals trifft ein wuchtiger Schlag den Kahn und hebt ihn fast aus dem Wasser. Holzsplitter fliegen in die Luft, und notgedrungen greifen Sie

Ihre Waffe und hacken auf den Angreifer ein. Sie haben drei unparierte Attacken auf Ihren unbekannten Gegner (LE 25, RS 4), gelingt es Ihnen, ihn in dieser Zeit zu besiegen, dann lesen Sie weiter bei 118, ansonsten bei 212.

38

Nach einiger Zeit kommen die Herrschaften, die Sie bereits von Ihrem letzten Verhör kennen. "Ihr erspart uns viel Arbeit", sagt einer trocken, "wir haben inzwischen Zweifel bekommen an dem, was Ihr sagtet. Wir sollten uns noch einmal über den Mordanschlag unterhalten!" Rüde werden Sie zu einem Raum gebracht, den Sie vielleicht schon kennen. Dann beginnt die Befragung (268).

39

Noch ist es nicht Ihre Zeit, dem Dunklen Herrn gegenüberzustehen, deshalb währt dieser Kampf nur fünf Runden. Sollte in dieser Spanne Ihre Lebensenergie unter 10 fallen, dann werden Sie überwältigt und bis auf Ihre Unterkleidung ausgeplündert. Lesen Sie dann weiter bei 360. Sollten Sie Zendajian besiegen oder der Kampf noch andauern, dann greift das Schicksal bei 110 ein!

Zendajians Werte:

MU 14; LE 40; AT/PA 14/12 (Kettenstab); TP 1W+3; RS 2; MR 3;

40

Nach langem Flug überholt Sie der Nachtwind, umkreist Sie mehrmals und kreischt Ihnen dann zu: "Die Jagd ist zu Ende, merke es dir genau: Vier Flüsse hat Maraskan, und es ist nicht der Ahir, der darbt!" Dann entfernen sich die rauschenden Schwingenschläge, und Sie segeln langsam nach unten, lassen sich müde auf einem Zweig nieder, der sofort unter Ihnen bricht, als Sie Ihre normale Größe wieder annehmen. So sitzen Sie unter einem Baum, erkennen in nächster Nähe Garalors Landgut. Was Sie mit Xans Worten anfangen sollen, wissen Sie nicht, unter Umständen war alles nur ein übler Scherz! Mißmutig, aber auch nachdenklich, klopfen Sie wenig später an Garalors Tür, der Sie baß erstaunt anblickt, als Sie so völlig unerwartet und splitternackt vor ihm stehen! Er läßt Ihnen sofort frische Kleidung und etwas zu essen bringen, und noch beim Umziehen beginnen Sie mit Ihrem Bericht (89).

41

Nach längerem Suchen finden Sie unter einer knorrigen, vom Blitz gespaltenen Gijede das, was der Harnischträger wohl mit dem Schrein gemeint haben muß: eine brusthohe Pyramide, aufgetürmt aus einzelnen Platten eines grünlichen, mattglänzenden Steins. In die oberste ist ein Tier eingraviert, das wohl einen Fuchs darstellen soll. Ein seltsamer Fuchs, denken Sie, denn die Beine sind viel zu kurz, und der Körper ist zu walzenförmig. Es sieht eher aus wie ein Mungo. Hierunter - so sagte es der Harnischträger - sollen also die Knochen begraben sein.

Wollen Sie die Platten abtragen (295), oder erscheint Ihnen das zu lästerlich (111)?

42

Diese ophthalmologische Aufzählung läßt Sie mißtrauisch werden und einen geordneten Rückzug antreten: "Aber natürlich nicht, Herr Militär!" Dann tippen Sie sich mit dem Zeigefinger gegen ihren (bandagierten) Kopf, sagen: "Muß daran liegen!" und kehren rasch zu Garalor zurück, bevor der Offizier etwaige Doppeldeutigkeiten vermutet. Ihrer Einschätzung nach haben Sie dafür nicht viel Zeit, höchstens drei Tage. Lesen Sie nun 10.

43

Detailfreudig und farbig schildern Sie Ihre Planung zur Ermordung der Markverweserin. Es ist eine spannende Geschichte, und Ihr Publikum hängt an Ihren Lippen. Sie fühlen sich animiert, gleich noch einige weitere Verbrechen zu gestehen, wie die Entführung Kaiser Hals, die Befreiung Answins, die Vorfälle von Donken und den Diebstahl des Armidaqs. "Das Armidaq!" kreischt der älteste der Inquisitoren, "Niemand kann davon wissen, außer ... Aber Ihr seid viel zu jung!"

"Tja", sagen Sie nachdenklich und darüber nachgrübelnd, wie Sie wohl auf dieses Wort gekommen sein mögen. Dabei machen Sie den Eindruck, als nähmen Sie Anlauf für eine neue Serie von Geständnissen. Und fürwahr, Sie enttäuschen Ihr Publikum nicht! Schließlich reift eine Idee: "Nun, Herrschaften Inquisitores, wenn Ihr das alles zu Papier bringt, wird man Euren Scharfsinn loben, doch damit man Euch preist ..."

"Was??" schallt es unisono.

"Die Südfrüchte, die gurkenartigen", deuten Sie an.

"Damit habt Ihr auch zu tun? Und inwiefern?" geiert der Geirige. "Tja", sagen Sie freundlich, "ich erzähle es Euch gern, aber es hat seinen Preis." Beim Verlassen des Kerkers flüstern Sie dem ältesten Inquisitor ins Ohr, wie Sie diese Früchte krumm bekommen haben. "Ihr müßt bald wieder kommen und mehr gestehen!" verabschiedet er sich mit glänzenden Augen. "Sicher doch", sagen Sie, wohl wissend, daß es eine faustdicke Lüge ist (327).

44

Drei Wächter bringen Sie zu Ihrer letzten Behausung. Einer von ihnen trägt einen Korb mit Lebensmitteln, die normalerweise für drei Tage reichen würden. Eine dicke Zellentür wird geöffnet, man nimmt Ihnen die Fesseln ab und stößt Sie einige Stufen hinab in das Verlies. "Möge sich Boron bald deiner erbarmen", sagt einer der drei dabei. Die Zelle mißt kaum anderthalb Schritt im Geviert, sie ist nicht hoch genug, daß Sie aufrecht darin stehen könnten, sie hat keine Fenster, und Sie wissen, wenn die Tür geschlossen und mit den Wächtern der Schein der Laterne verschwunden sein wird, wird es hier stockdunkel sein. Trotz der Erbärmlichkeit ihres neuen Heims saugen Sie diesen allerletzten Anblick mit Ihren Augen geradezu auf. Weiter bei 233.

45

Die Brüder und Schwestern vom Siechenhaus Sinodas sind schlichte Laien, die sich aufopferungsvoll um ihre Zöglinge,

die Kranken und Armen, kümmern. Der derzeitige Leiter ist der Mann einer Schmiedin, ein miserabler Koch, der aus den Spenden der Ansässigen - meist Fisch, Obst oder Reis - fad schmeckende Eintöpfe zubereitet. Beim täglichen Waschen, Verbinden und dem Einflößen seiner unköstlichen Pampfen versucht er, mit seiner einfachen Weltsicht Trost zu spenden: Rur gab uns Leid und Freude, Verzweiflung und Hoffnung, und für jede lange Nacht schenkte er uns einen langen Tag. So ist das Gespinst der Welt. Glauben Sie das?

Am vierten Tag betritt ein wohlhabend gekleideter Einheimischer - dem Aussehen nach könnte er genausogut vierzig wie sechzig sein - mit zwei Bediensteten das Spital. Sie verteilen kleine, gefüllte Fladen, Wein, sogar gerollte Pfeifenkrautblätter. Sie fallen ihm auf, und er befragt Sie nach Ihrer Geschichte. Ein harter Zug ist um seinen Mund, als er bemerkt: "Ihr gehört nicht hierher."

Sie verkneifen sich die Frage, wie man denn beschaffen sein müsse, um an diesen jämmerlichen Ort zu gehören, und widersprechen nicht, als er Ihnen anbietet, Sie zu sich mitzunehmen.

So gelangen Sie zum Landgut des Pfeifenkrautpflanzers Garalor. Das Essen ist dort schmackhafter. Weiter bei 52.

46

Der Krämer ist genauso baff wie alle andern. "Wollt Ihr zufälligerweise eine Bernsteinbrille?" fragt er unmotiviert. "Nein, Kleidung!" antworten Sie. "Und womit wollt Ihr bezahlen?" fragt er berechtigterweise. "Mit meinem Dolch!" entgegnen Sie und knallen ihm diesen auf seine Theke. Das einzige, was Ihnen halbwegs paßt, ist ein grellrosa Gewand mit grünen Stickereien. Zähneknirschend schlüpfen Sie hinein und bekommen noch fünf Taler und drei Kreuzer heraus. Heldenhaft verlassen Sie den Laden, um Ihr Leid in der nächsten Taverne zu begießen (341). Wenn Sie des Lesens mächtig sind, dürfen Sie einen Abstecher nach 82 machen. (Solange Sie diese Gewandung tragen, ist Ihr Charisma um 2 Punkte vermindert!)

47

Der Anführer verfolgt Ihre Argumentation, kratzt sich unschlüssig am Kopf und schließt sich ihr dann an. "Stimmt", sagt er und läßt alle Umstehenden verhaften. So landen Sie mit dreizehn weiteren Anwesenden im Loch von Sinoda. Sie merken rasch, daß sich zwölf davon nicht recht einig sind, wen sie mehr hassen sollen, Sie oder den Dämonenschmirgel. Schließlich neigt sich die Waagschale ihm zu, und die ersten fangen an, ihn zu schubsen und zu boxen.

Wollen Sie sich das Schauspiel ansehen, weil er nur bekommt, was er verdient hat (6), oder wollen Sie einschreiten (266)?

48

Das Interesse an Ihren Erklärungen ist bescheiden. Im Grunde wurden Sie schon nach Ihren ersten Worten für schuldig befunden. Yadelinde Speckfeld könnte man als süßes Persönchen bezeichnen, wenn man über etwa zwei Dutzend Dinge hinwegsieht. Ihre Strafe ist eher gesalzen: drei Jahre

Zwangsarbeit! Streichen Sie sich alles bis auf Ihre Kleidung und lesen Sie weiter bei 359!

49

Der Einarmige ist in der Tat nicht sonderlich geschickt im Umgang mit seiner Waffe, denn ehe er weiß, wie ihm geschieht, sind Sie in direktem Körperkontakt mit ihm und schubsen ihn gegen seine Gefährten, was die Büttelschlachtreihe ins Wanken bringt. Zum Glück ist keiner von ihnen aufgeweckter als ein durchschnittliches tobrisches Bäuerlein, und so haben Sie schon einen kleinen Vorsprung erzielt, als die Verfolgung beginnt. Weiter bei 108.

50

Dreie sind es, sie haben keine Netze an Bord, sondern Körbe, es sind Perlenfischer. Falls Sie es noch nicht wußten, Sinoda ist berühmt für seine Perlen, und vielleicht kennen Sie das Liedchen des torbenianischen Barden Alrik Wulfenpein (man hört es bisweilen in tobrischen Spelunken): "Eine Pä-här-le für mein Liebtreu, eine Pä-här-le aus Sino-hoho-da". Es sind freundliche Menschen, wenn auch etwas mundfaul, und wenn Sie wollen, dürfen Sie mit ihnen hinaus aufs Meer fahren (370). Wenn nicht, können Sie immer noch schwimmen gehen (132) oder am Strand entlanglaufen (342).

51

"Das Gericht hat entschieden, fünf Jahre für dich!" sagt er. Es gibt keinen Sinn. Sie fragen nach, er zuckt die Schultern und redet Sie mit einem Namen an, den Sie nicht kennen. Er weiß nicht, was man Ihnen zur Last legt. "Es muß ein Irrtum sein", sagen Sie, er zuckt abermals, wirft Ihnen einige Lumpen hin: "Das sagen sie alle!" Und der Prozeß? "Aber natürlich fand er ohne dich statt", entgegnet er, "wie es üblich ist." Er schlägt Sie mit einem harten Stock, denn er ist Ihr Gerede leid, und schleift Sie dann in eine andere Zelle. Dort dämmert es Ihnen, daß Sie das Opfer einer Verwechslung wurden (359).

52

Das Gut besteht aus mehreren Gebäuden: dem Haupthaus, mit seinem weitausladenden Dach, den in- und auswendigen Schnitzereien und lackierten Innenräumen, aus kleineren Gebäuden mit bauschbespannten Wänden für die Bediensteten und Wanderarbeiter und niedrigen Vorrats- und Geräteschuppen. Es gibt nicht viele Bedienstete derzeit auf dem Gut, die Jahreszeit erfordert es nicht. Eine Sonderrolle nehmen die Zwangsarbeiter ein, verurteilte Verbrecher und Aufrührer. Garalor macht keinen Unterschied, er ist allen ein freundlicher und verständiger Herr. Sie selbst steigen schnell in den Rang eines gern gesehenen Gastes auf (10).

53

"Die Götter schicken uns Prüfungen, damit wir daran reifen!" entgegnen Sie, wie Sie es in der Praiosschule gelernt oder in einem Tempel aufgeschnappt haben. "Sagt mir, wo die Fische sind, und ich werde Euch neue holen!" Garalor ist nicht sofort überzeugt, darum helfen Sie mit einigen Geschichten aus

Ihrem langen Leben als Heldenperson nach. "Ihr müßt zu einem kleinen See. Er ist nur fünfzig Meilen entfernt, aber Ihr müßt durch den Dschungel und werdet dafür einen halben Mond benötigen. Dort fangt Ihr einige Weibchen ..."

"Woran erkennt man sie?" fragen Sie etwas ratlos, wenn Sie nicht gerade ein Fischer sind. "Es gibt nur Weibchen", erklärt Garalor. "Der Rückweg ist das schwierigste, Ihr müßt sie in einem Sack Wasser tragen, Ihr müßt das Wasser ständig austauschen, und Ihr dürft sie nicht zu sehr dabei schütteln, sonst überleben sie es nicht."

"Mit einigen Trägern...", heben Sie an. "Ich kann dir niemanden mitgeben, Bruderschwester", unterbricht Sie Garalor, "meine Leute haben Angst vor der Gegend, es soll dort einen Geist geben!"

Sie schlucken dreimal und schlucken es dann herunter: "Sei's drum!"

Wenn Sie sich noch nach Sinoda begeben wollen, um Ausrüstung zu besorgen, dann lesen Sie Abschnitt 11. Wenn Sie mangels Barschaft oder wegen anderer Gründe nicht dorthin wollen, dann lesen Sie 290.

54

Der Genuß ist kurz und intensiv. Intensiv deshalb, weil Sie sicher noch nie einen derartig ekligen Geschmack im Munde hatten, kurz, weil Sie gleich danach völlig gelähmt sind und nicht einmal mehr imstande, Ihr Leben selbst auszuhauchen. So muß es eben ohne Ihre Hilfe entschwinden. Ein Wort beiseite: Nicht einmal ein tobrischer Topfklatscher wäre auf die Idee gekommen, ein derartig giftiges Tier auch noch freiwillig zu essen! Weiter bei 417!

55

"Der Rachen eines Parders hat zwei Reihen von Zähnen. Es nützt wenig, sich mit einer von beiden anzufreunden." (Scheijian von Elburum, nicht unbedingt zu einem Freund)

Mit anderen Worten: Niemand will gerade Ihnen ans Leder, aber dummerweise sind Sie anwesend, was nur eine gelungene Gewandtheitsprobe+5 ändern könnte (14). Ansonsten würfeln Sie mit dem W6: 1-3 führt Sie nach 186, 4-6 nach 259!

56

"Dies lernte ich in einer Taverne in Neu-Jergan: Bisweilen ist es klug, auf den Wirt zu hören." (Scheijian von Boran während eines Besuchs bei einem Mherweder Exil-Maraskaner) Weiter bei 417.

57

Da nach Ihrer Antwort Xans Gesichtsausdruck eine wahrhaft verblüffende Ähnlichkeit mit dem eines typischen tobrischen Dorfschulten aufweist, sollten Sie eine andere Antwort bei 88 wählen!

58

Der Geist nimmt Ihre Hand, bewegt einzeln die Finger, untersucht jedes Glied, jeden Nagel, jedes Härchen. "Ich spüre etwas", hören Sie ihn schluchzen, "es mag lange dauern,

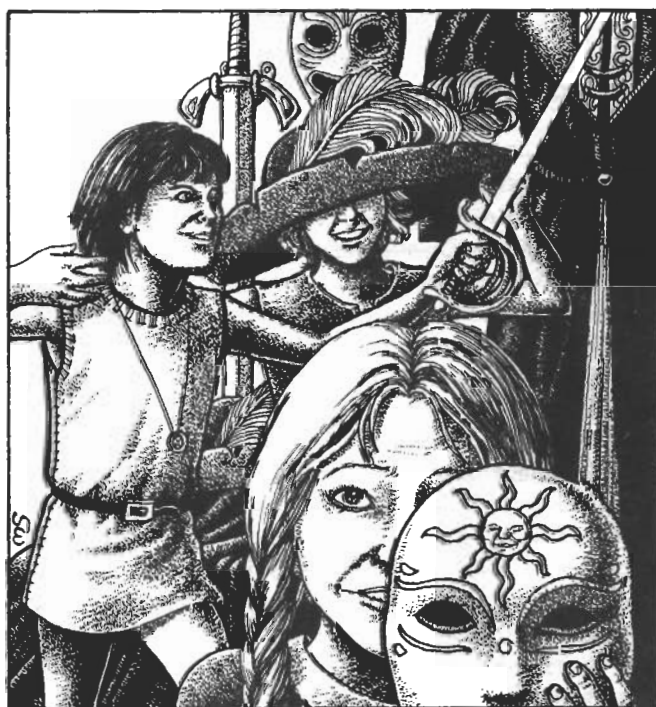
bis es wieder soweit ist, lange. Es ist ein schöner Tag heute, Bruderschwester, preise ihn, denn es werden furchtbare kommen. Nun grab weiter und nimm, was du findest." Dann sind Sie allein. Sie reiben das noch etwas taube Gefühl aus Ihrer Hand und entdecken dabei in Ihrer Handfläche vier neue gewundene Linien, zwei kurze und zwei lange. Sie beginnen an den Rändern des Handtellers und bilden ein Kreuz, doch ohne sich in der Mitte zu treffen. Weiter bei 321.

59

Die Darsteller sind im großen und ganzen erträglich, und wenn Madahajida selbst sich die Ehre gibt, versinken Sie in anbetungsvoller Bewunderung. Anders ist es mit Benningstein. Nach der ersten Probe sind Sie überzeugt, daß eine weniger gefestigte Persönlichkeit als Sie ihn noch vor Ablauf der ersten Stunde erwürgt und damit der Welt und vermutlich auch ihm selbst einen großen Gefallen getan hätte. Für Sie besteht kein Zweifel darin, daß die Hälfte Ihrer Vorgängerinnen und Vorgänger in diversen Noionitenklöstern schmachtet. Die andere Hälfte bevölkert wahrscheinlich wegen versuchter Kapitalverbrechen so manchen Kerker oder läuft noch frei herum und schlitzt nachts, irrsinnig kichernd, grauhaarige Männer auf. Der Schlitzer von Selem - Benningstein weiß sicher genau, wer sich dahinter verbirgt! Notieren Sie bitte Ihr Stichwort 'Tsa' und lesen Sie weiter bei 257.

60

Die Aufführung hat begonnen. Sie sind bei den Trägern. Entgegen ihren Gewohnheiten knobeln sie gerade nicht, sondern liegen erschöpft im Schatten. Es war ein beschwerlicher Weg heute. Bei den Requisiten tolen laut einige Kinder herum. Wollen Sie sie ermahnen, etwas leiser zu sein (168), oder denken Sie, es wird schon niemanden stören (286)?



61

Der Geist bleibt vor einer stämmigen, resolut wirkenden Frau stehen, und ein merkwürdiges Zwiegespräch beginnt. "Es ist nicht richtig, daß du nicht mehr mit Papa sprichst!" sagt der Geist. "Aber Vater, wie könnte ich", antwortet die Frau, "du bist schon lange tot!" - "Ich meine nicht mich, Tochter, ich meine deinen Mann!" - "Wenn er doch so ein Stinker ist?" - "Aber denkst du nie an Nahema und Denderan, deine lieben Kinder?" - "Aber Vater ..." - "Widersprich nicht! Ich finde sonst keine Ruhe, dort wo ich bin!" - "Ja, Vater, ich will dir gehorchen", sagt die Frau gesenkten Hauptes. Sie folgen dieser Szene mit zusammengebißnen Zähnen, denn es will ihnen doch zu absurd erscheinen, daß die Stimme des Geistes ständig zwischen einem tiefen Grummeln und einem hellen Kieksen hin- und herpendelt. Dschijndar wird toben, wenn er merkt, wer sich da an den Requisiten vergriffen hat! Als der Geist entschwindet, werfen Sie einen Blick in Dschijndars Richtung. Er grinst breit. Anscheinend hat auch er die Stelzen unter dem Gewand bemerkt. Weiter bei 63.

62

"Ein eigenartiges Schauspiel, wie?" sagt er ohne sich umzuwenden. Er weiß, daß Sie es sind. "Manchmal, auf der schmalen Linie zwischen Tag und Nacht, sehe ich Geister. Nein, nicht wie Ihr es meint, es ist die Vergangenheit, die die schrecklichsten Geister gebiert und immer gebären wird." Er ist in redseliger Stimmung, aber anders als sonst, das affektierte Gehabe ist wie weggewischt. "Es war, nachdem wir den Aufstand der Maraskaner in Tuzak niedergeschlagen hatten und ich in meine Heimat zurückgekehrt war. Ich hatte Dinge gesehen, an die ich mich nicht erinnern wollte. Es war fremd und langweilig zuhause geworden, ich hatte kein Ziel, und ein Tag war wie der andere. Ich tat das Übliche. Viele teilten mein Lager, ich erinnere mich nicht an sie, sie bedeuteten mir nichts. Es änderte sich, als ich sie traf. Ich, sie und Hilgerd verbrachten viel gute Zeit miteinander. Hilgerd war wie mein leiblicher Bruder, ich kannte ihn, seitdem ich gehen konnte. Als ich schließlich entdeckte, was sich zwischen den beiden entwickelte ... Es waren namenlose Wut und Ekel ... Nein, das ist eine Lüge, ich wußte, was ich tat, als ich Hilgerd forderte. Er hatte nicht die geringste Chance. Drei Streiche hielt er stand. So tötete ich meinen Bruder." - "Und sie?" Ein grauenhaftes Lachen bricht aus Benningsteins Kehle: "Sie warf sich dazwischen, und ich erwischte sie. Ich würde gerne sagen, daß es ein Unfall war, aber ich war es gewesen, der das Schwert ergriffen hatte, und ich hatte den Streich geführt. Als ich erkannte, was ich getan hatte, floh ich aus Feigheit zurück nach Maraskan. Ich entdeckte die Kunst. Sie tröstet mich, meistens." - "Ihr habt niemals erwogen zurückzukehren?" fragen Sie. - "Vor sechs Jahren. Wiederum aus Feigheit ging ich vorher zu einer blinden Wahrsagerin; sie sagte: 'Wenn du zurückkehrst, verlierst du nicht nur dein Leben, sondern auch deine Seele.' Ich habe mich daran gehalten."

Sie nicken düster: "Vermutlich heißt Ihr weder Benningstein, noch seid Ihr ein Tobrier?"

"Nein", antwortet Benningstein, "Ich stamme aus Weiden,

aus Dragenfeld. Einem kleinen Ort, den Ihr nicht kennen werdet. Von dort her kommen meine Geister und fordern ihren Preis. Es gibt keine Hoffnung am Rande der Nacht."

Wollen Sie ebenfalls etwas über Leben, Liebe und Tod beisteuern (216), die Peinlichkeit des Augenblicks durch harmlosen Kleinschwatz überbrücken (323), Benningstein nach Dschindziber fragen (172), oder versinken Sie in dumpfes Brüten (116).

63

Es ist Abend, die Truppe hat sich mit den Dorfbewohnern vermischt, man trinkt, ißt und redet. Dazwischen rennen Kinder umher und spielen Fangen. Madahajida steht bei einigen Einheimischen, lauscht ihrem Gespräch. Eine Stimme - sie gehört dem Schmied des Fleckens - ist klar aus dem Gewirr herauszuhören: "Ich sage immer, ob Kaiserliche, Rebellen oder Banditen, was schert es den einfachen Bauern, wer sein Herrscher ist? Alle kommen und holen. Für den Bauern ist alles dasselbe, da gibt es keinen Unterschied!"

"Doch, Bruderschwester, es gibt einen!" widerspricht ihm die Schauspielerin mit ihrer weichen Stimme, die in so starkem Gegensatz steht zu der plötzlichen Härte des Blicks ihrer seltsamen Augen. Haben Sie heute schon einen Geist zu Fall gebracht, oder heißt Ihr Stichwort 'Rondra' (217)? Trifft beides nicht zu, dann lesen Sie weiter bei 104.

64

Es scheint, als hätten er und einige der Umsitzenden nur auf eine solche Gelegenheit gewartet. Sie fallen über Sie her wie ein Rudel wilder Tiere. Nur mit Mühe können einige andere Sie aus dem prügelnden Knäuel wieder befreien. Hinkend kehren Sie zurück nach 287. Senken Sie Ihre Gewandtheit für 5 Abschnitte um einen Punkt.

65

Zur Nachtzeit sind Sie außerhalb des Lagers. Kleine Lichter brennen in den Wachtürmen, und eine funkelnde Kette spannt sich quer über das Land. Wenn Sie sich auf Ihr Talent 'Sinnenschärfe' verlassen wollen, dann lesen Sie bei erfolgreicher Probe 405, bei einer mißlungenen 403. Sollten Sie auf 'Klettern' bauen wollen, dann beantworten Sie bitte die Frage: Haben Sie ein Seil (390) oder nicht (220)?

66

Es sind zwei Soldatinnen, eine junge und eine alte. Still und friedlich sitzen sie da, den Rücken gegen die Brüstung gelehnt, und starren vor sich hin. Eine andere Alternative haben sie auch nicht mehr. Sie entdecken keine Wunden an ihnen, können nicht feststellen, auf welche Art ihre Reise in Borons Reich begann. Heute nacht sind Sie nicht die einzige Person, die beabsichtigte, den Wall zu überqueren. Weiter bei 164.

67

Es sind zwei alte Männer, vertrocknet und ärmlich gekleidet. Die Einrichtung des Raumes ist schlicht, sie erinnert an eine eremitische Klausur. Sie wissen es von Garalor: Otajin und

Darjin verbrachten ein Leben als Eremiten, bevor sie in dieses Amt berufen wurden. "Preiset die Schönheit", grüßen sie im Chor. "Was führt dich", sagt der eine, "... hierher, Bruderschwester?" der andere. Sie erzählen Ihre lange Geschichte. "Da war etwas, das ich einst las", sagt Otajin, "...du sprachst davon, in einer Schrift, es war vor ..." setzt Darjin fort. "...ja, es war vor dem Feuer. Noch vor dem Feuer", übernimmt Otajin wieder. "Erinnerst du dich? Ich erinnere mich nicht", meint der eine, "Es war über Fische ..." sagt der andere, "Ja, über Fische, es war in den Rollen ..." erklärt der erste wieder. "In einer Abschrift der Heiligen Rollen", korrigiert der andere. "Nein, es war ein Zitat, Bruder", fällt es dem ersten wieder ein. - "Aber es ist vermutlich verbrannt", finden beide zusammen und schließen gemeinsam: "Laß uns nachdenken, Bruderschwester, kehr zurück, wenn die Schatten dieses Tages sich verlängern." Lesen Sie weiter bei **245**, es sei denn, Sie wären vor einigen Wochen eine Schwalbe gewesen (**95**) oder es gäbe eine Seltsamkeit in Ihrer Hand (**288**).

68

Einkaufen in Boran bedeutet Warten und lange Wege. Sollten Sie etwas zu veräußern haben, so erzielen Sie das Doppelte des Listenpreises. Sollten Sie etwas erwerben wollen, so finden Sie den gesuchten Gegenstand bei 1-7 auf dem W20 zum vierfachen Listenpreis. Beinhalten Ihre Geschäfte nicht mehr als vier Gegenstände, dann können Sie noch durch die Stadt bummeln (**400**) oder eine Taverne aufsuchen (**149**). Andernfalls lesen Sie **165**.

69

Eine Sammlung von Aufsätzen haben Sie da gefunden, vergilbtes Pergament aus den Zeiten der Kaiser Tolak und Alik. Sie lesen: "...und da Rur den Diskus schuf, wie er zu schaffen war, ist er gleichsam statisch und anastatisch, bejahend und verneinend, in sich selbst und aus sich selbst. So schrieb Nesliha saba Onchabeth von Khunchom: 'Aslar achlimar Rur haqiller...' Ich sage: Das ist altes Wort, und ich sage: Es wird immer Dinge geben, die ein Nichtkind der Insel nur falsch verstehen kann. So ist es: Es ist die Zwei und nichts als die Zwei!" Interessiert Sie das wirklich (**309**), oder ist Ihnen vielleicht doch mehr nach einem kühlen Getränk (**245**)? Es ist warm hier.

70

Es ist der obligatorische Krug Wasser, der Sie ins Reich der Wahrnehmungsfähigen zurückbringt. So ist das mit Kalekken. Es fühlt sich an, als habe er Ihnen einige Knochen gestohlen oder zumindest vertauscht. Überprüfen Sie Ihr Charisma. Mißlingt die Probe, dann haben Sie für die nächsten zehn Abschnitte ein Andenksel an diese Prügelei in Form eines Maluspunktes. Weiter bei **165**.

71

Es wäre auch zu schön gewesen! Im Tempel angekommen, erfahren Sie die schlechte Nachricht: Es gibt keine Neuigkeiten. "Der Brand", erklärt das Greisenduo, "und auch davor

war nicht viel da." Doch schlimmer, woran sich der eine der beiden alten Priester zu erinnern glaubte - eine Passage aus einem Schriftwerk, das sie die Heiligen Rollen nennen - scheint eindeutig von fliegenden Fischen zu handeln. Es ist niederschmetternd. "Es könnte eine Falschdeutung sein", werfen Sie verzweifelt ein. "Fliegen oder fliehen, da hat man sich rasch vertan."

"Es ist möglich", räumen die beiden ohne zu zögern ein. "Es wäre nicht das erste Mal." stellt Otajin fest und ein Schmunzeln stiehlt sich auf seine Lippen. "Es war nicht gerade wie bei Fischen und Fliegen", antwortet der andere Hochgeweihte. Es scheint ein sehr alter Scherz zwischen den beiden zu sein. Weiter bei **371**.

72

Einer seiner Nachbarn flüstert dem Rüpel etwas ins Ohr, und er wird bleich wie ein Firnelf. Umgehend entschuldigt er sich auf eine unangenehm winzelnde Tour: Es sei der Trunk, der aus ihm gesprochen habe, und schließlich habe Rur nicht nur die Weisheit gegeben, sondern auch die Dummheit. Außerdem könne man an so einem schönen Abend sicher nichts Besseres tun, als ihn im Tempel zu verbringen, um Rur für die Schönheit der Welt zu danken. Dies wolle er jetzt tun. Er geht, und kurz darauf kommt Namin (**200**).

73

Einige Wochen später stehen Sie wieder am Ufer des Sees, in dessen Wasser sich der Amran Thjalgyn spiegelt. Sie verließen Boran an Bord eines Korsaren und wurden kurz nach Verlassen des Hafens von einer Galeere gestellt und attackiert. Es gelang ihrer Thalukke, dem kaiserlichen Schiff zu entkommen, doch drei Seeleute starben dabei im Kugel- und Bolzenhagel seiner Aale und Rotzen. Das war der Anfang. Zwei Tage später erstickte ein Matrose an einer Gräte, drei Tage darauf verschwand ein weiterer spurlos während der Nachtwache. Als der Steuermann erkrankte, waren die meisten davon überzeugt, daß es an Namin oder dem Achaz liegen müsse. Sie wurden nur deshalb nicht über Bord geworfen, weil gerade noch rechtzeitig ein Ruf erscholl: "Eine Seeschlange!" - "Es wird ein Wal sein, du Töpel!" gab Walla von sich und erhielt die Antwort: "Nein, ihr seid es!" Und es war auch kein Wal. Sie erinnern sich, wie die Priesterin zur Bugspitze eilte, sich hinkniete, die Hände auf die Planken gepreßt, das lange blonde Haar ins Gesicht hängend, und völlig unthorwalsch pausenlos wiederholte: "Laß uns passieren, Schwester, es ist ein schöner Tag, laß uns passieren!" Was immer es war, es wurde nicht mehr gesehen. Dann kam der Marsch übers Land und durch den Dschungel. Es gab wenige Gespräche, in denen nicht das Wort Tod vorkam. Als das Pflanzengewand Raks sich gelb färbte, sagte er Ihnen: "Ich weiß, ich hier sterben." Jetzt stehen Sie am Ufer des Sees. Haben Sie beim letzten Mal einen Geist getroffen (**305**) oder nicht (**262**)?

74

Ein schmatzendes Geräusch reißt Sie aus Ihren Betrachtungen, Sie wirbeln herum, nehmen einige Schritt von sich

entfernt eine Bewegung war. Vorsichtig drücken Sie sich zwischen den Blättern hindurch dorthin und stehen vor dem zusammengerollten und schwach zuckenden Körper eines nackten Mannes. Er ist völlig mit Schleim bedeckt, seine Haut durch grünlichen Schorf verunstaltet. Sie knien nieder, fassen das Haupt und wischen den Schleim von seinem Gesicht. Der Mann öffnet die Augen. Weiter bei 373.

75

Ein heller, sich höher schraubender Ton kommt aus dem Mund des Wesens, und Ihr Herz beginnt zu rasen. Sie erkennen, daß es ein Angriff ist, denn lange werden Sie diese Töne nicht ertragen, Sie werden daran sterben. Also greifen Sie das Wesen Ihrerseits an, und wenn Sie derzeit keine Waffe haben, müssen Sie es mit bloßen Händen tun. Bei diesem Kampf verlieren Sie in jeder Kampfrunde 2W6 Ausdauerpunkte. Sollte Ihr Wert unter 10 sinken, dann ist das Ihr Ende, lesen Sie 417. Falls Sie den Kampf überstehen, notieren Sie sich das Stichwort 'Aldifreida' und würfeln Sie dann mit dem W6. 1-3 führt Sie nach 313, 4-6 nach 416.

Die Werte des Wesens:

LE 30; AT/PA 6/6 (Hände); TP 1W+2; RS 3;

76

Er macht keine Anstalten, Sie zu verfolgen, und so erreichen Sie sicher Ihre Gefährten. Sie schauen auf den Fleck am Boden, auf den die Thorwalerin starrt. Da ist nichts, also schauen Sie wieder hoch. Walla hebt den Blick. Dort, wo ihre Augen sein sollten, sind Blüten aus schwarzem Lotos. Sie packt Sie mit unbezwingbarem Griff und öffnet den Mund, wo Sie Zähne erkennen, die eines Haies würdig wären. Sie sterben wie in einem Alptraum, nur daß es keiner ist. Weiter bei 417.

77

"Es sind die Heiligen Rollen der Beni Rurech. Ich habe sie gesucht, und ich wollte sie nach Tuzak bringen", antworten Sie.

Er wird nachdenklich: "Und ich dachte jedesmal, wenn sich unsere Wege kreuzten, du suchtest mich. So ist es gut getan, daß du nicht der Schwester begegnetest. Es ist ein schöner Tag heute, Bruderschwestern, und er soll für dich besser enden als er begann!" Er versinkt in Konzentration, berührt Ihre Stirn und spricht dann im Zhayad, der Sprache der Magier, die Formel. Weiter bei 157.

78

Es ist der Frühabend des 25. Hesinde, Sie sitzen mit bandagiertem Kopf auf der Veranda des Gutshauses Ihres Erretters Garalor, eines der örtlichen Pfeifenkrautpflanzer. "Es war kein Straßenräuber", beginnen Sie und erzählen ihm die ganze Geschichte.

"In der Stadt gibt es viel Aufregung", sagt er. "Es heißt, die Markverweserin Rahjane von Gellen habe 30 Dukaten auf den Kopf des Attentäters ausgesetzt. Ein Thorwaler, sagtet Ihr?" "Ja", bestätigen Sie und fügen hinzu: "Er sagte etwas

Merkwürdiges, als er mich niederstechen wollte: 'Begegne der Schwester!' Was kann es heißen?"

Garalor zuckt die Achseln: "So etwas wie 'Fahr zu Boron'? Verehren die Thorwaler keine Fischgöttin?"

"Nein!" widersprechen Sie heftig und setzen zu einem Exkurs über Swafnir an, den göttlichen Wal, als plötzlich alles Leben aus Garalors Gesicht zu weichen scheint. "Tsa", sagt er heiser, "Borons Schwester, nie und nimmer war das ein Thorwaler, nie und nimmer galt der Anschlag der Verweserin. Es heißt, sie machten keine Fehler." Als er Ihr Nichtverstehen bemerkt, erklärt er: "Sie nennen sich selbst *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas*, sie morden für Gold. Ihr Name ist ein grausiger Scherz, denn wißt Ihr, Tsa ist für uns die Göttin der Wiedergeburt, und es gibt eine klitzekleine Vorbedingung, damit Ihr abermals das Licht der Welt erblickt: Euer Tod. Ich rate Euch, haltet Euch fern von dieser Angelegenheit. Ohnehin hatte Arethin Vuxfell tausendmal den Tod verdient."

"Vuxfell?" werfen Sie ein. "Das eigentliche Opfer des Anschlags", antwortet Garalor ernst, "Ich sagte bereits, sie machen keine Fehler." - "Aber der Täter sah aus wie ein Thorwaler", beharren Sie. Garalor hebt hilflos die Hände, aber eine Erklärung fällt ihm nicht ein. Notieren Sie sich bitte das Stichwort 'Firun'. Wollen Sie Garalors Rat folgen und den Vorfall im Theater vergessen (10) oder am nächsten Tag die Behörden Sinodas aufsuchen (189)?

