

Das Schwarze Auge

DIE UNGESCHLAGENEN



Ein Soloabenteuer für einen Helden

Solo-Abenteuer

Die Ungeschlagenen

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer

©1995 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Die Ungeschlagenen

von
Karl-Heinz Witzko

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 5-7
für 1 Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Schlaglichter

Vorbemerkung

Die Ungeschlagenen ist die Fortsetzung des Soloabenteuers **Am Rande der Nacht** und knüpft inhaltlich direkt, zeitlich einige Monate später daran an. Damit Sie dieses Abenteuer zur Not auch ohne Kenntnis des ersten Teils spielen können, hat der Autor eine Kurzfassung der wesentlichen Inhalte und Personen dieser Vorgeschichte vorangestellt. Um Ihnen damit aber nicht alle Geheimnisse des ersten Teils offenzulegen, hat sich der Verfasser erlaubt, in diese Zusammenfassung einige Lügen einzustreuen. So lernen Sie zwar die wichtigen Fakten kennen, ohne sich aber zu einem späteren Zeitpunkt sicher sein zu können, daß das, was Sie wissen, auch stimmt. Wenn Sie den ersten Teil der Geschichte kennen, dann lassen Sie sich davon nicht verwirren.

Nach Möglichkeiten sollten Sie jedoch die beiden Abenteuer in der geplanten Reihenfolge spielen. In Zusammenhang mit Geschichten spricht man oft von dem "roten Faden". Keine Geschichte besteht nur daraus, sondern auch aus vielen anderen Fäden, die zusammen so etwas wie einen Webteppich ergeben. Dieser Teppich hat ein mehr oder weniger kompliziertes Muster. Im Laufe eines Soloabenteuers bewegen Sie sich über dieses Muster, manchmal zielstrebig, manchmal wie mit dem Gang eines Betrunkenen, und je nachdem, wie Sie gehen, sind Sie Ursache oder Opfer der Ereignisse. Das Muster müssen Sie nicht verstehen, um an Ihre Abenteuerpunkte zu kommen, aber Sie haben bestimmt mehr Freude, wenn Sie es erkennen. Um also wieder auf den Teppich zu kommen: Bei einem zerschnittenen und verkehrt zusammengesetzten dürfte Ihnen das Erkennen schwerer fallen.

Entscheiden Sie jetzt, ob Sie weiterlesen wollen oder nicht.

Was bisher geschah ...

Im Hesindemond des Jahres 21 Hal weilen Sie in der südmaraskanischen Stadt Sinoda, wo Sie während eines Immanspiels, bei dem Sie Zeuge eines Attentates auf die örtliche Gräfin werden, den Perlenfischer Garalor kennenlernen. Da er Ihnen während eines Kletterausflugs in das nahegelegene Amdeggynmassiv das Leben vor einem rasenden Zilithbären rettet, fühlen Sie sich ihm verpflichtet und unternehmen in seinem Auftrag vier Reisen durch Maraskan, die mit einem Fluch zusammenhängen, der bis in die Zeit des sechshundert Jahre zurückliegenden Kampfes zwischen Arethin, dem Fürsten von Jergan, und Garalor, dem Grafen von Tuzak, um die Macht auf der Insel zurückreicht. Die Reisen durch diese widerspenstige Provinz des Neuen Reiches sind Reisen durch ein besetztes Land, wo nur zu oft Willkür und Gewalt über die Gerechtigkeit triumphieren. Sie lernen dabei folgende Personen kennen und schätzen: Battra - eine kinderliebe Hexe, Benningstein, Dschijndar, Madahajida

- drei Schauspieler, Frumojai und Milhibethjida - Hochgeschwister des Rur-und-Gror-Tempels zu Tuzak, Jyvindar aus Kvirasim - Elf mit Interesse an menschlichem Humor, "Kügelchen" und Rhayad - ein ungewöhnliches Magiertrio (!), Schejjian - ein Kuppler aus Belhanka, Tronde Sfaggo - almadanischer Schlachtenmaler, sowie eine nichtgenannte Person, deren Weg mit Leichen übersät ist.

Die letzte Reise führt Sie in die Nähe Borans, in eine streng geheime Schule der KGIA, wo Sie nicht nur die Hintergründe des Attentats auf die Gräfin erfahren, sondern auch den Aufbewahrungsort der seit Jahrhunderten verschollenen Heiligen Rollen der Beni Rurech. Mit zwei Gefährten ziehen Sie aus, diese zu bergen. Es gelingt Ihnen zwar, doch auf dem Rückweg geraten Sie in ein Nest von Maraskantaranteln, wobei Ihre beiden Gefährten den Tod finden. Der etwas schlichte Kuppler Schejjian rettet Ihnen das Leben und begleitet Sie samt den Rollen zum Rur-Gror-Tempel nach Tuzak, wo man beim Studium der Schriften auf eine Prophezeiung stößt: Der Dämonenmeister Borbarad werde nach vierhundert Jahren aus dem Limbus zurückkehren und Maraskan heimsuchen. Im Vorfeld seines Erscheinens werde es eine große Anzahl von Flüchtlingen auf dem Weg zu einem "sicheren Ort" geben, die von Priestern der Zwillinge und "jenen, die nie geschlagen" angeführt würden. Aus der Prophezeiung geht nicht hervor, wer damit gemeint ist. Im Ingerimm 21 Hal verlassen Sie Maraskan.

In der Zwischenzeit ...

Was immer Sie in den nächsten Monaten unternommen haben, Sie hielten dabei die Ohren auf, um soviel wie möglich über Tharsonius von Bethana, genannt Borbarad, in Erfahrung zu bringen. Sie wissen jetzt, daß er vor etwa 450 Jahren lebte und neben Rohal der mächtigste Magier seiner Zeit war. Er war scharfsinnig, er war es gewohnt, Erfolg zu haben, dabei völlig ohne moralische Hemmungen. Außerdem war er ein Meister der Dämonologie. In vielem war er wie Rohal, aber jener war weise und achtete seine Mitmenschen. Tharsonius liebte nur Borbarad und achtete allenfalls die Macht der diesem hörigen Kreaturen. Schließlich führte Tharsonius' unersättlicher Hunger oder Rohals Weitblick zum Kampf. Beide schickten mächtige Heere aus Magiern und Kriegern ins Feld, die Blüte ihrer Epoche im guten wie im finsternen Sinne. Als ihre letzte Schlacht, bei der Dämonen zu Dutzenden gewütet und die Kämpfer schockweise im schlagartig dünnflüssig werdenden und gleich darauf wieder erstarrenden Gestein zerquetscht worden sein sollen, in der Wüste Gor geschlagen war, waren beider Heere fast völlig vernichtet und Borbarad, wie manche sagen, tot, wie andere sagen, lebendigen Leibes in den Limbus oder die Niederhöhlen gestoßen. Von den wenigen Überlebenden heißt es, daß die Hälfte anschließend kaum mehr Verstand besaß als ein Strunk Blu-

menkohl und ein weiteres Drittel seinen Geist nur noch dazu benutzte, für ewig und ohne Aussicht auf Rettung in Alptraumwelten zu wandeln und Schreckensschreie auszustoßen, so daß sie schließlich von denen, die noch halbwegs bei Sinnen waren, aus Mitleid erschlagen wurden.

Von Fran-Horas haben Sie gehört, der Dämonen fast durch ein Fingerschnippen herbeizitierte, dessen widernatürliche Gefolgschaft drei Heere vernichtete, darunter sein eigenes, dazu die Stadt Gareth, wo noch heute - nach anderthalbtausend Jahren! - der Ort der Schlacht ein verwünschtes Gebiet ist, auch von Hela-Horas, einer ebenfalls meisterlichen Beschwörerin, deren furchtbares Gefolge nur durch die vereinigte Kraft von vier Göttern vertrieben werden konnte. Und auch dort, wo dies stattfand, bei Brig-Lo, ist der Ort des Geschehens noch nach zehn Jahrhunderten gezeichnet. Und Sie wissen: Fran-Horas wurde geschlagen und kam nicht zurück, Hela-Horas wurde geschlagen und kam nicht zurück, aber Borbarad wird es tun, so hat es Ihnen Milhibethjida gesagt. Sie sagte nicht, er würde wiedergeboren, wie es einer der höchsten Priesterinnen Rurs und Gors zukäme, sie sagte: Er kehrt zurück und kommt nach Maraskan. Was sie nicht wußte, war, wann es sein würde, in einem Jahr, in elf oder in einhundertelf, die Kindpriesterin sagte nur, daß es so sein werde. Was mag das für ein Wesen sein, das seit Generationen tot sein sollte und nach vierhundert Jahren aus dem Limbus zurückkehren kann? Ein Mensch? Schwerlich, eher ein Wesen wie ein Gott oder wie ein Marschall der Dämonen. Die Unterscheidung ist für Sie recht belanglos, denn Borbarads Rückkehr erscheint Ihnen wie das Ende der Welt. Was immer Sie in den nächsten Monden unternommen haben, Borbarad begleitete Sie stets in Ihren Gedanken.

Wenn Sie nicht die Person wären, die Sie sind ...

... dann könnte Ihr Leben mittlerweile so aussehen:

Der Ort: die schlammige Straße vor einer Schenke in Baliho oder einer beliebigen anderen Stadt. Die Tür schwingt auf, ein Geck tritt heraus, bleibt vor dem Eingang stehen. Eine verwahrloste Gestalt mit verfilztem Haar streckt ihm ihre schmutzverkrustete Hand entgegen: "Einige Kreuzer, Fremder!" Der Geck lacht, gibt der Gestalt einen Tritt, daß sie in die nächste Pfütze kugelt, und kröh: "Besauf" dich von jemandes anderen Gold!" - "Um der Barmherzigkeit willen", wimmert die Gestalt, die keinen Stolz mehr zu kennen scheint, "um der Barmherzigkeit ...!"

Der Geck lacht, schneuzt sich, rotzt die armselige Kreatur an und geht weiter - ein gelungener kleiner Scherz! Er weiß nicht, daß dieses Wesen, daß er schon wenige Schritte später vergessen hat, nur noch dann Ruhe findet, wenn es bis zur Bewußtlosigkeit betrunken ist. Er kennt nicht seine Träume, er weiß nicht, was Sie sehen, wenn Sie die Augen schließen: die brennenden Städte, die Dämonenhorden, die über das Land ziehen, das Land, das kein Leben mehr gibt, das so tot ist wie der Limbus selbst. Er hört nicht die gräßlichen Schreie, er fühlt nicht das Leid, das unendliche Leid. "Einen Kreuzer, Fremder, um der Barmherzigkeit willen!"