79

Der Kerker in Sinoda gehört zu den ältesten Gebäuden der Stadt. Er wurde zu Zeiten des Fürsten Curfan erbaut, der - wie Sie vielleicht wissen - wegen seines freundlichen Wesens nach seiner Absetzung durch Rohal den Weisen von seinen Untertanen kurzerhand totgeschlagen wurde. Mehr der Form halber fragt man Sie zunächst, ob Sie Ihre Teilhaberschaft bei der versuchten Ermordung der Markverweserin Rahjane und der vollzogenen des Junkers Vuxfell zugeben, was Sie vermutlich nicht tun werden. Also zieht man zur Wahrheitsfindung einem bärbeißigen Kerl zu Rate, der Ihnen in einem abgesonderten Kellerraum sein Handwerkszeug erklärt. Sie erfahren von ihm, daß man trotz der Ältnlichkeit des Gebäudes auf dem neuesten Stand der kriminalistischen Forschung ist: Da gibt es Schrauben und Zwingen zum Malträtieren sämtlicher Knochen und Knöchelchen, geschickte Apparaturen zum Ausrenken der Gliedmaßen aus den Gelenken und dero viele Scheußlichkeiten mehr. Sie bemerken, daß Ihr Gesprächspartner bei seinen Ausführungen sichtlich auftaut. Wollen Sie ein falsches Geständnis ablegen (282), bei Ihren Unschuldsbeteuerungen bleiben (306), oder sind Sie zufällig Teil des mittelreichischen Adels (130)?

80

Den Blick auf den Boden gerichtet und weg von den Marterinstrumenten, beginnen Sie zaghaft Ihre Geschichte. Tronde heiße Ihr Komplize, und er habe Sie kurz zuvor angeworben.

"Tronde?" unterbricht Sie der Geier gelangweilt, "jeder zweite Thorwaler heißt so."

“Premer ... Premersdottir ... heißt er weiter”, fahren Sie fort. “... *dottir*?” werden Sie abermals unterbrochen, “Nicht *son*?” “Hä?” geben Sie von sich, “Ja, so hießer.” - “Wie nun?” - “Wie Ihr sagt, so’n Dottir halt, so’n Premersdottir!” So geht es weiter. Nach einiger Zeit stecken die vier Inquisitoren tuschelnd ihre Köpfe zusammen, während der Folterknecht laut gähnt und vorwurfsvolle Blicke in die Runde wirft, weil man ihn zu nachtschlafender Zeit und völlig unnötigerweise aus dem Bett geholt hat. Sie haben den Eindruck, daß Ihnen überhaupt niemand mehr zuhört. “Hallo?” versuchen Sie die Aufmerksamkeit wieder auf Ihr Geständnis zu lenken. Der Inquisitorengerier schaut Sie gelangweilt an: “Das war ja eine krause Geschichte, du bist sicher unschuldig, weg mit dir. Aber laß dich nicht nochmals erwischen!” So erlangen Sie wieder Ihre Freiheit (327).

81

Diese Umkleidung fällt Ihren Mitgefangenen am nächsten Morgen zwar auf, doch herrscht ein unausgesprochenes Einverständnis zu schweigen, und als ein Wächter - götterlob einer, den Sie noch nicht kennen - mit der dünnen Brotsuppe kommt, wird ihm bedeutet, daß *die neue Bruderschwester* in der Nacht verstorben sei. “Boron mit dir”, murmelt der Wächter und bring den Leichnam weg (359).

82

Die ‘Stickereien’ erweisen sich als Schriftzeichen, denen Sie unschwer entnehmen können, daß die Gewandung ursprünglich einem Bewohner der Hurenhäuser von Belhanka gehört haben muß.

Teils blumig, teils in aller Deutlichkeit verkünden die Schriftzeichen Ihre körperlichen Vorzüge und rahjagefälligen Talente, Ihre besonderen Kenntnisse der aranischen, nivesischen und chorhopschen Liebeskunst sowie der Methode Rodebrannt, und das gleich in mehreren Sprachen. Heldentum erweist sich bisweilen auch im Kleinen (341).

83

Der Blick des Anführers der Wachen wandert zu Ihrem Ankläger, zu Ihnen und wieder zurück. “Sonst noch etwas?” herrscht er den Dämonenschmigel an, doch der schweigt und wird blaß.

Auf ein stummes Zeichen stecken die Wachen ihre Waffen weg und gehen. Rüde bahnen sie sich ihren Weg durch die Menge. Mit einem leisen Aufatmen verlassen auch Sie den Ort des Geschehens. Weiter bei 327.

84

Der Sterblichen Leid: Man kann nicht immer so, wie man gern würde. **Möglicherweise** gilt das auch für Götter. Außerdem fällt Ihnen nichts anderes ein; Sie rennen weiter, aber mit **erheblich kleinerem Vorsprung**. Blättern Sie nach 108!

85

Dann legen Sie bitte eine Probe auf Selbstbeherrschung ab! Ihr Gelingen führt Sie nach 185, ihr Mißlingen nach 376.

86

“Dem Herrn Phex war ich auch immer sehr zugetan”, meint Ihr Gesprächspartner, “drum kümmert’s mich, daß der Schrein ein falscher ist.” - “Welcher Schrein?” fragen Sie und hören: “Er steht an einem See am Fuße des Amran Thjalgyn, gleich über den Gebeinen eines Kriegers, der dort ermordet wurde und nie den Weg fort von Deres Antlitz fand. Das heiße ich nicht gut.”

“Ein See mit einem Geist?” sagen Sie und erzählen von Ihrer Aufgabe.

“Es ist derselbe”, brummt der Harnischträger, “es ist ein zorniger Geist, und solltest du dort weilen, dann bleib nicht über Nacht. Es sei denn, du wärest kühn genug, ohne zu zaudern die Knochen auszugraben und zu zerbrechen. Das mag ihn dorthin leiten, wo er hingehört!” So lernen Sie, daß an der Geschichte mit dem Geist doch etwas Wahres ist und verabschieden sich nach 14, wobei Sie sich genau merken, wo der Schrein steht. (Notieren Sie sich Abschnitt 41!)

87

Der Kampf hat Sie weit vom Ort des Zusammentreffens weggetrieben, und als Sie endlich gewonnen haben, stehen Sie allein im Dickicht des Farnwaldes. Hier und da erklingt noch Schwertlärm, mal näher, mal weiter entfernt, doch sehen können Sie keine Menschenseele. Wollen Sie sich vorsichtig entfernen (14) oder einen neuen Gegner suchen, um Ihrer Seite zum Sieg zu verhelfen (224)?

88

Die Hütte ist nicht sehr groß, gerade zehn Rechtschritt. “Ich habe nichts zum Speisen, da ich keinen Gast erwartete”, sagt Xan, “aber was ich habe, will ich mit dir teilen” und stellt einen Krug auf den Tisch. Er ist gefüllt mit der ‘Offenbarung der Zwillinge’, und sollten Sie diesen Rum bei Garalor bereits kennengelernt haben, dann werden Sie nicht glauben, daß es sich um dasselbe Getränk handelt, so weich ist dieser. Während Sie mit Xan plaudern, verfliegt die Zeit wie im Wind. Xan weiß viele interessante Dinge zu erzählen und ist sehr charmant. Bisweilen schauen Sie in diese dunklen Augen und fragen sich, wie alt Xan wirklich sein mag. Dem Äußeren nach zählt Xan keine vierzig Sommer. Und Xan mag Sie. Es ist schon weit in der Nacht, als Xan Ihnen ein sehr rahjagefälliges Angebot macht. Wie antworten Sie, liebe Heldenperson?

Sie nehmen begeistert an (230).

Sie lehnen brüsk ab und wollen gehen (112).

Sie antworten freundlich: “Ich habe nichts mit Männern.” (294)

Sie antworten liebenswert: “Ich habe nichts mit Frauen.” (339)

Sie antworten unschuldig: “Ich habe weder etwas mit Männern noch mit Frauen.” (316)

Sie antworten wehleidig: “Ich habe meine Kopfschmerzen.” (377)

89

Während Sie von Ihrer Reise berichten, ist Garalors Blick mit

einer Stelle des Tisches vor ihm verwachsen. Er stellt nur dann Fragen, wenn Sie mit Ihren Ausführungen etwas zu flüchtig sind. Als Sie geendet haben, ist sein einziger Kommentar: "Wenn es die Zeit für den Einbruch der Nacht ist, dann soll es so sein, dann kann es niemand ändern." Dann entläßt er Sie. Erst am Abend des nächsten Tages treffen Sie ihn wieder. Entgegen Ihren Erwartungen macht Garalor einen sehr entschlossenen Eindruck.

"Gibt es denn einen zweiten See?" eröffnen Sie das Gespräch, um endlich dieses bedrückende Gefühl loszuwerden, denn seit Ihrem Bericht fühlen Sie sich schuldig, so als wären Sie nicht nur Überbringer der Botschaft, sondern für ihren Inhalt verantwortlich. "Ja, mehrere", antwortet er und wehrt mit einer kurzen Handbewegung jede weitere Bemerkung Ihrerseits ab, "aber ich denke nicht, daß es dort anders sein wird. Etwas geht vor, das weit mehr als nur mein persönliches Geschick ist, und ich denke, die Hohen Geweihten unseres Glaubens sollten davon erfahren!" - "Ich soll also nach Tuzak?" werfen Sie ein, wissend, daß dort einer der großen Tempel des Rur-und-Gror-Glaubens steht. Garalor schüttelt den Kopf: "Nein. Die dortigen Hochgeschwister sind ein tauber Greis und ein halbwüchsiges Mädchen. Man sagt ihr zwar Weisheit weit über ihr Alter hinaus nach, aber ich kann mir nicht vorstellen, daß sie etwas von Fischen... Ach, ich habe einfach kein Vertrauen... Nach Boran." Weiter bei 142.

90

Dschijndar wird zwar wieder toben, wenn er es bemerkt, aber nach Ihren Erfahrungen geht bei dieser Gruppe dauernd etwas verloren. Möglicherweise bringen es die Kleinen ja wieder zurück, denken Sie. Weiter bei 286.

91

"Das Verkleiden und Schminken ist eine Kunst", dozieren Sie. "Habt ihr Ahnung davon? Eben. Ich aber. Etwas mehr ins Licht mit dir, Bursche!" Gelingt Ihnen eine Probe auf 'Sich Verkleiden' (215) oder nicht (178)?

92

Entschlossen, den Kopf tief zwischen den Schultern, stürmen Sie auf den Störenfried zu. Als er Ihrer gewahr wird, weicht er mit kleinen Trippelschritten aus, als fürchtete er Ihre Gegenwart. Ein Blick in das grauenhafte Antlitz über Ihnen untermauert diesen Eindruck. Tänzeln den Schritten umkreisen Sie ihn, während er schwerfällig und unsicher schwankend versucht mitzuhalten und schrille Töne des Unbehagens ausstößt. "Genug, Scheusal!" knurren Sie endlich und geben ihm einen kräftigen Stoß. Der Geist fällt steif wie ein Brett: "Autsch!" Unter dem langen Gewand erweist sich der Geist als geschminkter Junge auf Stelzen. "Den-de-ran!!" erschallt es gleich danach wie ein Schlachtruf, eine Frau prescht energisch heran, ergreift den 'Geist' am Ohr, zieht ihn hoch und schimpfend weg. Kurz danach donnert Dschijndars Stimme durch das Dorf: "Wer hat da geschlafen, anstatt auf die Requisiten zu achten? Immer diese Unordnung!" Weiter bei 63.

93

Er fällt wie ein Stein. In dem Bewußtsein, den vier Regeln Dschindzibers über das Wesen der Kunst eine weitere hinzugefügt zu haben - wahre Kunst hat schlagkräftige Argumente - kehren Sie zufrieden zur Bühne zurück. Weiter bei 287.

94

Etwas in der Menge - kein Gesicht, eher ein Rücken oder eine Bewegung - kommt Ihnen bekannt vor. Sie schauen in die Richtung und sehen einen flatternden gelben Mantel um eine Hausecke in einer Gasse verschwinden. Wollen Sie dem Mantel folgen (29) oder nicht (182)?

95

"Ein Augenblick nur, da ist noch etwas anderes ..." leiten Sie Ihre Erzählung ein.

"Der Fluß darbt?" rätseln die Alten im Chor. "Welcher?" brummt Otajin stirnrunzelnd, und Darjin zählt unterdessen auf: "Hira, Roab, Mendrina und Obogyn. Es gibt keinen Ahir hier!" - "Ah!" übernimmt Otajin das Wort: "Ahir - Hira! Es ist eine ..." - "... Vertauschung! Aber was soll es heißen, Bruder?" spricht Darjin etwas unzufrieden, "Man kann alles vertauschen, Darnimen, Bora, Nygobo, es gibt keinen ..." - "...Sinn!" schließt sich der andere Priester seiner Meinung an, "vielleicht hat es nichts zu ..." - "... bedeuten!" enden beide zweistimmig.

Etwas verwirrt verlassen Sie den Tempel nach 245.

96

Es ist wie ein Sturzbach: Garalor - die Fische - der See - der Berg - aus dem richtigen Blickwinkel wie ein sitzender Alligator - wenn zufällig eine Wolke die Sonne verdunkelt, geschmückt mit einer Krone! Die Welt um Sie herum erght sich im Tanz. Kann man es einem sterblichen Wesen verdanken, wenn es über so viele Zufälle auf seltsame Ideen kommt? Kaum. Andererseits, die Wahrheit ist überall, und Zendajian lehrte einst: Es ist nicht nötig, daß ich mein Haus verlasse. "Was ist dir, Bruderschwester?" wiederholen beide. "Ich denke, ich weiß, wo der Ort ist", antworten Sie und schicken damit die beiden alten Herren, die höchsten Priester des heiligsten Tempels der Zwillingsgötter, um ein Haar gemeinsam vor das Angesicht Borons. Weiter bei 310.

97

Es beginnt einfach. Dieses ES könnte man entweder 'Walla' nennen oder 'entfesselte Urgewalt'. Und die jauchzenden Töne, die sie dabei ausstößt, lassen Sie verstehen, warum man sie im Tempel noch nicht reif genug hält für das Leben einer Wanderpriesterin der Zwillinge. Doch kommen wir zu Ihnen: Es bricht eine chaotische Kneipenschlägerei aus, aus der sich niemand heraushalten kann. Stellvertretend für Ihre sicherlich wechselnden Gegner fechten Sie bitte einen Kampf aus. Sollten Sie ihn gewinnen, dann lesen Sie 31, sonst 384.

Die Werte Ihres vermischten Gegners:

MU 12; LE 40; AT/PA 11/10 (Raufen); TP W6; RS 1; MR 2

98

Es ist Rak, der den Ort findet. Aufgeregt bedeutet er Ihnen allen, ihm zu folgen. Er führt Sie zu einer brusthohen Pyramide, aufgeschichtet aus Platten grünlichen Steins. Die oberste ist zerbrochen, aber es ist zu sehen, daß ein Mungo in sie eingraviert ist. "Bist du sicher?" fragt die Thorwalerin ernst, und der Achaz nickt mehrmals. "Laßt mich allein", verkündet sie feierlich, "es ist ein entweihter Ort." Sie entfernen sich mit Namin und Rak ein Stück und warten ab, die Waffen in den Händen, wer weiß, was noch geschieht. Nach einer halben Stunde verstummt der Dschungel, und etwas Bedrückendes macht sich breit. Es verschwindet, wie es kam. Vielleicht ist es der Kontrast, der Ihnen dieses übergroße Gefühl der Erleichterung vermittelt, vielleicht ist es mehr. Sie hören die Stimme Wallas: "Es ist ein schöner Tag, aber er wäre noch schöner, hätte einer von euch einen Krug Premer hier. Das wohl!" Weiter bei 32.

99

Entscheiden Sie selbst, ob Sie bei 35, 313 oder 156 weiterlesen wollen. (Vertrauen Sie Ihrer Intuition.)

100

Ein Schatten schiebt sich zwischen Sie und die Sonne. Sie blicken hoch und sehen in das Gesicht eines feingliedrigen, nicht allzu großen Mannes mit tiefschwarzen Haaren. Er ist



jung und wohlhabend, gekleidet im Fasarer Stil. Das ist das einzig Auffällige an ihm, ansonsten sieht er aus wie viele Maraskaner, und gewiß wäre er es auch für Sie, wären da nicht die Augen, wäre da nicht die Stimme: "Gestatte, Bruderschwester, was treibst du hier?" In seiner Hand hält er einen langen Dolch. Flecken sind auf der Klinge, bestimmt kein Rost, sondern eine Paste. Und so genau, wie Sie wissen, daß sich in Ihren Händen die Heiligen Rollen der Beni Rurech befinden, wissen Sie auch, wer vor Ihnen steht: Ihr Nachbar aus dem Theater in Sinoda, auch wenn er heute keinerlei Ähnlichkeit mit einem Thorwaler hat. Und deshalb antworten Sie ihm auch nur mit einem einzigen Wort: "Mordbube!"

"Du wirst mir die Antwort geben", erwidert er leise, "diese und viele andere, ich habe die Mittel dazu." Er schüttelt das Haupt, das Haar zurückwerfend, dann saust die Dolchspitze auf Sie zu. Weiter bei 128.

101

Endlos zieht sich die Marter hin, schluchzend und wimmernd beteuern Sie Ihre Unschuld und erleben den Schutz und Beistand der Götter. Endlich sehen auch diese Rechthabenden ein, daß Sie die Wahrheit sprechen, und mit einigen bedauernden Worten über den kleinen Irrtum entläßt man Ihren geschundenen Körper hinaus in das Dämmerlicht des anbrechenden Tages. Eingehüllt in rote Nebel wanken Sie durch die noch leeren Straßen. Der erste Hartherzige, der Sie trifft, brät Ihnen einen über und raubt Ihnen Ihr Gold, die erste Gutherzige, die Sie findet, schleppt Sie zum Siechenhaus der Stadt, wo man keine Fragen stellt, sondern Sie nur als hilfsbedürftiges Geschöpf Rurs sieht.

Senken Sie für die nächsten zehn Abschnitte Ihre Eigenschaftswerte Mut, Fingerfertigkeit, Gewandtheit und Körperkraft um je zwei Punkte, in den darauffolgenden acht Abschnitten gewinnen Sie je einen dieser Punkte wieder zurück. Lesen Sie nun 45.

102

Er fährt fort: "Ich gelte als hart und unerbittlich, und unsere Garethischen Freund wissen, daß ich jeden Fluchtversuch mit der Bullenpeitsche bestrafe. Die meisten überleben das nicht. Trotzdem gelingt es bisweilen jemandem zu fliehen. Meistens einem von euch Rebellen, da ihr ja alle Schliche kennt und jeden Weg in die Berge. Meistens geht ihr vorher noch dreist in die Küche - sie ist im Südflügel - und stiehlt Proviant, ein Messer oder was ihr sonst brauchen mögt." Er öffnet die Ketten eines ihrer Begleiter und gibt ihm einen Schubs zur Tür: "Oft geschieht das in der ersten Nacht!" Zu dem anderen sagt er: "Es flieht immer nur einer. Ein anderer wird in etwa drei Wochen bei einem Versuch ertappt und dann zu Tode gepeitscht. Niemand fragt, was aus ihm wurde, derlei geschieht, und es ist mein Verlust." Er öffnet auch dessen Ketten: "Weg mit dir, meine Köchin mag dir etwas zu essen geben." Er baut sich vor Ihnen auf: "Ich nehme nicht an, daß du einen Zwilling hast, und ich hoffe, daß ich mich nicht in dir getäuscht habe. Wie ist deine Geschichte?" Sie erzählen ihm alles. Als Sie fertig sind, schenkt er Ihnen einen Becher Rum

ein: "Es wäre besser gewesen, wenn du mir heute nacht entkommen wärest. So wirst du einige Zeit hierbleiben müssen. Doch scheinst du einiges von der Welt gesehen zu haben. Sicher hast du viel zu erzählen!" Und das tun Sie dann auch bis 52.

103

Reihen von Zelten erstrecken sich bis zum Wall. Dort ist ein großes Tor, es wird nur dann geöffnet, wenn die Zeit der Diskusstafette ist. Daneben ist ein kleineres, bewacht. Ein halbnackter Mann in schmutzigen Pluderhosen eilt herbei. "Preiset die Schönheit, Bruderschwestern", grüßt er freundlich mit albernem Akzent, "Ihr wünscht den Kommandanten zu sprechen? Folgt mir, ich bin sein Adjutant!" Madahajida voran folgt ihm das Ensemble zu einem großen, wimpelgeschmückten Zelt. Ein grauhaariger, recht korrekt aussehender Offizier tritt heraus. "Welch erfreulicher Besuch!" hören Sie, "die schönste Frau Maraskans!" Er küßt Madahajida auf die Wange. "Du hast eine honigsüße Zunge, Rondradan!" antwortet sie. Wenn Ihnen das unheimlich ist, dann können Sie aus dem Lager wegrennen (146). Sie können auch warten (20).

104

Nach fünf weiteren Tage erreicht die Truppe die Gegend von Boran. Schon von weitem erkennen Sie die schwarze Linie der sechs Schritt hohen Palisade. Dahinter ist die Landzunge, an deren Spitze die belagerte Stadt liegt. Die Gruppe hält genau auf das Hauptlager zu, das direkt an den Holzwall angebaut ist. Wachen stehen vor dem geöffneten Tor, und als sie der Besucher ansichtig werden, beginnt ein Gepfeife und Gejohle. Ihr Blick schweift über die Soldaten: Da ist eine dicke Pikenierin mit Federn im Haar, daneben ein hagerer Dusterling, seine Rüstung ist ein maraskanischer Fünflagenharnisch und seine Waffe ein Nachtwind mit gestutztem Griff. Ein Gürtel von Wurfmessern spannt sich über Schultern und Brust. Sie sehen zwei weitere, die Gesichter bemalt wie Mohas, einen fünften mit mhanadischem Turban, eine sechste, die kichernd im Gras sitzt und die Blütenblätter einer Blume ausreißt. Sie sehen zwei, die aussehen, wie Sie sich mittelreichische Soldaten vorstellen. Der Wachhabende erscheint. Er wirkt fahrig und hat den Blick einer gespannten Armbrust, die Augen sind knallrot unterlaufen. Madahajida redet mit ihm. "Bei Kor, mir soll's egal sein", hören Sie, und genau diesen Eindruck macht er auch. Weiter bei 103.

105

Nach dieser Erfahrung verringert sich Ihr Vorankommen zu zäher Langsamkeit. Teils kriechend, teils den Boden abklopfend wagen Sie sich weiter. Als Sie sicher sind, außerhalb der Reichweite der kaiserlichen Waffen zu sein, brechen Sie jeden weiteren Versuch, noch während der Nacht Boran zu erreichen, ab. Sie haben nur eine Fallenart entdeckt, es mag viele geben - und Rur mag wissen, was sonst. Als die Schatten der Nacht sich vorläufig vor dem anbrechenden Tag zurückziehen, streben Sie weiter der Stadt entgegen. Nach geraumer

Zeit hören Sie Ziegen meckern und entdecken einen Hirtenjungen, der seine kleine Herde herausgeführt hat aus Boran in das unsichere Land zwischen Stadt und Wall. Er blickt Sie erschreckt mit aufgerissenen Augen an, läuft nicht weg, er ist nicht bereit, seine Herde für Sie aufzugeben. Dann stehen Sie vor den Toren, und nach einem Wortwechsel läßt man Sie ein. "Du bist die zweite Person heute nacht, Bruderschwestern", eröffnet Ihnen eine der Wachen.

"Und die andere?" fragen Sie.

"Ein Thorwaler", lautet die Antwort. "Unfug!" korrigiert sein Kollege. "Ein Nivese war's, groß und bärtig!" - "Sicher?" fragt der andere. Weiter bei 194.

106

Nach Ende des Kampfes sagt Namin: "Wir können nicht tagsüber nach den Rollen suchen und nachts mit diesem verfluchten Wesen kämpfen." Walla pflichtet bei: "Es gibt eine Geschichte über einen der hiesigen Herrscher, dem Ähnliches widerfuhr. Es wird gelehrt, er habe die Gebeine des Wesens gesucht und zerbrochen und damit den Spuk beendet."

Schieres Regelwerk:

Nach einigen Tagen werden Sie und Ihre Gefährten den gesuchten Ort finden, spätestens nach fünf. Legen Sie hierzu für jeden Tag eine Orientierungsprobe ab. Gelingt die Probe, dann lesen Sie weiter bei 98. Mißlingt sie, dann wird Sie dieser zornige Geist heimsuchen. Seine Werte finden Sie bei 251. Sollte es Ihnen in einer Nacht gelingen, seine 'Lebensenergie' auf Null zu senken, dann sind Sie in der folgenden Nacht sicher vor ihm. Sie regenerieren in dieser Zeit je Nacht 1W-1 LE. Sollte es nötig sein, dann kann Ihnen Rak mit Heilpflanzen weiterhelfen, die insgesamt 6W6 LE zurückgeben (natürlich nicht während eines Kampfes). Wenn Sie noch das Büchlein mit den Elfenbeinblättchen besitzen, dann ist Ihre Orientierungsprobe um 2 erleichtert, da es genau die Geschichte enthält, die Walla meint.

107

Nach einigem Herumirren finden Sie die Krüge, klemmen sich beide unter die Arme und verlassen die Höhle auf kürzestem Weg, da Sie den bestialischen Gestank nur wenig länger ertragen hätten. Weiter bei 375.

108

Allerdings flieht es sich schlecht in einer Stadt, deren Straßen man nicht kennt, und so ist es mehr eine vage Hoffnung, die Sie leitet, daß Phex - oder welche Gottheit auch immer für das Fliehen zuständig sein mag - sich Ihrer erbarme und Sie von Sackgassen fernhalte, als kühle Überlegung. Es ist sicher nicht die beste aller Strategien. Sie hören das Getrampel hinter sich, haben bisweilen das beängstigende Gefühl, daß es aufholt, haben nie den Eindruck, daß Sie es hinter sich zurücklassen. "Ssst!" zischt ein Schemen aus der Lücke zwischen zwei Häusern. "Schnell, hier rein!"

Da Sie nicht vermuten, es mit einem besonders listigen Büttel vor der Tür zum örtlichen Kerker zu tun zu haben, gehorchen

Sie. "Schnell, wirf den Mantel über und setz den Hut auf!" drängt das Schemen, und Sie spüren, wie Ihnen schon etwas auf den Kopf gedrückt wird. "Dein Arm! Und mach dich etwas kleiner!" Sie nehmen den Arm dieses Göttergesandten, und er führt Sie wieder auf die Straße hinaus, dabei laut auf Sie einredend: "Keine Angst, Mütterchen, keine Angst!" Und schon sind Ihre Verfolger da. "Da lang!" schreit Ihre Begleitung mit überkippender Stimme und schickt so die Verfolger weg. Weiter bei 232.

109

Am Spätnachmittag des nächsten Tages stehen Sie im Schatten einer Aya-Hecke und tauschen mit der Wäscherin frivole Schäkereien aus (oder Passagen aus dem *Bestiarium von Belhanka*, wenn Sie das vorziehen). Da sehen Sie einen der Knechte mit einem Fisch in der Hand ins Haupthaus eilen und kurz darauf wieder herausrennen, Garalor im Gefolge. Wie ein kostbares Gut hat er etwas an seine Brust gedrückt, seine Lippen sind zusammengepreßt. Er überholt den Knecht, rennt, als ginge es um Leben und Tod. Es scheint viel auf dem Spiel zu stehen, schließen Sie und spurten hinterher. Das Ziel der beiden ist ein kleines Fischbecken mit Mosaikboden. Garalor geht in die Hocke und läßt sanft ein Fischlein ins Wasser gleiten. Es dreht sich auf die Seite, treibt mit dem Bauch nach oben. "Wo hast du es gefunden?" fragt er den Knecht. "Hundert Schritt von hier", gibt der zur Antwort. Garalor richtet sich wieder auf, schaut sorgenvoll in das Becken, auf den langsam treibenden Fischkörper. Ein weiterer Fisch, der sich noch in dem Becken befindet, schnellst aus dem Wasser, fällt aufs Land, springt weiter, japsend. Es ist offensichtlich, daß er im Trockenen nicht atmen kann, und dennoch versucht er von dem Becken wegzukommen, als wollte er fliehen. Garalor hechtet ihm hinterher, doch eine Möwe kommt ihm zuvor und trägt das Tier fort. Als Garalor sich erhebt, wirkt er alt und erschöpft (256).

110

Abermals raschelt es, und einige weitere Personen versammeln sich auf diesem belebten Stück Wildnis. Sie tragen Kettenhemden, darüber Überwürfe mit dem roten Löwenkopf Rondras, auch ihre Waffen sind gezückt. Unschwer erkennen Sie sie an ihrem Wappen als Ordensritter des Tempels zu Jergan. Ihr Anführer, ein Mann mit scharfem Profil und glattrasierten Wangen, dem ein Wust blonder Haare ins Gesicht hängt, spricht, während seine Gefährten schweigend zusehen. **Er besitzt eine sanfte Stimme**, und seine Ausdrucksweise ist **höflich und gewählt**, doch jeder Satz läßt die Rebellen **zusammenzucken**, denn jeder ist eine wohlüberlegte Provokation. **Schließlich greifen die Maraskaner mit zornigen Schreien an. "Für Rondra!"** gellt es zurück. Wollen Sie auf der Seite der **Templer kämpfen (186)**, auf der Seite der **Aufrührer (259)** oder die **Flucht versuchen (55)**?

111

Alles in Ihnen sträubt sich gegen diese Tat! Sie schütteln sich kurz und nehmen dann von der Schändung des Schreins

Abstand, und als Sie sich die Worte des Harnischträgers wieder ins Gedächtnis rufen, gelangen Sie zu der Erkenntnis, daß es auch reichen müßte, in einiger Entfernung vom See zu nächtigen (367).

112

Xans Blick wird kalt wie der Hauch Firuns. "Hätte ich damals entschieden wie du," hören Sie, "dann wäre ich jetzt vielleicht nicht verdammt zu diesem Sein zwischen Leben und Tod. So aber starb ich in jener Nacht und starb doch nicht." Xan fixiert Sie mit glanzlosen Augen, der Mund ist leicht geöffnet, so daß Sie die Zähne sehen, nicht perlweiß wie am Tag, sondern obsidianschwarz und spitz. Vielleicht haben Sie auf Garalors Gerede von dem Geist nichts gegeben, vielleicht ahnten Sie auch die ganze Zeit, mit wem Sie es zu tun haben? Nun sind Sie sich sicher. Während jedes einzelne Ihrer Haare sich aufrichtet, stellen Sie fest, daß es keine Hütte mehr gibt, vermutlich auch nie gab.

Wenn Sie flüchten wollen, dann führt Sie eine gelungene Gewandtheitsprobe+6 nach 250, eine mißlungene nach 388. Wenn Sie schon immer mit einem untoten Wesen Erfahrungen austauschen wollten, dann können Sie das bei 379 tun. Wenn Sie etwas Borongefälliges unternehmen wollen und das Buch mit den Elfenbeinblättchen noch besitzen, dann steht Ihnen auch 198 offen.

113

Xan wächst, wird größer und breiter, ihre Rüstung wird dunkler, verwandelt sich in ein Federkleid. Doppelt so groß wie Sie ist sie jetzt. Ihr Kopf zieht sich in die Länge, ihre Lippen werden spitz, verwandeln sich in einen langen, gebogenen Schnabel. Und immer größer wird sie. Schließlich ragt sie turmhoch über Ihnen, schaut Sie aus großen Augen an, trippelt hart mit den scharfen Spitzen ihrer Krallen auf den Boden. Sie hat sich in einen riesenhaften Nachtwind verwandelt. Oder ist alles umgekehrt? Es fällt Ihnen schwer, das zu entscheiden. Sie sind müde, so müde, Sie müßten schon lange schlafen! Sie kratzen sich mit einer Kralle an der Brust und entdecken, daß nicht nur Xan sich verwandelt hat! Sie sind eine kleine schläfrige Schwalbe. "Flieg, Schwesterchen", sagt der Nachtwind, "flieg!" Weiter bei 320.

114

Xan zuckt die Schultern: "Es gibt hier keine mehr, mindestens seit drei Monden. Sie waren plötzlich weg, und nach den Kadavern, die ich fand, zu urteilen, müssen sie aus dem Wasser gesprungen und über Land einem unbekannten Ziel entgegengezogen sein. Ich dachte nicht, daß es so etwas gibt." Wollen Sie Xan eine weitere Frage stellen (247), oder meinen Sie, genug zu wissen, und wollen noch heute zurückkehren zu Garalor (250)?

115

"Trau niemals einem See, in dem du nicht getaucht bist." (Schejjan von Jergan, gar nicht so lange her) Weiter bei 162.

116

Tod. Wie oft hat man das Sterben gesehen in den letzten Wochen? Es wird voll in Borons Hallen. Kann das der Wille der Zwölfe sein oder der Götter Maraskans? Für die Einheimischen ist ihre Insel und die ganze Welt vollkommen und von perfekter Schönheit. Für strenggläubige Tulamiden ist sie ein verfluchtes Land, und alles, was damit zu tun hat, tabu. Wer hat recht? Es kann nicht mehr weit bis Boran sein, und Sie fragen sich, was Sie dort von den Priestern erfahren werden. ... Ohne daß Sie es wissen, steht genau im selben Augenblick Schejjian von Llanka in der Türöffnung eines Raumes und spricht hinein: "Traue keinem See, in dem du nicht getaucht bist." Der Raum antwortet nicht. Weiter bei 241.

117

Tatsächlich ist es der Pfeifenkrautpflanze Garalor, der im grauen Morgenlicht des nächsten Tags mit einem der Wächter vor der Zelle auftaucht. Er ist ein unscheinbarer Mann mit flachem Gesicht, dessen ganzes Gehabe eine widerwärtige Arroganz ausstrahlt. Er geht die Gitterstäbe ab und nimmt jeden von Ihnen unter den Erklärungen des Wächters in Augenschein, dann entscheidet er in einem Ton, als ginge es um Waren: "Die beiden Aufrührer und die Galgenratte", womit Sie gemeint sind.

Garalors Besitz liegt einiges außerhalb der Stadt, und Sie erreichen ihn erst gegen Abend. Dort angekommen, erfahren Sie Ihr weiteres Schicksal: "Ich habe für euch gutes Gold bezahlt", sagt der Herr Garalor, "dafür kann ich - solange ich euch gepachtet habe - mit euch machen, was ich will. Es ist nicht wirklich Sklaverei, aber der Unterschied ist gering. Doch habt ihr etwas anderes verdient - zwei Rebellen gegen den Willen unseres einzigartigen Fürsten Herdin und ein gemeines Verbrechergeschöpf? Ein interessantes, will ich eingestehen, vermeinte ich es doch erst am Windstag im Theater gesehen zu haben!" Er pausiert: "Nun, habt ihr etwas anderes verdient?" Weiter bei 102.

118

Tot treibt der Angreifer im Meer. Er mißt zwei Schritt und sieht aus wie ein riesiger Hummer. Eines seiner Vorderbeine ist verdickt, erinnert an eine Keule. Allem Anschein nach hat er das Boot mit einer schmackhaften Muschel verwechselt. Sie blicken über das Wasser, entdecken Ihre Begleiter, die Ihren Triumph über das Meer schreien. Sonnen Sie sich in ihrem bewundernden Jubel an diesem dunstverhangenen Tag, an dem die Schatten wieder etwas länger wurden! Nacheinander steigen Sie an Bord, nehmen den Kadaver längsseits und rudern zurück zum Strand, wo Sie sich von ihnen verabschieden. Eine Stimme empfängt Sie (211).

119

"Tapfer gesprochen, Bruderschwester", fährt der Redner fort, "aber kannst du auch einhalten, was du versprichst? Bruder Zendajian würde dich gerne auf die Probe stellen, nicht wahr, Bruder?" Er deutet auf einen seiner Gefährten, dessen eine Kopfseite mit grauem Haar bedeckt ist, während die andere

eine einzige Narbe ist. Zendajian grinst Sie humorlos an. Wenn Sie meinen, sich eben versprochen zu haben, dann geben Sie Waffen, Rüstung und Schuhwerk ab und lesen weiter bei 360 (brechen Sie sich dann demnächst einen Knüppel ab), ansonsten steht Ihnen Bruder Zendajian zur Verfügung (39).

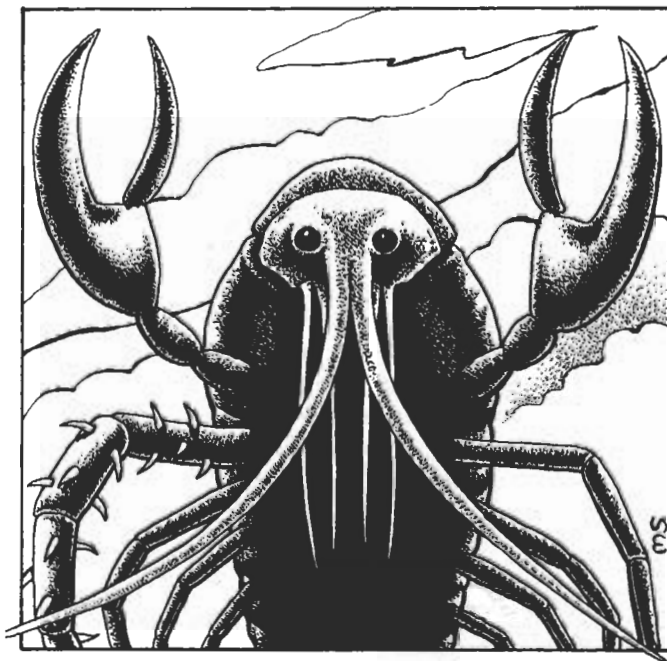
120

Fast vierzig Schritt haben Sie bereits in diesem Dickicht zurückgelegt. Sie schieben einen weiteren Blattvorhang zur Seite und erblicken ein großes, eiförmiges Gebilde. Es ist etwa zwei Schritt lang und mehr als einen dick, schmutzig-braun, wie alles hier, und seine Oberfläche erinnert an den muschelbedeckten Rumpf eines alten Schiffes. Am ehesten ähnelt es noch einem Samenkorn. Sie schaudern: Wenn das ein Korn ist, wie mag dann erst die Pflanze aussehen? Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie 276, andernfalls 74.