... oder so:

Eigentlich hatten Sie Glück. Sie rasseln mit der Kette, die vom



Band um Ihren Hals zur Zellenwand führt. Die glubschäugige Blonde schaut auf, grinst Sie weitäugig und sabbernd an. Sie lacht, zeigt dabei ihre schwarzbraunen Zahnstummel, kratzt sich unterm Arm und versinkt dann wieder in ihrer eigenen Welt. Eigentlich hatten Sie sogar zweimal Glück, denken Sie und kichern dabei fast schon so irre wie Ihre werte Nachbarin. Zum einen, weil man Sie nicht wegen Aufwiegelung und götterlosem Geschwafel der Tortur unterzog, als Sie auf dem Markt von Festum am hellichten Tag die Rückkehr Borbarads und das Ende der Welt verkündeten, zum anderen, weil man Sie gerade hierher statt dessen brachte. So lange haben Sie überlegt, wie Sie vor Borbarad entkommen könnten und wo es einen sicheren Ort geben könnte. Es hat einige Zeit gedauert, bis Sie erkannten, daß Sie den Ort endlich gefunden hatten: Denn was, bei allen Zwölfen, sollte der Dämonenherr ausgerechnet in einem Asyl der Noioniten suchen? Irgendwie ist es komisch: Er sollte eigentlich Ihrerstatt hier sein, Sie sind es seinerstatt, und bestimmt wird er nie etwas daran ändern wollen. Hier sind Sie sicher, das ist sicher. Sie kichern. "Der Borbarad soll dich holen, wenn du nicht das Maul hältst!" knurrt der Irre von Gegenüber. Er ist immer besonders reizend an seinen hellen Tagen. Der Tropf, er ahnt ja nicht, wieviel Glück Sie haben! Unfaßbar, so viel Glück!

Doch da Sie sind, wer Sie sind ...

... sind Sie nicht verzweifelt. Vielleicht sind Sie in der letzten Zeit etwas öfter als früher in die Tempel gegangen und haben die Götter um Hilfe angefleht, ansonsten haben Sie versucht, normal weiterzuleben und jene Bemerkung Garalors

zu vergessen: "Wenn es die Zeit für den Einbruch der Nacht ist, dann soll es so sein, dann kann es niemand ändern." Es ist Ihnen gründlich mißlungen! Sie sind etwa zum Schneider gegangen, um sich ein neues Wams oder ein buntes Kleid zu kaufen. "Nehmt dieses", sagte der, "noch Eure Enkel werden sich daran erfreuen!" Er zeigte Ihnen ein teures, gut genähtes. Sie haben nachgedacht und dann das billigste genommen. Freunde und Gefährten haben sich von Ihnen verabschiedet, sagten dabei vielleicht: "Wir treffen uns nächstes Jahr zur Warenschau in Trallop, du kommst doch?" Sie antworteten "Ja" mit maskenhafter Freundlichkeit, dachten dabei: "Bei allen Zwölfen, es wird dann kein Trallop mehr geben!" Und falls Sie zu den romantischen Gemütern gehören, haben Sie womöglich Ihrer oder Ihrem Liebsten Liebe und Treue bis ans Ende aller Tage geschworen und fühlten sich gleich darauf schäbig und gemein, denn nie zuvor war ein Eid so leicht geleistet. Es gab Zeiten, wo Sie so schnell lebten wie ein Falke im Wind und kein Risiko zu groß für Sie war, andere, wo Sie viele Tage auf dem Lager einer Herberge verbrachten, keinen Grund findend, sich zu erheben, und felsenfest davon überzeugt waren, daß genau dies der letzte aller Tage sein werde. Es gab Abende, wo Sie in dunklen Zimmern saßen und im Sessel gegenüber einen relativ kleinen, schwarzhaarigen Mann sahen. Sie haben mit ihm gesprochen, haben ihn verflucht, haben ihm die schlimmsten Dinge aus den düstersten Kammern Ihrer Seele angedroht, wenn er nur hier wäre. Wenn er doch nur hier wäre! "Komm doch, komm doch endlich!" haben Sie manchmal gerufen, nur damit diese schreckliche Wartezeit endlich zu Ende ginge. Denn was immer Sie in den nächsten Monaten unternommen haben, Borbarad war die ganze Zeit schon bei Ihnen.

Dann, eines Tages, hören Sie auf, ihn zu verfluchen oder herbeizuwünschen und nehmen seine Herausforderung an.

Sie brechen auf zu den einzigen Menschen, die das Geheimnis um seine bevorstehende Ankunft mit Ihnen teilen - den Hochgeschwistern des Rur-Gror-Tempels zu Tuzak. Sie nehmen das nächstbeste Schiff nach Maraskan, und so kommt es, daß Sie knapp ein dreiviertel Jahr später schwerbewaffnet - das gibt Ihnen ein trügerisches Gefühl von Sicherheit - bei Jergan an Land gehen, die Frage im Herzen: "Was kann ich tun?"

Bevor Sie bei Abschnitt 1 das Abenteuer beginnen, das Übliche:

Sie wissen eine Waffe zu führen, Sie stammen nicht von Maraskan (sonst hätten Sie nicht den Ärger mit dem Zilithbären bekommen), und ob der Kaiser in Gareth Brin oder Eslam heißt, ist für Sie ähnlich spannend wie die Erlasse und Gesetze seiner Räte. Ihr Besitz beträgt 15 Dukaten (sofern Sie kein eigenes Geld haben), eine Rüstung und fünf Waffen Ihrer Wahl, darunter zwei Dolche. Außerdem sind Ihr Jähzorn und Ihr Gefahreninstinkt als Folge der letzten Monate um 5 Punkte erhöht!

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie außer den Eigenschaften Ihrer Figur mindestens die Talente Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Sich Verstecken, Bekehren/Überzeugen, Menschenkenntnis, Fährtensuche, Pflanzenkunde, Orientierung, Tierkunde, Götter und Kulte, Lesen/Schreiben, Holzbearbeitung, Musizieren, Schneidern, Schlösser Knacken, Taschendiebstahl, Gefahreninstinkt, Glücksspiel und Sinnenschärfe. Sollten Ihnen einige dieser Talente fehlen, dann setzen Sie sie alle auf -1 und verteilen Sie anschließend darauf das Dreifache an Punkten, wie Ihnen Talente fehlen.

Legen Sie nun los bei Abschnitt 1

Schlagschatten

1

Nach über zweihundert Schritt erreichen Sie das Ende des Tunnels, der den Hafen mit der Stadt verbindet. Sie blicken zum Himmel. Er ist bleigrau und verkündet Regen, maraskanischen Regen, Regen bei dem sich Efferd erst gar nicht mit einzelnen Tropfen abgibt. Es ist erst Mitte Firun, somit also mehr als einen Monat zu früh für die Regenzeit, doch ein Blick auf den schwarzbraunen Morast am Ausgang des Tunnels läßt Sie vermuten, daß die frühjährlichen Unwetter schon seit Tagen die Insel heimsuchen. Ihr Blick schweift über die Hänge des engen Talkessels, über das Häusergewirr - dicht an dicht stehende Gebäude, einander überragende Türme -, weiter zu der Kerbe in der Talwand, wie von einer gigantischen Axt geschlagen, wo der Hira schäumend und brodelnd in den Kessel von Jergan drängt, machtvoll gegen die dichtbebaute Felsinsel in der Mitte des Tales schäumt, so daß diese auch zu besseren Jahreszeiten in einen ständigen Nieselregen gehüllt ist, und sich dort nur widerwillig teilt, um sich kurz dahinter mit dem Meer zu vereinen. So viele tausend Jahre versucht er schon, dieses lästige Hindernis in seinem raschen Lauf wegzuspülen - ohne Erfolg! Es macht den Strom wütend und zornig. Den Felsen kümmert es nicht, denn so schuf Rur die Welt: in Stillstand und Bewegung. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe+5 ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei 45, andernfalls bei 63.

2

Dem Tod einer Heldenperson in einem Soloabenteuer haftet stets der Ruch der Ungerechtigkeit an, was unter anderem an der Begrenztheit der Wahlmöglichkeiten liegt, jedoch wäre ein Solo mit 400 Abschnitten, darunter ein gefährlicher und 380 weitere, jenen zu umgehen, nur bedingt interessant, allenfalls eine üble Herausforderung an die Kreativität des Autors. In einem Gruppenabenteuer wäre Ihnen vielleicht in letzter Sekunde noch ein Ausweg eingefallen, und wenn nicht, dann hätten Sie sich immer noch auf den Einfallsreichtum des Meisters oder der Meisterin verlassen bzw. diesem Einfallsreichtum elegant auf die Sprünge helfen können, sei's durch Bestechung, Liebesentzug, peinlich-übertriebene Selbstkritik oder finessenlos mit Tränen. Konsequenter wäre es also, derlei Abschnitte entfallen zu lassen, da sie entweder zum vermehrten Einsatz blasser, nur für ein Abenteuer ausgewürfelter Charaktere führen oder die dunkleren Seiten einer Spieler-(innen)seele provozieren, und statt dessen durch solchartige zu ersetzen:

'Mit einem Kräuseln seiner Nase zitiert Borbarad mehrere Dutzend Daimoshruufen herbei. Sie wissen, daß das Ihr Ende ist, doch im letzten Augenblick hebt der Dämonenherr mahnend den Finger: "Ei, ei, ei! Das hätte böse ins Auge gehen können!" Lesen Sie jetzt weiter, wo Sie wollen!'

Klingt ein wenig nach Pizza mit naturähnlichem, kasein-

haltigem Belagstoff, wie? Also streichen Sie sich statt dessen 100 Abenteuerpunkte, und beginnen Sie das Abenteuer bei 1 erneut. Falls Sie deshalb eine Stufe absteigen mußten, dann streichen Sie zusätzlich 10 Talentpunkte Ihrer Wahl, weiterhin senken Sie bitte eine gute und erhöhen Sie eine schlechte Eigenschaft um je einen Punkt. Wenn Ihnen das jetzt zu prosaisch war, dann machen Sie noch einen Ausflug nach 92!

3

Wenn es die erste Woche Ihres Aufenthalts war, dann lesen Sie weiter bei 118, nach der dritten Woche bei 340, der vierten bei 22, der fünften bei 12 und der sechsten bei 160.

4

Planen Sie Ihren weiteren Weg! Der Machtbereich des Haranydad liegt im Landesinneren, Sie selbst bewegen sich auf der Westseite des Hira nach Süden. Dort, wo der Nuab in den Hira mündet, soll es eine Hängebrücke über den Fluß geben (347). Eine andere Möglichkeit wäre, weiter nach Süden zu ziehen, um eine Furt zu suchen (177).

5

Bei den herrschenden Windverhältnissen dauert die Überfahrt weniger als zwei Tage. Sie können in dieser Zeit Ihren eigenen Gedanken nachhängen (81) oder sich mit Endijian unterhalten. Wählen Sie in diesem Fall unter den folgenden Gesprächsthemen genau zwei aus: Endijian (144), Scheijian (154), Zaboron (229) oder die Bedeutung des fremden Singsangs (203). Anschließend lesen Sie weiter bei 180, wenn Ihr Stichwort "Korisande" heißt, oder bei 221, falls nicht.

6

Die Zeit wird knapp, denn wenn die Frist verstrichen ist, beginnt die Khunchomer Bruderschaft mit der Jagd auf Sie und Ihren Begleiter. Wollen Sie versuchen, mit Taschendiebstahl an das Gold für die Passage zu kommen (149), durch einen Ladenüberfall (304), oder die Schmutzarbeit Endijian überlassen (357)?

7

In den nächsten zwei Tagen lernen auch Sie das Geheimnis des Schweinestalls kennen. Er führt zu einem weitverzweigten Tunnelsystem mit zahlreichen Ausgängen. An die zweihundert Erwachsene dürften in den mühselig gegrabenen Höhlen leben. Sie können gehen, wohin Sie wollen, sei's in dem Dorf unter der Erde oder außerhalb, allerdings sind Sie nie allein. Währenddessen beschäftigt sich der Haran ausschließlich mit der Rajdegga. Trotzdem dürfte es für Sie möglich sein, bisweilen mit ihm zu reden. Suchen Sie sich zwei Themen aus, die Sie interessieren, anschließend lesen Sie weiter bei 27. Sie können den Haran fragen, wie er wirklich heißt (266), ob

er Dajin ist (93), ober der König Maraskans werden will (228), warum er und alle anderen diese dunkle Hautfarbe haben (142) oder warum ein Sassin Sassin heißt (212).

8

Wollen Sie sich den Zeichenraum der Gemeinschaft ansehen (300), den Kräuterraum (120), die kleine Schmiede (127), das Kopierzimmer (35), die Tempelgrotte (308), die Webstube (320), den Zugang zum Tal (84) oder herausfinden, ob es noch eine weitere Möglichkeit gibt, hierher zu gelangen (169)? Wenn Sie meinen, genug gesehen zu haben, dann lesen Sie weiter bei 259.

9

Es geht einfach mit Ihnen durch, und bevor Sie richtig verstanden haben, wie Ihnen geschieht, haben Sie schon Ihren Handrücken in seinem Gesicht plaziert. Lässigkeit hin oder her, Ihr Gegenüber hatte sich seinen Nachmittag etwas anders vorgestellt, als an einer Wand zu lehnen und ab und zu von einem Passanten eine gelangt zu bekommen, was zur Folge hat, daß Sie im Nu in eine Prügelei verwickelt sind. Der folgende Kampf geht so lange, bis Ihr Gegner Sie besiegt hat (37) oder seine Lebensenergie unter 10 gefallen ist (133).

Seine Werte:

MU 10; **LE** 30; **AT/PA** 9/8 (Raufen); **TP** W6; **RS** 1; **MR** -4

10

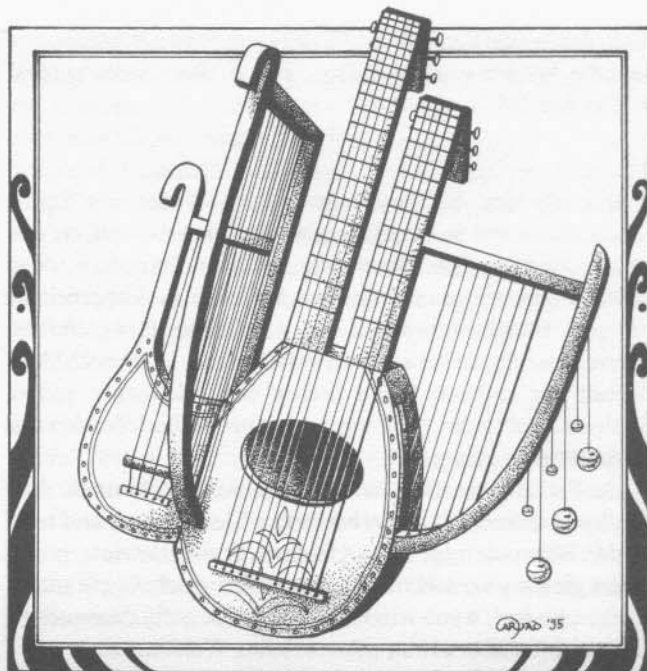
Sie beachten die auffällige Gruppe nicht weiter, da es auch eine gut inszenierte Ablenkung sein könnte. Es könnte, es muß nicht. Wenn Sie im letzten Jahr zu langjähriger Zwangsarbeit verurteilt wurden, dann lesen Sie weiter bei 206, sonst bei 262.

11

Das tut weh, und die helle Freude darüber wird wahrscheinlich nicht bei Ihnen aufkommen. Ihre Peinigerin, ein halbes Kind, grobknochig und etwas groß für ihr Alter, überschüttet Sie mit Entschuldigungen und Beileidsäußerungen. Sie weisen sie mit einigen barschen Worten für ihre Ungeschicklichkeit zurecht oder geben vielleicht zu, daß Sie nicht ganz unbeteiligt waren an dem Malheur, dann gehen Sie weiter zu 135.

12

Es ist der Vormittag des Feuertags der sechsten Woche Ihres Aufenthalts in der Burg. Mylendijian ist schon seit zwei Tagen damit beschäftigt, die Rajdegga zu stimmen. Einen Tag zuvor kam er zu Ihnen, um Sie zu bitten, ihm beim Tragen zu helfen. Er führte Sie in einen der nichtbewohnten Räume der Burg zu einigen saitenbespannten Brettern, Tonkugeln und Holzkästen. "Das ist ein Musikinstrument", erklärte er. Als er später begann, das zwei Schritt messende Gebilde zusammenzubauen, schüttelten Sie den Kopf, denn nach der Anordnung der Wirbel und Zapfen bot es Platz für Aberhunderte von Saiten. Seither ist es mit der Ruhe des Ortes vorbei, allenthalben ertönt eine ungeahnte Klangfülle selten harmonischer, meist schräger und falscher Töne, als habe ein vielköpfiges Orchester beschlossen, hier seine Instrumente zu stimmen. "Du



mußt sogleich ins Dorf", sagt der Eremit, das Gesicht rot vor Aufregung, "um mir einige Därme für Saiten zu holen." Sie seufzen: Zehn Stunden Weg, und der Vormittag ist schon weit fortgeschritten! Andererseits ist es eine Gelegenheit, Mylendijians Klangorgien zu entkommen. Wenig später machen Sie sich auf den beschwerlichen Weg. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei 244, andernfalls bei 40.

13

Über diese Erzählung bleibt es nicht aus, daß Sie auch den einen oder anderen Satz fallenlassen. Es dauert einen Augenblick, bis Sie bemerken, daß Alrech gar nicht mehr weitergeht, sondern Sie nur nachdenklich studiert, so als würde er Sie erst jetzt genauer wahrnehmen, als wären Sie bisher nur eine beliebige Einnahmequelle für ihn gewesen, was vermutlich stimmt. "Was ist?" fragen Sie, und er antwortet: "Ist Euer Name vielleicht ...?" Es ist nicht ganz Ihr Name, den er ausspricht, aber es klingt sehr, sehr ähnlich. Sie bestätigen es. "Preisest die Schönheit!" ruft Ihr Führer aus. "Ihr werdet mir Glück bringen!" Bevor Sie sich versehen haben, hat er Ihre Hände ergriffen und seine Lippen dagegen gepreßt. "Dies ist die Hand, welche die Heiligen Rollen gefunden hat!" Da Sie keinen Grund haben, es zu leugnen, antworten Sie nur: "Woher weißt du das?" - "Im Tempel hängt ein Bild von Euch", antwortet der Alte. Wollen Sie über diese Nachricht Ihr Ziel ändern und zum Tempel gehen (279) oder weiter zum Hotel, in der Annahme, daß Ihnen der Tempel nicht weglaufen wird (103)?

14

Halt, so weit müssen Sie gar nicht rennen, denn die beiden Burschen denken nicht daran, Ihnen zu folgen. Sie sind zufrieden damit, daß ihr Herr und alle Umstehenden gesehen haben, wie tüchtig sie sind, und dieses Ansehen wollen sie

nicht durch eine vergebliche Verfolgungsjagd verspielen. Als sich die Wogen geglättet haben, kehren Sie wieder zurück. Weiter bei 262.

15

Schlagartig sind Sie eingehüllt in eine Wolke von Staub. Kleine Holz- und Steinsplinter prasseln durch die Luft, bohren sich vielfach in Ihre Haut, was Sie nicht bemerken, denn hustend und würgend versuchen Sie, sich in Sicherheit zu bringen. Bleich starren Sie auf die Schneise, welche die Häuser geschlagen haben, es ist unfassbar: Sie leben noch! Von überall her strömen Leute herbei, Schreckensrufe gellen. Sogleich packt jeder, der kann, an, um nach Überlebenden und Verschütteten zu suchen.

Auch Sie zögern nicht und helfen, wo Sie können. Ihre zahllosen kleinen Wunden bemerken Sie erst nach und nach an den Blutspuren auf Ihrer Kleidung. Die Verletzungen sind Ihnen gleich - Sie leben noch. Bisweilen erschallt ein triumphierender Ruf, wenn wieder Überlebende gefunden wurden, weitaus öfter aber ertönt tränenreiches Wehklagen.

Als Sie erschöpft pausieren, berührt Sie eine Hand, und ein Mädchen spricht zu Ihnen: "Rur gab uns nicht nur Freude, sondern auch Leid, doch das muß ich dir nicht sagen, Bruderschwester." Irritiert schauen Sie auf die Halbwüchsige, und trotz der armseligen Straßenkleidung erkennen Sie sie gleich. "Komm! Ich habe etwas mit dir zu besprechen", sagt das Mädchen, das keine andere als Milhibethjida, ranghohe Priesterin des Rur-und-Gror-Glaubens, ist.

Weiter bei 341.

16

Der Priester doziert: "Die Schöpfung Rurs besteht aus Paaren und Gegenpaaren: Es gibt Mittag und Mitternacht, Norden und Süden, allerdings auch Morgen und Abend und Westen und Osten, die auf ihre Art ebenfalls Gegenpaare sind, und du siehst daran, daß Paarigkeit mehr beinhaltet als nur einfachen Gleichklang oder Gegensatz. So schuf Rur die Welt, gleichzeitig einfach und komplex. Lerne also, die Zweierheit hinter der Zweierheit zu sehen, sieh nicht nur die Rose, sieh die Hecke, an der sie wächst, sieh den Garten, in dem sie steht. Ähnlich verhält es sich mit den Wahrheiten. Wie geht es dir heute?" - Sie antworten wahrheitsgemäß, und Mylendijian fragt weiter: "Und wenn ich dich gestern gefragt hätte, oder davor?" - "Dann hätte ich vielleicht das Gegenteil davon gesagt", antworten Sie.

"Dann ist eines von beiden unwahr", behauptet der Eremit. Vermutlich haben Sie an dieser Stelle einige berechnete Einwände. Mylendijian begegnet ihnen so: "Auch die Wahrheit ist zweifach: Es gibt feste Wahrheiten - etwa: Rur schuf die Welt - und pendelnde, die zu einer Zeit wahr sind, zu einer anderen nicht. Wie aber will man entscheiden, ob eine Wahrheit fest ist oder pendelt?"

Die nächsten Tage läßt Sie Ihr Lehrmeister die Welt in Paare und Gegenpaare aufteilen. Es führt dazu, daß Sie nach einiger Zeit bei allem, was Sie sehen, nach einem Zweiten suchen und schließlich sehr verwirrt sind. Weiter bei 3.

17

So vergeht Ihre Zeit: Morgens, nach dem Frühstück, begeben Sie sich in den Hof, werfen der Maraske einige Brocken Eitrigen Krötenschemel in den Käfig, setzen sich davor und versenken sich in die Betrachtung des zwei Schritt großen, haarigen Spinnentiers. Gegen Abend erheben Sie sich wieder, füttern Azulziber und treffen sich mit Mylendijian zum Plausch. Es ist keine sehr spannende Tätigkeit und sicherlich nicht jedermanns Geschmack, zumal das Tier nicht im geringsten daran denkt, Zuneigung zu Ihnen zu entwickeln. Im Gegenteil, wenn es nur könnte ...

Doch da sind zum Glück die Stäbe.