121

Leben und Tod sind sehr dicht beieinander auf Maraskan. Im Grunde sieht das Tier, das da auf Sie zuschießt, harmlos aus, wie ein Hummer, nur daß es fast zwei Schritt mißt! Wulstige Schalenplatten schützen seinen Leib, und eines seiner Vorderbeine ist verdickt und stachelbewehrt, erinnert an einen Streitkolben. Rondras Kind in Efferds Reich, denken Sie, doch führen den Gedanken nicht zu Ende. Staunend fragen Sie sich statt dessen, ob das Wesen gerade wirklich nach Ihnen schlug und Sie verfehlte? Es ist schnell, schrecklich schnell, und Sie ahnten den Schlag mehr, als daß Sie ihn sahen!

Wenn Sie mit diesem Gegner kämpfen wollen, dann können Sie seine Schläge nicht parieren, sondern Ihnen nur durch Ausweichenproben+3 entgehen. Wenn Sie lieber zum Strand



entkommen wollen, dann müssen Ihnen zwei Gefahreninstinktpuben+5 hintereinander gelingen. Für jede mißlungene Probe hat Ihr Gegner eine Attacke, der Sie nicht ausweichen können. Wenn Ihnen die Flucht gelingt, dann lesen Sie weiter bei **336**, wenn Sie Ihren Gegner bezwungen haben, bei **8**, und falls Ihr Schicksal Sie ereilt, bei **417**!

Die Werte des Malmers:

MU 18; LE 25; AT/PA 14/1; TP 2W6+5; RS 4; MR 5

122

Lange brauchen Sie gar nicht zu suchen, denn Bewaffnete mit basaltenen Gesichtern versperren die Ausgänge und schicken sich an, jeden zu verhaften, der auch nur zehn Schritt in der Nähe der Loge war, aus der der Mörder kam. Sie gehen dabei nicht gerade zimperlich vor, und es hilft weder Protest noch Gezeter.

Wollen Sie sich in Ihr Schicksal fügen und sich wie alle anderen verhaften lassen (**236**) oder fliehen und etwas spektakulär über das Gelände in den Innenhof springen? Hierzu legen Sie bitte eine Körperbeherrschungsprobe ab und lesen bei Erfolg weiter bei **36**, bei Mißerfolg bei **343**.

123

Langsam umkreisen Sie den See, schauen angestrengt ins Wasser, stzeigen bisweilen hinein, dann wieder enttäuscht hinaus: Keinerlei Fische sind hier. So vergehen zwei Stunden, schon überlegen Sie, ob Sie vielleicht am falschen Ort sind, da finden Sie den ersten Fisch. Vier Schritt vom Ufer liegt sein Kadaver entfernt. Gleich darauf finden Sie drei weitere, fast verwesene, dann keinen mehr. Das kann nicht alles gewesen sein, denken Sie, als Sie unter den Bäumen eine Gestalt entdecken. Sie kommt näher. Es ist eine Frau, die in ein leichtes, im Licht des späten Nachmittags halb durchscheinendes, helles Gewand gekleidet ist. Sie ist sehr hübsch, aber etwas seltsam geschminkt: das Gesicht weiß, mit je einer schwarzen, punktierten Linie entlang der unteren Lider und der Nasenflügel. Sie nennt ihren Namen, Xan lautet er. Sie ist Ihnen auf den ersten Blick sympathisch. Weiter bei **247**.

124

Unentwegt attackiert Benningstein den Stamm, als bildete er sich ein, er könne ihn erschlagen. Und vielleicht irrt er nicht einmal darin, denn die weiche Rinde hängt mittlerweile in langen Bahnen herab, und die weißen Rinnsale haben sich zu einem Bach vereinigt. Der Stab Benningsteins zerbricht, eine Hälfte fliegt schnell rotierend fort, doch der Mann schlägt mit dem Rest weiter, mit fast berserkerhafter Verbissenheit. Und dann endlich ist der Stab für jeden weiteren Schlag zu kurz. Der Theatermann betrachtet nachdenklich das nutzlose Ende, wirft es über die Schulter. Und krachend donnert seine Faust gegen den Stamm. Die Hand muß garstig schmerzen. Weiter bei **62**.

125

Und wie Sie so eilen, gibt der Boden unter Ihnen nach, und Sie stürzen mit einem überraschten Aufschrei in die Tiefe. Die

Überraschung weicht Schmerz, als Sie Bekanntschaft mit dem machen, was unten wartet. Es ist ein einfaches Prinzip: Man buddle eine Grube, ramme am Grund einige spitze Pfähle in den Boden, bedecke das Ganze mit Ästen und Erde, dann lasse man die Grube warten. Das Ergebnis sind in Ihrem Fall 2W6 SP. Wenn Sie jetzt tot sind, erwartet Sie **417**, andernfalls klettern Sie heraus nach **105**.

126

“Und wenn wir sie tatsächlich finden?” fragen Sie, zurück im Tempel, Darjin und Otajin. Sie sehen sehr unglücklich aus, als sie antworten: “Nicht nach Boran, es wäre zu gefährlich. Wir können es nicht riskieren, daß sie beschädigt werden oder abermals verlorengehen. Eines Tages, vielleicht. Bring sie nach Tuzak.” Jedes dieser Worte scheint sie eine riesige Überwindung zu kosten. Weiter bei **73**.

127

Und wenn es nicht die Welt war, dann fühlte sich Ihr plötzlicher Sturz so an. Sie blicken zu Walla und Namin, die wie Puppen dastehen, sehen eine weitere Gestalt am Boden liegen - Sie selbst. Die Perspektive wechselt: Sie sehen Rak und den Zwerg - und sich selbst. Wechsel: Rak und Walla, und die am Boden liegende Gestalt. Wechsel: Sie sehen wieder durch Ihre eigenen Augen. Das kann der Achaz nicht gemeint haben! “Verfluchte Echsenmagie!” schreien Sie und lassen den Kristall los. Der Kontakt zu den anderen bricht ab. Alle drei stürzen, bleiben regungslos am Boden liegen. Nach einer Stunde geben Sie die Hoffnung auf, daß sich etwas daran ändert. In Ihren Gefährten scheint nicht viel mehr eigenes Bewußtsein zu sein als in einem almadanischen Kürbis. Nach einer weiteren Stunde haben Sie herausgefunden, daß, wenn Sie den Kristall in Händen halten und sich auf einen Ihrer Begleiter fest konzentrieren, Sie nicht nur mit seinen Sinnen wahrnehmen können, sondern auch seinen Körper bewegen, als wäre es Ihr eigener. Wollen Sie versuchen, Ihre Gefährten zur nächsten Siedlung zu dirigieren (**272**), die Suche alleine fortsetzen (**312**) oder Ihre neuen Möglichkeiten ausnutzen (**402**)?

128

... und an Ihnen vorbei. Im selben Moment springt der Mörder zurück, mitten in das Becken mit den erschreckten Molchen, gleichzeitig schlägt etwas Schweres hinter Ihnen auf. Sie springen auf und blicken auf einen schmutzig-braunen Körper, der entfernt einem nackten Zwerg ähnelt. Er zuckt und verrenkt sich, als besäße er kein Rückgrat, und jählings reißt er von oben bis unten auf, eine dunkle, zähflüssige Masse quillt aus ihm heraus. Sie erhaschen einen Blick auf das Gesicht des falschen Thorwalers. Seine Lippen sind zurückgezogen, seine Zähne entblößt, erschrocken blickt er auf das, was sich neben Ihnen abspielt. “Bruderlos!” entweicht es ihm. “Weg hier!” Sie zögern nur kurz, denn aus der Höhle kommt lautes Gepolter von Fallendem und ein Schlurfen, dann schnappen Sie die Krüge, und hinab geht es, gemeinsam mit dem Meuchler. Unten angekommen, entdecken Sie in vierzig

Schritt Entfernung Walla und Namin. Wollen Sie versuchen, die beiden mit einem schnellen Spurt zu erreichen (76) oder bleiben, wo Sie sind (314)?

129

Sie zücken Ihre Waffe, schleichen zum ersten vom Platz wegführenden Sträßchen und schauen hinein. Ein leichter Nebel hängt in der Luft, der vermutlich durch einen nächtlichen Wind von der nahen See hereingetragen wurde. Da ist nichts, oder? Doch, ein Tapsen auf leisen Sohlen, ein verstörter Hund, der sie kurz anschnüffelt und dann kehrtmacht. Sie gehen zur nächsten Einmündung, umkreisen so das ganze Geviert. Schließlich gestehen Sie sich ein, daß Sie die Spur verloren haben, und gehen zurück zum Theater (3).

130

Sie bedanken sich für dieses lehrreiche Gespräch und geben sich sodann zu erkennen. Ob Sie das denn beweisen könnten, werden Sie sichtlich freundlicher gefragt. "Sicher doch", antworten Sie und präsentieren entweder ein zerknittertes Exemplar der *Havena Fanfare* oder das einer ähnlichen Postille mit dem Holzschnitt ihres Konterfeis, unter welchem möglichst kein Dukatenbetrag stehen sollte, oder geben allein durch Ihr Benehmen zu erkennen, daß Sie unschuldig und glaubwürdig sind. Legen Sie bitte eine Etiketteprobe+5 ab (wenn Sie gelogen haben +10), ihr Gelingen führt Sie in die Freiheit (209), ihr Mißlingen nach Abschnitt 190.

131

Sie reden wie ein Wasserfall, und peinlich genau wird jedes Ihrer Worte festgehalten, dann endet die Tortur, nicht aber die Qual, und so erscheint Ihnen Ihre Hinrichtung am folgenden Tag fast wie eine Erlösung. Es ist ein Ende des Schmerzes. Weiter bei 417.

132

Sie legen alles bis auf Ihren Dolch ab - es könnte hier Haie geben - und schwimmen mit kräftigen Stößen hinaus ins offene Meer. Nach etwa drei Meilen (schauen Sie bitte auf Ihren Heldenbogen, steht dort 'Schwimmen 0' oder gar weniger, dann geht es weiter bei 417) erreichen Sie einen kleinen Felsen, der aus dem Meer ragt. Sie erklimmen ihn, sitzen dort eine Weile - allein, die Gedanken von vorhin verfolgen Sie weiter. Was, wenn? Ächzend gleiten Sie wieder ins Wasser und schwimmen zurück. Am Strand angekommen, stellen Sie fest, daß das Bündel mit Ihrer Habe verschwunden ist! Legen Sie bitte eine **Sinnenschärfeprobe** ab. Gelingt sie, dann lesen Sie weiter bei 191, andernfalls bei 333.

133

Schlagartig wird blutiger Ernst aus etwas, das relativ harmlos begann, und ein tödlicher Reigen beginnt am Strand von Sinoda. Es kämpfen immer nur zwei Gegner gleichzeitig gegen Sie, und jeder so lange, bis Sie ihm 15 Schadenspunkte zugefügt haben, dann zieht er sich aus dem Kampf zurück. Sollte Ihnen das bei vierein gelungen sein, dann suchen vor

solcher Berserkerwut alle fünf ihr Heil in der Flucht (284). Ansonsten endet der Kampf erst, wenn Ihr letzter Blutstropfen im Sand versickert ist (417).

Die Werte Ihrer Gegner:

MU 10; LE 35; AT/PA 11/10 (Dolch); TP W6+1; RS 1; MR -4

134

"Schweig still, Dämonenschmirgel!" herrschen Sie Ihren Ankläger an und erklären den Stadtwachen in bestimmtem und leicht beleidigtem Ton, daß dieser Mordgeselle keineswegs zu Ihrem Bekanntenkreis zähle, und daß Sie schließlich nichts dafür könnten, daß dieser Abschaum zur selben Volksbelustigung gegangen sei wie Sie. Ginge es darum, dann könne man ja gleich jeden arretieren. Legen Sie bitte eine Charismaprobe ab. Ihr Gelingen führt Sie nach 83, ihr Mißlingen nach 47.

135

Sie entdecken das Fischerboot etwa drei Meilen weit draußen im Meer, und es macht nicht den Eindruck, als wollten seine Besitzer bald zurückkommen. Tatsächlich scheint nur ein einziger von ihnen an Bord zu sein. Wollen Sie geduldig die Rückkehr abwarten (234), was bei Sonnenuntergang sehr malerisch wirken könnte, lieber den sofortigen Gang in die Stadt wagen und eine Mutprobe ablegen, deren Gelingen Sie nach 283 und deren Mißlingen Sie nach 210 führt, oder ungeduldig zu dem Fischerboot hinausschwimmen (TAW mindestens 3!), quer durch die Gründe der als besonders schmackhaft geltenden Hammerhaie (267)?

136

Sie gehen in die bewußte Taverne, von der Sie vermuten, ihn dort am schnellsten zu treffen, und da Sie hungrig sind, bestellen Sie einen Fischeintopf. Er ist sehr schmackhaft, nicht umsonst war er die Lieblingsspeise König Perjins I., glaubt man den Berichten. Das Essen hebt Ihre Stimmung gewaltig - ist die Welt nicht schön? Sie werden fröhlich und ausgelassen, geradezu albern. Schließlich werden Sie zu Efferdio gebracht (417).

137

Shleymabethjida schaut Ihnen mit regungslosem Gesicht tief in die Augen, dann geht sie zu einer Kiste mit Harken, wuchtet sie zur Seite und legt eine Öffnung in der Kellerwand frei. Sie entnimmt ihr einige Gegenstände, und ohne Ihnen ins Gesicht zu sehen, erklärt sie Ihnen mit ruhiger Stimme, was für Geräte sie ausgesucht hat: zwei Kettenstäbe (Kettenwaffe, 1W+2, 90 Taler), diverse Schlagringe (Nahkampfwaffe, 1W, 25 Taler), Kukris (Waffengift, SP: 1W6/KR, Dauer: 3 SR, 25 Dukaten pro Portion) und Amdeggynduft (Kontaktgift, SP: 1W+3 je 2 KR, Dauer: 1 SR, 15 Dukaten pro Portion). Wenn Sie mit diesem Abschnitt fertig sind, lesen Sie weiter bei 11.

138

Sie eröffnen das Gespräch mit einem Zitat aus dem 'Hülfreychen Rathgeber, als wie eyn Juncker sych benehmen sollet', wür-

zen es mit einigen interessanten Gedanken aus 'Drum parlier der Noble nicht wie ein Rustikal' und schauen dann den Harnischträger erwartungsvoll an. "Pardonnier's mir, Herr oder Dame, man kann's so schlecht bei Euch entscheiden", antwortet jener, "aber vermeinte ich Euch nicht soeben belehrt zu haben, daß alle anderen meiner Gattung nur der Völlerei ein gewisses Interesse abgewinnen können? Was mag mir die hohe Etikette also nutzen und pläsieren? Ein offenes Wort: Einen Scheißdreck gebe ich darauf, einen Scheißdreck!" Laut schimpfend wie ein tobrischer Bachpfeifer und sehr persönlich werdend, kriecht er von hinnen (14).

139

Sie antworten...

"Kann man etwas besseres mit dem Plunder tun?" und geben ihm die Hälfte Ihres Vermögens (300).

"Ja, ja" und geben ihm zähneknirschend den Zehnten (14).

"Nie und nimmer!" und schauen entschlossen drein (119).

"Ich bin Tsajünger!" und lächeln leutselig (338).

"Laßt es mich erklären" und heben zu einer Rede an (110).

140

Sie finden einen geeignet erscheinenden Lagerplatz, etwa eine halbe Stunde vom See entfernt, und richten sich dort häuslich ein. Schnell wird es dunkel, und nach der mühsamen Wanderung des Tages versinken Sie rasch in tiefen Schlaf. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Gelingt die Probe, dann lesen Sie weiter bei 367, andernfalls bei 56.

141

Sie fühlen sich sehr schwach, als Ihre Lebenskraft in das Wesen überströmt. Sie sehen, wie die blassen Wangen sich leicht röten, aber Sie wissen ganz genau, daß es nicht lange anhalten wird und daß Sie sich mit dem nächsten Schritt beeilen müssen. Xan weiß es auch, und mit einer gewissen Verblüffung hören Sie das Wesen sprechen: "Nun tue, was du tun mußt." Sie meinen, so etwas wie Hoffnung in diesen toten Augen zu erkennen, und es macht Ihnen die Aufgabe nicht gerade leichter. Aber Sie erschlagen Xan, wie es einst Dajin mit dem Geist tat, und ermöglichen Xan so das Verlassen der Welt der Sterblichen. Für diese mutige und borongefällige Tat erhalten Sie drei Senkungsversuche auf Ihre schlechte Eigenschaft Totenangst. Weiter bei (199).

142

Sie rufen sich ins Gedächtnis, was Sie über Boran wissen: Heilige Stadt des Rur-und-Gror-Glaubens und letztes Überbleibsel des maraskanischen Königreiches. Eine Hafenstadt, seit fast dreißig Jahren wird sie von kaiserlichen Elitetruppen belagert, von gefährlichen Kämpfern, man hat es im Orkkrieg gesehen. Seit dreißig Jahren - die Verteidigungsbauten müssen bombastisch sein! Seeseitig besteht eine Blockade durch einen ganzen Verband von Galeeren, bestückt mit Rotzen, Aalen und Hornissen, und trotzdem gelingt es bisweilen einem Schiff, die Blockade zu durchbrechen, heißt es, geris-

senen bornischen Kauffahrern oder wagemutigen maraskanischen Freibeutern, man könnte auch sagen, Piraten. Ein Prinz beherrscht die Stadt, ein Sohn des alten Königs, aber vielleicht ist er auch nur die Marionette einer Bande von Seeräubern. Weiter bei 302.

143

Solchartige Kommentare führen nach zwei Stunden zum abrupten Ende Ihrer Assistenzkarriere:

"Das versteht man nicht." - "Es heißt Riesenalk und nicht -alp, und es hat auch keine Hörner!" - "Da fällt mir eine Geschichte von meiner Großmutter ein..." - "Das versteht keine Sau!" - "Nein, sie sind viel kleiner und leben in Almada!" - "Was? Jeder tobrische Dorfdepp weiß, daß man nach Punin ... oh, Entschuldigung!" - "Sie könnte jetzt doch ein komisches Liedlein singen. Nein? Also jeder weiß doch, wenn man nicht lachen kann ... " - "Hohoho (japs!)" - "Wir müssen nicht warten, ich kann dir auch gleich hier die Fresse polieren!" Legen Sie bitte eine Probe auf zwei der Talente 'Holzbearbeitung', 'Schneidern' oder 'Verkleiden' ab. Wenn beide erfolgreich sind, dann lesen Sie 176, andernfalls 18.

144

Schnell haben Sie die Gören eingeholt, alles andere wäre auch peinlich für eine gestandene Heldenperson. Gerade wollen Sie ihnen das Diebesgut - Schminke und etwas Stoff - wieder abnehmen, da machen sich die Rädelsführer bemerkbar, zwei Halbwüchsige, ein Junge und ein Mädchen. Was sie sich denn dabei gedacht hätten, fragen Sie. Der schlacksige, verstockt wirkende Junge gibt Ihnen keine Antwort, stattdessen schubst er seine Kumpanin vor, die etwas couragierter zu sein scheint und auch schnell auf den Punkt kommt. Die beiden sind Geschwister, und offenbar wegen einer Bagatelle hat vor etwa einem Jahr ihre Mutter sämtliche Konversation mit dem Vater eingestellt. Das kommt zwar in den besten Familien vor, macht die Atmosphäre im Haus aber nicht weniger drückend. Zeit ihres Lebens gab es nur einen Menschen, der dieser wehrhaften Frau zu widersprechen wagte, ihr verstorbener Großvater. Inspiriert durch die Ankunft der Theatergruppe und die vielen Verkleidungen, hatten die beiden die Idee, der Mutter eben diesen Vater als Geist erscheinen zu lassen ... Den Rest können Sie sich denken.

Gefällt Ihnen diese List (91), oder finden Sie sie tadelnswürdig (153)?

145

"Da ist noch etwas anderes..." beginnen Sie.

Benningstein schürzt nachdenklich die Lippen: "Vielleicht spielt er nur mit Euch? Andererseits - nicht, daß ich viel darüber wüßte - ich hörte, daß hinter dem, was diese Leute treiben, ein System steckt. Sie haben ihre Anführer und tun nichts ohne deren Anweisungen. Es soll irgend etwas mit ihrem Götterverständnis zu tun haben. Vielleicht benötigt er eine Erlaubnis für Euer Ableben? Vielleicht seid Ihr sicher, solange er sie nicht hat?" Weiter bei 241.

146

Diese Begrüßung ist Ihnen doch um einiges zu vertraulich. 'Verrat!' schießt es durch Ihren Kopf, und Sie rennen los, aus dem Lager hinaus. Ein Horn ertönt, gleich darauf ein gekreischtes "Hussa!" von einem der Türme. Sie wenden den Kopf, um nach etwaigen Verfolgern zu sehen. Niemand folgt Ihnen, die Wachen schauen zu einem Turm - Sie auch. Und Sie erkennen den Gegenstand ihres Interesses. 'Man nennt es Rotze', denken Sie noch, dann feuert das Geschütz. Eine Probe auf Ausweichen wäre sicher angebracht. Mißlingt die Probe, so erleiden Sie 7W6+10 SP.

Sollten Sie anschließend noch leben, dann lesen Sie weiter bei 65, andernfalls bei 417.

147

Die Aufführung beginnt, und die meisten Soldaten wohnen ihr bei. Sie haben hier nichts anderes tun. Schon nach kurzer Zeit treiben dicke Rauchschwaden über dem Publikum, und es riecht penetrant nach verbranntem Rauschkraut. Es ist anders als bei den Darbietungen des Stücks in den Dörfern, dafür sorgen zahlreiche Witzbolde, die an beliebigen Stellen ihre 'humorvollen' Beiträge von sich geben. Es ist schwer für die Schauspieler, unter diesen Umständen zu spielen, und Sie könnten dieses Publikum gut missen - mindestens ebenso gut wie die Soldaten Ihre Schauspielkunst, will es Ihnen scheinen. Sollte Ihr Stichwort 'Hesinde' sein, dann legen Sie bitte eine um 5 erleichterte Jähzornprobe ab. Gelingt die Probe, dann stürmen Sie von der Bühne nach 324, andernfalls verbleiben Sie dort zähneknirschend und lesen weiter bei 287.

148

Der Kommandant ergeht sich in ausschweifenden Erklärungen über die Verteidigungsanlagen des Grenzwalls. Ein Satz läßt Sie aufhorchen: "Bleib dicht an meiner Seite, es gibt hier allorts Fallgruben, und ich möchte nicht, daß du in eine hineinstürzt und aufgespießt wirst." Erhöhen Sie Ihren Talentwert 'Gefahreninstinkt' für die nächsten 5 Abschnitte um 8 und lesen Sie weiter bei 164.

149

Der Nachmittag verstreicht bei friedlichem Trunk, bis plötzlich Ihr Herz zu galoppieren beginnt: ta-tam-ta-tam-ta-tam. Da ist kein Halten, immer schneller wird es. Schweißtropfen treten auf Ihre Stirn, etwas steigt von Ihrem Magen herauf, füllt Ihren Mund mit säuerlich-bitterem Geschmack. Ein Rauschen ist in den Ohren wie von mächtigen Schwingen, mächtig wie von **Golgari** selbst. 1000 Dukaten würden Sie wetten, gerade stirbt jemand. Weiter bei 165.

150

Doch der Kampf bleibt aus. Einer der Grünbeänderten bückt sich zu dem Leichnam hinab, erhebt sich wieder und verkündet: "Haltet still, Bruderschwestern, es war ein Unfall. Ein heißer Tag, und der Wein!" Nur kurz zögernd schließt sich diesem Urteil die Anführerin der zweiten Gruppe an: "Er war ein tapferer Bruder, laßt ihn uns gemeinsam weggeleiten." Zusammen tragen sie den toten Körper weg. Der Friede

zwischen diesen unterschiedlichen Milizen in Boran ist brüchig, aber er hält. Das erkennen Sie. Weiter bei 71, außer, Sie hätten in der Bibliothek etwas Ungewöhnliches herausgefunden (346).

151

Der Sprecher fixiert Sie: "Siehst du, Weichbrot, das hat der andere auch gesagt. Jetzt ißt er nur noch Reisbrei. Aber ich habe heute meinen netten Tag, und mit Tempelmädchen und ihren Gouvernanten schlage ich mich grundsätzlich nicht." Es wird fast still im Raum. Fast, denn deutlich vernehmen Sie das Mahlen von Walla Jurgesdottirs Zähnen. Wenn Sie dieser Tage einen Preiskampf gewonnen haben, dann lesen Sie 72! Andernfalls können Sie versuchen, mit einer gelungenen Charismaprobe+Jähzorn (25) das Unvermeidliche (97) abzuwenden.

152

Der Gang ist rau und stark gewunden. Es ist weniger Schwimmen als ein mühsames Entlangziehen an den Wänden, so mühsam, daß Sie nicht einmal merken, wie Sie sich immer mehr Schürfwunden einhandeln. Noch dazu ist es düster und irgendwann völlig dunkel. Es kann ewig so weitergehen, bis ins Innerste von Sumus Leib oder zur andern Seite des Weltendiskus - nur eine Glaubensfrage. Noch bevor Ihnen die Luft knapp wird, beschließen Sie zurückzukehren.

Um wieder herauszukommen, müssen Ihnen in Folge drei Schwimmenproben, erschwert um Ihre **Raumangst+3**, gelingen. Jede mißlungene Probe erschwert alle weiteren Proben um einen Punkt und senkt Ihren Ausdauerwert (KK+LE) um 2W6. Sollte Ihre Ausdauer unter 10 sinken, dann ertrinken Sie jämmerlich und lesen weiter bei 417, Sollten Sie wieder herauskommen, dann lesen Sie 33.

153

"Damit spaßt man nicht!" sagen Sie todernst, nehmen ihnen die Beute wieder ab und gehen zurück nach 179.

154

Der Gang windet sich wie eine Ader von Blendkupfer, und Sie kommen nur kriechend voran. Dann weitet er sich zu einer Höhle, die im Schein der Laterne erstrahlt: Die Wände sind bedeckt mit Kristallen, wie eine riesige Druse. Es gibt kein Halten mehr für Sie. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie 414, anderenfalls 404.

155

Das Innere der Höhle ist dicht bewachsen mit bräunlich-grauen Blattpflanzen, die wie schmutzige Leintücher von der Decke herabhängen und nur selten eine weitere Sicht als ein oder zwei Schritt zu lassen. Sie schieben sie zur Seite - sie fühlen sich ledrig an -, gehen vorbei, drücken das nächste zur Seite. Falls Sie das Stichwort 'Hranngar' haben, so lesen Sie weiter bei 415. Wenn Sie das Stichwort 'Ferdok' haben, dann lesen Sie nach einer gelungenen Orientierungsprobe weiter bei 107. Mißlingt die Probe, oder haben Sie keines der besagten Stichwörter, dann lesen Sie 99.

156

Das Vorankommen ist beschwerlich, und hin und wieder müssen Sie einhalten, um keuchend die faule Luft einzuziehen. Bei einer dieser Gelegenheiten meinen Sie, etwas hinter sich wahrzunehmen. Weiter bei 167.

157

Daran erinnern Sie sich später:

Gemeinsam mit Ihren Gefährten waren Sie in die Höhle eingedrungen. Die Rollen hatten Sie bald gefunden, doch auf dem Rückweg waren Sie offenbar in eine ganze Tarantelkolonie geraten. Sie hatten allesamt tapfer gefochten, und kein Tier überlebte, allerdings auch keiner Ihrer Gefährten. Nachdem Sie sie nach den üblichen Riten begraben hatten, waren Sie mit den Rollen allein weitergezogen, nicht weit, denn die Wunden des Kampfes hatten Sie geschwächt, irgendwann brachen Sie zusammen, und dieser geschwätzte Gunstgewerbler aus Belhanka (Was sagte er noch? - "Ich habe eine Schwester, gelegentlich führe ich ihr jemand zu.") hatte Sie gefunden, als er auf dem Heimweg von Verwandten war. Er hat damit nicht Ihr Leben gerettet, aber Sie lassen ihn gern in dem Glauben. Sie haben ihm erzählt, daß er eine flüchtige Ähnlichkeit mit dem Mörder in Sinoda hat. Es hat ihn fürchterlich erschreckt. In Tuzak, wo offenbar einige Brüder von Schejjian wohnen, haben Sie sich von ihm beim Rur-und-Gror-Tempel verabschiedet. Er ist Ihnen mittlerweile sehr ans Herz gewachsen, Ihr lieber Bruder Schejjian. So sehen Sie es, und in diesen Erinnerungen gibt es keinen blauen Kristall. (NB: Der MEMORABIA FALSIFIR wirkt permanent!) Entscheiden Sie jetzt, wie Sie Ihren Auftritt im Tempel zu Tuzak inszenieren wollen: bescheiden (281), heroisch (366) oder pflichtbewußt (354)?

158

"Auf den Bock mit dir", sagt Ihr Begleiter vor einer einspännigen Kutsche. Sie steigen auf, er setzt sich neben Sie, und ab geht es durch die Nacht. Auf der Fahrt erfahren Sie, daß Ihr Begleiter Garalor einer der örtlichen Pfeifenkrautpflanzer ist. Sie deuten das so, daß er nicht selbst die Pflänzlein hegt. Sie erfahren mehr: "Du weißt, wir sind ein besetztes Land. Im Jahre 2 Hal war ich in Tuzak und arbeitete im Kontor eines Handelspartners meiner Mutter, als die Nachricht kam, die Kaiserlichen hätten Boran in Brand gesetzt. Heute weiß ich, daß es ein Gerücht war, aber es hatte sich in Windeseile über die Insel ausgebreitet. Wir hatten genug von ihnen ertragen, die Vertreibung unserer Edelsten von ihren Gütern in die Berge und Wälder, die Willkür Dexter Nemrods und seiner Knechte, die Tyrannei Fürst Herdins. Aber unsere Heilige Stadt anzuzünden? Nein, das war unerträglich. So kam es zum Tuzaker Aufstand. Wir waren jung und dachten, wir könnten Maraskan befreien. Tatsächlich konnten wir gerade Herdin für einige Tage aus seinem Palast vertreiben. Ich mag die Kaiserlichen nicht, sagte ich das?" Er versinkt in Schweigen. Kurz darauf machen Sie die schattenhaften Umrisse eines größeren Anwesens aus. "Wir sind da", sagt Garalor. Träumen Sie süß bis 10.

159

Als Dschijndar endlich schweigt, haben Sie sein System verstanden: Es geht bloß darum, alles in eine Kiste zu werfen, und sobald jemand kommt und fragt, wo etwas Bestimmtes sein könnte, solange zu nörgeln und zu schimpfen, bis er sich selbst des Aufbewahrungsorts entsinnt. Sie lernen daraus, daß die Schauspielerei nicht nur auf die Bühne beschränkt ist. Weiter bei 257.

160

An diesem Tag gastiert das Ensemble in dem kleinen Weiler Cavazoab. Das Dorf ist etwas abgelegen und war sehr mühsam zu erreichen. Auf dem Weg dorthin fiel Ihnen eine Bemerkung Garalors ein: "Sie ist wohlhabender als du denkst. Es scheint ihr gleichgültig, ob sie in einem Kaff oder einer Stadt auftritt. Ich nehme an, es ist Abenteuerlust, die sie treibt."

Bei Erreichen der Siedlung bemerkte Benningstein Ihnen gegenüber ehrfürchtig: "Hier wurde Dschindziber geboren!" Sie fragten ihn, wer das sei, was Ihnen einen Blick einbrachte, als wären Sie ein tobrischer Schafsköttelkehrer. Damit ließ er es bewenden. Später stellten Sie fest, daß nicht nur Sie diesen Dschindziber nicht kannten. Anscheinend kannte nur Benningstein ihn. Heißt Ihr Stichwort Praios (179), Hesinde (317), Tsa (19) oder Mherwati (60)?

161

Aus der Sicherheit Ihres Versteckes hören Sie die unheimliche, dumpfe Stimme, unterbrochen von einer schier hysterischen Frauenstimme, die fortwährend wiederholt: "Jajaja - ja, Vater, ja!" Schließlich hören Sie die Geisterstimme mit unverholtem Triumph, aber seltsamerweise auch mit einem leichten Kieksen: "So ist es gut, Tochter!" Etwas später kommen Sie gefaßt wieder aus ihrem Versteck. Sie haben nicht vor, irgend jemanden zu fragen, was hier geschah, da Sie nicht verraten wollen, wo Sie so lange waren. Weiter bei 63.

162

Auf dem Heimweg und beim Sammeln der Pflanzen für Dschijndars Schminke bleiben Sie erfreut stehen. Diese grün-weißen Blättchen kennen Sie! Es ist Wirselskraut (1W Portionen à 10 LP). Fröhlich pfeifend gehen Sie nach 169.

163

An dem kleinen Tor stehen drei Wachen und Benningstein, der sich angeregt mit ihnen unterhält. "Tobrier seid ihr?" hören Sie ihn sagen, und er nimmt es zum Anlaß, eine Anekdote aus dem Mendenischen zu erzählen.

Unterdessen studieren Sie aus den Augenwinkeln heraus das Tor. Wenn keine Fackeln angesteckt werden, muß es nächtens hier sehr dunkel sein. Weiter bei 242.

164

An den Wall schließt sich ein Gewirr halbverschütteter Laufgräben an. Kriechend und gebückt huschend setzen Sie ihren Weg fort, bisweilen erstarrend oder sich abrupt fallend, wenn Sie die Stimmen einer vereinzelter Patrouille

hören. Bei einer dieser Gelegenheiten kommen Sie neben einem Soldaten zu liegen. Aus gebrochenen Augen starrt er hinauf zum Sternenmeer. Sie spüren die noch vorhandene Wärme seines Körpers, als sich die Stimmen nähern, entdecken den dünnen Faden verkrustenden Blutes an seinem Hals, als die Geräusche ganz nah sind, beobachten eine kleine Spinne, die verwirrt über das tote Gesicht läuft, als sich die Schritte wieder entfernen. Die Wunde am Hals der Leiche ist klein, wie von einer dicken Nadel. Weiter bei **244**

165

Auf dem Rückweg zum Tempel klatscht es häßlich fast vor Ihre Füße. Es ist der Körper eines Mannes, und auch eine hartgesottene Heldenperson wie Sie stößt da einen überraschten Schrei aus. Den Blick nach oben sehen Sie das Fenster, aus dem er fiel. Es sind fünf Schritt bis zum Boden. Bewaffnete, mit gelben Bändern geschmückt, erscheinen wie aus dem Nichts. "Es ist Feruderan, der Oberste der Roaber!" - einer rennt ins Haus, schreit aus dem Fenster, "da ist niemand!" und kommt zurück. Andere Bewaffnete mit grünen Bändern strömen hinzu: "Es ist Feruderan! Die Hunde von den Freien haben ihn erschlagen!" Scharrend verläßt Stahl auf beiden Seiten die Scheiden. Legen Sie eine Probe auf Sinnenschärfe ab. Ihr Gelingen führt Sie nach **231**, ihr Mißlingen nach **150**.

166

Als Sie zurückkehren, entdecken Sie einen Neuankömmling. Es ist ein Parder, der mit seinen Pranken nach einem Ihrer Gefährten schlägt und diesen schon ziemlich übel zugerichtet hat. Mit viel Geschrei können Sie zwar das Tier vertreiben, nichtsdestoweniger ist das Unglück geschehen. Würfeln Sie aus, welcher Ihrer Gefährten es war, und senken Sie alle seine Eigenschaftswerte um zwei Punkte (Sie erfahren Ihren Ausgangswert, wenn Sie ihn benötigen), anschließend lesen Sie **393**. Sollten Ihnen die vorangegangenen Sätze sinnlos erscheinen, dann überdenken Sie die Lage und lesen ebenfalls dort weiter.

167

Als Sie sich umwenden, haben Sie Gesellschaft bekommen. Bei Ihnen steht eine nackte Frau - oberflächlich betrachtet, denn kein Mensch sieht so aus. Sie könnten es auch für eine Dryade halten - wenn Sie noch nie eine gesehen haben. Der Körper erscheint Ihnen nicht aus Fleisch zu sein, eher aus pflanzlichem Material. Das Wesen öffnet seinen Mund. Haben Sie das Stichwort 'Aldifreida' (**202**) oder nicht (**75**)?

168

Als Sie festen Schrittes näherkommen, laufen die Kinder schnell weg. Etwas zu schnell, wie Sie meinen, denn so grimmig sehen Sie auch wieder nicht aus. Sie vermuten ein schlechtes Gewissen, und ein schneller Blick auf das Gepäck belehrt Sie, daß die Rangen anscheinend etwas entwendet habe. Wenn Sie die Kinder verfolgen wollen, dann muß Ihnen eine Gewandtheitsprobe gelingen (**144**). Andernfalls blättern Sie nach **90**.

169

Als Sie zurückkommen, ist die Aufführung zu Ende. Sie ist wie immer gelaufen, ohne besondere Vorfälle. Da waren nur ein paar Kinder, die versucht haben, einige Requisiten zu stehlen. Weiter bei **63**.

170

Außerhalb des Lagers schlagen Sie den Weg zum Wall ein und gehen an diesem entlang, vorbei an den Pferchen, wo Rinder, Schafe und Ziegen für die Verproviantierung der Soldaten gehalten werden. In regelmäßigen Abständen gibt es Wachtürme, die über die Palisade hinausragen. Sie mögen einen Abstand von sechzig bis achtzig Schritt haben. Leitern führen hinauf, oben sehen Sie Wachen - Bogenschützen. Sie überlegen, daß es nachts möglich sein könnte, ungesehen über den Wall zu gelangen, vorausgesetzt, Sie besäßen ein Seil und einen Enterhaken. Vielleicht könnten Sie auch an einem der gewaltigen Stützbalken hochklettern ... Aber leicht wäre es nicht. Andererseits, wenn vielleicht nicht alle Türme nachts besetzt wären ... Grübelnd kehren Sie zurück nach **242**.

171

Als Sie es fast erreicht haben, erwacht die Höhle zum Leben. Blätter fallen von der Decke, erheben sich wieder als zweibeinige Wesen, die meisten menschenähnlich, andere nicht. Sie sehen eine Stelle der Höhlenwand aufbrechen, einen



schleimüberzogenen Körper herausfallen, der sich gleich darauf aufrichtet. All dieses Leben strebt auf genau einen Punkt der Höhle zu. Unglücklicherweise ist es jener, wo Sie stehen. Weiter bei 417.

172

Benningstein schneuzt sich und verfällt in seinen üblichen Gestus: "Vergiß das Ganze, es war nur eine Idee für ein neues Stück und frei erfunden." Er geht. Weiter bei 169.

173

Beim Gang durch die Zeltreihen schätzen Sie die Besatzung des Lagers auf 150 bis 200 Personen. Ein bißchen korrigiert sich dabei Ihr erster Eindruck: Es ist nicht die Mehrheit der Soldaten, die so aussieht wie die vor dem Tor, aber es sind viele. Sie bekommen Gesprächsfetzen mit:

"...und dann habe ich lange mit dem Wanderpriester gesprochen, ein kluger Mann, er hat mich sehr beeindruckt!" - "Mach so weiter, und du wirst noch einer von ihnen!" - "Ach was! Es ist nur weil Selijida ... Es ist so, wir wollen im Peraine ... Ich weiß gar nicht, ob sie es auch Traviabund nennen ..."

An einen Pfosten gelehnt und gelangweilt dreinblickend, sehen Sie einen schwarzen Krauskopf, er zwinkert Ihnen zu. "Brauchst du etwas?" sagt er und schaut betont gleichgültig an Ihnen vorbei. "Was?" fragen Sie. "Was du willst", antwortet er, "Rauschgurke roh oder eingelegt, Boron-Wein, Horuschenkerne, Yaganöl, Disdychondaharz ... Wie sieht's aus?" Wenn Sie Interesse an derlei haben, dann lesen Sie weiter bei 205, andernfalls bei 242.

174

Benningstein wankt auf Sie zu. Sein Blick ist glasig, Unterkiefer und Arme hängen schlaff herab. Er riecht penetrant nach Fusel. Er starrt Sie an, offensichtlich unfähig einzuschätzen, woher er Sie kennt, dann wankt er weiter. Und erst dann bemerken Sie eine leicht wedelnde Bewegung seiner Rechten: Folgen! Er taumelt auf die Wachen am kleinen Tor zu, baut sich breitbeinig einige Schritte von Ihnen entfernt auf und philosophiert laut, lallend und lachend über die sprichwörtliche Tierliebe der Tobrier. Er scheint ganz besessen von diesem Thema, und nach einigen hochgemeinen Verdächtigungen über tobrische Hirten und Herden erreicht er, was er wollte: Pflichtvergessen lassen die Wachen, deren Heimat diese Provinz zu sein scheint, das Tor Tor sein und widmen sich sehr konzentriert Benningstein. Sie nützen den Augenblick und gelangen nach 164.

175

"Holla, was geht hier vor?" durchschneidet eine Stimme die Nacht. Die Hand läßt Ihr Haar los, Ihr Kopf knallt gegen den Boden, und der Druck des Knies auf Ihrer Brust weicht. Rasche Schritte entfernen sich, andere kommen näher, behutsame Hände untersuchen Sie. "Lebt noch", hören Sie, und "... auf die Kutsche". Sie spüren, wie Sie getragen und wieder abgesetzt werden, erkennen das Gerüttel eines anfahrenden Gefährts, dann wird es schwarz um Sie. Bei 78 kehren Sie aus den Schatten zurück!

176

"Ich könnte jemanden bei der Requisite gebrauchen!" wirft Dschijndar noch rechtzeitig ein. Nachdem er Sie nach Ihren handwerklichen Kenntnissen befragt hat, erläutert er Ihnen: "Gelegentlich muß man etwas reparieren oder neu bauen, aber unsere wichtigste Aufgabe ist es, Ordnung zu halten. Weißt du, die andern lassen nach der Aufführung immer alles stehen und liegen, wo es ist, und wenn sie es dann brauchen, beginnt das Gejammer. Also Ordnung, Ordnung! Ich habe mir ein System ausgedacht ..." Dschijndar hält einen langen Vortrag. Notieren Sie sich Ihr Stichwort 'Prais' und legen Sie dann eine Klugheitsprobe ab. Ihr Gelingen leitet Sie nach 159, ihr Mißlingen nach 331.

177

In diesen Wochen ist Ihr Vermögen um 1W+5 Dukaten angewachsen. Den Geist haben Sie zwar oft genug gespielt, aber Sie sind jedes Mal aufs Neue schrecklich nervös, wenn Ihr kurzer Auftritt bevorsteht, und erst seit einigen Tagen nehmen Sie überhaupt wahr, was im Publikum währenddessen geschieht. Vorher war es nur eine gesichtslose Masse für Sie, und man kann nicht sagen, daß Sie sonderlich unglücklich darüber waren. Sie waren immer sehr froh, wenn es Zeit für Ihren Abgang war. Andererseits, jetzt wo Sie sehen, daß sich die Zuschauer wirklich vor Ihnen fürchten, da beginnt es, Ihnen Spaß zu machen! Weiter bei 160.

178

"Irgendwie sieht das nicht wie ein Geist aus", murmeln Sie und geben noch etwas Farbe und noch etwas Puder hinzu. Am liebsten würden Sie ja eine fertige Maske nehmen, aber nicht einmal ein Thorwaler wäre bräsig genug, diese Art des Scheins mit dem Sein zu verwechseln. Noch etwas Farbe. Der arme Junge, er wird schwitzen wie ein Schwein. Und dann auch noch auf Stelzen! Fertig. Sie begutachten das Ergebnis: Das ist kein Geist, das ist ein Erzdämon! Und Ihr Gegenüber knurrt. Es kommt Ihnen in den Kopf, was Sie einmal in einem Tempel hörten: Man stelle das Böse nicht dar, es ist gleich so, als wolle man es rufen! "Hör auf!" sagen Sie, und es wird zu Ihrer Erleichterung still. Ein wenig hatten Sie daran gezweifelt. Sie verlassen Ihre Komplizen nach 286.

179

In Dschijndars Auftrag verlassen Sie das Dorf und gehen in den nahen Wald, um einige Pflanzen zu besorgen, die er für das Anmischen der Schminke benötigt. Es ist ein lichter Wald, die Bäume stehen einzeln, dazwischen hohes Buschwerk mit herzförmigen Blättern, blaugrün an der Oberseite, violett-rötlich darunter. Ein leichter Wind dreht und wendet die Blätter und verursacht ein verwirrendes Farbenspiel. Vermutlich haben Sie die Schläge schon früher gehört, ohne sie wahrzunehmen oder ihnen Bedeutung beizumessen - die Wälder Maraskans sind niemals still. Jetzt drängt sich Ihnen ihr arhythmischer Takt förmlich auf: Stille - einzelne Schläge - ein Gewitter von Schlägen - Stille. Dann wieder einzelne Schläge. Es hat durchaus System, und neugierig geworden folgen Sie der Quelle des Lärms. Und schließlich dort, wo die

Bäume einmal sehr weit auseinander stehen und das Buschwerk eine freie Fläche gelassen hat, Benningstein. Sein Oberkörper ist nackt, seine Brust, bedeckt mit einem Gewölle weißgrauer Haare, hebt und senkt sich im Takt seines schweren Atems. Er hat sich einen Stock geschnitten, zwei Schritt lang und hält ihn mit beiden Händen am einen Ende, nicht wie einen Prügel zum Schlagen, sondern wie ein zweihändiges Schwert. Regungslos steht er da, dann rennt er plötzlich los, und harte Hiebe dreschen auf den Stamm eines nahestehenden Baumes ein. Zerfetzte Rinde schwirrt durch die Luft, und weißer Saft rinnt den geschundenen grauen Stamm hinab. Benningstein übt, und er führt seinen Stock wie ein erfahrener Krieger ein langes Schwert. Wollen Sie sich bemerkbar machen (124) oder still und schnell gehen (115)?

180

„Ich bin etwas schüchtern“, erklären Sie und wechseln das Thema. Weiter bei 104.

181

Ihr Leben als Heldenperson hat Sie gelehrt: Satinav hält niemals inne, auch wenn es bisweilen erscheint, als verlangsame sich sein Schritt. Andererseits erscheint es bisweilen, als ginge er mitunter schneller. Ein häßlicher Gedanke streift über Sie hinweg: Woher wissen Sie eigentlich, daß er manchmal nicht wirklich rennt? Sie beschließen schnell zu handeln. Weiter bei 243.

182

Ihr Weg führt Sie auch zum schwer beschützten Hafen. Zwei Schiffe liegen vor Anker, eines mit Festumer Flagge, die Flagge des anderen zeigt die boranische, purpurne Lilienblüte auf gelbem Grund. Beide werden gerade entladen, das eine von braven bornischen Seeleuten, das andere von Gestalten, denen Sie nicht einmal bei Mittagslicht gern begegneten. Es ist eine erschreckende Eintracht und Normalität in dieser Szenerie. Weiter bei 165.

183

In diesem Fall schlägt man Sie auf der Stelle tot, schließlich gehört sich das nicht, und Sie finden sich wieder bei 417.

184

Ihr Ziel ist ein See in den Ausläufern des Amdeggynmassivs. Die ersten zehn Meilen kommen Sie gut voran, dann scheint es Ihnen, als habe Sie jemand in einen großen Kochtopf gesteckt und einen Deckel daraufgetan. Sie schwimmen förmlich im Schweiß, und als Sie den ersten Vorstoß in die Urwälder wagen, geraten Sie in einen Hinterhalt der vierten und fünften Stechmückenlegion (‘Heldengarde’). Legen Sie bitte eine Probe auf Selbstbeherrschung ab. Bei Gelingen lesen Sie 291, bei Mißlingen 413.

185

Immer näher kommt die Maraske, und aus allernächster Nähe beobachten Sie das Geschöpf beim Fressen. Sie sehen seine

Beißzangen nach den Pilzhütchen greifen, sie drehen und begutachten, manche verschmähend, einige kurz und etwas unentschlossen kostend, andere mit lautem, wonnigem Schmatzen verschlingend. Dieses Wählerische hat etwas Possierliches, und wäre die Pforte zu Borons Hallen nicht nur einen Spann und einen Augenblick von Ihnen entfernt, dann wäre Ihnen fast zum Lachen zumute. So warten Sie nur ab, bis die Maraske sich entfernt hat (206).

186

Ihre Gegnerin ist eine kleine, narbengesichtige Maraskanerin. Beides ändert nichts daran, daß Sie sich Ihren Weg an ihr vorbeikämpfen müssen. Dieser Kampf dauert so lange, bis Ihre Gegnerin weniger als 10 Lebenspunkte hat und flieht (87) oder die Dame Sie auf den Weg zu Ihrer Wiedergeburt geleitet hat (417).

Ihre Werte:

MU 14; LE 35; AT/PA 13/11 (Nachtwind); TP 1W+4; RS 4; MR 3

187

„Ja, einen Geist, den soll’s hier geben“, sagt Xan und lacht wie eine tiefe Glocke, „aber mir hat er noch nichts getan, ganz bestimmt, und ich bin schon lange hier!“ Weiter bei 247

188

Je länger Sie darüber nachdenken, desto klarer wird Ihnen, daß Garalor keinen blauen Dunst vom Reusenbau besitzt! Ärgerlich geben Sie die angefangene Arbeit auf. Zu dumm, daß Ihnen das die ganze Zeit über nicht auffiel! Sie schauen in die Runde, hoffend, geeigneteres Material zu finden, einen kaputten Korb vielleicht. Noch während Sie suchen, hören Sie Schritte. Sie schauen auf und sehen einen in helle Gewänder gekleideten Mann. Er ist Ihnen auf den ersten Blick sympathisch: Er wirkt wie ein zuverlässiger Kamerad. Der Fremde kommt näher und nennt seinen Namen. Er hat nur eine Silbe: Xan heißt sie. Weiter bei 247.

189

In der Stadt erfahren Sie, daß der Anschlag auf das Leben der Markverweserin von einem Offizier der Garnison untersucht wird. Sie gehen dorthin, werden gleich vorgelassen und stehen alsbald einem Herrn gegenüber, dem die Wehrheimer Schule aus allen Knopflöchern blitzt. Sie erzählen, was Sie gesehen und erlebt haben.

„Das ist alles bereits bekannt“, bemerkt er ungeduldig. „Sonst noch etwas?“

Da Sie sich nicht so leicht abweisen lassen wollen, unterbreiten Sie ihm Garalors Vermutungen.

„Schweineschwatz“, bellt der Offizier, „es war ein Thorwalersubjekt, vermutlich verrückt oder im Kontakt mit aufrührerischem Gesindel! So war’s! Oder willst du etwa behaupten, unter den Augen Hochwohlgeboren von Gellens, den Augen Seiner Durchlaucht Fürst Herdins, sowie den Augen Seiner Allergöttlich ..., Seiner Allerprin ..., des Reichsbehüters ... könnte eine organisierte Mörderbande ungestraft

in der Provinz Maraskan ihrer ruchlosen Tätigkeit nachgehen? Willst du das?"

Wollen Sie das (203), oder wollen Sie das nicht (42)?

190

Ihre Darbietung muß man wohl leider mit dem Begriff *unbefriedigend* umschreiben, denn die Adelsperson nimmt Ihnen niemand ab. Allerdings gelten Sie jetzt erwiesenermaßen eines fast noch schlimmeren Verbrechens überführt, und zwar der Titelanmaßung, wofür Sie sogleich zu 20 Jahren Zwangsarbeit verurteilt werden. Die andere Anklage will man bis zur Verbüßung dieser Strafe stornieren und später wieder aufgreifen.

Wenn Sie zu den optimistischeren Gemütern gehören, erkennen Sie bestimmt den Vorteil: Sie haben ausreichend Zeit, sich auf eine effektvolle Verteidigung vorzubereiten! Doch bei allen Zwölfen: Vergessen Sie darüber nicht das Üben der Etikette! Weiter bei 359.

191

In einiger Entfernung sehen Sie den Dieb eiligst davonrennen und setzen ihm nach, denn so leicht lassen Sie sich Ihre Habe nicht abnehmen. Ihr Zorn verleiht Ihnen Flügel, und schon bald haben Sie den Halunken eingeholt und gestellt. "Her damit!" knurren Sie drohend.

"Schleich dich!" gibt er spöttisch zurück, und Sie erfahren gleich darauf den Grund für seine Überheblichkeit: Er ist nicht allein, vier weitere, anscheinend seine Kumpane, stoßen dazu. Wollen Sie klein begeben (265), Ihre Habe zurückerobern und die Fäuste sprechen lassen (235) oder Ihren Dolch greifen, annehmend, daß Sie es mit allen fünf, die auch nur Dolche tragen, leicht aufnehmen können (133)?

192

"Ja", sagt der Verhörende in eindeutigem Dialekt und schlägt die Faust auf den Tisch. "So machen sie es immer. Dieses Verbrecherpack ist ja so raffiniert und mit allen Wassern gewaschen, da kann man kaum noch mithalten! Das Buch müssen wir natürlich behalten, Ihr seid frei!"

Weiter bei 327.

193

Lernen Sie eine andere Meinung kennen....

Aus den Briefen Zaborons von Andalkan, Maraskan, 253 v. H.:

"Es ist nicht das Leben,

Es nicht der Tod,

Es nicht die Butter,

Es nicht das Brot.

Es ist nichts."

(dieselbe Quelle:)

"Ich sage: Tsa und Boron sind nicht zwei Diener Rurs, es ist ein und dieselbe Dienerschaft. Ich sage: So einer huldigt mehr dem Borongesicht Tsas, das ist Traum und Vergessen, als jener huldigt dem Tsagesicht Borons, das ist Leben und Bewegung, so verkleinert jener die Schönheit der Welt. Ich sage: So ihr jenem gebt, was er wirklich erstrebt, und was auch

ist Teil des Borongesichts Tsas, so vermehrt ihr die Schönheit der Welt. Ich sage: So ihr jenem nehmt, gebt ihr!"

Weiter bei 243.

194

Lassen Sie bitte Ihre Heldenperson Stellung nehmen zu den nachfolgenden Aussagen. Stimmt sie zu oder lehnt sie ab?

Wahre Kunst drückt die Harmonie der Welt aus.

Die Götter schufen nicht nur Geradlinigkeit, sondern auch List.

Wahre Kunst drückt die Gegensätzlichkeit der Dinge aus.

Die Götter schufen nicht nur Hoffnung, sondern auch Verzweiflung.

Wahre Kunst ist schlicht wie die Gesetze der Welt.

Die Welt ist schön und vollkommen.

Wahre Kunst ist rätselhaft wie die Schöpfung.

Die Welt ist dergestalt, daß sich alles über sie erfahren läßt, ohne den heimischen Vorgarten zu verlassen.

Notieren Sie Ihre jeweiligen Beurteilungen und lesen Sie dann weiter bei 409.

195

Möglicherweise kümmert Sie das Ende von Garalors Linie wenig, etwa weil Sie selbst sich gerade noch an Ihren Großvater erinnern und dessen Geschichten von seiner Großmutter - lang ist's her. Andererseits gibt es sicher netteres als das Wissen, daß dieser Firun der allerletzte Firunmond ist und die Schatten auf Ihrer Lebensbahn schnell länger werden. Wenn Sie wollen, dürfen Sie an dieser Stelle Ihre Heldenfigur durch eine geeignetere austauschen.

Ansonsten lesen Sie weiter bei 53.

196

Möglicherweise ist es Praios der Gerechte selbst, der Sie in die Arme einer Streife Bewaffneter führt, die sich an Ihre kürzliche Verhaftung und Verurteilung erinnern. Sie werden ausgiebig befragt, was Sie hier taten, und Sie antworten, Sie seien unterwegs im Auftrag des Herrn, womit Sie Garalor meinen. Man durchsucht Sie, treibt auch einigen Schabernack mit Ihnen (2W6 SP), dann läßt man Sie weiterziehen (11), es sei denn, Sie wären im Besitz von Waffen, Rüstungen oder Giften (183).

197

Mit einem großen Satz springen Sie vom Stamm, bleiben gar nicht erst stehen, laufen weiter durch das hohe Gras und merken, daß Sie geradezu in ein Nest dieser grün-gelb gestreiften Tausendfüßler gesprungen sind! Für Nicht-Maraskaner gilt die Maraske als Königin des Dschungels, aber es gibt auch Herzoginnen und Gräfinnen, eine davon ist die Maraskanfeder.

Die Erschütterung Ihrer Schritte reizt die Tiere. Sie sehen das spannlange Gewürm sich zusammenringeln und sich dann plötzlich wie eine Feder entspannen und durch die Luft schnellen! Zum Verlassen der Schneise legen Sie drei Ausweichproben-3 ab. Sollte eine der Federn Sie berühren,

dann erfahren Sie die Folgen bei **228**. Wenn Sie alles überstanden haben, dann wenden Sie sich **14** zu!

198

“Moment!” sagen Sie, zücken das Buch mit den Szenen aus dem Leben Dajins VII, des Heiligen, und schlagen eine bestimmte Seite mit einem Bildchen auf, das Sie beim ersten Blättern schon sehr beeindruckt hat: wie Dajin den Geist von Alrurdan vertrieb. Darunter stehen vier Zeilen, die in etwa errathen lassen, was Dajin tat. Es ist absolut lebensgefährlich und ein gepflasterter Weg für jemanden, der den Weg in Borons Hallen sucht. Wollen Sie sich darauf einlassen (**397**) oder nicht (**408**)?

199

Noch vier Tage halten Sie sich bei dem See auf, dann treten Sie den Rückweg an, um Garalor die Kunde vom endgültigen Verschwinden der Fische zu bringen (**250**).

200

Namin hört sich still alles an. Dann nickt er kurz. “Wie kommen wir dorthin?” fragt er langsam. “Mit dem Schiff!” ruft Walla jubelnd mit strahlenden Augen aus. Namins Gesicht erinnert an eine frisch gekalkte Wand. Wenn Rak bei Ihnen ist, dann lesen Sie weiter bei **126**, andernfalls bei **303**.

201

Namin stößt Sie in die Seite und deutet in die Luft. Sie folgen seinem Fingers und sehen Xan. Sie haben sich schon einmal vom harmlosen Äußeren dieses untoten Wesens täuschen lassen, das reicht. “Nimm deine Axt!” geben Sie zurück. Und es kommt näher, und dieses Mal denkt Xan nicht daran, den Schein aufrechtzuhalten. “Du bist zurück, und nicht allein!” sagt das Wesen tonlos, und sein Blick wechselt zu Walla. “Eigenartige Zeiten bringen ungewöhnliche Gefährtschaften”, spricht Xan. “Heute nacht werde ich euch allesamt erschlagen, ob ich will oder nicht.” Xan wendet sich zum Gehen und spricht fast unhörbar: “Priesterin, weißt du, was Dajin in Alrurdan tat?”

“Ja”, antwortet Walla. “Deine Axt, Namin”, fordert die Thorwalerin und folgt dem Wesen.

Schon nach kurzem ist sie zurück, wachsbleich, zitternd am ganzen Leib. “Und?” fragen Sie. “Vorbei”, antwortet sie und setzt sich an den Rand des Sees. Über eine Stunde starrt sie ins Wasser, gelegentlich hören Sie leises Wimmern. Dann scheint es wirklich vorbei. Sie ist eine ungewöhnliche Thorwalerin, meinen Sie. Weiter bei **32**.

202

Sie haben sich flugs die Ohren bverstopft, denn Sie wissen, was das Wesen versucht, und tun deshalb das Ihrige. Würfeln Sie mit dem W6 und lesen Sie bei 1-3 weiter bei **416**, bei 4-6 bei **313**.

203

“Ja”, antworten Sie störrisch, vergessend, daß der Offizier bei seiner Aufzählung ein Augenpaar vergaß, nämlich das seine.

Zum Dank hierfür bezichtigt er sie des “Abhaltens von Reden gegen den Landfrieden” und verurteilt Sie anschließend gemäß AMOG 22 zu vier Tagen Haft, was Ihnen sehr ungerecht erscheint. Andererseits, wer hätte je behauptet, daß das Allgemeine Militär-Organisations Gesetz (insbesondere Abschnitt 22) mit Gerechtigkeit zu tun hätte? So viel zur Rechtskunde. Tatsächlich endet Ihre Haft schon einen Tag später durch das Einwirken Garalors. “Ihr steht in meiner Schuld”, erklärt er, “es war nicht ganz einfach.” Wenn Sie öfter in derlei geschlossenen Etablissements verkehren, wird es Sie nicht wundern, daß der Inhalt Ihrer Börse sich zwischenzeitlich wunder-samerweise halbiert hat.

Verbuchen Sie es unter *Haftkostenumsetzung*, und blättern Sie weiter nach **10**.

204

Keuchend stehen Sie über Ihren Opfern. Vermutlich wußten Sie es selbst nicht, aber es müssen einfach ein paar Tropfen Trollblut in Ihren Adern fließen. Kein Grund zur Scham, es ist nichts Schlechtes an einer langen Ahnenreihe! Sie untersuchen die Bewußtlosen, jeder besitzt einen Satz normaler Kleidung und Stiefel - das dürfte Ihnen alles passen -, einen Dolch und W20 Heller. Wenn Sie also etwas benötigen oder etwas von ihnen abgenommen bekommen haben, so greifen Sie zu! Wie Sie so beschäftigt sind, hören Sie eine Stimme. Weiter bei **211**.

205

Kommen wir zu den vier W's: Was, wie, wie lang und wieviel. Rauschgurke (roh): Wirkung: KK+5 und KL-5, Dauer: 5 Abschnitte, Preis: à 7 Taler, Rauschgurke (in Rum): Wirkung: IN+2, Reneration-2, Dauer: W6+1 Abschnitte, Preis: à 2 Dukaten, Boron-Wein: starkes Rauschmittel, Dauer: 4 Stunden, à 5 Dukaten, Horuschenkerne: KK+1, Dauer: 1 Tag, Preis: à 5 Dukaten (während der Wirkungs-dauer eines Kerns verursacht jeder weitere 1W+4 SP), Yaganöl: Ausdauer+2W6, Dauer: 1 Tag, Preis: à 6 Dukaten, Disdychondaharz: MU+5, JZ+5, Dauer: 6 Abschnitte, Preis: à 4 Dukaten.

Falls Sie eine Vorliebe für Mixturen haben: Ein gleichteiliges Gemisch aus Rauschgurke, Boron-Wein und Yaganöl steigert Ihre Gewandtheit für einen Tag um 3 und fügt Ihnen 2W6 SP zu.

Wenn Sie eventuelle Einkäufe getätigt haben, dann lesen Sie weiter bei **242**.

206

Mit einem großen Satz springen Sie vom Stamm und gehen vorsichtig über die Lichtung, wobei Sie recht nah an der Knochenkugel vorbeikommen. Es könnte eine stattliche Schildkröte sein, nur daß ihr Panzer völlig glatt ist. Sie sehen das Gewürm darauf herumkrabbeln und bemerken einen feuchten Film, den es dabei auf dem Panzer hinterläßt. Das Ziel der Vielfüßler sind die Kopf- und Beinöffnungen ihres Opfers, die durch knöcherne Visiere verschlossen sind. Wie ein lebender

Kranz sitzen sie darum herum, wartend, daß die arglose Beute irgendwann ihren Kopf herausstrecken wird, um dann ... Und schon geschieht es! Ein Visier klappt weg, ein geschuppter Schlauch schießt aus der Öffnung, peitscht hin- und her, schnappt die Belagerer und zieht sie nach innen. Kurz darauf kommt aus der Öffnung ein Schildkrötenkopf mit einem leuchtend roten Hahnenkamm. Der Schlauch - tatsächlich die Zunge - verschwindet im Maul. Sie hören ein lautes Rülpsen und dann: "Widerliche Viecher! Wenn sie nur nicht so schmackhaft wären! Du solltest auch davon probieren!" Wollen Sie der Aufforderung nachkommen (246) oder sich zuerst vorstellen (223)?

207

Merke: Rahja ist nie verlegen um Orte in Zeiten der Belagerung. Weiter bei 165.

208

Sie taxieren die fünf: Einen ähnlichen Menschenschlag findet man bisweilen in tobrischen Spelunken, und zwar in solchen, die man am besten schnellstmöglich wieder verläßt. Diese Geschichte scheint Ihnen eine unerwartete und wenig wünschenswerte Wendung zu nehmen, und Sie sind nicht erpicht darauf, den Vollzug dieser Wende abzuwarten. Also folgen Sie den uralten und weisen Instinkten des gewöhnlichen Feldhasen und ergreifen sein Panier. Sie ahnen, wer die Rolle der Jagdhunde übernehmen wird? So geht es eilig durch die nächtlichen Straßen Sinodas nach 108.

209

Sofort sind Ihre Worte über jeden Zweifel erhaben, und unter vielen Verbeugungen und Entschuldigungen entläßt man Sie. Der Vorfall ist den örtlichen Behörden derartig peinlich, daß Sie vermutlich in den nächsten fünf Jahren in Sinoda anstellen können, was Sie wollen. Selbst wenn man Sie mit dem Tafelsilber der Markverweserin ertappen würde, nähme man sicher an, daß Sie es nur zum Putzen bringen wollten. Natürlich sind derlei Überlegungen rein hypothetisch. Weiter bei 327.

210

Sie malen es sich aus: Türen werden zugeknallt, Einheimische rennen kreischend davon, eine Schar notorischer Gassenbengel läuft Ihnen johlend hinterher, und der erste Büttel buchtet Sie wegen indezenten Benehmens der dritten Art, oder wie immer er es nennen mag, ein. Nein, das ist Ihnen zu genierlich! Rasch buddeln Sie sich im Sand ein (234).

211

Sie gehört einem durchaus gut gekleideten Einheimischen. "Welch ein Kampf, wie Darjin und Darjida auf dem Berg!" ruft er beeindruckt und beginnt pathetisch zu deklamieren: "Ajah! Rot versinkt die Sonne hinter dem Berg! Ajah! Schatten bedeckt das Land! Ajah! Links lauern drei und fünf! Ajah! Im Gesträuch harren weitere zwölf!"

Ajah! Hinter ihnen sind's vierfach sechs!

Ajah! Keine Furcht bewohnt ihr Herz!"

"Ach ja?" unterbrechen Sie ihn, annehmend, daß es sich wohl um Gestalten aus einer Sage oder einem Dramenspiel handeln muß. Es stimmt, wie er Ihnen erklärt. So kommen Sie mit ihm ins Gespräch, und schließlich lädt er Sie ein, für einige Tage Gast auf seinem Landgut zu sein.

Auf diese Art gelangen Sie ins Heim des Pfeifenkrautpflanzers Garalor (10).

212

Schließlich hält die Bordwand den wütenden Hieben nicht mehr stand, eine Planke birst, und das Boot säuft ab. Damit endet allerdings nicht der Kampf, es ändern sich lediglich der Schauplatz und die Bedingungen: Sollten Sie bisher mit etwas anderem als einem Dolch oder einem Speer gekämpft haben, dann überlassen Sie diese Waffe den Fluten, es ist ohnehin schon schwer genug, sich selbst über Wasser zu halten! Jeder



Punkt Rüstungsschutz bringt Ihnen einen Malus von 1 ein, ein Rucksack - wenn Sie wollen, können Sie ihn mit einer gelungenen Gewandtheitsprobe jederzeit aus Ihren Diensten entlassen - weitere 2 Punkte, jeder Talentpunkt 'Schwimmen', der Ihnen zum Wert 3 fehlt, abermals je einen Maluspunkt. Sollten Ihre Schwimmfertigkeiten größer als 5 sein, dann erhalten Sie einen Bonuspunkt.

Addieren Sie Ihren Gesamtmalus und ziehen Sie ihn nach Ihrem Belieben von Ihrem Attacke- und/oder Ausweichwert ab, aber reden Sie sich nicht mit einem geringen Talentwert 'Rechnen' heraus! Schauen Sie nun in die Stielaugen Ihres Gegners (121)!

213

Sie verlassen mit den dreien den Platz vor der Schenke und gehen zum Rest der Theatergruppe. Dabei erinnern Sie sich an das, was Ihnen Garalor zwei Tage zuvor auftrag: "Du wirst dich Madahajida und ihrer Truppe anschließen. Ich weiß, daß das Feldlager vor Boran ihr Ziel ist. Dort mußt du selbst sehen, wie du über die Belagerungslinie gelangst und in die Stadt

hinein. Du kennst sie übrigens." - "Wen?" - "Madahajida, du hast sie im Theater gesehen."

"Die Schauspieler? Sie sind immer noch hier?"

"Sie waren die letzten Wochen auf dem Gut eines meiner Nachbarn. Sagen wir mal, Madahajida hat einen neuen Mäzen gefunden." Er kicherte dabei: "Ausgerechnet Dioziber, jeder Sumpffegel versteht mehr von Kunst als er!" Benningstein stellt Sie den anderen neun vor. Mit Ihnen wären es dreizehn. Es gibt bessere Omen. Weiter bei 239.

214

Sie ächzen, stöhnen und winden sich wie ein Geschöpf aus dem Limbus selbst und schießen dabei unbarmherzig mimische Pfeile aus Haß, Leere und Wut auf die Versammelten ab. Denn genauso muß es sein! "Hm, hm", meint Benningstein, als Sie Ihre Darbietung beendet haben, "ganz gut, ganz gut, aber es könnte für ein unvorbereitetes Publikum leicht so wirken, als wollte ein Landkind aus Weiden eine Schar gorischer Vampire zum Praiosglauben bekehren. Wir sollten das mehr der Phantasie überlassen. Doch scheint du mir eine gute Beobachtungsgabe zu haben. Vielleicht kannst du mich beraten?" Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr Talent 'Schauspielerführung' (Selbstbeherrschung+10) ab. Das Gelingen der Probe führt Sie nach 59, ihr Mißlingen nach 143.

215

Sie schminken den Jungen genau so, wie Sie sich einen Geist vorstellen, oder wie Sie vielleicht bestimmt wissen, daß ein solcher aussieht. Es erschreckt Sie fast, und so mildern Sie den Eindruck etwas ab. Der Anblick ist immer noch recht unangenehm. Anschließend drappieren Sie das Gewand, es soll die Stelzen, die der Junge besitzt, verbergen. Lesen Sie weiter bei 286.

216

Sie stehen mit dem einstigen Krieger zwischen den Bäumen dieses lichten Waldes, und die Schatten, die Sie und er werfen, sind mittlerweile elf Schritt lang. Sie erzählen ihm vom Theater in Sinoda, von dem Mord, den Sie dort mitansahen. "Es gibt so viel Gewalt auf dieser Insel", bemerkt Benningstein, "es gibt die Armee, die Rebellen, Räuberbanden und - wie ich hörte - professionelle Mörder. Und dieser Thorwaler ... Ihr seht es an Dschijndar, es gibt Maraskaner, die Ihr nicht als solche erkennen würdet." Wenn Sie das Stichwort 'Firin' haben, dann lesen Sie weiter bei 398, andernfalls bei 241.

217

Sie dreht sich und steuert auf Sie zu. "Du gibst mir Rätsel auf", spricht sie Sie an, "all diese Wochen bist du nun schon bei uns, und doch denke ich fortwährend, daß du nie wirklich hier bist. Du benimmst dich, als gehörtest du zu uns und doch nicht. Es ist, als würdest du auf etwas warten ..." Die blauen Augen ruhen auf Ihnen. Etwas Forschendes ist darin, und Sie überlegen, was Sie eigentlich von ihr wissen. Nicht viel. Es ist so viel Auffälliges an ihr, das den Blick von anderem ablenkt. Wären Sie bereit, Madahajida ins Vertrauen zu ziehen (332) oder lieber nicht (180)?

218

Sie schlendern zum Zelt, bleiben stehen, schauen arglos in die Runde und spitzen die Ohren. Viel verstehen Sie nicht. Nicht weil der Kommandant und Madahajida nur flüsterten - bisweilen tun sie es -, sondern weil einige Soldaten, ganz bestimmt Handwerker der Schanzkompanie, sich laut unterhalten. "... Glaub ich nicht!" - "Doch bestimmt, den soll einer getroffen haben! So viel Massel will ich auch haben!" - "Ach was, den Zahlmeister gibt's nicht!" - "Und ob es den Ewigen Zahlmeister gibt! Jetzt hat er ein Haus in Gareth! IN GARETH!" - "Gib mir mal den Hammer! DEN HAMMER!" Soviel bekommen Sie aber mit: Der Kommandant ist ein Herr mit Umgangsformen, und Madahajida weiß sehr gekonnt, ihn auf Distanz zu halten. Doch wie erwähnt, alles kriegen Sie nicht mit. Auf dem Weg nach 242 stolpern Sie über ein Seil. Vielleicht könnten Sie es noch gebrauchen?

219

Sie gehen zum kleinen Tor und lassen aus Ihrem Mund einige dieser kurzen und unverständlichen Bell-Laute quellen, wie Sie es schon des öfteren in den letzten Stunden bei den Offizieren beobachtet haben. Die Wachen stehen stramm, öffnen die Pforte, und als Sie hindurchgehen, folgen sie Ihnen. Mit Hilfe einer gelungenen Probe auf 'Stimmen Imitieren' (164) dürfte es Ihnen möglich sein, eine Lautfolge zu erzeugen, die ihren Begleitern die Vermutung eingibt, es könnte ein Befehl sein, Sie allein zu lassen. Ansonsten heißt es rennen nach 258.

220

Sie erklimmen einen der schrägen Stützbalken, dann wird es schwierig, doch mit Phexens Hilfe gelingt es Ihnen, auch noch den oberen Rand zu erreichen. Sie schauen nach unten, wo der Boden sein muß, den Sie in der Dunkelheit nicht erkennen können. Wenn Sie sich vorsichtig fallenlassen wollen, dann entscheidet eine Körperbeherrschungsprobe+10, ob Sie sicher nach 325 gelangen oder schnell und hart nach 399. Sollte Ihnen in dieser luftigen Höhe die Angelegenheit doch zu windig erscheinen, so können Sie mit einer gelungenen Kletterprobe wieder nach 405 gelangen, mit einer weniger erfolgreichen nach 21.

221

Sie winken einen einarmigen Krüppel heran: "Bring mich zum Tempel!" Ohne viele Worte führt er Sie durch die Außenbezirke Borans, wo Menschen auf engstem Raum zusammen mit ihrem wenigen Vieh in Erdlöchern und Holzverschlägen hausen. Schwatzend stehen sie davor, werfen Ihnen neugierige Blicke zu, ein Kind winkt, Sie winken zurück. Sie schauen auf die kleinen und kleinsten Gärten, wo Gemüse und Obst angebaut werden, sehen dazwischen auch Blumen, entdecken die Schnitzereien an den windschiefen Hütten und staunen, wie damit trotz Armut versucht wird, ein wenig Schönheit in das Leben dieser Menschen zu bringen. Sie werden durch Gegenden geführt, wo immer noch rauchgeschwärzte Gebäude vom Brand vor zwanzig Jahren künden - sie müssen einst prachtvoll und majestätisch gewe-

sen sein, und Ehrfurcht schleicht in Ihr Herz. Vorbei geht es an Bewaffneten, sie unterscheiden sich durch unterschiedlich gefärbte Bänder um Oberarm oder Stirn. Einige von ihnen sind jung, andere alt, sie tragen eigenartige Frisuren, Backenbärte und Haupthaar ineinander verzwirrt. Vorbei geht es bei einem Bäcker; Einheimische stehen davor, wartend, ein alter Krieger drängt sich an der Schlange vorbei in den Laden. Sie hören seine Stimme laut und erregt herausschallen.

“Das hat der Halsabschneider verdient”, lächelt Ihr Führer. Die Häuser werden höher und turmartig, ihr Holz ist wettergegerbt wie das Gesicht alter Propheten. Sie stehen in Ringen, denn das Zentrum der Stadt ist ein perfektes Rund. Ein Vater hält seinen Säugling im Arm und singt: “Sein Blick wird Boran streifen und Sinoda, dann Tuzak und Jergan, und Er wird preisen die Schönheit der Welt...” Sie erreichen den Tempel bei **391**.

222

Unheimliche Erinnerungen kehren zurück, und, beginnend und endend mit einem derben Fluch, berichten Sie Garalor: “Die gleichen Fische sah ich vor Vallusa im Meer, ebenfalls tot!” - “Ihr müßt Euch täuschen”, entgegnet er, “sie leben im süßen Wasser.”

“Nein”, beharren Sie, keine Widerrede duldend, sich fragend, ob ein Alptraum zurückgekehrt ist. Zurück nach **28**!

223

“Und du?” sagen Sie dann. “Weiß nicht, kann mich nicht erinnern”, erwidert Ihr Gegenüber, “vielleicht bin ich ja ein Drache und hab’s nur vergessen? Deinesgleichen nennt uns Harnischträger.”