Notieren Sie sich bitte zunächst die Nummer dieses Abschnittes. Jedesmal, wenn Sie hierher kommen, legen Sie bitte eine Selbstbeherrschungsprobe, erschwert um Ihren Jähzorn+5, ab. Mißlingt die Probe, dann erscheint Ihnen diese Tätigkeit (zu diesem Zeitpunkt) sinnentleert und Sie lesen entnervt weiter bei 75. Sollte Ihnen die erste Probe gelungen sein, dann lesen Sie weiter bei 230, gelang Ihnen die zweite, bei 188, und gelang Ihnen schließlich auch die dritte, bei 267. Sollten Sie einen roten Regenumhang mit schwarzen Punkten besitzen, dann sind die Proben um 2 erleichtert. Die Tarantel macht dann nämlich den Eindruck, als würde sie zumindest kurz nachdenken, bevor sie Sie angreift, sollte sie jemals dem Gehege entkommen.

18

Mylendijian spricht: "Du hast das Holz so sortiert, wie es seiner Natur entspricht. Woher weißt du, daß es dich nicht belogen hat?" - "Holz lügt nicht!" antworten Sie bestimmt. Er beachtet es nicht, sagt lediglich: "Schau tiefer, Bruderschwester, schau tiefer. Du wirst es nur erfahren, wenn du sein Inneres betrachtest, also spalte es." - "Alles?" entfährt es Ihnen unwillkürlich. Er nickt: "Spalte es und studiere es. Schon der große Zendajian sagte, daß wir die Struktur der Welt aus dem kleinsten ihrer Teile erkennen können. Und ich sage dir, das Studium einer Wurzelknolle reichte ihm, den Durchmesser des Weltendiskus herauszufinden!" In den nächsten Tagen hacken und spalten Sie Holz, sortieren auch das eine oder andere inwendig morsche Stück aus oder versuchen aus den Jahresringen irgend etwas herauszufinden. Es ist recht eintönig, und Ihre Gedanken schweifen schnell ab, hierhin und dorthin, und als die Arbeit endlich vollendet ist, stellen Sie fest, daß Sie schon lange nicht mehr so viel über sich und die Welt nachgedacht haben.

Legen Sie eine Jähzornprobe ab. Wenn Sie mißlingt, dann senken Sie diesen Eigenschaftswert und Ihren Gefahreninstinkt um je einen Punkt (nicht unter Ausgangswert). Weiter bei 3.

19

Es ist eigentlich ein alchemistisches Werk, doch offenbar gehörte es eine Zeitlang einem sehr einschlägig interessierten Jungmaler. Die Seiten des Buches sind bemalt und bekritzelt, durchweg mit rahjagefälligen Motiven. Doch halt, der Zorn der Göttin mag verheerend sein, etwas mehr Geschmack wollen wir ihr zugestehen. Ab und zu finden Sie noch eine

mühsam entzifferbare Stelle. Eine davon handelt von Endurium, einem schwärzlichen, leicht-magischen Metall, schwerer als Eisen, besser als jeder Stahl und mehrere hundertmal teurer als Gold. Es ist sehr selten, und die beiden den Menschen zugänglichen Schürfgebiete liegen im Gildenland und in der Maraskankette. Weiter bei 3.

20

Bei dem nun entbrennenden Kampf haben Sie es gleichzeitig mit allen dreien zu tun: der älteren Schwester, dem Vater und der Mutter (die Familienähnlichkeit ist wirklich verblüffend!). Er endet entweder mit Ihrem Ableben (2) oder damit, daß Sie Ihr gesamtes Vermögen abgeben bzw. alle drei Gegner gleichzeitig 6 LP weniger haben als Sie, was sie fliehen läßt (58).

Die Familienwerte:

MU 13; LE wie Sie; AT/PA 12/10 (Schnitter); TP 1W+3 RS 2 MR 0

21

Sie vertrauen darauf, daß der Soldat Sie nach einem Jahr nicht mehr erkennen wird. Gut möglich, aber überprüfen Sie es bitte mit dem W20: Bei 1-18 haben Sie recht (261), bei 19-20 unrecht (343).

22

Am Wassertag der fünften Woche Ihres Aufenthalts bei Mylendijian treffen Sie den Einsiedler in einem Raum, der Ihnen jedes Mal neu einen Schauer über den Rücken jagt. Die Intarsien stellen einen weinenden Praios dar. Ihr Gastgeber hat es Ihnen so erklärt: "Es ist eine Allegorie auf die Zeit, als uns die Priesterkaiser verfolgten. Praios trauert über die Untaten jener, die ihn besonders verehren. Es läßt ihn schier verzweifeln, da er der pflichtefrigste aller Diener Rurs ist und nicht weiß, wie er ihre Weisungen erfüllen soll. Seine Schwester Hesinde rät ihm, den Magus Rohal auf den Thron in Gareth zu setzen. Auf der Darstellung daneben preist er zusammen mit ihr und seinem Nachtbruder, dem wehrhaften Phex, die Klugheit Rurs, weil sie ihnen Geschwister auf die lange Reise mitgegeben hat." Hier fragt Sie Mylendijian: "Ist er wirklich so gefährlich?" - "Wer?" fragen Sie zurück. - "Borbarad."

"Sehr", antworten Sie mit Grabesstimme. Er nickt stumm und geht. Später hören Sie ihn im Hof singen, wobei er sich langsam im Kreise dreht. Er tanzt.

Senken Sie Ihren Jähzorn und Ihren Gefahreninstinkt um 1, und entscheiden Sie, ob Sie Teil der Priesterschaft Rurs und Grors werden (202), Mylendijian beim Parkettieren helfen (138), seine Haustiere füttern (250), in der Burg fegen und scheuern (116), das Nichtstun genießen (189), Lesen und Schreiben lernen (72), in den Büchern weiterschmökern oder die Geheimnisse der Maraske ergründen wollen.

23

Zufrieden schlendern Sie, mit Schürze und Staubwedel bewaffnet, durch die Gemächer der Burg. Alles blitzblank, so ist

es fein. Doch was ist das? Ein Spinnennetz! Hinaus, garstiges Ungeheuer, hinaus! Als Sie den nachfolgenden Raum betreten, trifft Sie schier der Schlag! Hier sollte alles bestens sein, doch von wegen: Holzmehl, Hobelspäne, Schmutz, Unordnung! Mylendijian? Das kann er kaum alleine geschafft haben! Ein furchtbarer Gedanke macht sich breit, Sie denken an ruhelose Seelen, zurückgetrieben an den Ort ihrer Taten und Untaten. Zwei Jahrhunderte schlampiger Priester und Eremitinnen, der Gedanke ist niederschmetternd. Allemal muß hier baldigst gründlichst aufgeräumt werden! Weiter bei 3.

24

"Geht", sagen Sie, "es ist gesühnt. Vielleicht verzeiht euch eure Göttin den Tod dieses harmlosen Greises!" Sie stecken Ihre Waffe weg. Die Übrigen handeln, wie Sie es ihnen gesagt haben, nicht schnell, doch niedergeschlagen, denn Ihre Worte haben sie härter getroffen, als jeder Hieb es gekonnt hätte. Weiter bei 187.

25

(Heilige Rollen, 8. Draijisch, Orig. Sp.: Ruuz, Krypt.: 2. LR-Krypt., erzählt von Mylendijian, 3 Tage vor seinem Tod) In seinem sechsunddreißigsten Jahr sprach ein Mann zu Rurech: "Kann man die Götter schmähen?" So antwortete Rurech: "So du die Zwillinge meinst, frage ich dich: Kann ein Topf seinen Töpfer schmähen? Die Diener Rurs aber sind Teil der Welt. So du sie schmäht, schmäht du die Welt, so du die Welt schmäht, schmäht du dich selbst. Sage, erregt es deinen Zorn, wenn du dich selbst einen Narren nennst? Erkenne, mein Bruder: Wer sich selbst schmäht, verschmäht die Schönheit der Welt und versperrt sich den Weg zu den Vierundsechzig Fragen des Seins." Weiter bei 263.

26

"Nicht so fix!" knurren Sie, bringen einen der Felsen in Ihren Rücken und machen sich bereit zur Gegenwehr. Sofort hat auch die andere Seite den blanken Stahl in den Händen, und der Kampf beginnt! Sie werden gleichzeitig von zweien dieser zwielichtigen Gegner angegriffen, es sei denn, Sie führten einen Zweihänder oder eine Stangenwaffe, dann sind es drei. Das Gefecht endet nach fünf Kampfrunden bei 113 oder vorzeitig mit Ihrem Tod (2).

Die Werte der Marodeure:

MU 13; LE 40; AT/PA 12/11 (Schwert); TP 1W+4; RS 3; MR -2

27

Als die beiden Tage verstrichen sind, eröffnet Ihnen der Haran: "Morgen brechen wir auf. Ich sage dir, ich habe mich immer noch nicht entschieden, doch ich möchte wissen, ob du recht hast. Außerdem können die Priester das Gold gebrauchen."

"Was habt Ihr vor, Haran?" fragen Sie. Geheimniskrämerisch antwortet er: "Plan B." Sie fragen ihn, was er mit "Plan B" meinte. Umständlich holt er aus: "Bevor es das Haranydad

gab, kämpfte ich für das Freie Maraskan, das ist einige Jahre her. Es war zu dieser Zeit, als ich zusammen mit einem nostrischen Bruder die Aufführung einer reisenden Theatergruppe sah. Sie handelte von dem tapferen Räuber Barasimir, der sich in den Kopf gesetzt hatte, dem Sultan von Andergast seinen wertvollsten Besitz zu stehlen, nämlich seine Tochter Venzelida. Es war ein trauriges Stück, und ich habe nie erfahren, warum Andrio die ganze Zeit kicherte. Richtig peinlich wurde es, als ein Wind die Perücke des Räuberdarstellers wegwehte und mein Bruder loskreischte: 'Er hat ja sogar eine Glatze!' Vielleicht ist man so in Nostrien, mir taten die Darsteller nur leid. Eine von ihnen war wunderschön, sie hatte eigenartige blaue Augen." - "Madahajida", werfen Sie ein. "Stimmt", sagt der Haran, "du kennst erstaunlich viele Leute." - "Ja", erwidern Sie knapp.

"Jedenfalls war fürderhin 'Plan B', wie Barasimir, ein geflügeltes Wort für das Wertvollste, was man rauben kann." "Ich verstehe Euch immer noch nicht" sagen Sie.

Er erklärt: "In den Bergen gibt es eine streng bewachte Mine, wo die Garethjas Endurium schürfen. Es ist die einzige ihrer Art. Jedes Jahr etwa zu dieser Zeit holen zwei Banner die wenigen Stein, die sie dort gefunden haben, ab. Dieses Jahr sind wir vor ihnen da. Das wird ihnen weh tun." Wenn Ihr Stichwort "Sahnetörtchen" heißt, dann lesen Sie **356**, andernfalls **179**.

28

Für den Verkauf benötigen Sie 2W6+2 Monde. Legen Sie für jeden Mond eine Menschenkenntnisprobe ab. Wenn die erste mißlingt, geraten Sie an einen Kunden, der lieber nimmt als gibt, unter anderem auch Ihr Leben. Gelingen alle Proben, dann dürfen Sie sich 50 000 Dukaten gutschreiben. Mit viel Glück bleiben Ihnen noch ein paar frohe Tage bis zu Borbarads Rückkehr.