“Und ihr sprecht alle?” fragen Sie. “Nein, jedenfalls nicht wie du”, antwortet der Harnischträger, “aber ich glaube, ich bin der älteste von allen, daran muß es liegen. Zwanzig Sprachen spreche ich - ja, da magst du staunen! -, aber was hat man davon, wenn alle andern sich nur für’s Fressen interessieren? Nichts, ganz umsonst alles gelernt, Angram, Zelemja oder Puka-Puka. Am schlimmsten war das L’Rscht’schzzz’zk, erst verbiegt man sich die Zunge, und wenn man’s endlich kann, dann gibt’s keinen mehr, der’s versteht! F’zzmek! Aber lassen wir die Klagen, laß uns jetzt ein gesittetes Gespräch führen!” Wollen Sie kopfschüttelnd gehen (**14**), von Ihrem Auftrag berichten (**356**) oder - wenn Sie sich das zutrauen - ein erbauliches Gespräch über Etikette (**138**) oder Glaubensdinge (**86**) führen?

224

Vorsichtig bewegen Sie sich durch die grüne Schattenlandschaft und biegen Farnwedel auseinander, dem Schwertgeklänge folgend. Riesige Spinnennetze spannen sich zwischen den Pflanzen, darin lauern bunte, behende Spinnentiere und hängen eingesponnene Käfer und weiße Flocken von Pflanzensamen. Achtlos reißen Sie die Gespinste auseinander, und bald sind Sie über und über bedeckt mit zerissenen Netzen und ihrem Inhalt. Es juckt auf Ihrer feuchten Haut. Weiter folgen Sie dem Kampfeslärm, der ständig seine Rich-

tung zu wechseln scheint. Wohl finden Sie Kampfspuren, umgeknickte Pflanzen, daran Blut, doch keine Kämpfer! Irgendwann ist es für einen Augenblick völlig still, und das einzige Geräusch kommt von Ihrem Atmen. Wo sind sie alle geblieben? Die Stimmung ist gespenstisch. Dann beendet das spöttische Keckern eines Vogels die Stille und übergibt diese unbedeutende menschliche Störung des Lebens im Farnwald dem Vergessen. Weiter bei **360**.

225

“Wenn’s daran liegt”, sagt Xan, und Ihre Sicht vernebelt sich kurz. Sie zwinkern kräftig, und als Sie wieder klar sehen, sitzen Sie einer attraktiven Frau gegenüber. Sind Sie jetzt zufrieden (**230**) oder nicht (**388**)?

226

Während Sie mit Ihrer Arbeit fortfahren, steht Xan schweigend dabei und beobachtet Sie. Sie würdigen das Wesen keines Blickes, fühlen aber seine bedrückende Nähe. Schließlich entfernen Sie die letzte Platte und finden darunter die Knochen eines Menschen. Sie nehmen den ersten und zerschlagen ihn, dann den zweiten, dritten und jeden weiteren. Beim letzten schreit Xan auf. Es ist ein Schrei voller Glück und Freude, und Sie blicken hoch.

“So endet diese grauenhafte Zeit des Nichtlebens und Nichttodseins endlich,” spricht Xan mit leuchtenden Augen. “Jetzt kann ich den begonnenen Weg beenden!” Der Geist schaut Sie lange an, betrachtet Sie von oben bis unten. “Gib mir deine Hand!” sagt Xan.

Wollen Sie das tun (**58**) oder nicht (**249**)?

227

Zielstrebig kommt das Tier näher, seine Facettenaugen funkeln im Morgenlicht, rastlos bewegen sich die Tastfühler. Wollen Sie mit der Maraske kämpfen (**376**) oder abwarten, was geschieht (**85**)?

228

Zu Ihrer Bildung: Genaugenommen sind Maraskanfedern keine Tausendfüßler, sondern Hundertfüßler. Der Schmerz, den Sie gerade fühlen und der Ihnen wie die Berührung mit flüssigem Blei vorkommt, ist Folge eines Sekretes, das sie auf ihrer Unterseite absondern. Die großen Blasen, die Sie an der getroffenen Hautstelle bemerken, und die derzeitige Lähmung des betroffenen Körperteils sollten Sie nicht zu sehr erschrecken, sie sind meist nur vorübergehend. Das Gift senkt Ihre Gewandtheit für die nächsten fünf Abschnitte um 1W-1 Punkte. Sollte sie unter 5 fallen, dann ersetzen Sie im obigen Satz das Wort ‘meist’ durch ‘nicht’. Sie kippen schlichtweg um und begegnen alsbald Boron (oder seiner Schwester) (**417**). Kehren Sie nun zurück nach **197**!

229

Zum Töpfern braucht man Lehm, der ist braun und glitschig, murmeln Sie und stapfen durch den maraskanischen Dschungel auf der Suche nach etwas Braunem und Glitschigem. Sie

bücken sich bisweilen, prüfen die Erde, aber sie scheint Ihnen nie recht geeignet für Ihre Reuse. Da finden Sie einen Schädel. Er gehörte einem Menschen. Ein paar Jahre muß er hier schon liegen. Sie murmeln etwas Borongefälliges, gehen weiter und finden den nächsten. Dieser mag allenfalls ein Jahr alt sein. Nach einer Stunde haben Sie elf weitere gefunden und jeden Gedanken an einen Reusenbau vergessen. Sie beschließen, sehr vorsichtig zu sein, und gehen zurück zum See (123).

230

Zunächst verläuft alles so, wie es Rur geplant und Rahja eingerichtet hat. Xan rückt näher, doch dann ist es plötzlich nicht mehr der Sinnesrausch, der sich Ihrer bemächtigt! Weiter bei 379.

231

Bevor es zum offenen Kampf kommt, bückt sich einer der Grünbebänderten zu dem Leichnam hinab. Tränen von Zorn und Schmerz rinnen aus seinen Augen, als er das Haupt des Toten sanft in seinen Händen hält. Ein Zucken geht durch seinen Körper, gleichzeitig entdecken Sie das kleine rote Mal im Nacken des Leichnams, wie vom Stich einer dicken Nadel. Sie wissen, daß er es auch gesehen hat. Der Weinende erhebt sich und spricht so laut, daß ihn jeder hören kann: "Haltet ruhig, Bruderschwestern, es war ein Unfall. Ein heißer Tag und der Wein!" Ihr Blick wandert zur anderen Partei. Die Kämpferin, die ins Haus gerannt war, und noch mindestens zwei andere starren mit weit aufgerissenen Augen - worauf, können Sie sich vorstellen.

Die Frau spricht: "Es war ein Unfall. Er war ein tapferer Bruder, laßt ihn uns gemeinsam weggeleiten." Die Waffen werden weggesteckt, und einträchtig tragen ihn all jene, die eben noch bereit waren, weiteres Blut zu vergießen, fort. Es ist ein gespenstisches Schauspiel. Weiter bei 71, sofern Sie nicht in der Bibliothek eine Entdeckung machten (346).

232

"Was wollten die von Euch?" fragt Ihr Retter später, und Sie erklären es ihm. "Ihr sprecht wahr", sagte er, "das fühle ich, und nur ein Tor..." Er betrachtet Sie einen Augenblick im fahlen Licht der Sterne: "So seht Ihr eigentlich nicht aus."

"Und Ihr, warum habt Ihr mir geholfen?" fragen Sie.

"Es sind nicht unsere Leute", antwortet er, "es sind Kaiserliche, und ich schätze sie nicht besonders."

Sie geben sich mit dieser Antwort zufrieden und wenden sich zum Gehen. "Nicht gut", sagt er kopfschüttelnd, "sie würden Euch finden. Ich fühle das. Diese Nacht ist nicht Eure Freundin, Ihr kommt besser mit mir." Wollen Sie ihm nach 158 folgen, oder meinen Sie, alleine zurechtzukommen (327)?

233

"Was ist das für ein Zeug?" fragen Sie mit einem Kloß im Halse und meinen damit einige kupferglänzende, wachteleigroße Kristalle an einer Zellenwand. "Wenn das eine Finte sein soll", beginnt der Wächter mit der Laterne, bricht ab, stutzt und spricht weiter: "Verflucht, das hat selbst eine Kreatur wie du nicht verdient." Sehr schnell werden Sie

wieder aus der Zelle herausgeholt und zur Kerkermeisterin geführt. "Es gibt dort Gurvanmaden!" berichtet einer der Aufseher. Seine Vorgesetzte entgegnet: "Ich höre diesen Ausdruck nicht gern, es heißt Perjinbulben! Aber du hast recht, da muß ein Magier her. Bring das Geschöpf solange zu den Begnadigten." So gelangen Sie zur Zelle der Begnadigten. Man versteht darunter jene, die wegen geringerer Delikte oder Aufruhr lediglich zu einigen Jahren Zwangsarbeit verurteilt wurden. Noch in derselben Nacht geht der fromme Wunsch der einen Aufseherin in Erfüllung, Boron erbarmt sich Ihrer und holt einen Ihrer Mitgefangenen zu sich. Rasch tauschen Sie Ihre Kleidung mit der Leiche. Zum Glück gehört sie demselben Geschlecht an wie Sie. Blättern Sie nach 81!

234

Wenig später entsteigt ein unscheinbarer Mann prustend den Fluten. Sofort eilen wie aus dem Nichts zwei Diener herbei. Sie trocknen ihn ab und kleiden ihn in gute Gewänder, die Sie regelrecht neidisch machen. Einer der Diener tuschelt mit ihm, und fragend schaut sein Herr in Ihre Richtung, so daß Sie sich genötigt fühlen, Ihre Lage zu erklären. Teilnahmsvoll bietet er Ihnen seine Gastfreundschaft an. So gelangen Sie zum Gut des Pfeifenkrautpflanzers Garalor (10), wo Sie auch neue Kleidung erhalten.

235

Wie ein wilder Stier oder ein trächtiges Kalekkenweibchen stürzen Sie sich auf den ersten, und es beginnt eine wüste Prügelei. Es kämpfen immer nur zwei Ihrer Gegner gegen Sie, und der Kampf endet entweder durch Rondras Zutun, wenn alle Ihre Widersacher mit weniger als 5 Lebenspunkten bewußtlos sind, oder wenn Sie dieses Schicksal ereilt hat. Falls Sie diesen Kampf gewinnen sollten, lesen Sie weiter bei 204, andernfalls bei 5.

Dero Werte:

MU 10; LE 35; AT/PA 12/11 (Raufen); TP W6; RS 1; MR -4

236

Wenig später beginnen die Verhöre. Den Verdacht einer Mittäterschaft bei dem Mordanschlag können Sie zwar schnell entkräften, aber dann hat plötzlich einer der Verhörenden Ihr Büchlein mit den Elfenbeinseiten in der Hand. "Wir fanden das in deinem Gepäck", sagt er, "es stammt aus dem Besitz der Gutsherrin Yadelinde Speckfeld, vor einem halben Mond wurde es ihr gestohlen. Nun ...?"

Sie erklären, daß Sie es beim Spiel gewonnen hätten. Von wem? Spaltnase hieße er. Und der richtige Name? Würden Sie nicht, würden überhaupt nichts über ihn, nur das Buch hätten Sie eben gewonnen. Kurzum: Es klingt wie eine Geschichte, die kein Büttel diesseits der Tobimora glaubt. Legen Sie bitte eine Charismaprobe ab. Gelingt sie, dann lesen Sie 192, ansonsten 48.

237

Wenn sich die Ruchlosigkeit eines Thorwalwiesels mit der Gerissenheit eines Klunckerpicks paart, dann kann der Erfolg nicht ausbleiben! Um 2W20 Taler reicher verlassen Sie den



einträglichen Ort, um nach des Tages Last und Müh' zu Bett zu gehen (327).

238

Während dieser Zeit ...

“Es gibt kein Recht mehr auf Maraskan”, sagt Herr Garalor nachdenklich am Ende eines Tages.

“Ich bin wohlhabend, es erlaubt mir, mich ein wenig um den Rest meines Volkes zu kümmern”, sagt Herr Garalor besorgt eines Abends.

“Ich bin sicher, daß andere Zeit kommen werden, aber ich weiß nicht, ob sie besser sind”, sagt Herr Garalor gedrückt eines Nachts.

“Es steht in den Sternen”, sagt Garalor traurig und schaut zu ihrem gleichgültigen Glitzern hinauf.

Weiter bei 109.

239

“Wir haben gerade ein neues Stück einstudiert”, erklärt Madahajida, “und du kannst darin die Rolle eines Geistes übernehmen.” - “Ein Geist?” - “Ja, es spielt in der Wüste von Paavi.” - “Wüste von Paavi?” geben Sie arg verwundert von sich. “Es ist Kunst und nicht das Leben!” belehrt Sie Benningstein, von dem Sie wissen, daß er der Versschmied der Gruppe ist. Ohne auf seine Kollegin zu achten, erklärt er weiter: “Es geht um eine Karawane, die dort verschollen ist.”

“Eine Karawane? In Paavi? Schon gut, fährt fort.”

“Sie ist natürlich nicht einfach so verschollen, sondern ihr Führer hat sie in die Arme eines vampirischen Beschwörers geführt.”

“Eines der Opfer bin ich”, übernimmt Madahajida etwas ungeduldig das Gespräch, “und mein Liebster begibt sich auf die Suche nach mir.” Ihre Hand weist auf einen nasebohrenden Schönling, der sicher nur für solche Rollen taugt. “Er hat einen Begleiter”, reißt Benningstein mit geballten Fäusten die Er-

klärung wieder an sich, “eine mysteriöse Figur. Er hat das Gedächtnis verloren und weiß nicht, daß er der Zwillingsbruder des Beschwörers ist. Sehr dramatisch!” - “Etwas verwirrend” steuern Sie bei. “Wahre Kunst gibt Rätsel auf”, grunzt Dschijndar, sein rhythmisches Schnarchen unterbrechend. “Wie auch immer”, beendet Madahajida die Ausführung mit blitzenden Augen, “zeig uns, ob du geeignet bist. Es ist zwei Stunden vor Morgengrauen. Dort ist die Karawane, und dein Herr befahl dir: Gehe hin und erfülle sie mit Schrecken...” Legen Sie bitte eine Probe+8 auf (IN/CH/GE)-Schauspielerei - ab. Gelingt die Probe, dann lesen Sie weiter bei 17, andernfalls bei 214.

240

Wie so oft in der letzten Zeit sitzen Sie während der Aufführung mit Benningstein in der örtlichen Kneipe, tauschen Klatschgeschichten aus und lästern über den Rest des Ensembles. Es gibt nur eine, an der Benningstein nichts auszusetzen hat: Madahajida. Er wird immer sehr verschlossen, wenn ihr Name fällt. Sie blicken zur Straße ... Weiter bei 286.

241

Wollen Sie grübelnd ins Dorf zurückkehren (169) oder Benningstein einweihen, warum Sie bei dieser Theatergruppe sind (297)?

242

Wollen Sie zwischen den Zelten flanieren (173), das Tor im Wall begutachten (163), am Zelt des Kommandanten lauschen (218) oder das Lager unter einem Vorwand verlassen, die Tatsache ausnutzend, daß es immer Dinge gibt, von denen kein Laie weiß, daß sie kein Theater der Welt benötigt (412)? Wählen Sie zwei dieser Aktionen und lesen Sie anschließend 147.

243

Wenn Sie sie besitzen, können Sie sich auf Ihre Stichwörter ‘Phex’ (298) oder ‘Rondra’ (174) oder Ihren Kurbul (219) verlassen. Sollten Sie damit nichts anfangen können oder diesen Möglichkeiten mißtrauen, dann bleibt Ihnen 65.

244

Weiter geht es durch die Nacht. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Heißt Ihr Stichwort ‘Rondra’, dann ist sie um zwei erleichtert. Gelingt sie, dann lesen Sie 361, sonst 125!

245

Wollen Sie in der Stadt herumbummeln (400), Einkäufe oder Verkäufe tätigen (68) oder in einer Taverne Ihre Zeit verbringen (345)?

246

Was für Schildkröten gut ist, kann für Menschen nicht schlecht sein, denken Sie, greifen sich eines der überlebenden Tiere, brechen es auf wie eine Garnele und verspeisen es. Wenn Sie aus Thorwal stammen, dann lesen Sie 292, andernfalls 54.

247

Wollen Sie Xan nach den Fischen fragen (114), nach Geistern (187) oder danach, wo man hier nächtigen kann (260)?

248

Xan wirft lachend den Kopf zurück: "Du bist tapfer, wie ich es einst war! Wenn du die Antwort unbedingt erfahren willst, dann laß mich dich jagen!" Wollen Sie auf das Angebot eingehen (113) oder dankend verneinen und Ihren Rückweg antreten (250)?

249

Xan seufzt: "Du hast recht, es gibt die Welt der Toten und die der Lebenden. So hat es Rur gewollt. Grabe weiter und nimm, was einst mir gehörte. Preise die Schönheit, Bruderschwester, bis bald!" Dann sind Sie allein. Weiter bei 321.

250

Zwei entbehrungsreiche Wochen vergehen, dann stehen Sie wieder vor dem Pfeifenkrautpflanzler und berichten ihm vom Ergebnis Ihrer Nachforschungen (89).

251

Zusammen sollte es Ihnen und Ihrer Begleitung möglich sein, das Wesen zu vertreiben. Stellvertretend für alle müssen Sie ihm dazu vier Kampfrunden widerstehen. Sollte dies Ihr Ableben bedeuten, dann lesen Sie weiter bei 417, andernfalls bei 106.

Seine Werte:

LE? 25; **AT/PA** 15/14 (Schwert); **TP** 1W+4; **RS** 4;

252

Als Sie ans Tageslicht zurückgekehrt sind, denken Sie, daß Rak sich dort unten wahrscheinlich noch unwohler gefühlt hätte als Sie. Sie blicken sich um, von dem Echsenmensch ist weit und breit nichts zu sehen. Sie berühren den Kristall und konzentrieren sich voll auf ihn. Nichts. Weiter bei 393.

253

Als Sie den Geruch kaum noch ertragen, entdecken Sie endlich zwei schlanke Krüge. Sie sind mit dicken Pfropfen verschlossen und mit Harz versiegelt, das so alt ist, daß es bei einer zufälligen Berührung absplittert wie sprödes Kristall. Sie nehmen die Krüge und verlassen die Höhle mit einem kaum mehr zu unterdrückenden Würgen. Weiter bei 375.

254

Gequält schauen Sie in den nächtlichen Himmel und seufzen aus ganzem Herzen: "Tja, Soldatin, was - bei Praios! - mag es wohl für einen Grund geben, einem flüchtigen Mordbuben hinterherzulaufen?" Sie fixieren sie, als erwarteten Sie eine Antwort, wenden dann abrupt den Kopf zu einem ihrer Kameraden und fahren den Nichtsahnenden scharf an: "Nun, wißt Ihr es auch nicht?" Bevor er sich etwas zusammenstottern kann, sind Sie schon beim Anführer: "Diese Gemeinen haben

anscheinend den Eindruck, es ginge Euch darum, das Subjekt zu einer Portion Napfkügelchen einzuladen! Sind die immer so?" Dabei legen Sie so viel Mitleid in Blick und Stimme, daß sich der Anführer genötigt fühlt, seine Leute zu verteidigen: eigentlich seien sie doch sehr brav und tapfer. "Nun gut", sagen Sie gnädig, "es mag an der späten Stunde liegen. Viel Erfolg noch!" und gehen nach 327, eine etwas demoralisierte, aber auch erleichterte Streife hinter sich lassend.

255

Gleich darauf sind Sie entwaffnet und gefesselt. Es ist ein besonderes Erlebnis, wie Sie dann durch die Menge geführt werden: Sie entdecken ein Gemisch aus Neugier, Abscheu und Furcht in den starrenden Augen. Es scheint nur noch einen Menschen zu geben, der an Ihre Unschuld glaubt. Weiter bei 79.

256

Garalor spricht: "Damit hat sich die Weissagung erfüllt: Wenn die Fische uns verlassen, endet die Linie Garalors von Tuzak. Ich werde der letzte aus der Linie meiner großen Ahnen sein und noch in diesem Götterlauf sterben." - "Wegen eines Fisches?" sagen Sie und blicken auf das tote Tier. Seine Schuppen haben eine seltsame Zeichnung, sie erinnert an einen Totenkopf. "So ist es geweissagt", bekräftigt Garalor, "mehr als 500 Jahre ist her." - "Und Ihr hattet hier immer nur Fische aus diesem Teich?" fragen Sie.

"Nicht immer", schränkt Garalor ein, "bisweilen wurden neue geholt. Aber jetzt fliehen sie. Schaut nicht so ungläubig, ich habe es mehr als ein dutzendmal in den letzten Monden gesehen, sie springen aus dem Becken und krepieren am Land. Sie wollen hier nicht mehr bleiben." Weiter bei 28.

257

In den nächsten vier Wochen führt der Weg der Theatergruppe an der Ostküste entlang nach Norden. Da die Truppe weder über Wagen noch Lasttiere verfügt, werden die Requisiten und das gesamte Gepäck in Tragkörben an langen Stangen transportiert. Der Weg ist nur selten gut und damit für die Träger - etwa die Hälfte der Gruppe - eine arge Strapaze. Liegt ein Dorf in der Nähe des Weges, so wird es angesteuert. Kurz davor nimmt der 'Schönling' der Truppe - Marmold - zwei Messingbecken, und unter großem Getöse wird im Dorf Einzug gehalten. Sodann werden die Tragstangen an einer passenden Örtlichkeit in den Boden gerammt und eine Plane kommt darüber - die Bühne ist fertig und erwartet den Auftritt, der meist gegen Abend stattfindet.

Heißt Ihr Stichwort Praios (380), Hesinde (177), Tsa (369) oder Mherwati (382)?

258

Ihr ungewöhnliches Verhalten veranlaßt die Soldaten, zuerst ihren bedingten Reflexen zu folgen und dann erst nach dem Anlaß zu fragen. Sie werfen ihre Speere. Legen Sie bitte drei Ausweichenproben-4 ab. Jede mißlungene Probe beschert Ihnen 1W+3 TP. Weiter bei 164.

259

Ihr Gegner ist ein junger Hüne mit zartem Flaum auf den Wangen, und da er sein Leben der Kriegsgöttin verschrieben hat, wird er weder rasten noch ruhen, bis entschieden ist, wer von Ihnen beiden künftig von diesem Kampf berichten darf. Wenn Sie es sind, dann lesen Sie weiter bei **87**, ist er es, so schlägt Ihre Stunde bei **417**.

Seine Werte:

MU 15; LE 35; AT/PA 14/10 (Rondrakamm); TP 2W+2; RS 4; MR 6

260

“Ich habe eine Hütte, sie ist nicht sehr groß, aber für uns beide dürfte es wohl reichen”, sagt Xan, “allemal übernachtet man besser als im Freien. Wer weiß, was einem ganz allein nachts draußen zustoßen mag?” Wollen Sie Xans Angebot annehmen (**88**), abschlagen (**140**) oder vielleicht sofort nach Sinoda zurückkehren (**250**)? Wenn Sie sich unterwegs eine Abschnittsnummer notiert hatten, dann dürfen Sie auch dort weiterlesen.

261

In dieser Nacht träumen Sie rege.

... Das kleine Ruderboot mit Ihnen und den beiden Matrosen an Bord legt von dem Piratenschiff ab, um Sie an der vereinbarten Stelle abzusetzen. Sie werfen einen Blick zurück auf das Schiff, auf dem Sie die letzten Tage verbracht haben, und können seine schwarze Silhouette in dieser sternenlosen Nacht kaum noch ausmachen, obwohl Sie allenfalls hundert Schritt von ihm entfernt sind. Die Ruder klatschen ins Wasser, zu laut erscheint es Ihnen, denn irgendwo hier muß die Galeere lauern! “Weiter können wir nicht”, sagt einer der Matrosen, und Sie lassen sich aus dem Boot ins knietiefe Wasser gleiten. Während die Rudergeräusche sich entfernen, stapfen Sie zum Ufer. Das Wasser wird tiefer. Als Sie bis zur Brust darin stehen und kaum noch gehen können, wenden Sie und gehen in die andere Richtung. Nach einiger Zeit wiederholt es sich. Da Sie kaum die Hand vor Augen sehen, wagen Sie nicht zu schwimmen, Sie könnten die falsche Richtung einschlagen. So erwarten Sie, langsam auskühlend, den Morgen. Im ersten Dämmerlicht erkennen Sie endlich, wo Sie sind: auf einer Sandbank weit draußen im Perlenmeer, und nirgends ist Land in Sicht! ... Ihre Hände sind gebunden, Sie stehen am Anfang der Planke, die über die Bordwand hinausragt. “Du jetzt!” sagt der Seekrieger in der kaiserlichen Uniform und gibt Ihnen einen Stoß. Kein Mitleid ist in seinen Augen oder in denen der Umstehenden, auch nicht in jenen des kleinen Jungen, der mit ernstem Gesicht seine Trommel schlägt. Sie betreten die wippende Planke, sehen hinab ins schäumende Wasser. Es ist rot vom Blut Ihrer Vorgänger, und Sie erkennen deutlich die langen dunklen Leiber unter der Oberfläche, die dreieckigen Rückenflossen. Panisch drehen Sie sich um und starren in ein lächelndes Thorwalergesicht.

“Ihr gestattet, Bruderschwester?” sagt er, umarmt Sie und drückt Sie fest an seine Brust. Dann springt er mit Ihnen von der Planke, dorthin, wo die vielzahnigen Rachen schon warten! Weiter bei **16**.

262

In der ersten Nacht lernen Sie ihn kennen: eine bleiche Gestalt, schwarzfunkelnde Zähne im Licht der Sterne, gekleidet in eine Rüstung, bewaffnet mit einem Schwert. Da plötzlich fällt Ihnen sein Name ein: Xan! Und der Geist greift unverzüglich an. Weiter bei **251**

263

Legen Sie bitte eine Probe auf Fährtensuche ab. Ihr Gelingen führt Sie nach **273**, ihr Mißlingen nach **385**.

264

Mit dem Tremolo gerechter Empörung in der Stimme verteidigen Sie sich gegen diese Anschuldigung. Ein Mißverständnis läge hier vor, den Mörder würden Sie gar nicht kennen, Sie hätten nur ein paar Belanglosigkeiten mit ihm ausgetauscht, und überhaupt seien Sie nur hier, weil Sie ihn verfolgt hätten, jedoch sei er Ihnen im aufziehenden Nebel entkommen. Das könnten Sie der Streife auch zeigen, wo das war, gleich bei dem kleinen Platz ...

“Genug!” unterbricht Sie der Anführer, und seine Untergebenen fallen über Sie her und entwaffnen Sie. “Wir haben nie Nebel in Sinoda!” erklärt er Ihnen süffisant auf dem Weg zum Kerker (**79**) und läßt sich nicht von dem beeindrucken, was Sie doch mit eigenen Augen sahen.

265

Man bedenkt Sie mit Schimpfwörtern, die Ihnen größtenteils nichts sagen, da sie dem reichen Fundus der maraskanischen Kultur entstammen, boxt und kneift Sie ein bißchen, dann läßt man Sie nach **333** gehen.

266

Mit zittrigen Hundebacken steht Dämonenschmigel da. Tränen laufen ihm über die Wangen, ungeschickt versucht er den Hieben auszuweichen.

“Aufgehört!” gebieten Sie. “Wer sagt das?” fragt eine Frau mit starkem Oberlippenbart. Sie erklären es ihr in klaren Worten, die keinen Platz für Mißverständnisse lassen. Die meisten kapieren es sofort und beenden ihr Treiben, nicht jedoch dieser bullige Gassenschläger, der sich nun vor Ihnen aufbaut.

“Großschwatz!” sagt er und schlägt nach Ihnen. Das haben Sie davon!

Sie haben jetzt die Gelegenheit zu einer Zellenprügelei. Wenn Sie gewinnen, geht es weiter bei **362**, andernfalls bei **236**.

Die Werte des prügelnden Knaben:

MU 12; LE 40; AT/PA 13/8 (Raufen); TP W6+2; RS 1; MR -6

267

Merke: Hammerhaie sind nicht das einzig Schmachhafte in Efferds Reich! Weiter bei **121**.

268

“Nur Türen, die Tsatinav verschloß, sollte man ein zweites Mal durchschreiten.” (*Scheijian von Khunchom zugeschriebener Aphorismus*). Weiter bei **306**.

269

Sie folgen den drei Priestern, denen die beiden Hochgeschwister den Auftrag gegeben haben, in der Bibliothek nach dem erwähnten Schriftstück zu suchen. Sie verlassen mit Ihnen den Tempel, überqueren den großen Platz im Zentrum der Stadt, und einige Seitenstraßen später erreichen Sie den Turm, wo die Schriften deponiert sind. Auch er trägt Spuren des Brandes. Im Lesesaal überläßt man Sie sich selbst. Sie gehen zu den Regalen und begutachten die Schriftrollen. Sie sind in Garethi, Tulamidisch oder Maraskani, einem Gemisch beider Sprachen, abgefaßt und behandeln Themen unterschiedlicher Wissensgebiete, darunter sicherlich religiöse, aber auch philosophische oder gar profane wie 'Ackerbau im Gebirge'. Es gibt vieles, das einen Priester der Zwillinge interessiert, denn die meisten sind Wanderpriester und verbreiten Wissen in Dorf und Land. Sie schnappen sich ein Bündel und gehen zu einem Lesepult. Gefiltertes Sonnenlicht fällt darauf, irgend jemand hat eine alte Karte der Insel als Sonnenblende vor ein Fenster gespannt. Es ist heiß hier, und Sie schwitzen wie immer, doch das kennen Sie ja. Weiter bei 69.

270

Sie stehen auf und gehen. Warum sollten Sie sich auch hier die Hücke vollhauen lassen? Wenn das der Tisch des Schlägers ist, dann wissen Sie ja, wo Sie ihn nicht finden. Sie gehen in die nächste Taverne. Weiter bei 149.

271

Sie betreten eine düstere Kneipe am Hafen. An einem Tisch, wo eben lautstark einer der Umsitzenden verkündet: "Prinz Mulziber ist ein feiges Schwein!" fragen Sie nach Namin. Der Sprecher schaut Sie an: "Namin? Vielleicht kenne ich ihn, vielleicht nicht, sag zuerst, was du von Mulziber hältst!" Wie antworten Sie?

"Richtig. Feige durch und durch!" (311)

"Das ist absoluter Morfuschiß!" (392)

"Ich bin fremd hier, ich kenne ihn nicht." (372).

272

Sie stellen rasch fest, daß allein die Koordination von zwanzig unterschiedlichen Sinnen schon über Ihre Kräfte geht. Vielleicht könnte man Ihren Gefährten in der nächsten Siedlung helfen, vorausgesetzt, es wäre Ihnen möglich, sie lebendig dorthinzubringen. **Daran glauben Sie nicht.** Sie sind im unwegsamen Urwald Maraskans und nicht im Stadtpark von Havena. **Wollen Sie Ihre Suche** alleine fortsetzen (312) oder Ihre Gefährten dazu benutzen (402)?

273

Sie **bemerken die Fährten** verschiedener Tiere, darunter auch eine, die Sie nach langem Nachdenken als die einer Maraske erkennen, **weiterhin den verschmierten** Abdruck einer Sandale. **Ihren Gefährten finden Sie nicht.**

Lassen Sie den W6 entscheiden: Bei 1-2 lesen Sie 166, andernfalls 393.

274

Sich an der gegenüberliegenden Seite abstemmend und in völliger Dunkelheit, geht es ruckweise nach unten. Es ist eine arge Strapaze. Dieser Anstrengung ist es wohl zuzuschreiben, daß Sie erst nach einiger Zeit merken, daß der Schacht weiter wird. Lange mag es nicht mehr dauern, dann finden Sie keinen Halt mehr und fallen! Um wieder hochzukommen, müssen Ihnen drei Kraftproben, erschwert um Ihre Raumangst, gelingen. Jede mißlungene Probe erschwert alle weiteren Proben um einen Punkt und senkt Ihren Ausdauerwert (KK+LE) um 2W6. Sollte Ihre Ausdauer unter 10 sinken, dann stürzen Sie und lesen weiter bei 417. Sollte Ihnen das Hochklettern gelingen, dann lesen Sie 252, falls Sie wieder ans Tageslicht wollen, und 365, falls Sie der Fortsetzung des Gangs folgen wollen.

275

Sie spazieren in die Öffnung hinein und folgen dem Gang. Er ist harmonisch. Der Stein, gestreift in fünf Arten von Schwarz, feste Hauptschichten, dazwischen weichmürbes und mürbweiches Gestein. Es könnte sich lohnen, hier zu graben, Grauwachs mag sich hier verbergen oder alle neun Arten des kupfrigen Erzes. Nicht ausgeschlossen. Und wenn nicht, so wäre es allemal ein guter Ort für eine Stadt. Sicher gibt es hier Höhlen. Fröhlich schlendern Sie den Gang entlang, lassen Ihre Hand am Stein entlanggleiten, es ist ein gutes Gefühl. Der Gang endet an einem senkrecht nach unten führenden Schacht, setzt sich aber auf der anderen Seite fort. Wollen Sie den Schacht hinuntersteigen (394) oder Anlauf nehmen und hinüberspringen (154)?

276

Sie reißen Ihren Blick von der Monströsität los und entdecken fünf Schritt davon entfernt in Richtung des Ausgangs zwei schlanke Tonkrüge. Notieren Sie sich das Stichwort 'Ferdok' und lesen Sie weiter bei 373.

277

Sie erreichen einen Absatz des Hangs, wo ein kleines Wasserbassin ist, Molche schwimmen darin. Das Rinnsal kommt zwar noch von weiter oben, aber Sie ahnen, daß Sie am Ziel sind, denn hinter dem Becken sehen Sie einen breiten Spalt, der in den Berg hineinführt. Sie waten durch das Bassin zum Spalt, und ein widerlich säuerlicher Geruch wie Erbrochenes schlägt Ihnen entgegen.

Sind Sie in eigener Person hier (155) oder nicht (26)?

278

Sie setzen die Waffe an und stellen überrascht fest, daß das Gestein weicher ist als gedacht, denn die Spitze bohrt sich mühelos einige Finger tief hinein. Das war denn doch des Guten zuviel, und Sie zerren daran. Die Waffe scheint festgeklebt. Wenn Sie sie behalten wollen, dann muß Ihnen eine Körperkraftprobe+5 gelingen.

Lesen Sie so oder so weiter bei 167!

279

Schon nach den ersten Treffern erkannten Sie, daß es kein Wesen aus Fleisch und Blut war, mit dem Sie es zu tun hatten. Als Sie es jetzt untersuchen, erfahren Sie, daß Harz aus seinen Wunden fließt und daß sein "Fleisch" dem einer Pflanze ähnelt. Würfeln Sie mit dem W6 und lesen Sie bei 1-3 weiter bei 35, bei 4-6 bei 416.

280

Sie erwachen mit dröhnenden Kopf, es muß ein guter Schlag gewesen sein, der Sie niederstreckte. Mühsam richten Sie sich auf. Das ist nicht ganz leicht, denn Ihre Hände sind auf den Rücken gefesselt. Ein Blick auf den Amran Thjalgyn belehrt Sie, daß Sie einige Meilen vom See entfernt sein müssen. "Was ist das?" sagt Ihr Begleiter und streckt Ihnen eine Rolle uralten Pergaments vors Gesicht. Es sind verschiedene Handschriften, mal klein, mal groß, mal von links nach rechts, mal umgekehrt. Manches können Sie erraten, anderes nicht, denn der Text ist in mehreren Sprachen abgefaßt, manche Zeichenketten lassen an Geheimschriften denken. Dazwischen erkennen Sie Symbole, Linien und Zahlen, immer wieder Zahlen, die Anordnung ist Ihnen vertraut. "Bestimmt nichts für die Hände eines gemeinen Mörders", antworten Sie. Als überhörte er Ihre Worte, entgegnet er: "Ich vergaß ... Scheijian von Tarschoggyn, Bruder von der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas."

"Ist das ein Unterschied?" antworten Sie höhnisch und erhalten zur Antwort: "Rur gab uns Leben und Tod, Bruderschwestern, und er gebot sowohl Tsa als auch Boron, den Weltendiskus zu begleiten. So ist die Harmonie der Welt." Erscheint Ihnen das frevelhaft (353), oder geben Sie darauf momentan nichts (396)?

281

Sie werfen einen schüchternen Blick um sich und steuern dann auf einen Priester zu: "Verzeiht, Priester, ich begehre einen der Hochgeschwister zu sprechen. Ich bin extra den weiten Weg von Sinoda gekommen, mit einem kurzen Abstecher über Boran, und wenn Ihr mir noch sagen könntet, wo ich das hier abliefern kann?" Sie deuten auf die beiden Urnen unter Ihren Armen. "Was ist es denn?" werden Sie gefragt. Sie antworten: "Äh, nur die Heiligen Rollen, ich kam zufällig vorbei." Blättern Sie jetzt zum Ende und lesen Sie **Halbdunkel**.

282

Beim Anblick dieses Instrumentariums wird Ihnen etwas flau, und Sie entscheiden, daß es fürs erste besser ist, Ihren Verhörern nach dem **Mund zu reden** und darauf zu hoffen, daß Sie schon irgendwie **wieder aus dieser Situation** herausfinden werden. Also geben Sie die **Mittäterschaft** bei dem Mord zu. Doch damit ist es **nicht getan**, denn - so will es einer der Inquisitoren wissen, **der Sie wegen seines dünnen Halses und seines ganzen Habitus sehr an einen Khomgeier erinnert** - wie sei es denn mit Ihrem Komplizen?

Die **Absurdität dieser Situation** wird Ihnen erst jetzt völlig

bewußt: Damit man Ihnen glaubt, müssen Sie gut lügen, und sobald man Ihnen glaubt, haben Sie sich um Kopf und Kragen geschwätzt.

Andererseits, wenn man Ihnen nicht glaubt... Ihr Blick schweift zu einigen häßlich geformten Schabmessern, deren Zweck Sie sich nicht vorstellen mögen. Wollen Sie Ihr Geständnis widerrufen (364) oder eine Lügenprobe ablegen, deren Mißlingen Sie nach 80 und deren Gelingen Sie nach 296 führt, es sei denn, sie wäre Ihnen um mehr als 10 Punkte Aufschlag gelungen (43)?

283

Bei der nächsten Palme lesen Sie einen abgefallenen Wedel auf, um Ihre Blöße zu bedecken, und wagen sich so, nur mit Palmwedel und Dolch bewehrt, in die Stadt. Es kommt, wie es kommen muß: Die Einheimischen gaffen blöd, eine Schar Gassenbengel sucht kreischend das Weite, allorts öffnen sich Türen, niemand will sich diesen Anblick entgehen lassen - doch was schert Sie's, solange Ihnen kein Bettler seine Kreuzer zuwirft?

Wollen Sie zu einem Büttel gehen, um den frechen Raub anzuzeigen (4), zum nächsten Krämer, um sich irgendwelche Klamotten zu besorgen (46), oder weiter zu Ihrer Herberge marschieren (357)?

284

Bebend vor Kampfeswut stehen Sie im Sand und sehen das Pack davonrennen. Daß mit Ihnen nicht gut Kirschkernknacken ist, wie man im Tobrischen sagt, das hat dieses Gelichter gelernt. Falls sie Ihnen zuvor etwas abgenommen hatten, dann können Sie es jetzt dort auflesen, wo Ihre Gegner es hinwarfen. Sie hören eine Stimme bei 211!

285

"Bei jedem Kampf ist die beste Verteidigung die Abwesenheit!" (Scheijian von Zorgan in einer Phase weinseliger Schwermut). Lesen Sie nun 327!

286

Die Sonne steht schon tief und beeinträchtigt Ihre Sicht so sehr, daß es für Sie zuerst nur ein Schemen ist, was sich langsam und etwas schwerfällig vom Ortseingang nähert. Dann bemerken es auch die Dorfbewohner. Es wird still, und alle starren auf den Neuankömmling. Er sieht bizarr aus: ein älterer Mann, größer als ein Thorwaler noch, das Gesicht grün-weiß. Und am unheimlichsten ist sein gestelzter Gang, er wirkt alles andere als natürlich. Niemand geht so. Sie wissen, daß nur ein unruhiger Geist so aussehen kann! Was haben Sie vor?

Sie haben momentan keine Zeit für Geister und fahren fort mit dem, was Sie gerade taten (340).

Sie denken, daß Sie nicht bei allem dabei sein müssen und tauchen ab (161).

Sie nehmen sich eine Waffe, einen Prügel oder Ihr Amulett und stellen sich dem Geist, wer sonst sollte es auch tun (92)? Sie beobachten alles sehr genau (61).

287

Endlich ist diese strapaziöse Vorstellung zu Ende. Im letzten Licht dieses Tages wird Ihnen deutlich bewußt, daß eine weitere Etappe Ihres Lebens ihrem Ende zugeht. Einige Wochen gehörten Sie zu Madahajidas Theatergruppe. Es ist vorbei. Vor Ihnen liegt der Weg über die Linien der Kaiserlichen und der letzten Krieger des freien Maraskan. Sie fragen sich, was Sie in Boran erwarten wird. Mit einer gewissen Wehmut gleitet Ihr Blick von einem Ihrer langwöchigen Gefährten zum andern. Er bleibt auf Marmold ruhen. Sie haben in den Wochen gelernt, daß er doch zu mehr taugt als zur Rolle des Schönlings.

Etwas anderes haben Sie ebenfalls gelernt: Oft scheint es Ihnen, daß er sich wirklich für das hält, was er spielt - einen immersiegenden Helden, den Leid nur streift, aber nie bezwingt. Nach allen Erfahrungen Ihres Heldenlebens: Finden Sie eine derartige Sicht der Dinge verzeihlich (193) oder nicht (181)?

288

“Ein Augenblick nur, da ist noch etwas anderes ...” leiten Sie Ihre Erzählung ein und zeigen dabei Ihre Hand. “Rur gab uns nicht nur Antworten”, murmeln die beiden am Ende Ihrer Geschichte, denn auch sie wissen nichts mit diesen eigenartigen Linien anzufangen.

Sie verlassen den Tempel. Wollen Sie jetzt in der Stadt herumbummeln (400), Einkäufe oder Verkäufe tätigen (68), in einer Taverne Ihre Zeit verbringen (345) oder Ihren Aufenthalt im Haupttempel des Rur-und-Gror-Glaubens zum Studium religiöser Schriften nützen (269)?

289

Es dauert einige Zeit, bis Sie ihn gefunden haben, dann stehen Sie endlich vor seinem Grab auf dem Boronsanger von Sinoda. 80 Jahre ist es nun schon her, daß er tot ist, und wie Sie da stehen, können Sie sich nicht einmal erinnern, wie Sie seine Bekanntschaft machten.

‘Ach ja, das Alter’, scheint es aus dem Grab zu sprechen. Steifgliedrig gehen Sie nach 11.

290

“Eine Waffe wirst du wohl brauchen”, sagt Garalor, “damit dich die Tiere unserer Wälder nicht mit Proviant verwechseln. Allemal ist es das beste, du gehst ihnen aus dem Weg, aber man weiß ja nie”, meint er und gibt Ihnen ein Haumesser (Scharfe Hiebwaaffe, 1W+3). Sie wiegen es in der Hand. Ob Sie es wohl gebrauchen werden müssen (12)?

291

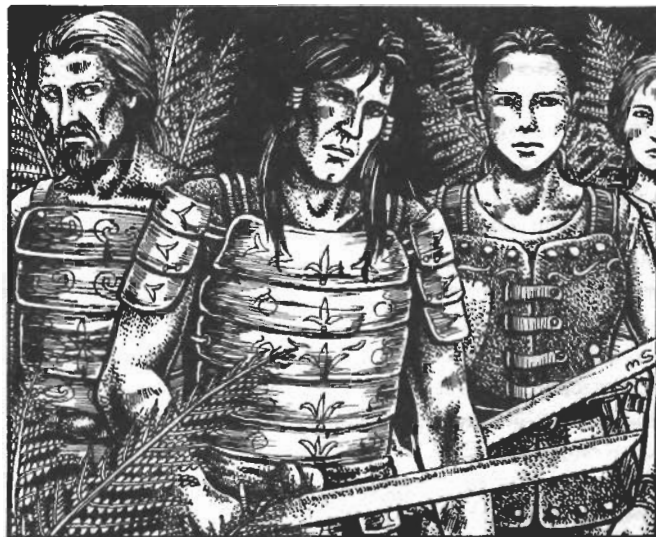
Entscheiden Sie nun, welchen Weg Sie zum See wählen wollen: den, der Sie möglichst schnell in die Berge führt, aber mit einer gefährlichen Kletterpartie verbunden ist (360), jenen, von dem Ihnen Garalor sagte, daß er durch von Rebellen kontrolliertes Gebiet führt (299), oder einen, bei dem Sie eine Gegend durchqueren müssen, wo es viele Maraskan-taranteln geben soll (13)?

292

Genüßlich kauen Sie das Insekt. ‘Wie bei Muttern oder der besten Schenke in Waskir’, meinen Sie, ‘ach was, noch besser!’ Sie nehmen sich vor, eines Tages einige dieser Maraskanfedern mit nach Thorwal zu nehmen, und lesen zufrieden weiter bei 86.

293

Gleich darauf raschelt es abermals, und aus dem Farnwald tritt eine Schar verwegener aussehender Männer und Frauen hervor. Sie tragen Holzrüstungen, teils bunt, teils erdfarben bemalt, oder vielfach geflicktes Lederzeug. Schmutz klebt in ihren Haaren und Gesichtern und kontrastiert zu dem glänzenden Stahl in ihren Händen.



Sie brauchen nicht viel Phantasie, um sie als Rebellen zu erkennen. “Preise die Schönheit, Bruderschwester”, grüßt einer von ihnen, “bestimmt führt dich dein Weg hierher, weil du unseren gerechten Kampf unterstützen willst!” Wenn Sie ein verurteilter Zwangsarbeiter sind, dann lesen Sie 319, andernfalls 139.

294

Gibt diese Antwort gerade Sinn?
Sicherlich (225)! Eher nicht (57)!

295

Gerade heben Sie mit viel Schweiß, Mühe und einem leicht gequetschten rechten Daumen die achte Platte an, als Sie jemanden kommen hören. Sie schauen auf - es ist Xan, natürlich. “Was tust du? Es ist eine große Sünde, laß ab davon!” hören Sie die eindringliche Stimme. Wollen Sie ihr nachgeben (301) oder unbeirrt weitermachen (226)?

296

Bekanntlich macht Not erfinderisch, und so erdichten Sie unter den harten Augen der Inquisitoren und den wäßrigen des Folterknechtes eine haarsträubende Geschichte: Sie und Ihr Kumpan seien Mitglieder einer weitverzweigten, mörderischen

Vereinigung namens 'Halle Borons'. Man habe Sie bezahlt, nicht die Markverweserin, sondern diesen Vuxfell zu erledigen. Daß es im Theater stattgefunden habe, liege daran, daß es anderswo schwierig sei, an ihn heranzukommen. "Weißt du, was du sagst?" verlangt einer der Inquisitoren zu wissen, während sein Kollege mit kratzender Feder Ihre letzten Worte zu Pergament bringt. "Sicher", sagen Sie ohne zu stocken, doch habe Al-Sarud - Ihr Anführer - jedem, der in Ausübung dieser Geschäfte dahinscheide, versprochen, daß er sogleich Boron begegnen würde. Täte das nicht jeder, will der Dürrhalsige wissen. Ja, aber nicht in seinem Paradies, behaupten Sie. Man befragt Sie dann noch über einige Details Ihrer Organisation, über die Sie gern Auskunft geben. Dieses Lügengebäude erspart Ihnen die Folter, nicht aber die Verurteilung zur Vergessenschaft mit späterer Verbrennung Ihres Leichnams, wozu Sie wegen Ihrer Geständigkeit und Kooperationsbereitschaft verurteilt werden. Weiter bei 44.

297

Benningstein gibt Ihnen eine schallende Ohrfeige. "Zur Belehrung." schnauzt er, "Könnt Ihr wissen, daß Ihr mir trauen könnt? Nein. Ich könnte ebensogut jetzt schönschwätzen und Euch später an die nächste Streife verraten. Und dann? Ich werde es nicht tun. Und doch, es wird schwer werden. Eine Palisade mit Wachtürmen riegelt die gesamte Landzunge von Boran ab. Dahinter soll es Fallen geben, kaiserliche oder boranische. Ihr mögt Glück haben, ich werde sehen, was ich tun kann." Notieren Sie sich das Stichwort 'Rondra' und lesen Sie weiter bei 169.

298

Der Kommandant und Madahajida - ihre Hand ruht in der Armbeuge ihres Begleiters - gehen an Ihnen vorbei. Sie unterhalten sich angeregt, und Sie verstehen einen Satz Madahajidas, der wortwörtlich aus dem Stück ist, dessen Verse Sie fast auswendig kennen. Sie wissen, daß die nächste Zeile lautet: 'Wir sehen uns morgen oder wenn der Diskus Gror erreicht.'

Es ist eine Verabschiedung. Sie steuert ihn zielsicher auf die kleine Pforte neben dem großen Tor zu. "Keine Sorge, es ist völlig ungefährlich ..." hören Sie die Stimme des Kommandanten. Das Tor wird geöffnet, und er und Madahajida passieren. Es ist ein gelinder Widerspruch zu seinen Worten, daß die drei Wachen folgen.

Sie schlüpfen hinterher und sind im Niemandsland zwischen den Fronten. Wollen Sie an einer dunklen Stelle warten, bis die Gruppe wieder ins Fort geht (148), oder schnellstmöglich weiterhuschen (164)?

299

Es ist zwei Tage später bei Einbruch der Nacht. Gewohnheitsmäßig nach irgendwelchem sirrenden und schwirrenden Getier schlagend, suchen Sie Holz für ein Feuer zusammen, als plötzlich eine schwere Last auf Ihren Rücken fällt und Sie unter der Wucht des Aufpralls zu Boden taumeln. Starke Arme schließen sich um Ihre Kehle und drücken zu, fauler

Atem schlägt Ihnen ins Gesicht. Aus den Augenwinkeln erkennen Sie ein bärenartiges Gesicht mit langen Reißzähnen. Schon tanzen rote und schwarze Kringel vor Ihren Augen, als Sie plötzlich einen weiteren Aufprall spüren und ein häßliches Bersten hören, dem ein Schwall tierischen Gewebes und Flüssigkeit folgt, der sich über Sie ergießt. Sie sehen sandalenbewehrte Füße, die das Tier, dessen Beute Sie fast geworden wären, von Ihnen kicken. "Baumwürger sind heimtückisch!" sagt Ihr Retter, hebt einen schweren Diskus auf und wischt ihn im Gras ab.

Sie schauen auf den zerschmetterten Schädel des kleinen Bären und bedanken sich bei dem Fremden, den Sie im Halbdunkel kaum erkennen können. Der Kleidung nach könnte er ein Wanderpriester sein.

"Es ist ..." sagt er gedehnt. "Es ist ein schöner Tag heute, Bruderschwester, was führt dich hierher?" Es klingt fast amüsiert.

Sie erzählen es dem aufmerksam Lauschenden und laden ihn ein, mit Ihnen zu speisen. Er schüttelt ablehnend den Kopf, spricht: "Rur gibt uns viele Rätsel, Bruderschwester, aber wenn du jetzt gestattest?" und entschwindet. Eine gelungene Intuitionsprobe+3 führt Sie nach 355, eine mißlungene nach 360.

300

Er lädt Sie ein, für diese Nacht das Lager mit ihm und seiner kleinen Schar zu teilen. Als Sie sich am nächsten Morgen von ihm verabschieden, schenkt er Ihnen einen Topf mit in Rum eingelegten Früchten. "Rauschgurken", sagt er, "nimm nicht zuviel!" Sie bedanken sich und gehen.

Die eingelegten Rauschgurken (4 Portionen) erhöhen Ihre Intuition für W6+1 Abschnitte um 2 Punkte. Während der Zeit ihrer Wirkung regenerieren Sie pro Tag 2 Lebenspunkte weniger als sonst. Weiter bei 14.

301

Sie halten verwirrt inne. '... ohne zu zaudern die Knochen ausgraben', schießen Ihnen die Worte des Harnischträgers durch den Sinn - zu spät! Und zu spät entdecken Sie den triumphierenden Funken in Xans Augen ... Weiter bei 408.

302

"Es scheint nicht ganz leicht, nach Boran hineinzugelangen", äußern Sie. Garalors Blick verschleiert sich: "Es gibt Mittel und Wege, und ich bin nicht gerade arm." Legen Sie bitte ein Intuitionsprobe ab. Ihr Gelingen führt Sie nach 261, ihr Mißlingen nach 368.

303

Es dauert fast einen Tag, bis Sie Rak, oder H'rlzz'rak, wie der richtige Name lautet, finden. Rak scheint oft den Wohnort zu wechseln, und derzeit lebt das Wesen in einer zugewucherten Hütte direkt an der Stadtmauer. Walla, die den Echsenmenschen auf Anhieb nicht sonderlich zu mögen scheint, erklärt ihm, worum es geht. Es ist ein schwieriges Gespräch, denn Rak scheint nur wenig Garethi zu verstehen. Als sie

geendet hat, starrt Rak sie lange aus unbeweglichen Augen an, schließlich erhebt sich die Kreatur - zweieinhalb Schritt mag sie messen - und beginnt Utensilien in einen Stoffbeutel zu packen. Es ist ihre Art der Zustimmung. Währenddessen lassen Sie die Behausung auf sich wirken. Überall wachsen Pflanzen, und wenn es so etwas wie männliche oder weibliche Arten gibt, einen Raum einzurichten, dann würden Sie meinen, daß Rak eine Achazfrau ist. Sie fragen sie. Rak starrt Sie an, ihr Mund öffnet sich wie in einem Gähnen, so daß Sie deutlich die Kauleisten sehen, und ein Röcheln kommt aus ihrem Hals: "Beides, aber Name ist männlich." Dann geht der Achaz, immer noch dieses rhythmische Pfeifschrauben ausstoßend, das wohl ein Lachen sein muß, zu einer vielblättrigen Topfpflanze, gräbt sie vorsichtig aus, schüttelt die Erde ab und stülpt sie sich über. Sie schmiegt sich an ihn wie ein Gewand. Er nimmt einen langen Spieß: "Wir jetzt gehen." Sind Sie mit Namin hier (126) oder ohne ihn (271)?

304

Große Mutter, was ist das? Drei aufrecht gehende, braune Wesen kommen über den Damm. Ein wenig achazähnlich und doch nicht. Wie Warme und doch nicht. Ein wenig erinnern sie an die verstoßenen Tobenden, die Marus, und doch nicht. Sie greifen an.

... Der Kontakt wird schwächer. Sie/Rak stößt den Spieß in eines der Wesen. Es hätte reichen müssen, aber es tat es nicht. "F'zzmek!" hören Sie Rak/sich verwundert fluchen und kämpfen erbittert weiter. "F'zzmek, wer kann derlei lehren?" Sie kämpfen wie der größte Held der Leviatanim. Zweie schicken Sie zu Boden, dann öffnet das dritte Wesen sein Maul: Ein schrecklicher Ton kommt heraus, er wird höher, höher, höher... Mit jeder Oktave vervierfacht sich die Geschwindigkeit Ihres Herzschlags.

Notieren Sie sich das Stichwort 'Aldifreida' und lesen Sie weiter bei 373.

305

Haben Sie sein Dasein beendet (32) oder nicht (201)?

306

Übergehen wir die grausigen Details ... Der Folterknecht ist ein sehr geschickter Vertreter seiner unheiligen Zunft, und so gelingt es Ihnen **trotz barbarischer Schmerzen** nicht, in eine wohlthätige Ohnmacht zu fallen. Gleichzeitig prasseln unaufhörlich Fragen auf Sie ein, manchmal ist der Ton barsch, manches Mal heuchlerisch besorgt. Der Tenor ist stets derselbe: Gestehe, und **alles ist vorüber**. Es scheint nur eine Frage Ihres Durchhaltevermögens zu sein, wie lange dieses Verhör dauert. **Legen Sie bitte eine Probe auf Selbstbeherrschung ab. Gelingt die Probe, dann lesen Sie weiter bei 101, falls sie mißlingt oder Sie ein Geständnis ablegen wollen, lesen Sie weiter bei 131.**

307

Unter einigen Palmen sehen Sie fünf Einheimische beisammenstehen. Sie lenken Ihre Schritte dorthin. "So trifft man sich wieder!" begrüßt Sie einer von ihnen grinsend - Ihr alter

Bekannter Spaltnase. "Wie sehr ich dich vermißt habe!" fährt er mit einem häßlichen Unterton fort. "Und vor allem das, was du und dein Kumpan mir abnahmt. Wäre es jetzt nicht Zeit zu teilen? Am besten, du gibst uns alles. Und vergiß die Schuhe und die Kleidung nicht!" Wollen Sie sich dieser Übermacht beugen und alles, was Sie besitzen, hergeben (265), Ihre Habe verteidigen und sich mit Ihren Fäusten zur Wehr setzen (235) oder zu Ihrer Waffe greifen, überzeugt, daß Sie den fünf, die nur Dolche tragen, gewachsen sind (133)?

308

Unter heftigem Ellenbogengebrauch zwingen Sie sich durch den Strom der zum Ausgang drängenden Zuschauer nach unten zur Loge. Wachen mit gekreuzten Partisanen stehen davor und versperren den Weg. Ein gefährliches Flackern ist in ihren Augen - Menschen, die zuerst zuschlagen und dann fragen. Zwischen ihnen hindurch erhaschen Sie einen Blick auf den Leichnam: Nur großes Glück oder Können kann den Dolch so gut geleitet haben. Mit harschen Worten werden Sie weggewiesen und vernehmen im Gehen die Worte: "Diese verdammten Rebellen!" Weiter bei 327.

309

Unbeirrt lesen Sie schwitzend weiter: "Doch wenn es die Zwei ist, warum gibt es nur einen Weltendiskus? So sagen wir: die Einheit wird paarig, wenn Gror den Diskus zurückwirft. Doch andererseits: So Sinn darin ist, daß der Rurster und der Grorster mehr denn Gaben sind zur Nachtfreude, so Sinn darin ist, daß ihre Wirklichkeit die der Zwillinge selbst ist, so ist auch Sinn darin, daß Einsicht herrscht zwischen Gror und Rur selbst. So ist Sinn dahinter, daß Gror selbiges tat wie Rur, und ich sage: Dies muß dann zur selben Zeit gewesen sein. Dies ist Paarigkeit. Und ich sage: Dies versperrt den Weg zu den Fragen!" Mit feuchten Händen blättern Sie weiter (22), es sei denn, es lockt Sie ein erfrischendes Getränk nach 245.

310

Vier Tage später hasten Sie neben Schwester Walla Jurgesdottir im hereinbrechenden Dunkel durch die Gassen **Borans, eifrig bemüht, mit der langbeinigen Thorwalerin Schritt zu halten**. 'Wenn das bis zum Amran Thjalgyn so weitergehen soll, dann viel Spaß!' denken Sie. Ein Blick zurück: **Nachdem Sie den beiden Priestern eröffnet hatten, was der König der Marus ist**, hat es jene nur wenig Mühe gekostet, Sie zu überreden, zu dem bewußten See zurückzukehren - vielleicht haben Sie es ihnen auch angeboten. Dieses Mal würden Sie nicht alleine dorthin gehen - Sie wissen selbst, wie gefährlich der Weg ist -, also wurde beschlossen, daß Sie drei Gefährten und Gefährtinnen haben sollten.

Warum drei? "Dann seid ihr vier, Bruderschwester", erläuterten Darjin und Otajin. "Es ist die zweifache Zwei und damit eine glückliche und harmonische Zahl." Als Ihre erste Gefährtin lernten Sie Schwester Walla kennen ("Wir haben den Eindruck, das sie sich etwas langweilt, andererseits scheint Sie uns noch nicht reif für das duldsame Leben einer Wanderpriesterin"). Nach dem wenigen, was Sie über sie wissen, tauchte sie vor fünf Jahren im Tempel mit der erklär-

ten Absicht auf, Novizin zu werden. Ihre Otta hatte sie aus unbekannten Gründen zwei Jahre davor verlassen, und dazwischen ... Es gibt Dinge, die man das seefahrende Volk in den Gewässern um Maraskan nicht fragt. Blieben also zwei weitere. "Rur liebt die Vielfalt", lautete das Verdikt, und diese Namen fielen: Namin, Sohn des Xasch - "Er ist ein gläubiger Bruder" (Darjin), "Ich habe oft mit ihm geso... gesprochen" (Walla) - und Rak - "Es ist eine bemerkenswerte Bruderschwester." - "Es?" fragten Sie. "Wir wissen nicht genau, ob es ein Bruder oder eine Schwester ist", lautete die Antwort. "Es ist ein Echse." Sind Sie auf dem Weg zu Namin (271) oder zu Rak (303)?

311

Würfeln Sie mit dem W6. Bei 1-3 lesen Sie Abschnitt 347, andernfalls 151.

312

Wollen Sie den Weg Raks (348), Namins (349) oder Wallas (395) wählen?

313

Wie oft zuvor schieben Sie einen dieser lebenden Vorhänge zur Seite, da klatscht es dicht vor Ihnen auf dem Boden auf. Es kam von der Decke, hat eine braungraue Haut und sieht aus wie ein Echsenmensch. Es greift sofort an. Sollten Sie derzeit keine Waffe besitzen, dann müssen Sie sich seiner mit den Händen erwehren. Wenn Sie diesen Kampf überstehen, dann lesen Sie weiter bei 279, andernfalls bei 417.

Die Werte des Echsenmenschen:

LE 30; AT/PA 10/10 (Krallen); TP 1W+4; RS 3

314

"Weiter, sie kommen nach", hetzt ihr zwielichtiger Gefährte, und Sie rennen ihm hinterher, am Rande des Sees entlang, und stoßen dabei auf Namin und Walla.

Sie wirbeln herum, kaum zwanzig Schritt entfernt, sehen Sie Namin, Walla, Rak - und Darjin und Otajin! Das geht doch nicht mit rechten Dingen zu! Und alle kommen näher. Dann hören Sie einen hohen Ton, er kommt aus dem Munde der Walla vor Ihnen. Schweiß tritt auf Ihre Stirn, Sie schwanken, während Ihr Puls rast wie von tausend Dämonen gehetzt. Schwarze Punkte erscheinen vor Ihren Augen. Sie wissen, daß Sie sterben werden, wie es Rak - der wirkliche Rak - gewußt hatte. Und in Ihrem beginnenden Todeskampf dringt ein Gemurmel zu Ihnen durch, dessen Worte der Zunge der Niederhöllen entlehnt sein müssen.

Es wird totenstill. Rücken an Rücken fechten Sie die folgende Schlacht mit diesem Gefährten, dem Sie unter anderen Umständen nie den Rücken zudrehen würden. Und Namin fällt durch Ihre Hand, desgleichen Walla, zweimal.

Beim ersten Mal bricht Ihnen jeder Schlag das Herz, beim zweiten Mal ist es bedeutungslos, denn Sie wissen jetzt, daß das, was so aussieht, nicht immer das ist, was es ist. Sie wissen, daß Sie die drei nie wiedersehen werden. Schließlich fallen Sie auch. Weiter bei 280.

315

"Wenn's daran liegt", sagt Xan, und Ihre Sicht vernebelt sich kurz. Sie zwinkern kräftig, und als Sie wieder klar sehen, sitzen Sie einem attraktiven Mann gegenüber. Sind Sie jetzt zufrieden (230) oder nicht (388)?

316

"Wozu brauchst du dann ein Talent 'Betören'?" sagt Xan und raubt Ihnen permanent drei Talentpunkte. So viel zum Technischen. Tatsächlich passiert folgendes ... Weiter bei 379!

317

Wir befinden uns im 3. Aufzug, 2. Szene. Der Held des Stückes liegt nach dem Genuß eines rauschkrautversetzten Reispuddings in einer nivesischen Taverne ahnungslos in der Sonne. Eben erklären Sie dem Publikum, daß Sie sich ihn als nächsten vorknöpfen wollen. Dabei rollen Sie mit den Augen und stöhnen so grauenhaft, daß einige Kinder zu plärren beginnen. Da sehen Sie etwas ... Weiter bei 286.

318

Shleymabethjida hat ihren Laden in einem winzigen Haus am Rande des Markts, zwischen einem Fischhändler und einem Schneider. Sie ist ihrem Cousin wie aus dem Gesicht geschnitten, nur ist sie etwas kleiner, dafür breiter. "Rurmold hat mir von dir erzählt", sagt sie, als Sie sich zu erkennen geben, "Richtig vernarrt ist er in dich. Was brauchst du? Ach, schau dich um!" Sie öffnet eine Bodenplatte und steigt mit Ihnen eine Strickleiter in einen Keller hinab, in ein gut sortiertes Lager, gefüllt mit Waren, nach deren Herkunft Sie sich lieber nicht erkundigen. Sie sehen Flaschen und Krüge mit Bosparanjer, Waskirer, Bjaldorner Waldschrat, Meskinnes, Ingerimms Donnerschlag und Hylailischem Seemost, Ballen von Taft, Spitzen und Tüll, einen Hügel Stiefel, wie man sie in der kaiserlichen Armee trägt.

Wenn Sie irgend etwas erwerben wollen - die Menge ist Ihnen überlassen -, so macht Ihnen Shleymabethjida einen Sonderpreis und verlangt von Ihnen für die Spirituosen 4 Taler die Flasche, für die Stoffe 2 Dukaten den Rechtschritt, für ein Paar Stiefel 6 Taler. Danach können Sie sich von ihr verabschieden und nach 11 zurückkehren, es sei denn, es gelüstete Sie nach sehr speziellen Dingen, für die Ihnen eine Charismaprobe+3 gelingen müßte (137).

319

"So trifft man sich wieder", antworten Sie dem Sprecher, in dem Sie einen Ihrer vormaligen Zellengenossen erkennen. Er umarmt Sie herzlich und ist sehr erstaunt, als er erfährt, daß Sie nicht etwa entflohen sind, sondern unterwegs im Auftrage Ihres gemeinsamen Gönners. Weiter bei 300.

320

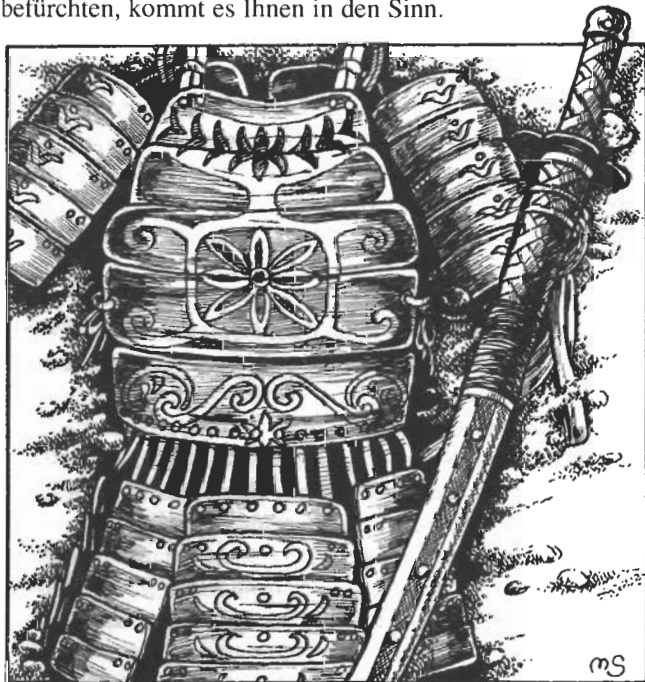
Sie spreizen Ihre Schwingen und werfen sich in die Luft! Hinter sich hören Sie das rasche Flattern mächtiger Raubvogelschwingen. Selbst in Ihrer normalen Größe wäre dieser Nachtwind mit seinen vier Spann langen Flügeln ein

bemerkenswerter Anblick, aber jetzt, wo Sie selbst nicht einmal mehr einen Spann messen, ist er geradezu bedrückend. Wenn Sie nur nicht so müde wären, es wäre Ihnen ein leichtes, dem Räuber zu entkommen! Aber was helfen alle Wenns, Sie haben jetzt andere Probleme.

Für diese Jagd legen Sie bitte drei Proben auf 'Fliegen' ab. Bei jeder, die Ihnen mißlingt, holt Sie Xan ein und fügt Ihnen mit Ihren Krallen 3W SP zu. Sollten Sie die Jagd überleben, dann lesen Sie weiter bei 40, andernfalls bei 56.

321

Sie graben weiter und legen eine prächtige, buntbemalte maraskanische Holzrüstung (RS 4) und ein Schwert aus bestem Tuzaker Stahl frei. Beides ist völlig intakt. Sie ziehen das Schwert aus der Scheide. Seine Klinge ist von dunklem Grau und glänzt matt in der untergehenden Sonne. Gerade als Sie es wegstecken wollen, fällt ein Blatt von der Gijede auf seine Schneide und wird allein durch sein Gewicht in zwei Teile geschnitten. Was haben Sie mit einer solchen Waffe zu befürchten, kommt es Ihnen in den Sinn.



Tatsächlich ist **jedes Mal**, wenn Sie dieses Schwert gezückt haben, Ihre Totenangst um 2 Punkte niedriger als Ihr augenblicklicher Wert. Lesen Sie nun 199.

322

Sie kennen das Stück mittlerweile in- und auswendig, und gerade heute haben Sie nur gelindes Interesse, es abermals zu sehen. So schlendern Sie durch den kleinen Ort. Wollen Sie herausfinden, wer dieser ominöse Dschindziber ist (389), oder nachschauen, was die Träger treiben (60)?

323

Sie beginnen: "Wußtet Ihr eigentlich, daß die Uniformen der Matrosen von Romulus III - pardon, der Rommils III natürlich! - eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Blattwerk hier

haben: außen blaugrün, innen violett-rötlich? Sie können sie wenden, dann ist es umgekehrt, sehr apart, sehr apart! Da fällt mir ein, dieser Baum, den Ihr so trefflich verhunztet, ich hörte im Mohischen gäbe es ebensolche. Wo laßt Ihr eigentlich schneidern, Benningstein? Herr Benningstein! Wo seid Ihr denn?" Weiter bei 162.

324

Sie sehen immer schlimm aus in dieser Verkleidung, jetzt wirken Sie wie ein zorniger Dämon. Schon sind Sie bei dem hartnäckigsten Witzbold, packen ihn am Kragen und merken, wie er sich plötzlich versteift und die scheinbare Fröhlichkeit aus seinen Augen verschwindet. Würfeln Sie bitte eine Raufenattacke. Wenn sie gelingt, geht es weiter bei 93, andernfalls bei 64.

325

Sie sind sich sicher, daß eine oder einer der Unsterblichen Ihre Mission gut heißt und lesen weiter bei 164.

326

Sie winken einen Jungen heran: "Bring mich zum Tempel!" Er ist klein und spindeldürr, und ohne viele Worte führt er Sie durch die trostlosen Außenbezirke Borans, wo viel zu viele Menschen auf engstem Raum in Erdlöchern und Holzverschlägen hausen und Sie mit neugierigen Blicken verfolgen. Er führt Sie durch Gegenden, wo immer noch rauchgeschwärzte Gebäude vom Brand vor zwanzig Jahren kündten, wo die stehengebliebenen Häuser kaum besser aussehen als die benachbarten und bewohnten Ruinen. Vorbei geht es an zwei Söldnern, Sie schnappen Gesprächsfetzen auf: "Ich weiß nicht, welcher Dämon mich damals ritt ... Und diese Alpträume, seit Wochen ... Streitsüchtiges Volk ... Ich sage dir, das nächste Schiff ..." Vorbei geht es bei einem Bäcker, Einheimische stehen davor, wartend, und ein Bewaffneter drängt sich an der Schlange vorbei in den Laden. Die Häuser werden höher, turmartig, hölzern, sichtlich verrottend. 'Wie kann man hier leben?' denken Sie beklommen. 'Und warum ist diese erbärmliche Stadt nicht schon lange gefallen?' Sie erreichen den Tempel bei 391.

327

Zwei Tage sind vergangen. Sie sitzen im weißen Sand des Strands von Sinoda und schauen über das lapislazulifarbene Meer. Die Luft ist ein wenig diesig, und eine frische Brise bläst von See. Ihre Gedanken sind bei Menschen, die Sie einst kannten und irgendwann aus den Augen verloren - weggeweht von den Winden der Zeit -, bei Gefährten, die Sie gerne wiedertreffen würden und von denen Sie nicht wissen, ob sie noch auf Deres Antlitz wandeln. Sie denken an Orte, wo Sie waren, an Stätten, wo Sie immer noch einmal hinreisen wollten, denken an lauter Dinge, die Sie einmal vorhatten und nie taten.

"Wir haben alle Zeit der Welt", sang einst Gildarion Sternensee, aber er war damals schon zweihundert Jahre alt. Ein Elf, kein kurzlebiger Mensch ... Und auf einmal ist Unrast in Ihnen.

Was wäre, wenn alles nur seine genau fixierten Zeitpunkte hätte, wenn es für alles nur einen lange zuvor festgelegten Zeitraum gäbe, der keine Abweichung zuläßt und keine Chance auf Wiederholung? Wenn alles, was Sie jetzt nicht tun, zu keiner anderen Zeit mehr getan werden kann? Kalender zählen Tage, doch was, wenn es nur ein fauler Götterscherz ist, und sie sie nicht *weiterzählen*, sondern *ab*, wenn das leise Rieseln des Sandes in Stundengläsern die letzte Wahrheit der Welt erzählt? Sie kommen sich ungewohnt philosophisch vor und erschrecken ein wenig bei dem Gedanken, daß es vielleicht kein Morgen geben könnte.

Wollen Sie zur Beruhigung Ihres Gemüts schwimmen (132), den Strand entlangrennen (342) oder sich mit den Fischern unterhalten, die an ihrem Boot hantieren (50)?

328

Zu sehr konzentrieren Sie sich auf den Einarmigen, wodurch es seinem Kameraden gelingt, Sie durch einen Tritt in die Kniekehle von den Beinen zu reißen. Anschließend werden Sie brutal zusammengeschlagen. Senken Sie für die nächsten acht Abschnitte Charisma und Körperkraft um je einen Punkt. Weiter bei 255!

329

Zähneknirschend beschließen Sie, daß die Götter es vielleicht doch nicht so gemeint haben, und schwimmen wieder zum Boot. Während Sie den anderen bei ihrer Arbeit zusehen, werden Sie abermals von diesen nagenden Gedanken über Ihre eigene Endlichkeit heimgesucht. Was wäre, wenn? Stunden später geht es zurück ans Land, es war kein guter Tag für die Perlenfischer. Sie verabschieden sich von ihnen und schlendern noch ein wenig am Strand entlang (307).

330

Zwei weitere Tage sind ins Land gezogen. Es ist Abend. Sie sitzen am Lagerfeuer, beobachten den Funkenflug und beraten das morgige Vorgehen. Dieser Tag hat Hoffnung gebracht, denn sowohl Rak als auch Namin haben Spalten gefunden, die vielleicht zu Höhlen führen. Rak fand seine im See bei seinem allabendlichen Schwimmen und Tauchen, Namin seine kurz vor Einbruch der Nacht. "Schmal und niedrig ist sie", sagt er, "selbst für mich", und krault seinen Bart. Walla ist nicht gerade enttäuscht darüber. Zwar sprach sie schon gegen Morgen davon, daß das Rinnsal vom Berg ja irgendwo herkommen müsse, aber bisher hatte sie die Kletterpartie gescheut. "Vielleicht können wir es einfach haben", kommentiert sie und springt plötzlich auf.

"Was ist?" fragen Sie. "Mir war, als hätte jemand meinen Namen gerufen", antwortet sie abwesend. "Du früher hören?" zischt Rak. Walla nickt. Namin auch. Rak ebenfalls. Es stellt sich heraus, daß alle außer Ihnen seit kurz nach Ihrer Ankunft beim See das Gefühl haben, gerufen oder beobachtet zu werden. Es mag Einbildung sein oder der Urwald mit seinen tausend Augen.

"Es gibt hier keinen Geist mehr", erklären Sie eine Spur zu laut. Am nächsten Tag wollen Sie zuerst Raks Spur verfolgen, es scheint die ungefährlichste. "Sollen wir dich anbinden?"

fragen Sie. Er gibt nur dieses Zischschnauben von sich, das Sie inzwischen als Lachen kennen: "Du langes Seil nicht haben." "Und was, wenn dir etwas zustößt? Wir werden dir nicht helfen können", wenden Sie ein.