29

"Es stehen dem Zweiten Finger vier Versuche zu, mich zu töten", erklärt Ihr Begleiter. "Gelingt es ihm nicht, dann ist der Krieg zu Ende, und ich habe das Recht, zu fordern und Anhänger zu sammeln." - "Und wenn du ihn zuerst tötest?" fragen Sie ihn. "Unsere Könige verfahren so", antwortet der Mörder, "wir nicht. Es ist dem Zweiten Finger erlaubt, die gesamte Bruderschaft gegen mich zu hetzen, ich habe nur dich. Und bevor dich falsche Gedanken leiten: Es war mein Ernst, wir würden dich überall finden."

"Selbst euresgleichen hat Freunde", bemerken Sie trocken. "Du kennst unsere Gesetze nicht", entgegnet er. "Du magst mitbekommen haben, daß andere mit uns das Haus verließen. Sie teilen meine Ansicht, doch wenn der Finger ihnen befiehlt, werden sie seinen Willen erfüllen. Deshalb versuchen sie, aus seinen Augen zu kommen, bevor er ihnen befehlen kann. Wir täten gut daran, dasselbe zu tun." - "Wohin?" fragen Sie. Er rattert herunter: "Khunchom, Elburum, wo immer es Äste der Bruderschaft gibt, vielleicht bis Festum. Wir müssen andere überzeugen, dafür sorgen, daß der Finger seine Kräfte aufteilen muß, aber ihm auch gleichzeitig eine Chance geben. Ich

will nicht mein ganzes Leben lang fliehen." Im Hafen entscheidet sich Endijian wider Erwarten für eine Thalukke mit Bestimmungsort Jergan. "Das ist nicht Khunchom", sagen Sie. Er raunt leise: "Vielleicht doch." Es ist ein schnittiges Handelsschiff. Wenn Ihr Stichwort "Korisande" heißt, dann können Sie - wenn Sie wollen - Endijian einen anderen Vorschlag unterbreiten (**62**), ansonsten folgen Sie ihm auf die Thalukke (**164**).

30

Damit wird aus einem mißglückten Diebstahl ein versuchter Straßenraub, somit etwas von ganz anderer Qualität. Wenn es Ihnen innerhalb von drei Kampfrunden gelingt, den beiden Wachen insgesamt mehr (!) Schadenspunkte zuzufügen als diese Ihnen, dann dürfen Sie sich nach **303** verdrücken. Ansonsten lesen Sie **148**.

Die Werte der Wachen:

MU 14; LE 50; AT/PA 13/13 (Schlagstock); TP 1W+3; RS 0; MR -6

31

Bei Ihrer Rückkehr finden Sie Mylendijian im Hof zusammen mit acht Frauen und Männern. Die roten Mäntel, die Helmbüsch und nicht zuletzt das Löwinnenwappen lassen sie unschwer als Tempelritter erkennen. Eine neunte stürmt mit hochrotem Gesicht aus dem Hauptgebäude. "Donnernde Rondra!" brüllt sie. "Eine einzige Götterlästerung! Reo!" Sie erblickt Sie: "Gesse! Sieh nach, wen wir da haben!" Gesse, die Hände auf die Hüften gestützt, geht vor Ihnen auf und ab: "So



viele Waffen? Bestimmt ist es die Küchenmagd des alten Trotts! Sprich: Wo ist der Rest? Wir wissen, daß ihr mit den Rebellen unter einer Decke steckt, götzendienerisches Gesindel!" Sie sehen einen der Männer der Anführerin eine brennende Fackel reichen. Diese nimmt Anlauf, rennt zum Hauptgebäude, die Rechte zum Wurf ausgestreckt. Mit einem entsetzten Aufschrei wirft sich ihr Mylendijian in Weg. Sie fegt ihn mühelos mit einem Schlag zur Seite wie ein lästiges Insekt, wirft die Fackel, und mit einem Plumps landet jene auf dem Dach, wo kleine Flammenzungen sich gefräßig ausbreiten. Ihr bestürzter Blick wird von Mylendijian eingefangen. Er liegt am Boden, rote Rinnsale entströmen seiner Nase, sein Kopf ist so schrecklich weggedreht, daß Sie genau wissen, daß er nie wieder Darmsaiten für eine Rajdegga benötigen wird. Legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie weiter bei **39**, andernfalls bei **119**.

32

Ihr Weg führt Sie durch eine gebogene Gasse, wo beidseitig in fast gleichmäßigen Abständen einzelne Männer und Frauen stehen. Sie sind jung, manche sogar sehr jung. Sie gehen vorbei an Söldlingen und Soldaten, die langsam und begutachtend durch die Gasse schlendern oder sich in heftigem Gefeilsche mit einem der Burschen oder Mädchen befinden. Auch Sie erhalten etliche dieser mehr phex- als rahjagefälligen Angebote, das letzte am Ende der Gasse von einem Menschenwesen, bei dem Sie auf Anhieb nicht einmal sagen können, welches Geschlecht es hat. Es ist schrecklich dürr und spricht Sie fast unhörbar leise an. Braununterränderte blaßblaue Augen schauen flehendlich, keine Tiefe ist ihnen, sie sind flach wie eine Pfüze.

Da ist nichts, nichts dahinter, oder allenfalls etwas, das Sie nicht kennenlernen wollen. Es wäre das letzte Angebot, das Sie annehmen würden. In einem Anflug von Mitleid drücken Sie der Kreatur einige Münzen in die Hand (tun Sie's!) und gehen weiter. Wenige Schritte später bereuen Sie es bereits - Sie hätten diesem Wesen auch gleich die Hälfte Ihres Vermögens geben können! Denn: Vielleicht kommt ER ja schon morgen? Vielleicht hätten Sie auch so noch genug bis zum Ende Ihrer Tage gehabt? Weiter bei **46**.

33

Als Sie im Hafen die Reihe der Handelsschiffe und Kauffahrer abschreiten, fragen Sie Ihren schweigsamen Schützling: "Was jetzt? Festum?" - "Später vielleicht", antwortet er, "ich fürchte, wir werden niemanden auf unsere Seite bringen, wenn es uns nicht gelingt, einen der wichtigen Äste der Bruderschaft zu gewinnen. Wir müssen zurück auf die Insel." Schweigend gehen Sie weiter, kommen an einem Schiff vorbei, an dessen Aufgang gelangweilt eine Matrosin steht und vor sich hinsummt. Es mag die Melodie sein, die eine Erinnerung in Ihnen weckt, oder die flüchtige Ähnlichkeit der Frau mit jener rothaarigen Kämpferin des Harans, deren Traviafeier so blutig endete.

Sie verlangsamen Ihre Schritte und bleiben stehen.

Von Bord ruft eine Stimme der Matrosin einen Scherz zu, der

sie so fröhlich lachen läßt, als gäbe es weder Schatten noch Nacht auf Deres Rund. Ihr Name fällt bei dem Scherz, Ruramid. "Das sind Maraskaner", preßt Endijian zwischen den Zähnen hervor und geht auch schon hin.

Es beginnt als harmloses Geplänkel und geht dann in eine offene Verhandlung über. Was Ihr Begleiter spricht, bekommen Sie nur nebenbei mit, denn Ihre Aufmerksamkeit gilt der Matrosin. Vermutlich reden Sie es sich ein, vermutlich ist es nur die schmerzliche Erinnerung an die Niederlage des Haranydad, die sie Ihnen Mylenjida immer ähnlicher werden, und aus keinem anderen Grunde, als daß so viel Leben in ihrem Lachen ist, in Ihr Herz schließen läßt. "Klärt es mit der Kapitänin", sagt sie endlich und läßt Sie an Bord.

Vor der Kapitänin Erolijida, einer Frau, deren halbes Gesicht von einem flammendroten Mal gezeichnet ist, spielen Sie Ihren Trumpf aus: Sie sind die Person, welche die Heiligen Rollen gefunden hat. Es reicht der Kapitänin, fragenlos zuzusagen, daß sie Sie und Ihren Begleiter mitnehmen wird zu einer versteckten Bucht südlich von Jergan. Am nächsten Morgen sticht das Schiff mit den drei schwarzen Segeln in See. Weiter bei **150**.

34

Sie gehen voran, tiefer in die enge Bucht hinein. Die Hänge sind steil, nur karg bewachsen mit einzelnen Grasbüscheln oder dornigen Szilak-Disteln. Endijian hat Mühe, sich aufrecht zu halten, ihm ist schwindelig, und mehrmals müssen Sie ihn auffangen. Am Ende der Buch stoßen Sie auf mehrere Höhlenöffnungen in der Felswand. Sie haben gemauerte Vorsprünge und sind durch Laufstege verbunden. Ihre Ankunft wird bemerkt, ein paar Männer und Frauen klettern die Leiter herunter und helfen Ihnen und Ihrer Begleitung in die Höhlenbauten.

Das brennende Schiff hatte die Aufmerksamkeit der Bewohner bereits geweckt, nun will man wissen, was es zu bedeuten hat. Sie erzählen das Nötigste - man stellt auch nicht zu viele Fragen - und erfahren dabei, daß Sie auf eine der zahlreichen meditativen Klostergemeinschaften Maraskans gestoßen sind. Eine Kammer wird für Sie und Ihre Begleitung freigemacht, und die Klosterbewohner bieten Ihnen an, so lange hier zu bleiben, bis Sie wieder bei Kräften sind.

Weiter bei **288**.

35

Ihr Weg führt Sie in eine der oberen Grotten. Auf einer Ablage sind drei ledergebundene Folianten gestapelt. Sie sind durch Feuchtigkeit verzogen und ihre Seiten gewellt. Auf dem Pult liegen zwei weitere, einer davon in ebenso mitgenommenem Zustand. Der andere ist offenbar eine im Entstehen begriffene Kopie. Aus schierer Neugier blättern Sie vorsichtig in den Büchern auf der Ablage. Das erste ist ein Kompendium der maraskanischen Tier- und Pflanzenwelt mit einer Fülle von Ansichten und Detailzeichnungen, das zweite, ebenso reich bebilderte, ist diversen Handwerken gewidmet. Wenn Ihr Talent "Lesen/Schreiben" mindestens 3 ist, dann lesen Sie weiter bei **325**, andernfalls bei **195**.

36

Kurz vor Jergan verabschieden Sie sich von Ruramid. "Ich bin sicher, daß wir uns irgendwann wiedersehen werden. Laß uns hoffen, Bruderschwester, daß es zu einer besseren Zeit ist. Preise die Schönheit." Sie schauen ihr noch eine Zeitlang hinterher. Ihr genaues Ziel hat sie Ihnen nicht verraten, doch Sie wissen, daß sie ein neues Schiff sucht, denn so hatte sie es Ihnen gesagt: "Vielleicht triffst du mich sogar früher als dir lieb ist." Weiter bei 342.

37

Verwundert stehen Sie auf - das hätten Sie diesem Hänfling gar nicht zugetraut! Übellaunig betreten Sie die Herberge, wo Sie der einzige Anwesende - lässig auf einem Stuhl schaukelnd - mit einem eisigen Blick empfängt. "Hast du immer noch nicht genug?" knurrt er. Es ist der unrasierte Schnösel, allem Anschein nach der Wirt des Etablissements. Wollen Sie ihm mitteilen, daß er Ihr künftiger Herbergsvater ist (98), oder gleich wieder gehen (42)?