Er bedenkt Sie mit einem langen, unbeweglichen Blick, dann kramt er in seinem Stoffbeutel und holt einen kleinen blauen Kristall heraus: "Du gut aufpassen. Sehr alt in meiner Familie. Festhalten und immer wissen, wo ich bin." Er wirft Ihnen den Stein zu. Sie fangen ihn. Die Welt geht unter. Weiter bei 127

331

Zwar erscheint Ihnen Dschindars wohldurchdachtes System als geradlinige Umsetzung einer in der Sphäre des Chaos geborenen Theorie, buntschillernd und in letzter Konsequenz für den Verstand eines Menschen sicher so gefährlich wie die *Fünff Arckanen Capitel Hrange Betreffend*, doch beschließen Sie, es einfach so zu nehmen, wie er es sagt, und nicht weiter über den Sinn nachzugrübeln. Und da dachten Sie, der Transport lebendiger Fische sei kompliziert! Weiter bei 257.

332

"Außerdem", sagt sie leise, "hast du die Bewegungen einer Person, die es gewohnt ist, eine Waffe zu tragen und zu führen. Ich erkenne das. Wann wirst du uns verlassen?"

"Bei Boran!" antworten Sie noch leiser. Sie blickt über Sie hinweg: "Ich will sehen, was ich tun kann." Notieren Sie sich das Stichwort 'Phex', und lesen Sie weiter bei 104.

333

Es ist sicher keine Sternstunde Ihrer Heldenlaufbahn, wie Sie da am Strand von Sinoda stehen, völlig nackt und unsicher in die Runde schauend. Endgültig vorbei sind die grüblerischen Anwandlungen: Was wäre, wenn? Was wird jetzt? Wollen Sie den Einbruch der Nacht abwarten, um klammheimlich in die Stadt zurückzuschleichen (234), oder ungerührt sofort zu Ihrer Herberge gehen, wofür allerdings eine Mutprobe nötig ist, deren Gelingen Sie nach 283 leitet und deren Mißlingen nach 210. Wenn Sie nicht bei der Korallenbank waren, dann könnten Sie noch nachschauen, was die Fischer gerade treiben (135).

P.S.: Streichen Sie sich Ihre gesamte Habe - bis auf den Dolch, Sie Glückspilz!

334

Ein Gedränge und Geschubse zu den Treppentritten und Ausgängen setzt ein, doch erstarrt und benommen von dem eben Gesehenen blicken Sie hinab in das Rund des Theaters. Es kam schnell und plötzlich, und Sie hätten es nicht im Traum erwartet. Eine poltrige Stimme weckt Sie aus Ihrer Erstarrung: "Die Person da!" Sie wenden sich um und sehen einen Besucher des Theaters immer wieder auf Sie zeigen. Hinter ihm stehen fünf Bewaffnete mit blanken Kurzschwerten. "... hat mit ihm gesprochen" hören Sie, "gehört bestimmt dazu!" - "Ergib dich!" fordert einer der Bewaffneten von Ihnen.

Entscheiden Sie rasch: Wollen Sie dieser Anschuldigung widersprechen (134) oder sich lieber absetzen (358)?

335

Eine Scheunenkatze gleicht der andern, sagt ein altes tobrisches Sprichwort. Vor allem nachts. Hinter der nächsten Straßenecke bleiben Sie stehen und werfen Ihre auffällige Boronssichel hinter einen Zaun. Dann warten Sie geduldig, doch nicht lange, schon sind Ihre Verfolger da. Sie halten inne und schauen Ihnen genau ins Gesicht, aber ohne Sie zu erkennen! Sie erwarten nicht, Sie ruhig hier stehend zu finden. Mit einer gelangweilten Kopfbewegung schicken Sie sie auf einen falschen Weg. Danken Sie gelegentlich dem Herrn der Nacht (und den Tobriern). Es ist ein schöner Tag heute, Bruderschwester. Weiter bei 327.

336

Erschöpft erreichen Sie das Ufer und lassen sich ein gutes Stück vom Wasser weg in den Sand fallen. Wer weiß, ob er Ihnen nicht noch ans Land folgt (234)?

337

Es dauert lange, bis sich jemand um Sie kümmert, und die Augen fallen Ihnen darüber zu. Sogleich fangen Sie an zu träumen.

Sie stehen im engen Flur eines Hauses, zitternd an eine Wand gepreßt. Flammenschein kommt von draußen herein, vom Feuersturm, der durch die Straßen fegt. Sie hoffen, daß das Feuer nicht auch auf dieses Haus übergreifen wird, doch hinausgehen ...? Der Gedanke läßt Ihre Knie butterweich werden. Sie vernehmen ein Kratzen an der Tür zur Straße, kaum zu hören unter dem allgegenwärtigen Schnauben und Ächzen, das von draußen hereindringt. Schnell hasten Sie die Treppe hoch zum ersten Stock - es stinkt hier nach faulem Fisch -, stoßen eine Tür auf und stehen unvermittelt dem Hausherrn gegenüber. Er sitzt in seinem Sessel, ein Arm ist abgerissen, und aus dem zermalzten, entfleischten, enthäuteten Gesicht starrt Sie ein einziges ungebrochenes Auge an. Es stellt keine Frage, es kennt die Antwort. Hinter ihm sehen Sie seine Familie, seine Frau und drei Kinder. Anscheinend gab er ihnen selbst den Tod noch vor seinem Ende, davon zeugt der **Bluttümpel**, der sich um die Körper gebildet hat. Der Anblick ist nichts Neues für Sie in diesen Tagen. An einer Wand hängt ein ausgestopfter Hecht, der Unterkiefer fehlt, ein Häufchen Holzmehl hat sich darunter gebildet, und trotzdem wirkt er noch am lebendigsten in diesem Raum.

Sie schließen die Fensterläden, den Blick auf die Straßen der Stadt, die Sie so gut kannten, meidend. Die Tür hinter Ihnen quietscht. Dann bringt Sie ein schmerzhafter Schlag zum Erwachen. Über Sie beugt sich ein Wächter, den Sie nicht kennen (51).

338

Es verdutzt den wilden Haufen ein wenig, aber was wollen Sie gegen eine achtfache Übermacht schon ausrichten? "Sicher wolltest du deshalb dieses häßliche Kriegszeug im Wald vergraben", folgert der Sprecher, "aber glaube mir, bei uns ist es besser aufgehoben." Man befreit Sie von Rüstung und Waffen, und da Sie nicht aus Ihrer gewählten Rolle fallen wollen, grinsen Sie dazu wie ein tobrischer Karpfen (in

Biersoße und an Mohrrüben). Anschließend verraten Sie der Bande nicht, was Sie denken, sondern ziehen freundlich nickend weiter. Bei der nächsten Gelegenheit brechen Sie sich einen Knüppel (13).

339

Gibt diese Antwort gerade Sinn?

Ja, warum (315)? Nein, war ein Scherz (57).

340

Geister und Untote sind wahre Landplagen. Sie erscheinen genau dann, wenn man sie am wenigsten gebrauchen kann, anstatt so, wie es richtig wäre, friedlich zu vermodern. Dabei wollten Sie mal sehen, wie die es finden würden, wenn andersherum Sie ... Allemal sind Sie herzlich froh, als das Duett aus Grabes- und schriller Frauenstimme endlich sein Ende gefunden hat und Sie ungestört mit Ihrer Tätigkeit fortfahren können. Wenn nur alle andern so wären wie Sie! Weiter bei 63.

341

Sie betreten die Taverne und setzen sich in ihren dunkelsten Winkel, der leider nicht dunkel genug ist, um die Einheimischen davon abzuhalten, begeistert näherzurücken. Man amüsiert sich köstlich über Sie, und wären da nicht die Getränke, die man Ihnen feixend ausgibt, hätten Sie das Lokal vermutlich binnen kurzem wieder verlassen. So bleiben Sie und lernen einen kichernden Herrn namens Garalor kennen. Mitfühlend - sieht man von seinem verkrampften Gesichtsausdruck einmal ab - lauscht er Ihrer Geschichte und erklärt dann: "Damit Ihr unser Sinoda nicht ganz in schlechter Erinnerung behaltet, will ich Euch für einige Tage meine Gastfreundschaft anbieten!" Sie fragen ihn, ob er denn auch andere Kleidung für Sie habe. "Ich meine nicht", antwortet er, und seine Gesichtsfarbe verändert sich dabei zu einem lebhaften Violett. "Sicher steht es in Euren Sternen", fährt er fort, "es wird wohl etwas zu bedeuten haben." Dann bricht das Lachen aus ihm heraus. So gelangen Sie auf das Landgut Garalors (10), eines der örtlichen Pfeifenkrautbarone.

342

Sie rennen, so schnell Sie können, und konzentrieren sich nur auf den gleichmäßigen Rhythmus des Laufs. Wind zerrauft Ihr Haar, und bisweilen umspült Wasser Ihre Füße. Nach einigen Meilen halten Sie schweratmend an (307).

343

Sie kommen etwas unglücklich im Innenhof auf; Ihr linker Fuß knickt um, was geradezu niederhöllisch schmerzt. Von oben hören Sie erregte Rufe und Kommandos, links von Ihnen sehen Sie drei weitere Bewaffnete mit vorgestreckten Partisanen auf Sie zurennen. Wollen Sie sich ergeben (255) oder sich humpelnd auf die Flucht begeben (363)?

344

Sie legen alles bis auf Ihren Dolch ab, schöpfen noch einmal tief Luft und tauchen hinab in eine bunte Märchenwelt. Sie

sehen zahllose größere und winzige Fische, gestreifte, gepunktete, mit gezackten Linien geschmückte, in sämtlichen Farben Tsas, seltsame Pflanzen, wedelnd in der Strömung, manche ihr widerstehend und ein Eigenleben führend, kleine Krebse, Garnelen, Korallenstöcke, und schließlich ...

Zwei Spann mag die Muschel messen, sie ist weit geöffnet, und bei ihrem Anblick wissen Sie sofort: Sollten es Ihnen die Götter beschieden haben, heute eine Perle zu finden, dann hier! Allerdings trennt Sie eine Schwimmprobe+8 von dem Objekt Ihrer Begierde. Wenn die Probe gelingt, dann lesen Sie weiter bei 7, wenn nicht, bei 329.

345

Sie sitzen am Tisch einer Taverne, vor sich einen Becher, hinter sich einen Tisch voll bornischer Matrosen. Sie erzählen Geschichten von tollkühnen Fahrten, von beeindruckenden Besäufnissen, von vergessener und verlorener Liebe, von der Unbarmherzigkeit nicht nur der See. Geschichten, die Sie kennen, Geschichten, die Sie auch erzählen könnten, die wohl dann noch erzählt werden, wenn der Weltendiskus einst Gror erreicht. Es ist absolut nichts Neues darin.

Ein weiterer Seemann betritt das Lokal und wirft seinen Schatten auf Ihren Tisch. "Du sitzt auf meinem Platz, heb deinen Hintern weg, aber *pronto!*" faucht er Sie an und durchbohrt Sie mit einem viel zu starren Blick aus blutunterlaufenen Augen. Es wird still nebenan, und kaum hörbar dringt es an Ihr Ohr: "Zehn Batzen wär's mir wert, würde ihn endlich jemand ..."

Wollen Sie der freundlichen Aufforderung nachkommen und den Tisch räumen (270), oder gilt Ihr Interesse einem Preiskampf (383)?

346

Sie stürmen förmlich in das Gemach der Hochgeschwister, strecken ihnen die Hand entgegen und schreien: "Es ist eine Botschaft!" Zu einer normaleren Lautstärke zurückfindend, berichten Sie, was Sie herausgefunden haben.

"Das ist einsichtig", antwortet es im Chor. "Doch von wem?" spricht Otajin. "Wer lebt, lebt, wer tot ist, hat nicht auf Dere zu wandeln. Es ist gegen das Gleichgewicht ..." - "... der Welt!" bekräftigen beide. "Und was soll es bedeuten?" fragt Darjin, nimmt Ihre Hand in seine faltigen Hände und schaut ganz genau darauf. "Er wird kaum erwarten, an einer dieser Linien noch eine Markierung zu finden!" schießt es Ihnen durch den Kopf. "Der darbende Fluß. Flüsse darbt. Darbet Fluß", kommt es sinnlos plappernd über seine Lippen.

"Da irrst du, Bruder, es ist nicht dieselbe Stelle wie die über die Fische", wendet Otajin genauso unverständlich ein. "Wie willst du es beurteilen?" fährt Darjin beharrlich ganz allein fort. "Selbst die zusammenhängenden Teile sind oft unverständlich, und alles zwischen dem 255. und 271. Draisch besteht nur aus Fragmenten. So mag das eine wohl zum andern passen."

"Verzeiht, ich kann Euch nicht folgen," unterbrechen Sie, "wovon redet Ihr?"

Otajin antwortet: "Von den Heiligen Rollen der Beni ..."

"... Rurech!" erklingt es einstimmig. Weiter bei 371.

347

"So ist's richtig!" jubelt der gesamte Tisch, und man heißt Sie in der Runde willkommen. "Warte einfach bei uns", schallt es weiter, "Namin kommt bestimmt noch vorbei!" Zwei Stunden verbringen Sie so im Kreis dieser neugewonnenen Freunde - das übelste Piratenpack weit und breit, wie Sie später erfahren -, und als Namin, der Zwerg, erscheint, herzt und küßt man Sie zum Abschied, und in einer Anwendung von Sentimentalität schenkt Ihnen einer ihrer Tischgenossen seinen silberdurchwirkten Waffengurt samt Schwert - gute bornische Arbeit. "Es mag dir nützen. Ich bekam es durch ein ... Versehen." Weiter bei 200.

348

Sie legen Ihre Kleidung ab, schwimmen zu der Stelle am Bergufer, die Rak gefunden hat, und tauchen. Tatsächlich finden Sie zwischen einigen Pflanzen eine Öffnung im Boden. Sie ist so eng, daß Sie nicht wenden können werden, und wie lang der Schacht sein mag, können Sie nicht absehen. Wollen Sie hineintauchen (152) oder den Plan aufgeben (33)?

349

Sie finden den Einstieg, den Namin meinte, relativ leicht. Es ist ein Gang, steil nach unten führend und so niedrig, daß Sie von Anfang an gebückt gehen müssen. Und er wird noch niedriger. Dieser Gang endet an einem senkrecht nach unten führenden Schacht, setzt sich aber auf der anderen Seite fort. Wollen Sie mit einer Gewandtheitsprobe hinüberspringen oder mit einer Kletterprobe den Kamin hinabsteigen? Legen Sie die eventuelle Probe jetzt ab und lesen Sie dann 401. Wenn Sie umkehren wollen, bleibt Ihnen 252.

350

"Schlau wie Duglins Urenkel!" brummeln Sie, als Sie wieder im Gang, aber auf der anderen Seite des Schachtes sind. Weiter bei 154

351

Sie gehen den See herum zu einer Stelle, die Ihnen geeignet für den Aufstieg erscheint. Schwierig, aber machbar. Es war schlimmer, als Sie seinerzeit mit Ohm Kjaskar von Thinar aus in die Grauen Berge zogen. (Sie sehen das verschwommene Bild eines breit lachenden Mannes mit schütterem roten Haar.) Sie beginnen den Aufstieg. Die Luft ist drückend hier, so viel anders als auf der See (Sie sehen einen Masten vor sich, hören spöttisches Gelächter und denken: 'Frenjar, der Knallkopf.') Es ist schwieriger als Sie dachten, und so reduzieren Sie die Welt auf Ihre Hände und Füße. Es war leichter früher, die Jahre im Tempel, es war leichter davor. (Sie fühlen einen Schatten von Sehnsucht und Schwermut.)

Wallabenötigt drei Kletterproben, um den Hang zu erklimmen. Mißlingt eine Probe, dann stürzt sie und erleidet je nach erreichter Höhe 1-3 W6 SP. Sie können es mehrmals mit ihr versuchen. Es ist dabei nicht nötig, alle Proben zu wiederholen, sondern nur die ab der verpatzten, da Sie die günstigste Strecke beim Klettern kennenlernen. Wenn Sie ein altes Familienerbstück mit sich herumtragen, dann dürfen Sie es

verwenden. Auch wenn Sie diesen Weg vorzeitig abbrechen, merken Sie sich, wie hoch Walla kam, denn falls Sie in eigener Person hier hochsteigen wollen, gelten für Sie dieselben Erleichterungen.

Kommt Walla oben an (277), oder wollen Sie Ihren Plan ändern und selbst die Sache in die Hand nehmen (312), beziehungsweise den Kristall anderweitig verwenden (402)?

352

Sie berühren die Wand mit Ihrer Hand - und bekommen sie nicht mehr los, so sehr Sie auch daran zerren. Sie klebt an dieser funkelnden Masse, die sich nicht im geringsten nach Kristallen anfühlt. Sie zerren, so stark Sie können. Wenig später singt man Ihren Schwanengesang, und Sie gelangen nach 417.

353

Sie geben ihm barsch zu verstehen, was Sie von solchen Antworten halten, warum sollten Sie sich auch noch mäßigen? Sie sind nicht beschränkt, das Ende dieses Gesprächs können Sie erahnen! Er hört es sich geduldig an und erwidert: "Würdest du auch jede junge Mutter beschimpfen? Ist so gesehen nicht jede Geburt gleichzeitig ein Todesurteil?" Sie antworten, daß es da wohl einen Unterschied gebe, denn zwischen Geburt und dem Eingang in Borons Hallen läge das, was man gemeinhin das Leben nenne. *Das Leben*. Er zuckt die Schultern: "Ich bin Maraskaner, wir gehen von Tsa zu Boron und von Boron zu Tsa. So ist der Lauf der Welt. Und wenn es mein Tag ist, dann ist es mein Tag, und ich werde der Schwester begegnen und abermals leben." Sie verkneifen es sich nicht, ihn darauf hinzuweisen, daß es dann das beste wäre, ihn gleich nach seiner Geburt nach seiner Wiedergeburt streben zu lassen.

Er antwortet sehr ernst: "Das wäre bruderlos, und ich glaube nicht, daß die Diener Rurs derlei dulden würden." Er nennt weitere Beispiele, manche nicht weniger abstrus als das erste. Es wirkt wie das Gerede eines Verrückten, aber das Erschreckende ist, daß er keineswegs den Eindruck macht, als wäre er ein Fall für die Noioniten. Sie antworten, er nickt, denkt nach, stimmt Ihnen vielleicht sogar zu, findet neue Argumente, zitiert aus den Schriften Rohals, Rashman Alis, Ambareths und den Chroniken von Ilaris. Er ist nicht verrückt, aber seine *Weltsicht ist es. Es ist eine Verdrehung* und ein Gerede gegen jede *göttergewollte Ordnung*: "Wie viele starben, als der Held Reto Maraskan eroberte, wie viele danach, wie viele, als sein göttlicher Sohn Hal den Aufstand zu Tuzak niederschlagen ließ, wie viele, als die ehrbaren Barone des Reiches Andijin Rabenmund stürzten? Als Perjin und sein Sohn im selben Mond der Schwester begegneten, waren es nur diese zwei, sonst niemand."

"Du nimmst aber Gold", unterbrechen Sie ihn. "Ja", antwortet er, "und die Maraske frißt, so hat es Rur eingerichtet. Also was ist dieses Papier?" Weiter bei 77.

354

Sie machen einen Priester aus und eilen auf ihn zu: "Rasch, Bruder, ich muß die Hochgeschwister sprechen. Seltsame

Dinge gehen vor im Land, Fische entfliehen den Gewässern und ... Ich war deshalb schon in Boran, und man schickte mich hierher. Und das da nimm am besten mit, vielleicht steht ja etwas Spannendes drin, das uns weiterhilft." Sie geben ihm die beiden Krüge, und er schaut etwas hilflos drein: "Was ist das?"

"Habe ich es tatsächlich vergessen zu erwähnen? Die Heiligen Rollen! Jetzt aber flott, wir haben keine Zeit für eitles Geschwätz! Ja kommt Ihr wohl endlich?" Blättern Sie jetzt zum Ende, und lesen Sie **Halbdunkel**.

355

Und mit einem Male ist es sehr kalt in der immer noch schwülen Wärme der Nacht: Da ist etwas an dieser Stimme, das Ihnen bekannt vorkommt, und das Echo einer Erinnerung, das in Ihrem Kopfe hallt: "Etwas modern für meinen Geschmack, aber sie ist eine gute Schauspielerin. Ihr gestattet?" Weiter bei 13.

356

"Üble Sache das, üble Sache das", sagt Ihr Gegenüber, "darüber muß ich gründlich philosophieren. Viel Glück, und paß auf, wo du nächstigst!"

"Was meinst du damit?" fragen Sie.

"Hab ich vergessen", sagt der Harnischträger, sein Kopf verschwindet im Panzer, das Visier klappt herunter, und gleich darauf hören Sie ein tiefes Schnarchen. Sie beschließen, daß die Unterhaltung zu einem Ende gekommen ist und ziehen weiter (14).

357

Dort lauscht man Ihrer Geschichte mit mäßiger Begeisterung. Aus Mitleid, oder weil man Sie loswerden will, überläßt man Ihnen ein paar schäbige Kleidungsstücke, in denen Sie so flott wirken, daß Ihr Charisma für die Dauer, da Sie diese tragen, um einen Punkt sinkt. Nun stehen Sie da, an der Südspitze Maraskans, völlig mittellos, überlegend, wie Sie die nächsten Tage Ihren Lebensunterhalt fristen sollen: Eine Arbeit suchen? Betteln? Straßenraub?

Ein glücklicher Zufall verhindert das Schlimmste, und Sie gelangen zu einem neuen Meilenstein Ihrer Heldenkarriere, und zwar als Putzfachkraft im Siechenhaus (45)!

358

'Ergeben? Von wegen, küß Difar, Schätzchen!' denken Sie, denn eines ist Ihnen sofort klar: Als Fremdling genießen Sie zwar Traviasschutz, aber auch die Vorurteile sämtlicher Einheimischer, und Sie haben gewiß keine Lust, hier den Sündenbock zu mimen, was Bruder? Nein, Schwester, Sie wollen nicht *versehentlich* im Kerker landen, um dann am Ende gar unter der Peinlichen Befragung darum zu winseln, Ihre Schuld eingestehen zu dürfen! Man weiß, wie schnell das geht.

Also bleibt Ihnen nur eins: Sie springen über die beliebte Brüstung in den Innenhof.

Legen Sie bitte eine Probe auf 'Körperbeherrschung' ab. Bei Erfolg geht es weiter bei 36, bei Mißerfolg bei 343.

Ein interessanter Menschenschlag, mit dem Sie die Zelle teilen: zwei Strauchdiebe, eine Piratin, ein Schmuggler und ein Dieb. Doch möglicherweise ist diese Einteilung ein wenig unkorrekt, da sich die Wegelagerer als *Kämpfer der Armee des Einigen Maraskan* bezeichnen, die Piratin als *Freibeuterin der Freien Flotte von Boran* und der Schmuggler als *Freischaffender Kontrabandier*. Nur der Dieb ist etwas störrisch: "Ich bin Dieb und damit basta!"

"Was wird man mit uns tun?" fragen Sie. "Entweder in Ketten zum Alabasterklopfen schicken oder einem der Plantagenbesitzer überlassen", meint die Piratin, "man weiß nicht, was schlimmer ist." Sie erfahren es bei 117.

360

Vier Tage später im fahlen Grau des ersten Morgens. Sie sind zwar noch nicht lange unterwegs, aber bereits wieder klatschnaß vom beschwerlichen Klettern über ein Gewirr riesiger Brettwurzeln. Das Haar klebt Ihnen in der Stirn, und das Geschnatter und grelle Pfeifen zahlloser Vögel klingt wie **Spott in Ihren Ohren**. Auf geht es und wieder ab, auf und ab. Sie **erklettern** den umgestürzten Stamm eines Urwaldriesen - gut drei Schritt mag sein Durchmesser sein. Oben angekommen, stehen Sie zwischen Schwämmen und Pilzen, die auf ihm wachsen, und sehen hinab in die Schneise, die er bei seinem Fall geschlagen hat. Im hochgewachsenen Gras entdecken Sie die Wölbung einer knöchernen Kugel, sicherlich der Panzer eines Tieres. Ein großes muß es sein, denn das Gras



ist über einen Schritt hoch. Sie vernehmen ein leichtes Klat-schen und sehen raupenartige Tiere, gelb-grün gestreift, durch die Luft schnellen, auf dem Panzer landen und dort herumkriechen auf der Suche nach einer Öffnung. Das gepanzerte Tier bewegt sich nicht. Etwas schabt ganz in Ihrer Nähe. Sie drehen sich um und sehen ein drei Spann großes Spinnentier mit haarigem, gelb-rot gesprenkeltem Leib und langem Stachel auf sich zustaken - eine Maraske.

Wollen Sie stehenbleiben (227) oder von dem Stamm in die Lichtung springen (197)?

361

Gerade haben Sie Ihren Fuß vorgesetzt und schnell wieder zurückgezogen, ohne zu wissen, weshalb. Die Antwort erhalten Sie sogleich, denn der Boden vor Ihnen sackt zwei Schritt ab, eine Grube enthüllt sich, und lange, spitze Holzpflocke starren Ihnen von ihrem Grund entgegen. 'Eine heimtückische Falle', denken Sie, 'und bestimmt tödlich.' Weiter bei 105.

362

Man kann Ihnen keine Vorwürfe machen, Sie haben ihn gewarnt. Es herrscht Ruhe in der Zelle. Dämonenschmigel zerfließt fast vor Dankbarkeit, wie er unaufhörlich **beteuert**, und wechselt dann über zu einem langen Exkurs über sich, die Welt, sein Leben und sich. Und je mehr Sie ihn kennenlernen, desto mehr fragen Sie sich, ob Sie die richtige Entscheidung getroffen haben. Sein Wesen ist durch und durch unangenehm, und sobald seine Erzählungen **dramatisch werden** - seiner Meinung nach -, faßt er Sie regelmäßig an Arm oder Schulter. Es fühlt sich an wie die Berührung eines Morfus oder eines Baumschleimers. "Wenn du irgend etwas brauchst, *Bruderschwester*", flüstert er, "meine Kusine *Shleymabethjida* kann alles besorgen, geh einfach zum Markt!" **Rettung bringt** erst die Wache, die jeden einzeln zum Verhör holt. Es ist Ihnen mittlerweile speiübel, und da man Ihnen Ihre Magenprobleme deutlich ansieht und als Zeichen der Abscheu über das Verbrechen im Theater wertet, sind Sie im **Zwielicht des ersten Morgens** wieder auf freiem Fuß. Weiter bei 327.

363

In Ihrem gegenwärtigen Zustand sind Sie jedoch für die drei eine leichte Beute, und sie verstellen Ihnen mit vorgestreckten Lanzen den Weg. Doch aufgeben? Nein! Zumal Ihnen auffällt, daß einer der Häscher nur einen Arm hat, den fehlenden hat er durch eine Lederschlaufe ersetzt, in der der Schaft seiner Waffe ruht. 'Auf der Flucht läßt man sich von Einarmigen nicht behindern', denken Sie und versuchen, an ihm vorbeizukommen. Eine Ausweichenprobe entscheidet, ob es Ihnen gelingt (49) oder nicht (328).

364

Ihre Verhörer sind derlei Widersprüchlichkeiten, die die Wahrheitssuche verzögern, gewohnt, und sie kennen viele erprobte Mittel, um herauszufinden, ob Sie zuvor die Wahrheit sprachen oder jetzt. Einige davon lernen Sie ebenfalls kennen (306).

365

Immer niedriger wird der Gang, schließlich kommen Sie nur noch kriechend voran. Auch die Krabbelei endet, als Sie an eine Stelle gelangen, wo der Gang eine u-förmige Kehre macht. Ertasten können Sie sie, aber folgen können Sie ihr nicht, dazu fehlen Ihnen drei oder vier Scharniergelenke im Rücken - Sie sind zu groß! Sie kehren zurück zum Schacht, dies ist eindeutig nicht Ihre Welt. Eine gelungene Gewandtheitsprobe führt Sie wieder ans Tageslicht (252), eine mißlungene nach 34. Aber vielleicht wollen Sie auch den Schacht hinuntersteigen (274)?

366

Ihr kühner Blick erfaßt einen Priester; Sie stapfen auf ihn zu und rufen: "Eile, Priesterchen, melde mich den Hochgeschwistern! Eile und verkünde, so trage ich (Sie nennen Ihren Namen) es dir auf: Die Heiligen Rollen wurden gefunden! Da! Nimm sie am besten gleich mit!" Sie drücken ihm die beiden Vasen in die Arme. Blättern Sie jetzt zum Ende, und lesen Sie **Halbdunkel**.

367

Inmitten der Nacht schrecken Sie auf und sehen eine Gestalt. Es ist eine maraskanische Kriegerin in voller Rüstung. Sie ist völlig weiß, nur ihre Zähne, das schwache Sternenlicht reflektierend und kaum zu erkennen, sind schwarz, schwärzer als die Nacht. Sie wissen sogleich, daß es Xan ist, auch wenn diese Gestalt nur geringe Ähnlichkeit mit dem Menschen hat, den Sie tagsüber trafen. "Ich bin Xanjida, die Jägerin", spricht Xan und durchbohrt Sie mit zornigem Blick, "es ist ein Fluch, der mich zwingt, das zu tun, was ich tun muß, was ich so oft tat. Schmach über Gaftajian, den Magier, der meine Seele vom Weg zu Bruder und Schwester zurückholte!"

Unfähig, sich zu rühren, sehen Sie den Geist auf sich zukommen. Das Wesen hält inne: "Nein, du mußt verschont bleiben. Geh, bevor ich es mir anders überlege!" Wollen Sie der Aufforderung nachkommen (250) oder das Geistwesen nach seinen Gründen fragen (248).

368

In dieser Nacht träumen Sie wild.

... Sie geben dem sterbenden Seekrieger einen Tritt und ziehen Ihre Klinge aus seinem Leib. Ein kurzer Blick Ihrer vom Rauch tränenden Augen zeigt Ihnen, daß die Lage aussichtslos ist, denn das Schiff brennt, und das Deck ist bedeckt mit Leibern. Nur dort, wo die Kombüse ist, setzen die wenigen überlebenden Freibeuter den kaiserlichen Seesoldaten noch Widerstand entgegen. Sie nehmen Anlauf, springen über die Reling, klatschen ins Wasser und schwimmen mit großen Stößen dem Land entgegen. Am Ufer sehen Sie eine gesichtslose Menschenmasse. "Schneller", schallt es von dort, während - Plitsch-Platsch! - Bolzen um Sie herum ins Wasser eintauchen. Endlich erreichen Sie das Ufer, Jubel brandet auf. "Wo ist der Tempel?" fragen Sie den Nächststehenden und wenden sich aus seiner begeisterten Umarmung. Weiter bei 16.

369

Nach und nach ist Ihr Vermögen um 2W6 Dukaten angewachsen. In der ersten Zeit haben Sie jede Vorstellung aufmerksam mitangesehen und im Laufe der Zeit gelernt, wann eine Aufführung gut war oder schlecht. Manchmal haben Sie dagesessen, bemerkend, daß irgendeine Passage des Stücks von den Schauspielern vergessen wurde, und bangend, ob sie es doch irgendwie wieder schaffen, den Bogen zu bekommen. Bisweilen standen Sie in der ersten Reihe, den Text laut mitmurmelnd, bis einer Ihrer Nachbarn Sie mit einem Stoß in die Seite zum Schweigen brachte. Es gibt nur wenige Proben - meistens dann, wenn eine Aufführung schlecht war. Benningstein führt sich dann so auf, als habe er Sie billig im Ramsch erworben. 'Geh mal! Hol mal! Mach mal! Flotto, flotto!' schallt es dann recht barsch. Andererseits, wenn ihn Hesinde mit einer Idee beglückt hat, dann verstehen Sie gut, warum Madahajida ihn in ihrer Truppe hält: Er versteht durchaus etwas von seinem Fach und kann sehr plastisch mitteilen, was ihm vorschwebt. Stoßen seine Bemühungen nicht auf Verständnis, dann scheint er fast körperlich zu leiden. Weiter bei 160.

370

Das Ziel ist eine Korallenbank, drei Meilen vor der Küste. Abwechselnd springen je zwei Ihrer Begleiter ins Wasser und tauchen erst nach erstaunlich langer Zeit wieder auf, der Zurückgebliebene sichtet derweilen den Fang. Es dauert lange, bis sich der erste Erfolg einstellt: eine Perle, winzig zwar, aber vollkommen in Farbe und Form. Eine mühsame Arbeit, will es Ihnen scheinen. Weiter bei 37, es sei denn, Sie wollten selbst Ihr Glück versuchen (344) - hierzu müßte Ihr TAW 'Schwimmen' mindestens 3 sein.

371

Darjin schlägt einen kleinen Gong. Eine Novizin erscheint, nimmt seine Anweisungen entgegen und kehrt zurück mit einem schweren Buch. Brandspuren sind am Einband und Zeichen von Käferfraß. Es ist die Abschrift der Heiligen Rollen. Ein Blick genügt: Einige Jahrzehnte mag sie alt sein, nie und nimmer Jahrhunderte. Die beiden blättern darin, Sie hören: "Alles hierin ist schwer zu verstehen und vieldeutig. König Frumold las es und entnahm ihm, daß es keinen günstigeren Ort als Jergan gebe, um die Armee Kaiser Retos zu schlagen. Es mag damals gestimmt haben, aber er unterlag dennoch. Das Schicksal des Königreichs hätte auch an schlechteren Orten besiegt werden können." Sie sehen den Priestern über die Schultern, blicken auf fein-säuberlich beschriftete Seiten in altem Tulamidisch, auf Blätter, die fast leer sind bis auf ein einzelnes Wort oder sorgfältig gemaltes, aber sinnloses Gekrakel, auf Liniencharen mit Symbolen und Zahlen, immer wieder Zahlen.

Das Buch klappt zu. "Die Abschrift hilft uns nicht weiter", erklären die Alten in ihrer gewohnten Zweisamkeit. "Und wo ist das Original?" fragen Sie aus einem unbestimmten Impuls heraus, denn die Antwort erscheint Ihnen naheliegend. Sie erhalten sie bei 24

372

Daraufhin verliert man sofort das Interesse an Ihnen. "Er ist kurz raus", erfahren Sie, "nach den Pferden sehen und die Nase pudern. Kommt gleich wieder." Weiter bei **200**.

373

Der Kontakt bricht unvermittelt ab. Es ist wie ein Schock. Wollen Sie Ihre Suche alleine starten (**312**) oder den Kristall benutzen (**402**)?

374

Das Gestein dieser Höhle sieht aus wie ein Gemisch aus Diabas, Leuzit und Ingerimmslohe mit Vorsprüngen und Oboloschnasen aus Turmalin und Angbarit. Es gibt keinen Sinn für Sie, und dennoch erscheint es Ihnen unrichtig.

Sie wenden sich ab von diesen Dingen, die nur ein Zwerg verstehen kann, und bahnen sich einen Weg durch die Flora der Höhle - braune, ledrige Blätter mit Blasen, die wie große, nasse Leintücher von der Decke hängen. Von fern sehen Sie diffuses Tageslicht, dort muß ein Ausgang sein.

Sie biegen weitere Blätter zu Seite und blicken mit einem Gemisch aus Ekel und Furcht auf ein eiförmiges Gebilde von fast zwei Schritt Durchmesser, die Schale wie Erbsenstein. Es muß ein Drachenei sein!

Legen Sie bitte eine Selbstbeherrschungsprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie **411**, andernfalls **276**.

375

Draußen atmen Sie kräftig durch. Sie knien sich nieder und binden mit einer Schnur die beiden Krüge an den Hals zusammen, damit Sie sie beim Hinabklettern besser tragen können. Die Gefäße sind zweifellos uralte, und Sie sind sich sicher, daß sich darin befindet, was Sie erhoffen. Weiter bei **100**

376

Die Maraske hält ein, betrachtet Sie aus den schwarzen Knöpfen ihrer Augen, dann rennt sie direkt auf Sie zu! Sie haben den ersten Schlag. Wenn Sie den Kampf gewinnen, dann lesen Sie weiter bei **206**, und wenn Sie verlieren, bei **417**. Sollten Sie während des Kampfes fliehen wollen, dann muß Ihnen eine Gewandtheitsprobe+3 gelingen, die Sie nach **197** führt. Mißlingt die Probe, dann hat die Maraske eine Attacke ohne Parade.

Die Werte der Maraske:

MU 20; LE 10; AT/PA 12/0; TP 1W+2 + Gift (10 SP); RS 2; MR 4

377

"Du wirst gleich etwas ganz anderes haben", sagt Xan bedächtig und schaut Sie aus Augen an, wie sie kein lebendes Wesen hat, und spätestens jetzt erkennen Sie, wie richtig die Geschichten von dem Geist sind, der hier sein Unwesen treiben soll!

Besitzen Sie noch das Buch mit den Elfenbeinblättchen (**198**) oder nicht (**408**)?

378

Ihre Geschichte wird zu Protokoll genommen, dann entläßt man Sie. Sie haben nicht den Eindruck, daß man sich großartig darum kümmern wird. Wollen Sie sich jetzt Kleidung besorgen (**46**) oder zu Ihrer Herberge gehen (**357**)?

379

Ihre Sicht verschwimmt zu einem Doppelbild, und als Sie wieder deutlich sehen, wissen Sie, wer Sie sind: Sie sind Xanjida, einst tapfere Kriegerin, und weder lebend noch tot seit langer Zeit. Sie hatten ein gutes Leben, auch wenn Ihr Ableben wenig schön war. Sie waren - so wie es Rur gefügt hat - bereits auf dem Weg zu Boron, dem milden Schenker des Vergessens, um anschließend Tsa gegenüberzutreten, die neues Leben gibt, da waren Sie plötzlich wieder im Diesseits, herbeizitiert von jenem Magier: einem Mann Mitte der Dreißig, dunkle Locken bis zur Hüfte, die Augen schwarz umrandet, die Fingernägel lackiert. Er hieß Sie Dinge tun ... Namenlose Wut packt Sie bei der Erinnerung daran, Sie rennen hinaus in den Wald, trommeln gegen Bäume mit Fäusten und Kopf, achten nicht darauf, was mit dem Körper geschieht, in dem Sie gerade stecken, denn Sie haben nicht einmal die Befriedigung des Schmerzes. Seit mehr als hundert Jahren führen Sie dieses sinnleere Dasein. Wann wird es enden? Vielleicht nie, und was wird geschehen, wenn der Weltendiskus Rurs Zwilling Gror erreicht und Sie immer noch so sind, wie Sie sind, und nie die Gelegenheit hatten, wiedergeboren zu werden und zu lernen, wie die 64 Fragen des Seins lauten? Abermals überschwemmt Sie Wut, weicht dann blanker Verzweiflung. 'Es ist gut zu sterben, wenn kein Magier in der Nähe ist', denken Sie, 'dieses Geschöpf soll es besser haben!'