38

Einauge tritt zu dem bereits aufgebauten Spielbrett mit den bunten Steinchen und faßt die wesentlichen Regeln und Ausnahmeregeln zusammen. "Nur damit es keine Mißverständnisse gibt", flicht er dabei mit einem ironischen Unterton ein. Es ist nicht dieselbe Version des Spieles wie die, welche Sie aus Sinoda kennen. Diese ist wesentlich schneller, und die einzelnen Partien sind kürzer - vielleicht ein Entgegenkommen an das Zeitverständnis der Mittelreichlerinnen, aber allemal gut dazu, die Gewinne und Verluste enorm in die Höhe zu treiben.

Als Einauge mit seiner Erklärung fertig ist, sind Sie nicht schlauer als beim letzten Mal. Die Götter scheinen es nicht zu wollen, daß Sie die Regeln jemals verstehen. Das Spiel beginnt zuerst langsam, und die Einsätze sind bescheiden. Legen Sie bitte für die erste Stunde eine Probe+4 auf "Glücksspiel" ab. Ihr Gelingen führt Sie nach 132, ihr Mißlingen nach 170.

39

Gleich glutflüssiger Lava steigt die heiße Lohe Ihrer Wut vom Bauch zum Kopf, wo sie in unverständlich gegurgelten Worten explodiert. Ihre Sicht ist verzerrt, wie durch einen schlechten Spiegel, die Welt um Sie herum in einen rötlichen Schein getaucht, und scheinbar ohne Ihr Zutun liegt eine Waffe in Ihrer Hand.

Sie wählen nicht, Sie hacken und stechen einfach auf das nächststehende Wesen ein. Es solle kaputtgehen, es solle sterben wie Mylendijian, schreit ein zorniger Orkan.

Ihr ungebändigter Haß erhöht Ihre Trefferpunkte um 3. Der Kampf dauert zunächst acht Runden, wenn Sie bis dahin gestorben sind, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 2, ansonsten bei 269.

Die Werte Ihres Gegners:

MU 15; LE 40; AT/PA 15/14 (Rondrakamm); TP 2W+2; RS 4; MR 6

40

Der Mittag ist schon lange vorbei, als Sie ins Dorf gelangen. Sie fragen herum nach geeigneten Därmen für Mylendijians Saiten, immer den Gedanken im Kopf, daß die Dunkelheit noch während Ihres Heimwegs anbrechen wird. Der Weg ist schon im Hellen nicht einfach zu finden, und Sie könnten größere Katzentiere treffen als den wehrhaften kleinen Mungo. Deshalb verzichten Sie denn auch auf einen Trunk in der Taverne. Legen Sie bitte eine Musizierprobe ab, und notieren Sie das Ergebnis. Gelingt die Probe, dann können Sie fachkundiger und rascher entscheiden, was der Eremit benötigt. Weiter bei 310.

41

Wie schon so oft in den letzten Wochen überkommt Sie die Wut. Sie rollen mit den Augen, Schaum tritt Ihnen auf die Lippen (und wenn Sie eine Skraja besitzen, dann dürfen Sie auch in ihren Griff beißen). So soll also alles enden? Ungesühnt soll dieser Mord bleiben? Nie und nimmer! Deswegen leisten Sie einen grauenhaften Schwur: Sie werden nicht aufgeben, wenn es nötig ist, werden Sie die Mörder bis zum Rand der Welt verfolgen, beim kalten Herzen Kors, beim Ghul der Schlachtfelder, bei dem, der im Blut wadet, bei den Eingeweiden Brazoraghs, bei den sieben Hörnern ... (Sie hören gerade noch rechtzeitig auf, bevor der erste Erzdämon sich herzitiert fühlt.) Zwei Tage dauert Ihre Jagd, dann wittern Sie die Beute. Weiter bei 88.

42

Bei Ihrem weiteren Streifzug durch dieses überfüllte Stadtviertel müssen Sie feststellen, daß es hier doch nicht so leicht ist, eine Herberge zu finden, die noch über freie Schlafplätze verfügt. Nur um nichts auszulassen, betreten Sie eine übel aussehende Unterkunft, die Sie ursprünglich nicht in die engere Wahl gezogen hatten, weil sie schon von außen an gewisse tobrische Spelunken erinnert, bei denen man fast sicher sein kann, sie mit mindestens einem blauen Auge wieder zu verlassen. Überraschenderweise ist die Einrichtung grundbieder. Der Herbergswirt, ein schwächliches Kerlchen, weicht - als Sie da als wandelndes Waffenlager zur Tür herein spazieren - vorsichtig einen Schritt zurück und widerspricht nicht, als Sie ihn informieren, daß Sie hier Quartier beziehen wollen. "Zwei Heller, wenn's recht ist", stottert er, und seine Tochter, ein Wesen, neben dem jeder Tralloper Riese als Zwergenpony durchgehen könnte, führt Sie in eine geräumige Kammer, wo an passenden und unpassenden Stellen kleine Spitzendeckchen plaziert sind. "Euer Zimmer!" sagt sie mit rauchiger Stimme, rollt die Augen, spitzt rhythmisch die Lippen und benimmt sich überhaupt sehr albern.

Weiter bei 96.

43

Als eine barsche Stimme erklingt, wissen Sie, daß das Theaterstück zu Ende und die Zeit der Demaskierung gekommen ist. Die einzige Möglichkeit, noch mit heiler Haut zu entkommen, ist eine Flucht über die Wälle! Dicht gefolgt von zwei

unangenehm lauten Wachen, rennen Sie die Treppe zum Wehrgang hinauf. Zum Hinunterspringen reicht es nicht mehr, wohl aber dazu, kurz eine Fackel zu schwenken, damit Ihnen Ihre Gefährten zu Hilfe kommen. Sechs Kampfrunden müssen Sie auf dem Wehrgang den beiden Gemeinen standhalten, bevor Sie nach **276** können. Wenn Ihnen eine bestimmte Gottheit unhold ist, dann erwartet Sie leider **2**. In Ihrer Verkleidung haben Sie RS 3 und führen ein Schwert.

Die Werte der beiden Soldaten:

MU 13; **LE** 40; **AT/PA** 12/11 (Schwert); **TP** 1W+4; **RS** 3; **MR** 0

44

Ihr Weg nach Tuzak gleicht dem eines Schlafwandelnden auf einem schmalen Grat mit tiefen Abgründen zu beiden Seiten. Weitere Visionen bleiben zwar aus, doch es ist Ihnen ständig präsent, daß etwas mit Ihrem Gedächtnis nicht stimmt. Denn sobald Ihre Gedanken sich dem Fund der Heiligen Rollen zuwenden, verwandelt sich das feingemauerte Gebäude Ihrer Erinnerungen in ein fremdes Haus, aufgetürmt aus rohen Klötzen, die nicht zusammenpassen, mit Treppenfluchten, die in Sackgassen führen, und Türen, hinter denen keine Räume warten, sondern Leere. Mühsam versuchen Sie Ordnung in diesen Scherbenhaufen zu bringen, doch jedesmal, wenn Sie sich heranwagen, wird er größer. Sie klammern sich verzweifelt an Erlebnisse, die Sie in Perricum hatten oder anderswo, nur um sich sogleich zu fragen: Hatten Sie sie wirklich dort, hatten Sie sie überhaupt? Es ist, als habe man Ihnen einen Teppich unter den Füßen weggezogen und Sie befänden sich immer noch im Fall. Doch eines wissen Sie genau: Die Visionen sind wahre Erinnerungen, und wenn jemand die fehlenden Pergamente der Heiligen Rollen besitzt, dann muß es der Kuppler sein.

Am Rande der Umnachtung erreichen Sie Mitte Peraine Tuzak. Ihr erster Weg führt zu den Hochgeschwistern des Rur-Gror-Tempels, doch man läßt Sie nicht vor. "Ich weiß, wer du bist", sagt ein Priester auf Ihr Drängen, "aber niemand darf ihre Meditation stören!" - so eindringlich, daß Sie sich an fünf Fingern abzählen können, daß keiner der beiden in Tuzak weilt. Sie geben ihm das Endurium, was einen Schreckensschrei auslöst, und lesen weiter bei **61**, es sei denn, Sie fragten sich, ob Sie es nicht lieber für sich behalten sollten (**80**).

45

Als Sie ein metallisches Klappern hinter sich hören, reagieren Sie ohne nachzudenken. Ihre Waffe ist schon halb aus der Scheide, da erkennen Sie, woher das Geräusch rührt: Mitreisende des Schiffes, eine maraskanische Familie aus Perricum auf dem Weg zu Verwandten. Eines der fünf Kinder hat einen Topf fallen gelassen, jetzt folgen weitere. Sie stehen am Ende des Tunnels, bereit den ersten Streich zu führen, und schreckgeweitete Kinderaugen starren Sie an. Eine beschwichtigende Geste Ihrerseits löst die Spannung nicht, sie läßt die Familie nur rasch ihre Habseligkeiten zusammenklauben und sich hastig an Ihnen vorbeidrücken. Es ist nicht das erste Mal, daß Ihnen derlei widerfährt, auch wenn Sie sich oft genug

gesagt haben, daß Borbarad Besseres zu tun haben wird, als sich sofort nach seiner Rückkehr von hinten an Sie heranzuschleichen.

Zitternd vor Anspannung gehen Sie nach **63**.

46

In einer kleinen Taverne kehren Sie ein und bestellen sich einen Marasfladen mit Jerganer Paupietten, sowie einen Becher Wein. Während Sie die dämonisch scharfe Speise in sich hineinschaufeln, lauschen Sie einem Gespräch am Nachbartisch. "Ich sage", hören Sie, "ein Junger hat heute gar nichts mehr zu melden. Früher war ein junger Mann noch ein starker Mann, und jeder machte Platz, wenn er des Weges kam, aber heutzutage besitzen alles die Alten, und ein Junger hat überhaupt nichts mehr zu sagen."

"Blutig-bruderloses Gewäsch!" fährt ihm seine Nachbarin, eine sehnige Brünette, über den Mund. "Hier auf Gut Immernaß hat noch nie irgend jemand etwas besessen, allenfalls die Wirte, seitdem du hier verkehrst." - "Ich meine auch nicht hier", sagt die Männerstimme, "ich meine überhaupt. Ich meine, bevor die Blaugoldenen kamen und alles an sich rissen. Damals, als wir noch einen eigenen König ..." - "Hältst du wohl dein loses Maul?" zischt die Frau. "Willst wohl im Kerker ..." Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Deren Gelingen führt Sie nach **64**, deren Mißlingen nach **271**.

47

Dreiundzwanzigster Tag des schrecklichen Ingerimms 22 Hal in einem zum Tempel gehörenden Gebäude in Tuzak. Anwesend sind die Hochgeschwister und einige Priester der Tempels, der Finger Tsas, Mitglieder der Bruderschaft zu Tuzak und Sie. An diesem Tag soll ein Pakt wie zwischen Feuer und Wasser geschlossen werden. Es geht um das Aushandeln der Modalitäten einer künftigen Zusammenarbeit, deren Grenzen, und nicht zuletzt um Macht und Einfluß. Die Verhandlungen sind eher untergeordneten Mitgliedern der beiden Delegationen überlassen, nur gelegentlich werfen der Zweite Finger, Milhibethjida oder Frumojai eine Bemerkung ein. Noch einigermaßen leicht ist es zu entscheiden, daß Priester und Mörder in gleicher Zahl ausziehen werden, um einen Ort zu finden, der eine Insel im borbaradianischen Chaos werden soll. Wie will man erkennen, daß man ihn gefunden hat? Hier meldet sich der Magus Scheijian zu Wort mit einem Vortrag, den vielleicht nur er versteht. Wortlos streckt ihm die kleine Priesterin die Hand entgegen.

Als er ihr die fehlenden Pergamente gibt, sagt sie: "Ich mag derlei nicht." Wohl Mädchenstimme, klingt sie genauso fremd aus ihrem Mund wie die Scheijians, als er im Trugbild ihrer Gestalt bei Ihnen erschien. Er versteht, was sie meint. Die Verhandlungen kommen ins Stocken, als es um das Weiter geht. Eine neue Stadt soll gegründet werden, doch wer wird in ihr herrschen? Die Mienen sind finster. Ihr Blick wandert hin und her zwischen Milhibethjida und dem Zweiten Finger: hier die kindliche Hohepriesterin, dort der greise oberste Mörder - es scheint Ihnen so bezeichnend für diese widersprüchliche Insel. Doch so gegensätzlich die beiden

sind, in ihrer Entschlossenheit sind sie sich ebenbürtig. Schließlich verfällt Milhibethjida mit so lauter Stimme, daß es etwas grell klingt, in den fremden Singsang, den Sie schon einmal hörten: "As'risjarin rur-dijin, es'risjarin rur-dejin, is'risjarin rur ..." Sie bricht ab: "Laßt uns allein." Alle bis auf die Priesterin, Frumojai, den Zweiten Finger und Endijian, als Führer des neuen Astes der Bruderschaft, verlassen den Raum. Von drinnen kommen nur noch Milhibethjidas Stimme und die des zweiten Fingers. Was sie reden, verstehen Sie nicht, es ist Ruuz, die Sprache der Beni Rurech.

Diese Verhandlung wird sich noch lange hinziehen. Wollen Sie vor der Tür warten (85), oder wollen Sie Scheijian folgen, um etwas von ihm zurückzufordern, das er Ihnen stahl (123)?

48

Kurz vor Betreten der Brücke krampft sich alles in Ihnen zusammen. Ein Gefühl überkommt Sie, als gäbe es hier irgendwo einen unbekannten Gegner, im Geheimen lauernd, bereit, sich in einem Augenblick der Unachtsamkeit auf Sie zu stürzen, oder abzuwartend, wie Sie gemächlich in seine Falle tapfen.

Sie schauen sich um, aber da ist niemand, gegen den Sie Ihre Waffe zücken könnten, da ist nur dieses Gemisch aus Panik und Bedrohung. Wollen Sie dem Gefühl nachgeben und Ihre Teilnahme an dem Spiel absagen (65) oder alle Bedenken beiseite wischen und sich an das halten, was Sie mit dem Einäugigen ausgemacht haben (247)?

49

Das Spiel hat Sie rasch wieder eingefangen. In einer völlig ungesunden Körperhaltung kauern Sie auf Ihrem Kissen und pressen am Rande Ihrer Selbstbeherrschung die Lippen zusammen, damit Sie nicht hinausbrüllen, was Sie unaufhörlich im Geiste murmeln: "Nimm den blauen Stein, nimm den blauen Stein, nimm den blauen Stein!"

Sie schielen zum Spielbrett, sehen die Hand der älteren Frau langsam darübergleiten, über einem roten Stein mit einer Figur, die einem durchgestrichenen Kreisel ähnelt, verharren. Dann wandert die Hand weiter und verschiebt den blauen Stein.

Es klatscht, Einauge kippt von seinem Kissen und kichert hysterisch. Sie selbst ballen Ihre Fäuste, merken gar nicht, wie sich Ihre Nägel in die Handballen bohren, werfen den Kopf in den Nacken, das Gesicht der Zimmerdecke zugewandt. Es kracht fürchterlich, die Deckenbalken tanzen vor Ihren Augen, etwas birst kreischend, und Balken drängen durch eine plötzlich aufgefetzte Wand herein. Immer mehr davon, auch der Boden setzt sich in Bewegung, schlittert unter Ihnen weg, und völlig ruhig analysieren Sie: Der Regen muß das Fundament weggespült haben.

Gleich darauf bricht alles über Ihnen zusammen, und Sie erleiden 3W20-5 Schadenspunkte. Wenn die Anzahl Ihrer Schadenspunkte kleiner als 15 ist, dann lesen Sie weiter bei 112, falls sie größer ist, bei 129, und wenn Sie soeben verstorben sind, bei 2.

50

"Folgt mir", sagt Alrech, so als täten Sie das nicht schon die ganze Zeit, und quetscht sich in die nächste Gasse, die dem Anschein nach nicht einmal eine ist, sondern allenfalls der Zwischenraum zwischen zwei Häusern. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn sie gelingt lesen Sie weiter bei 70, andernfalls bei 297.

51

Wollen Sie sich eine Unterkunft suchen (66), in eine Taverne gehen, da es ungefähr Mittagszeit ist (32), zu einem Krämer, um sich einen Umhang gegen den Regen zu besorgen (136), zu einem Waffenhändler (man weiß ja nie) (274), in einen Tempel, um etwa für Ihre glückliche Überfahrt zu danken (130), oder herausfinden, wie Sie nach Tuzak gelangen könnten (314)?

52

Nach und nach werden Ihre Phasen klaren Bewußtseins länger, und große Freude kehrt darüber im Siechenhaus Jergans ein, wohin man Sie nach dem Unfall gebracht hatte. "Es ist ein glücklicher Tag", hören Sie oft genug, weil man es Ihnen selbst sagt oder - der maraskanischen Seele entsprechend - jedem, der gerade vorbeikommt, sei's wegen eines eigenen Gebrechens oder um eine Spende abzugeben. Sie sind das letzte Opfer dieser noch glücklich verlaufenen Tragödie, die kein Leben forderte. Schließlich entläßt man Sie als einigermaßen geheilt nach 255.

53

Mylendijian spricht: "Du hast das Holz so sortiert, wie es seiner Natur entspricht, und von außen und innen studiert. Nun setze alles wieder so zusammen, wie es war." Wollen Sie das tun (216) oder nicht (213)?

54

In einer zusammengebrochenen Vitrine finden Sie einige schmale Büchlein, die mit einer Schnur zusammengebunden sind, nicht fest, sondern locker, so daß Sie leicht eine Ecke umbiegen und feststellen können, daß sie aus der Hand verschiedener Autoren stammen. Wenn Sie die Bücher nicht interessieren, weil man vom Lesen schlechte Augen bekommt, dann lesen Sie weiter bei 3. Wenn Sie die Bücher schon interessieren würden, aber Ihr Talentwert "Lesen und Schreiben" kleiner als vier ist, dann gehen Sie zu 74, andernfalls lesen Sie 159.

55

Schließlich fällt sie unter der Wucht Ihrer Hiebe, denen sie kaum noch Widerstand entgegensetzt. Verwundert blicken Sie auf die niedergestreckte Anführerin: Dabei schien sie doch zu Beginn eine recht erfahrene Kämpferin zu sein! Sie verstehen es selbst nicht.

Wenn Sie kürzlich einige Legenden aus dem Leben Dajins des Frommen gelesen haben, dann lesen Sie weiter bei 185,

ansonsten würfeln Sie mit dem W6 und lesen bei 1-3 Abschnitt 290, bei 4-6 Abschnitt 107.

56

Sie hocken sich an eine Hauswand, so daß Sie den Eingang der Schmiede im Auge behalten können, und beobachten das Treiben auf der Straße. Ein wirklicher Stenz stolziert vorbei: Der Kinnbart ist gewachst, daß er sichelförmig absteht, das Gesicht nach der neuesten Mode geschminkt, der Turban, der wie der Kaftan mit Goldfäden durchwirkt ist, von einer gefärbten Straußenfeder geziert. Dicht hinter ihm folgen zwei Protze in Pluderhosen und bestickten, ärmellosen Westen, die den Blick auf das Muskelspiel ihrer dicken Oberarme freigeben. In ihren Gürteln stecken Knüppel mit Messingbändern, einer von ihnen trägt einen prallgefüllten Beutel an der Seite, vermutlich das Gold seines Herrn, der sich zu schade ist, sein Vermögen selbst zu tragen. Als eine Sänfte vorbeikommt, hebt letzterer die Hand zum Gruße. Er benimmt sich so, als wäre die ganze Straße nur für ihn und seinen Auftritt erbaut worden. Die Sänfte hält, ein Vorhang wird zur Seite geschoben, und eine junge Frau mit einem goldenen Band um die Stirn, darauf ein Rubin, schaut heraus. Ihre lackierten Fingernägel sind bestimmt einen Viertel Spann lang. Herrchen und Dämchen scherzen angeregt miteinander, der Sklave, der die Sänfte zog, schaut dumpf wie ein alter Ochse zu Boden, die beiden Muskelmänner bündeln solange mit einer vorbeikommenden Gar-Nicht-So-Schönen an. Wenn Ihnen Bruder Phex wegen der Geldbörse etwas ins Herz flüstert, dann lesen Sie weiter bei 205, andernfalls bei 10.

57

Stiefelspuren von acht oder neun Personen zeichnen sich scharf im Mondlicht ab. Eine fiebrige Erregung packt Sie, Sie ziehen noch einmal tief die rauchgeschwängerte Luft ein und folgen dann der Fährte aus der Burg hinaus. Was für Narren! Wie sicher müssen sie sich gefühlt haben! Die Spuren, die sie hinterließen, sind so klar, daß niemand sie verfehlen könnte. Wild schütteln Sie das Haupt, und Ihr schon von Anfang an recht flotter Gang wechselt in leichten Trab. Eine kleine dunkle Gestalt löst sich aus einem Gebüsch, fixiert Sie aus funkelnden Augen und schließt sich Ihrer Hatz an. Es ist ein Mungo. Gleich darauf kommt ein zweiter, dann ein dritter. So laufen Sie zusammen mit diesen drei Gefährten durch die Nacht, werden schneller, rennen sogar. Übermütig springen Ihre Begleiter an Ihnen hoch, Sie lachen wild darüber, achten nicht mehr auf die Fährte, folgen nur noch Ihrem Instinkt. Sie sind der wehrhafte Jäger, der lautlose Richter der Nacht, und Sie werden über die Otternbrut kommen wie Sturmgebräus! So denken Sie, selbst wenn Sie eher eine Jägerin sind. Weiter bei 88.

58

Als Sie Mylendijian später von dem Zwischenfall erzählen, meint er nur lapidar: "Es war offensichtlich. Es gibt keine Waisen auf Maraskan. Irgend jemand adoptiert sie immer." Weiter bei 3.

59

Trotz allem was geschah: Sie überlassen die Leichen nicht dem Geziefer der Insel, sondern verfahren mit ihnen so, wie es dem Herrn Boron gefällt. Denken Sie sorgfältig nach: Es gibt hier neun Rondrakämme (Zweihänder, TP: 2W+2), ebensoviele Dolche (TP: W+1), Kettenhemden (RS: 4) und Stiefelpaare, sowie insgesamt 2W20 Dukaten. Von den restlichen Gegenständen sollten Sie auf jeden Fall die Finger lassen. Entscheiden Sie, ob Sie etwas mitnehmen wollen, bevor Sie bei 187 weiterlesen!