Wenn Sie über eine spitze Waffe verfügen, dann legen Sie bitte eine Selbstbeherrschungsprobe+5 ab. Gelingt die Probe oder tragen Sie keine Stichwaffe, dann lesen Sie weiter bei **15**, andernfalls bei **56**.

380

In diesem Zeitraum hat sich Ihre Barschaft um 1W6+2 Dukaten vermehrt. Bei allen seinen Eigenheiten erweist sich Dschijndar als recht umgänglicher Patron, und wenn Sie Gefallen an handwerklichen Arbeiten finden, dann macht Ihnen das Flickern und Schneidern der bunten Kostüme oder das Fertigen der Masken viel Freude. Verzichten könnten Sie auf die Zeiten, wo Dschijndar seinen Rappel bekommt: Dann kann es geschehen, daß er Sie mitten in der Nacht und am Rand eines Traumes mit der schrecklichen Eröffnung vom Lager kreischt, daß alles völlig durcheinander sei und diese Unordnung sofort behoben werden müsse. Er ist dann völlig immun gegenüber jeglichen Vernunftgründen, und sein Standardargument lautet: "Was man itzo kann besorgen, das verschiebe nicht auf morgen."

Meistens enden diese Phasen nach zwei oder drei Stunden. Nichts sieht wirklich anders aus als zuvor, doch die Nachtruhe ist dahin.

Weiter bei **160**.

381

Pflichteifrigst und mit zahllosen Bücklingen wird Ihre Klage aufgenommen. Ihre Frage, was man nun zu unternehmen gedächte, löst hilfloses Schweigen aus. Da sei ja der Mordfall, heißt es zögerlich, und die Markverweserin habe Anweisungen gegeben, diesen vordringlich zu klären. Immerhin sind die Vertreter der Obrigkeit bereit, Sie in einer geschlossenen Sänfte entweder in Ihre Herberge zu bringen (357) oder zu einem Krämer, der Ihnen neue Kleidung verkaufen könnte (46).

382

In diesen Tagen haben Sie einen Vermögenszuwachs von 1W6+1 Dukaten. Verantwortlich dafür ist das Knobeln mit den anderen Trägern und Trägerinnen, das Sie mit großer Inbrunst ausüben, sobald wieder eine Pause ist. Ansonsten ähneln Ihre schwieligen Hände mittlerweile denen eines Steinmetzes, und an Ihren armen Rücken mögen Sie gar nicht denken. Es gibt Tage, da Sie sich eher auf Ihr Lager fallen lassen als legen, und insgeheim befürchten Sie, daß Ihr Schattenriß von dem eines Bidenhockers bald nicht mehr zu unterscheiden sein könnte. Weiter bei 160.

383

Sie stemmen sich vom Tisch hoch und erwidern den starren Blick. Er ist stark wie eine Kalekke und wahrscheinlich genauso schlau. Sie erklären es ihm so einfach, daß er es bestimmt versteht. Und genau das verschafft Ihnen zwei freie Attacken.

Sollten Sie diese Prügelei erfolgreich überstehen, dann lacht Ihr Glück bei 23, andernfalls wird es feucht bei 70.

Die Werte Ihres Gegners:

MU 12; LE 40; AT/PA 12/7 (Raufen); TP W6+5; RS 1; MR -9

384

Sie erwachen, als Ihnen eine schwielige Hand einen feuchten Lappen auf die Stirn legt. Die Hand gehört einem Zwerg. Kopfschüttelnd begutachtet er diese Stätte der Verwüstung. "Das Beste hast du ja leider verpaßt, bei Swafnir, preiset die Schönheit!" plappert Walla fröhlich. Weiter bei 200.

385

Sie entdecken die undeutliche Spur eines Parders und die sehr klare von etwas, das Sie nicht kennen, aber aufrechtgeht und Krallen hat. Nach einiger Zeit geben Sie die hoffnungslose Suche auf. Lassen Sie den W6 entscheiden: Bei 1-2 lesen Sie 166, andernfalls 393.

386

Sie tauchen in den kühlen See und schwimmen dicht über dem federweichen Schlamm an seinem Grund. Es ist kahl hier, jedenfalls, was Fische anbelangt. Ein fetter Wurm kreuzt Ihre Bahn, daheim schmecken sie besser. Sie folgen der Brise des Wasserzugs zum Eingang, den Sie gestern fanden, schlüpfen hinein und folgen seinem Geschlängel.

Es wird dunkler, Kindheitserinnerungen kehren zurück: aufregend eng, verstecken, entdecken und fangen. Es fühlt sich

nach Küche an. Ein Heim hier? Es ist verwunderlich. Der Gang endet, Sie tauchen auf, klettern aufwärts. Eine Höhle, schwach leuchtende Gewächse hängen wie Bärte von der Decke. Sie kosten sie: Es ist sicher, niemand hat sie gelehrt zu leuchten. Es wäre interessant, es zu versuchen. Sie gehen durch die Fahnen der Bartpflanzen, ziehen die Luft ein: modrig wie in einer Alligatorhöhle. Eine weitere Höhle schließt sich an: Sie ist gefüllt mit grünem Schlamm, ein gezackter Knüppeldamm windet sich hindurch, kein Achaz würde so bauen!

Einem plötzlichen Impuls folgend, werfen Sie sich in den Schlamm. Er ist weich und angenehm und lädt ein zu wochenlangem Schlaf. Legen Sie bitte eine Sinnenschärfeprobe ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie weiter bei 304, sonst bei 373.

387

Sie bahnen sich Ihren Weg durch die Blattpflanzen, flach atmend und nur durch den Mund, anders ist der Gestank nicht zu ertragen. Kurzfristig erscheint Darjins Gesicht vor Ihrem geistigen Auge und die Erinnerung an seine Stimme: "Die Welt ist ein Geschenk Rurs und damit schön, auch wenn es nicht immer leicht ist, diese Schönheit zu erkennen." Sie stimmen ihm voll zu. Nach etwa dreißig Schritt durch diesen Höhlenschungel stehen Sie mit klopfendem Herzen vor den Krügen. Vorsichtig nehmen Sie sie unter Ihre Arme und eilen zum Höhlenausgang, wo Sie sie absetzen.

Notieren Sie sich das Stichwort 'Hranngar' und lesen Sie weiter bei 373.

388

Schneller als damals der Mordbube in Sinoda sind Sie weg und im Wald verschwunden. Fische gibt es hier nicht, Geister wohl. Wie nennt man sie? Succuben oder Incuben oder so ähnlich. Das werden Sie Garalor erzählen, wenn Sie wieder in Sinoda sind. Doch wenn es nur so einfach wäre ... Nachdem Ihr Kopf mehrmals Bekanntschaft mit maraskanischem Hartholz gemacht hat, beschließen Sie, auf den Morgen zu warten (367).

389

Sie fragen eine etwas schwerhörige Großmutter nach Dschindziber. "Gleich da unten!" schreit sie und deutet auf eine Werkstatt. Mit klingenden Ohren gehen Sie dorthin und sehen einen älteren Mann - anscheinend der Schmied - einen Schnitter schleifen. "Dschindziber?" begrüßen Sie ihn. "Hm", antwortet er ohne aufzusehen. "Wurdest du hier geboren?" fragen Sie weiter. "Hm. Wer nicht?" antwortet er, immer noch ohne aufzusehen. "Ist daran etwas Besonderes?" bohren Sie weiter, obwohl sich die ersten Zweifel regen. Er glotzt Sie nur an. "Gibt es denn noch einen anderen?" wagen Sie einen letzten Versuch. Er blickt sich um: "Nein, warum?" Den kann Benningstein nicht gemeint haben, schließen Sie und schauen sich auch ein wenig um. Sie entdecken eine Lederrüstung (RS 3) samt Helm (RS 1) und ein Schwert (TP 1W+4). "Wie kommst du denn dazu?"

"Hat ein Krieger dagelassen", antwortet der Schmied. Sie betrachten die Rüstung eingehend. Es ist der Kurbul eines

Weibels der kaiserlichen Armee. Er ist fast neuwertig, bis auf ein kleines Loch im Rücken. Eine Spitzhacke könnte derlei verursachen. 'Bauern!' denken Sie und fragen nicht weiter. Wenn Sie etwas erwerben wollen: Rüstung - 10 D, Helm - 6 D, Schwert - 15 D, Schnitter - 6 D (als scharfe Hiebwaaffe: TP 1W+3, als Zweihänder: 1W+5). Sie verlassen die Werkstatt nach **286**.

390

Sie haben es geworfen, und das Seil hat sich in einem der Stämme, die den Wall bilden, verheddert. Eine gelungene Kletterprobe wird Sie auf die andere Seite bringen (**164**), eine mißlungene beschert Ihnen 1W SP. Sie werden es bis zu dreimal versuchen, auf diese Art die Pallisade zu bezwingen. Wenn es Ihnen nach dem dritten Mal immer noch nicht gelungen ist, dann lesen Sie weiter bei **405**. Sollten diese Versuche statt über das Hindernis ins Jenseits führen, dann erwartet Sie **417**.

391

Sie betreten das runde Steingebäude mit den ineinander verschachtelten, hölzernen Zwillingstürmen und folgen Ihrem Führer in die Tempelhalle. Ihr Weg führt über den mit pflanzlichen Ornamenten bedeckten Boden, vorbei an der Statue des Zwillingsgottes Gror, direkt auf ein großes Stoffgemälde zu, welches Rur darstellt, umgeben von den Zwölfen, denen er gerade den Auftrag erteilt, den Flug des Weltendiskus zu bewachen. Als Ihr Führer sich von Ihnen verabschiedet, um Sie dort mit einem Priester des Tempels allein zu lassen, fällt Ihr Blick auf das große Gemälde, bleibt haften auf Tsa - ihre linke Hand ist gespreizt, sie besteht nur aus einem Daumen und drei Fingern.

"Wie kann dieser Bruder Euch dienen, Bruderschwester?" spricht der Priester Sie an, und Sie erklären ihm, daß Sie die Hochgeschwister des Tempels zu sprechen wünschten.

"Warum?" fragt er, und auch das sagen Sie ihm. Er führt Sie durch bauschbespannte Türen, gewundene Treppen hoch in den Zwillingsturm. Dort öffnet er eine Tür (**67**).

392

Würfeln Sie mit dem W6. Bei 1-3 lesen Sie Abschnitt **347**, andernfalls **151**.

393

Wollen Sie die vermißte Person suchen (**263**), Ihre Suche allein fortsetzen (**312**) oder die Möglichkeiten des Kristalls nutzen (**402**)?

394

Sie klemmen sich in den Schacht und kriechen ruckweise abwärts. Jede Wette, es muß hier Kavernen geben! "Elfendung, was ist das?" brummen Sie/Namin, denn der Schacht wird weiter. Nur noch wenige Schritt, und Sie werden wie ein Korken, den jemand mit Wucht durch einen Flaschenhals quetschte, nach unten stürzen. Legen Sie bitte eine Kletterprobe ab. Ihr Gelingen führt Sie nach **350**, ihr Mißlingen nach **373**.

395

Sie umkreisen den See bis zu der Stelle, wo Walla ihren Aufstieg wagen wollte. Steil, aber machbar, allemal auch für eine Person, die gut klettern kann, eine Herausforderung. Sie benötigen drei Kletterproben, um den Hang zu erklimmen. Mißlingt eine Probe, dann stürzen Sie und erleiden je nach erreichter Höhe 1-3 W6 SP. Sie können es erneut versuchen, wobei es nicht nötig ist, alle Proben zu wiederholen, sondern nur die ab der verpatzten, da Sie beim nächsten Mal wissen, welches die günstigste Strecke gewesen wäre. Wenn Sie ein altes Familienerbstück bei sich tragen, dann dürfen Sie es verwenden. Gelingt Ihr Aufstieg (**277**), oder wollen Sie Ihren Plan ändern und den Kristall verwenden (**402**) bzw. einen anderen Weg wählen (**312**)?

396

Sie lenken ab: "Was war das in der Höhle?" - "Ich weiß es nicht", entgegnet er und wirft einen besorgten Blick zum Amran Thjalgyn, "es erschafft Nachbildungen, es täuscht vor, manche Lebewesen tun das."

"Man muß etwas dagegen tun." fahren Sie fort und nesteln heimlich an Ihren Knoten. "Es ist eine einsame Gegend," antwortet er, "und wenn es ein Geschöpf Rurs ist und keine Einzigartigkeit, so hat es seine Richtigkeit."

"Es ist gefährlich!" beharren Sie, er antwortet: "Marasken und Haie sind es auch, du würdest deshalb nicht alle totschiagen wollen?" So viel Naturliebe erscheint Ihnen aus diesem Munde dann doch etwas lächerlich, und Sie philosophieren laut vor sich hin über Menschen, die keinerlei Hemmungen haben, mit ihrem Messer wahllos jemanden zu Boron zu schicken, und dann plötzlich ihren Zimmerlichen bekommen, weil es um ein Tier oder eine Pflanze geht. "Nichts geschieht wahllos", behauptet er, "der Zweite Finger entscheidet!"

"Und was ist mit jenen, die zufällig im Wege sind?" beharren Sie und erfahren: "Rur hat es so eingerichtet, so ist die Harmonie der Welt. Nun sprich, was ist das für ein Pergament?" Weiter bei **77**.

397

Sie machen dem untoten Wesen denselben Vorschlag wie einstens Dajin - "Teile mit mir Leben und Tod, Bruderschwester!" - und erleiden auf der Stelle 2W20 SP.

Wenn Sie noch leben, dann lesen Sie weiter bei **141**, andernfalls bei **417**!

398

Sie erwähnen das, was Garalor dazu meinte. Sie vermeiden dabei die Nennung seines Namens, denn angeblich ist er ja Ihr Onkel. Benningstein ist deutlich beunruhigt: "Und Ihr habt ihn genau gesehen, so daß Ihr ihn beschreiben könntet?" Sie nicken, denn dieses Gesicht werden Sie nicht so schnell vergessen. "Dann seid sehr vorsichtig. Ich könnte mir vorstellen, daß ihm sehr daran liegt, Eure Augen zu schließen."

Wenn Sie eine Begegnung mit einem Baumwürger hatten und Ihnen damals oder später etwas auffiel, dann lesen Sie weiter bei **145**, andernfalls bei **241**.

399

Sechs Schritt sind es nach unten, wären es drei mehr und Sie strenggläubiger Novadi, dann könnten Sie es als glückverheißendes Zeichen ansehen. Am Ende Ihres Falls erwarten Sie 4W6 SP. Wenn dies nicht Ihr Ableben bedeutet, dann erwartet Sie jetzt **164**, sonst **417**.

400

Sie gehen durch die verkommenen Straßen der einst prächtigen Stadt. Sie ist gezeichnet von den Jahrzehnten der Belagerung, und der schleichende Verfall ist allgegenwärtig, aber auch der stetige Kampf dagegen. Es ist eine Stadt in Not, und sie kann es sich nicht leisten, etwas verderben zu lassen. So wird überall gut oder schlecht repariert, und das, was einst klare Ordnung war, verwandelt sich in buntes Flickwerk. Ähnlich ist es auch mit der Herrschaft über die Stadt. Es gibt den Prinzen und die Reste seiner Armee, ja, aber Sie begegnen auf der Straße nicht nur jenen Kriegern, sondern auch einer Vielzahl unterschiedlicher Milizen, gehen vorbei an den Bauten, die ihre jeweiligen Hauptquartiere beherbergen. Alle zusammen sind sie die Verteidiger der Stadt. Legen Sie bitte eine Sinnenschärfeprobe ab. Ist sie erfolgreich, dann lesen Sie **94**, andernfalls **182**.

401

Wenn Ihre Probe+3 gelungen ist, dann lesen Sie, falls es eine Gewandtheitsprobe war, weiter bei **365**, und falls es eine Kletterprobe war, bei **274**. Mißlang die Probe, lesen Sie **34**.

402

Sie umklammern den Stein und denken an Ihren Gefährten. Kurzfristig wird Ihre Sicht unscharf, dann sehen Sie sich selbst aus seinen Augen. Sie beginnen sich zu bewegen. Es ist zunächst ein befremdliches Gefühl, aber Sie gewöhnen sich rasch daran. Etwas schwieriger ist es, mit den Gefühlen und Erinnerungen in diesem fremden Körper zurechtzukommen, die auf Sie einstürmen.

Allgemeines:

Es gelten jetzt für Sie die körperlichen Vorzüge und Nachteile Ihres jeweiligen Gefährten. Der Einfachheit halber sind deren Ausgangswerte dieselben wie die Ihren, außer: Namin ist stärker und gewandter als Sie (je +1), Walla kann besser klettern (+5), und Rak ist - pardon! - etwas schlauer (+1W6). Sollten Sie die Stichwörter 'Hesinde' oder 'Tsa' haben, so ist jede Talentprobe um fünf erleichtert.

Wählen Sie Namin (**275**), Rak (**386**) oder Walla (**351**)?

403

Sie vermeinen ein Knacken zu hören, halten den Atem an und lauschen in die Nacht. Als Sie sich sicher sind, daß es eine Täuschung war, denken Sie, daß Ihnen das Kraxeln doch mehr liegt, und kehren zurück nach **65**.

404

Sie berühren die Wand, und Ihre Hand verschmilzt damit. Weiter bei **373**.

405

Sie starren auf diese lange schwarze Barriere. Die Lichter geben Ihnen den Eindruck kleiner, wachsamer Augen, die dunklen Umrisse der Wachtürme erinnern Sie an ein zyklopisches Heer. Still und stumm stehen sie in regelmäßigen Abständen bereit - in fast regelmäßigen, denn nur in einer halben Meile Entfernung sticht Ihnen eine Stelle ins Auge, wo ein Licht fehlt. Auf dem Weg dorthin geht Ihnen durch den Kopf: 'Wenn die Landzunge zwei Meilen breit wäre und alle sechzig Schritt wäre ein Wachturm, bemannt mit drei bis vier Soldaten, dazu tags und nachts in zwei bis drei Schichten, dann benötigte man ...' Nun, allemal weniger als wenn die Landzunge drei Meilen breit wäre, und es muß also Türme geben, die nicht immer besetzt sind. Sie stehen vor einem. Er ist dunkel, keine Bewegung, kein Laut. Vorsichtig klettern Sie die schaukelnde Leiter hoch. Auf der Plattform sehen Sie in weiter Ferne den schwachen Lichtschein des nächtlichen Boran. Das hatten Sie erwartet. Weniger erwartet hatten Sie das Seil, welches um einen der Pfosten gewickelt ist, die das Turmdach tragen, und das zur anderen Seite hinabhängt. Und Sie hatten auch nicht erwartet, daß der Turm doch besetzt ist. Weiter bei **66**.

406

Keine Panik, Garalor hat Ihnen genau erklärt, wie das geht, und sollten Sie alles in Ihrem Leben vergessen, eines bestimmt nicht, wie man Reusen baut! Legen Sie bitte eine Probe auf 'Töpfern' ab. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie weiter bei **188**, andernfalls bei **229**.

407

Der Mensch öffnet den Mund. Kein Geräusch dringt an Ihre Ohren, die Sie flugs verstopft hatten. Kaltlächelnd gehen Sie auf ihn zu. Er ist völlig farblos - so einen Großling haben Sie noch nie gesehen -, selbst die Augen sind nur weiße Bälle. 'Sie mögen ja viele Sippen haben, aber diese Pyrdacorsbrut gehört bestimmt zu keiner!' denken Sie, als Sie ihn Ihre Axt spüren lassen. Der Mensch wehrt sich nicht. (Ein Woge der Verwunderung und unglaublicher Wut bricht über Sie herein. Es ist Ihnen nicht möglich, Namins Gefühle oder Gedanken zu entschlüsseln, ein Name blitzt kurzfristig auf: Brandan, Brodoschs Sohn.)

Nachdem der Zwerg und Sie das blutige Handwerk vollbracht haben, durchschreiten Sie den Ausgang, der gleichzeitig der Eingang einer weiteren Höhle ist, und alle anderen Gedanken sind wie weggeblasen. Weiter bei **374**.

408

Der Geist fährt in Sie hinein, und Sie lernen Xan intimer kennen, als Sie sich das wünschen! Diese Besessenheit dauert zwar nur bis zum ersten Dämmerlicht, aber unter Umständen hat sie dauerhafte Wirkungen.

Legen Sie bitte je eine Probe-5 auf vier schlechte Eigenschaften Ihrer Wahl ab. Jede gelungene Probe beschert Ihnen eine permanente Steigerung der jeweiligen Eigenschaft um einen Punkt! Weiter bei **15**.

409

Haben Sie mehr als fünf dieser Aussagen zugestimmt (221) oder weniger (326)?

410

Hiervon dürfen Sie kaufen, soviel Sie wollen:

Reisstroh-Sandalen - 3 H, Seile - 4 S, Fackeln - 5 H, Feuerstein etc. - 25 H, Mäntel aus bedrucktem Leinen - 6 S (gestreift) oder 2 D (mehrere furchteinflößende Marasken vor Sonnenscheibe), Langdolch (1W+2) - 5 D, Nachtwind (Zweihänder, 1W+4) - 25 D, Kampfstab (1W+1) - 25 S, Lederrüstungen (gebraucht, RS 2) - 6 D. Zurück nach 11

411

Die Axt in beiden Händen, gehen Sie grimmig auf das Ei zu, bis sich von hinten Klammern aus Erz um Ihre Oberarme schließen.

Weiter bei 373.

412

Auf dem Weg nach draußen haut Sie eine rothaarige Armbrustschützin an: "Hast du etwas dabei?" Fragend schauen Sie sie an. Sie trägt Ohrringe, mindestens einen halben Stein schwer jeder einzelne, und einen eigenartigen Schlapphut: Rundliche Gebilde hängen an langen Fäden von der Krempe herab. Ein genauerer Blick belehrt Sie: es sind getrocknete Käfer. "Nun sag schon, hast du was zu saufen?" drängt sie.



Wenn Sie etwas Hochprozentiges besitzen, dann können Sie es ihr für das Doppelte des Listen- oder Einkaufspreises verkaufen. Doch bedenken Sie, im Lager gibt es derzeit keine hochgeistigen Getränke, denn der Kommandant hat sie vor zwei Tagen verboten, wie Ihnen die Schützin mit eindeutigen Grimassen mitteilt. Weiter bei 170.

413

Binnen kurzem sind Sie von einem Opfer der Dämonenfäule im zweiten Stadium kaum noch zu unterscheiden und übersät mit Pusteln und Quaddeln. Es juckt erbärmlich, und Ihr Kratzen bringt keine Linderung. Es lockt lediglich jenes Getier an, das nicht über einen langen Stachel verfügt, um Ihre Haut zu durchstechen, und sich nun geradezu verbissen auf die von Ihnen freundlicherweise verursachten Schürfstellen und Kratzer setzt. Sie sind sozusagen ein wandelndes Festbankett, und irgendwann kommt Ihnen in den Sinn, daß mancher dieser Plagegeister vielleicht nicht einmal von Ihnen nascht, sondern bloß seine Eier in Ihnen ablegt! Da kratzen Sie sich noch viel mehr, so daß Ihr Charisma für 10 Abschnitte um einen Punkt fällt! Wie wollen Sie da die Fische ruhig tragen? Weiter bei 291.

414

Kurz vor Erreichen der Wand bleiben Sie abrupt stehen. Sie berühren sie nicht. Irgend etwas ist hier sehr drachenlistig. Sie packen Ihre Axt fester, drehen sich um und entdecken einen weiteren Ausgang aus der Höhle. Ein Mensch steht dort. Wenn Ihr Stichwort 'Aldifreida' heißt, dann lesen Sie 407, andernfalls 373.

415

Unbeschadet stehen die Krüge am Eingang, von Walla ist weit und breit nichts zu sehen. Sie knüpfen eine Schnur um die Hälse der Krüge, damit Sie sie beim Hinunterklettern leichter transportieren können, denn egal, was Sie sonst noch vorhaben, das Bergen der Krüge erscheint Ihnen am wichtigsten. Weiter bei 100.

416

Verbissen kämpfen Sie sich durch die Pflanzenvorhänge. Es ist Ihnen mittlerweile kreuzübel von diesem Geruch nach Erbrochenem, denn Ihre Sinne weigern sich boshaft, sich daran zu gewöhnen. So fehlt nicht mehr viel, daß Sie Ihr eigenes Scherflein dazu beisteuern, als Sie plötzlich ein großes Etwas erblicken, von dem Sie nicht sagen können, ist dieses zwei Schritt lange Ding ein riesiges Ei, ein titanisches Samenkorn oder vielleicht eine übermenschlich große, zusammengerollte Assel? Wollen Sie es herausfinden und möglicherweise etwas Scharfes darauf anwenden (171), oder erscheint es Ihnen minder interessant (253)?

417

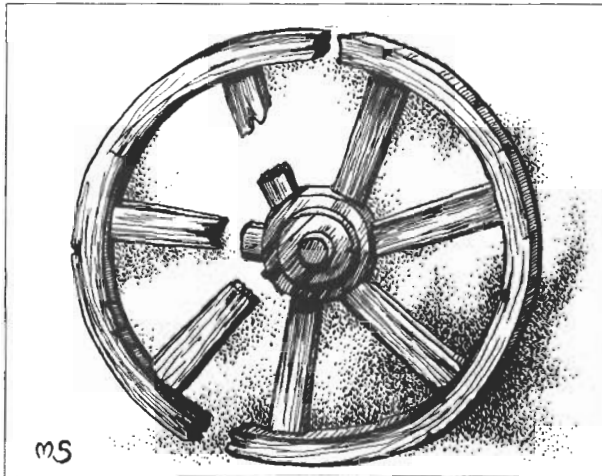
Schimpfend und mißmutig stapfen Sie durchs Jenseits, brummelnd: "Immer diese Alleingänge, mit meinen Kumpels und Kumpelinnen wäre mir das nicht passiert!" Das ist ein

wenig undankbar von Ihnen, schließlich sind Sie ja auf dem Weg in die Zwölfgöttlichen Paradiise, und wie kommt man schneller dorthin als durch ein Soloabenteuer? Manch anderer rackert dafür sein ganzes Leben.

Aber vielleicht ahnen Sie ja, was der große maraskanische Philosoph Zendajian der Stille mit 'das Ende ist der Anfang' meinte, oder eine eher weniger philosophisch veranlagte Person namens Efferdio von Salza mit 'nichts für ungut' bzw. 'Alles für Gut und Habe'?

Sei's durch ein Gerücht, sei's, weil Sie ihn kennen, eines Totentags stehen Sie vor Efferdio, der im Jenseits großen Einfluß hat, legen ihm 100 Ihrer vordem gesammelten Abenteurpunkte auf den Tisch und - falls Sie dadurch eine Stufe

abgestiegen sind - streichen Sie sich noch 10 Talentpunkte und einen guten Eigenschaftspunkt, bzw. addieren einen schlechten dazu. "Ich möchte ins Diesseits zu Abschnitt 1!" verkünden Sie. "Was sind die Extras?"



"Welche Extras?" entgegnet Efferdio grübelnd.

"Nun", entgegnen Sie ein wenig verunsichert, "an dieser Stelle muß man doch normalerweise versprechen, irgend jemandem auf der anderen Seite zu nächtllicher Stunde zu erscheinen, ihn zu erschrecken und zu beleidigen, etwa Tronde Torbenson, Amene-Horas oder Dexter Nemrod."

"Letzteres tät ich nicht", wirft Efferdio ein, "sonst wirst du hier Dauergast. Dieses Mal ist es Salza."

"Salza ist öd und blöd", geben Sie sogleich zum besten.

"Nein, nicht beleidigen, sondern bewachen", korrigiert Efferdio, "es gibt eine alte Prophezeiung, daß die Thorwalschen Salza einst

wiederhaben wollen. Also wirst du versprechen, so bald wie möglich einen Mond lang unentgeltlich auf den Mauern von Salza zu wachen!"

"Klar doch!" geloben Sie und huschen zu Abschnitt 1.

Halbdunkel

Sie hätten den Weg fast alleine finden können, da der Tuzaker Tempel nahezu ein Ebenbild des Boraner Gotteshauses ist. Dies gilt jedoch nicht für die beiden Hochgeschwister: Zum einen leben sie nicht so kärglich, wie Sie es von Boran her kennen, zum andern sind sie keine Greise - Bruder Frumojai wohl, er scheint sogar noch älter als Darjin und Otajin zu sein, nicht aber Schwester Milhibethjida: Sie ist ein Mädchen von neun oder zehn Jahren (und vielleicht haben Sie sie schon früher getroffen).

Während Sie Ihre lange Geschichte erzählen, von den Fischen in Garalors Teich bis zum Fund der Rollen und dem Tod Ihrer Gefährten durch die Marasken, lauscht Ihnen die Priesterin aufmerksam, der Priester etwas weniger gebannt: Nur mit Mühe kann er seinen Blick von den aufgerollten Pergamentbündeln abwenden.

Sie wissen, daß er Sie in solchen Augenblicken, wo sein Auge wandert, nicht verstehen kann, denn er ist taub und sagte zuvor: "Sprich so, daß ich deinen Mund sehen kann." Sie verzeihen es dem Alten, denn wie lange mag es ihm noch vergönnt sein, in diesen Rollen zu studieren ...

"Ich kenne die Stelle, die unsere Geschwister meinen", spricht Milhibethjida und zitiert: "Eine Zeit, da die Fische fliehen, eine Zeit, da Zeichen gesät, Samen im Wind, kundig und kundig erkennt. Wisset, höret, seht im Wind, im Wasser, im Land, in den Wolken: Fluß darb! Und das Land eilt. Fluß darb! Und der Wind verliert seine Federn von Dämmerung zu

Dämmerung, fälschlich gezeitet. Fluß darb! Und die Wolken ziehen zum Himmel. Fluß darb! Fische fliehen, taumelt Welt, Angesicht zu Angesicht." Sie hält ein, erklärt dann: "Es ist der 258. Draijisch, er ist in einem sehr alten tulamidischen Dialekt niedergeschrieben, und ich habe es für dich übersetzt. Im Original sind die Worte vieldeutig, und es könnte ebensogut heißen, 'wenn die Flüsse darben' oder 'wenn die Flüsse vertrocknen' oder etwas Ähnliches, aber ich habe keinen Zweifel, daß es genau das bedeutet, was ich sagte. Wie mit den Federn - es muß etwas mit Schnee im Sommer zu tun haben, aber ich bezweifle, daß die Kinder Rurechs Schnee überhaupt kannten. Es gibt noch einen Bezug darauf im folgenden Draijisch, aber er fällt mir momentan nicht ein."

"Warum lesen wir nicht nach?" schlagen Sie vor. Sie lächelt, und es ist das allererste Mal, daß wenigstens ein Hauch von Kindlichkeit in ihre Züge kommt: "Es ist nicht leicht, die Rollen zu verstehen, vieles ist vermutlich absichtlich verdreht und in geheimen Zeichen geschrieben. Wir werden sie lange studieren müssen. Du wirst es erfahren."

Mittlerweile ist es recht dunkel geworden im Raum, nicht wegen der Tageszeit, sondern wegen eines der üblichen Gewitter, die seit wenigen Tagen mit heftigen Regengüssen die Insel heimsuchen. Die junge Priesterin entzündet eine Kerze, sie erhellt nur notdürftig den Raum. Sie erheben sich und gehen, schließen die Türe hinter sich. Von drinnen hören Sie Frumojais Stimme: "Es ist wortwörtlich aus dem 258.

Draijisch, Milhibethjida, und hier ist er nicht in einem tulamidischen Dialekt niedergeschrieben, sondern auf Garethi, obwohl alle Abschriften anderes behaupten, Schwester?" - "Ich weiß, Bruder", antwortet sie, "ich weiß." Es geht über in ein Gemurmel des Alten: "Hira darb, Obogyn darb, ..." Während Sie die Treppen hinuntergehen, murmeln Sie diese Aufzählung der maraskanischen Flüsse zwanghaft nach. Ein Blitz schlägt ein, und Sie versprechen sich. Aber vielleicht wußten Sie es schon lange? Sie eilen zurück zu den beiden, rufen aufgeregt: "Ein Pergament!" Hastig kritzeln Sie darauf: 'Roab darb!' Anschließend vermischen Sie die Buchstaben; Sie fügen sie zu einem schreckenverheißenden Namen zusammen. "Soll das heißen, daß er zurückkehrt?" stammeln Sie. "Er ist doch seit Jahrhunderten tot, und es ist außerdem in einer anderen Sprache geschrieben!"

Milhibethjida schüttelt den Kopf: "Das hat nichts zu bedeuten, so ist das Wesen der Rollen!" Wie durch einen Schleier starren Sie auf das Pergament mit den Schriftzeichen, die Sie selbst dort angebracht haben und die Ihnen wie eine Aufforderung vorkommen. Pergament raschelt, und Sie vernehmen wie durch Bausch die brüchige Stimme des Alten: "Rurechs Kinder, zwischen Tag und Nacht, zwischen Nacht und Tag, viele... ich kann das bei diesem Licht nicht lesen." Und Milhibethjida, die direkt vor Ihnen steht und Ihnen ins Antlitz blickt, ergänzt: "Viele suchen Schutz vor dem Angesicht der Nacht, meiden den einzigartigen Gast. Darb Fluß und Fluß darb. Die Weisen kommen zusammen mit jenen, die nie geschlagen ... Ich weiß nicht, ob sie nie jemandem ein Leid antaten, oder ob es einfach die Ungeschlagenen bedeutet. Aber es ist sicher, daß er nach Maraskan kommt."

Die Geschichte endet an dieser Stelle ein wenig abrupt. Es hat seine Gründe, da sie in dem Solo-Abenteuer "**Die Ungeschlagenen**" ihre Fortsetzung finden wird. Es bleiben einige Nachträge: Sie haben dem Rur-und-Gror-Glauben mit der Wiederbeschaffung der Heiligen Rollen einen bedeutenden Dienst geleistet, und sollte Ihre Heldenfigur durch ein früheres Abenteuer körperlich verstümmelt sein, sei es durch Krankheit oder eine Verwundung, dann kann Ihnen der Tempel in

Tuzak etwas sehr Wertvolles bieten: das heilkräftige Taluedwasser, das sämtliche Versehrtheiten beseitigt.

Vielleicht kennen Sie die Flüssigkeit aus dem Abenteuer "*Der Quell des Todes*"; sie ist nicht mehr ganz dieselbe wie damals, denn wie die Welt ist dieses Wasser gleichzeitig statisch und veränderlich. Speziell heißt dies, daß es gleichzeitig nimmt und gibt. Wenn Sie es verwenden wollen, werden Sie zwar wieder völlig intakt sein, aber auch gleichzeitig Erinnerung verlieren, spricht Abenteuerpunkte.

Bestimmen Sie gegebenenfalls selbst je nach Schwere, wie viele es sind. Messen Sie die Menge einfach an der Gesamtzahl Ihrer Punkte.

Nach Ihrer Abreise aus Tuzak kehren Sie zu Garalor zurück. Er und seine Frau verraten Ihnen freudestrahlend, daß er doch nicht der letzte aus dem Geschlecht Garalors von Tuzak sein wird, aber das hat Ihr aufmerksames Auge inzwischen schon selbst bemerkt. Sie erzählen ihnen vom Fund der Rollen, nicht von der Entdeckung. Sie lassen ihnen noch ein wenig Hoffnung am Rande der Nacht, von der Sie wissen, daß sie kommen wird, aber nicht, wann - in zwei Jahren oder in zehn. Nach relativ kurzem Aufenthalt verlassen Sie die beiden mit einem Beutelchen mit 50 Dukaten. Es ist das regnerische Frühjahr des Jahres 21 Hal, und Sie sind einer der wenigen Menschen, die das schreckliche Wissen von der bevorstehenden Rückkehr des Erzmagiers Borbarad aus dem Limbus nach Dere und Maraskan zu tragen haben. Es gibt Dinge, die Sie noch erledigen wollen, für die Sie nur noch wenig Zeit haben, bevor die Nacht über Aventurien hereinbricht und der Vorhang fällt.

Für dieses Abenteuer erhalten Sie 444 Abenteuerpunkte und zwei Steigerungsversuche auf 'Götter und Kulte', zwei weitere auf 'Menschenkenntnis', wenn Sie den Kristall benutzt haben. Heißt Ihr Stichwort 'Tsa', dann dürfen Sie das Talent 'Schauspielkunst' künftig als Berufsfertigkeit mit einem Startwert von 0 führen. Wählen Sie selbst die zugrundeliegenden Eigenschaften und vertreten Sie Ihre Wahl. Die Kunst ist bekanntlich frei.

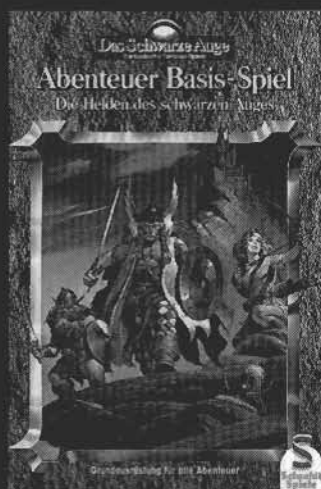
Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Am Rande der Nacht«

„...mit viel mehr Zähnen, lang und gelb. Schwarzes Blut quoll aus seinem Rachen, schwarzes Blut aus seinem Maul! Es war nicht tot, Schwesterchen, es lebte. Es lebte und kam näher, eingehüllt in dunkle Schlieren, es kam näher, und es sprach zu mir! Es sprach, Schwesterchen, es sprach! Ich habe Angst, solche Angst!“

Wenn Sie keine Angst haben wollen, dann Hände weg von diesem Buch!

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01870

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