60

Doch nicht nur die Rebellen sehen das Zeichen, sondern auch zwei Reisige, die mit lautem Alarm- und Verrat-Gebrüll herbeirennen. Sie müssen ihnen vier Kampfrunden standhalten, bevor Sie nach 295 können. Sollten Sie wider Erwarten ableben, dann geht es weiter bei 2. In Ihrer Verkleidung haben Sie RS 3 und führen ein Schwert.

Die Werte der beiden Soldaten:

MU 13; LE 40; AT/PA 12/11 (Schwert); TP 1W+4; RS 3; MR 0

61

Danach suchen Sie Scheijian aus Belhanka. Er hatte damals erwähnt, daß einige seiner Brüder in Tuzak wohnten, und Sie hoffen, daß diese Sie auf seine Spur führen können. Sie fragen sich durch nach dem Haus, das er Ihnen genannt hatte, und finden es. Es ist eine Ruine, vermutlich abgebrannt während des Aufstandes vor zwanzig Jahren. Sie fluchen derb und weiten Ihre Suche aus, die Sie in den nächsten zwei Tagen durch die Kaschemmen Tuzaks und über seine Märkte führt. Dutzende Male stellen Sie dieselbe Frage: "Kennt Ihr einen Scheijian?" Sie lernen etliche kennen, Große, Dicke, Kleine, Dünne, aber Sie finden nicht den, den Sie suchen. Wollen Sie in Tuzak bleiben (163) oder der vagen Hoffnung nachgehen, daß er Sie wenigstens damit nicht belogen hat, daß er in Belhanka wohne (167)?

62

Der beiläufige Ton in Endijians Stimme läßt es Ihnen kalt den Rücken hinunterlaufen, denn Ihnen fallen mehrere Möglichkeiten ein, wie Ihr Begleiter den Kapitän zu einer Kursänderung bewegen könnte. Sie sind alle nicht schön, und auch wenn Sie ein ungutes Geschick an die Seite dieses Menschen geführt hat, so wollen Sie doch nicht Komplize seiner Taten werden. Also schlagen Sie ihm vor, ehrlich und gegen gutes Gold die "Dröler Wagnis" zu nehmen. Weiter bei 5.

63

Der Tunnel führt auf einen Sims von drei Schritt Breite. Auf der bergabgewandten Seite geht es steil hinunter zum brodelnden braunen Wasser des Hira, in welchem entwurzelte Büsche und Palmen treiben und etwas, was vor kurzem noch das Dach eines Hauses war. Das Dach ist nicht leer, aufgeregt trippelt eine trutzhahn große Tarantel darauf herum - nur die Götter wissen, wie sie dort hingekommen ist! Ein struppiges

Etwas kriecht auf das Floß der Maraske, eine Fuchsratte, wie Sie erkennen. Für einen Augenblick erstarren beide Tiere, dann rennen sie aufeinander zu und vereinigen sich zu einem tödlichen Knäuel. Gleich darauf rammt eine Palme das Dach mit Wucht, und die Wogen des Hira verschlucken die Kämpfer. Gesang läßt Sie Ihre Aufmerksamkeit verlagern. Er kommt von acht Soldaten, welche hinter ihrem Weibel den Weg zum Tunnel heraufkommen. "... im Frühling, im Frühling, der Rahjazeit im Jahr'sring ...", erschallt froh ein Lied aus ihren Kehlen. Es müssen Weidener sein, kräftige Maiden und Burschen. Die Sonne Maraskans hat sie braungebrannt, und sie sind glücklich darüber, von dieser Insel wegzukommen und in ihre Heimat zurückkehren zu können. Sie treten zur Seite, und winkend ziehen sie an Ihnen vorbei.

Es ist gut, daß weder Sie noch jene die Zukunft kennen, denn binnen eines Jahres werden sieben von ihnen durch die Hand der Orken den Tod gefunden haben. Weiter bei 86

64

Unvermittelt richten sich sämtliche Ihrer Nackenhaare auf. Sie springen hoch, der Stuhl kippt nach hinten, die Essensschale fällt klappernd zu Boden, wirbeln herum, die Hand am Griff Ihrer Waffe. Vor Ihnen steht ein Eingäugiger in einem dunklen Überwurf, gut und teuer wie der Rest seiner Kleidung. "Preisest die Schönheit!" ruft er in die eingetretene Stille. "Was ist bloß in dich gefahren? Erkennst du mich nicht?" Sie schauen ihn noch eine Weile mordlüstern an, dann erkennen Sie ihn. Weiter bei 97.

65

Auf dem Absatz machen Sie kehrt und erklären dem überraschten Einäugigen kurz und bündig: "Keine zehn Pferde bringen mich da hinüber. Ganz bestimmt erwartet mich dort der Tod, wenn nicht Schlimmeres." - "Du spinnst doch wohl!" ruft Ihnen Einauge noch hinterher, doch schon sind Sie weg. Weiter bei 291.

66

Ein kräftiger Mann, nicht mehr ganz jung, aber keineswegs alt, fragt Sie an, ob Sie eine Unterkunft suchten. Als Sie bejahen, fragt er weiter, ob es eine billige Absteige sein solle (248) oder etwas Besseres (172).

67

"Was willst du hier?" wendet er sich nun Ihnen zu. "Es ist eine unsichere Gegend, wo man leicht Garethjas oder Rebellen begegnen kann. Beide machen nicht viel Federlesens." Sie werfen einen genaueren Blick auf den Dicken: Zwar trägt er einen Schnitter, doch ansonsten verrät alles an ihm den Bauer. Sie wägen ab: Sie sind weit im Gebiet des Haranydads, und die Bauern wissen ganz bestimmt, wo das Hauptlager ist. "Nehmen wir an, ich suchte den Haran", antworten Sie vage. "Weswegen?" kommt es neugierig und etwas verschwörerisch zurück. "Nehmen wir an, ich hätte eine Nachricht für ihn." antworten Sie. "Ich werde sie ihm bringen. Sag sie mir", antwortet Ihr Gegenüber leise. Sie schütteln den Kopf, er

verzieht den Mund: "Bruderschwester, täusch dich nicht in mir! Ich weiß, was man über die angebliche Gemütlichkeit von Männern meiner Statur sagt. Ich bin überhaupt nicht gemütlich, also antworte!" Sie weichen zurück, um etwas mehr Raum für diesen sich anbahnenden Streit zu schaffen. "Der Haran wird darüber entscheiden", urteilt eine weitere Stimme. Sie gehört einem ebenso dunkelhäutigen, weißhaarigen Krieger, dessen Gesicht so stark entstellt ist, wie es nur ausgiebige Folter bewerkstelligen kann. Er ist nicht allein, sieben weitere dieser Schattenhäutigen sind bei ihm. Freiwillig unfreiwillig folgen Sie ihnen ins Lager des Harans. Weiter bei 178.

68

Sie folgen dem Lockigen eine immens steile und schmale Stiege hinauf. Auf einem Absatz im vierten Stock hält er inne und öffnet eine Tür zu einem Kämmerchen. "Da!" sagt er barsch. "Vier Heller die Nacht, bezahlt wird im voraus!" (Entscheiden Sie selbst, wie lange Sie hier bleiben wollen.) Anschließend eilt er schnellstmöglich die knarrende Stiege hinab. Sie folgen ihm wenig später. Nach dem ganzen Ärger wäre Ihnen ein Becher Wein jetzt gerade recht. Weiter bei 32.

69

Mit der Zeit kommt Ihnen der Weg doch etwas lang vor, und hilflos schauen Sie sich im Weitergehen um, lassen Ihren Blick über die hohen, etwas düsteren Fassaden gleiten, zu der Weberin, die Ihnen eine Decke anbietet, zu den beiden Greisen, die einen weiteren Alten, offenbar einen Bauern der



Umgebung, scherzhaft foppen, zu der jungen Mutter, auf deren Armen ein Säugling mit seinen winzigen Händen nach Ihnen zu greifen versucht, zu dem Blinden, der in einem Hauseingang sitzt und auf einer Flöte spielt, und zu der rothaarigen jungen Frau, die ihren Begleiter mit einer frivolen Bemerkung zu lautem Lachen bringt. Sie schauen nach hier und da, nur nicht gerade dorthin, wohin Sie gerade gehen. So kommt, es daß Sie die hellhaarige Frau nicht wahrnehmen, die mit einer bauchigen Teekanne von der einen Gassenseite zur andern eilt, und mit ihr zusammenstoßen, so daß sich der kochendheiße Inhalt des Gefäßes über Sie ergießt. Legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Wenn sie gelingt, dann brausen Sie auf bei **99**, andernfalls behalten Sie bei **11** die Ruhe.

70

Im Seitschritt folgen Sie Alrech in diese beklemmende Enge, wo so wenig Raum ist, daß Sie aus schierer Einbildung ständig den Bauch eingezogen halten. Ihr Blick wandert die hohe Hauswand hinauf, der Himmel scheint so weit weg. Ein verrücktes Gefühl, als würden die Hauswände sich gleich zusammenschieben und Sie zerquetschen, ergreift von Ihnen Besitz. Wollen Sie dieses Gefühl ignorieren (**297**) oder Alrech die Gefolgschaft aufkündigen (**100**)?

71

Wollen Sie sich eine Unterkunft suchen (**66**), in eine Taverne gehen, da es ungefähr Mittagszeit ist (**32**), zu einem Krämer, um sich einen Umhang gegen den Regen zu besorgen (**332**), zu einem Waffenhändler (man weiß ja nie) (**136**), in einen Tempel, um etwa für Ihre glückliche Überfahrt zu danken (**130**), oder herausfinden, wie Sie nach Tuzak gelangen könnten (**314**)?

72

Ein Bauschzupfen ist es bestimmt nicht, und richtig frei machen können Sie sich nicht davon, daß es Ihnen stets ein wenig genierlich ist, diese seltsamen Zeichen mit einem Stäbchen in der ungelinken Hand in den Staub zu malen, stockend wie ein trunkener Tobrier die zusammenhängenden Zeichen als Wörter zu enträtseln und daherzulallen oder bisweilen völlig unsinnige Wortgebilde von sich zu geben. Aber es wird besser. Sie erhalten einen Steigerungsversuch auf Ihr Talent "Lesen und Schreiben" (nicht höher als 4, Sie sind hier nicht auf einer Kalligraphenschule!). Weiter bei **3**.

73

Suchend blicken Sie sich um und schreiten von Ebene zu Ebene. Bilder entdecken Sie keine, dafür an einer Wand einige Gobelins. Es sind kleine und große, von zwei Spann bis anderthalb Schritt messend, manche grob geknüpft, andere so fein, daß Sie sie wie unter Zwang berühren müssen, um nachzuprüfen, ob es nicht bemalter Stoff ist. Der größte davon stellt Sie dar, gleich viermal. Nicht, daß Sie sich selbst erkennen würden, wohl aber das Dargestellte: eine Person, die ein Schiff verläßt und in einem Hafen an Land geht. Darunter dieselbe Person, vor zwei Urnen niederkniegend, dann mit

anderen im Kampf gegen die Marasken, schließlich wieder allein im Tempel zu Tuzak, die Urnen übergebend. Es ist der Anblick des dritten Bildes, der Ihnen einen Stich ins Herz versetzt. Sie wenden sich ab und sehen sich umzingelt von sämtlichen Besuchern des Tempels, welche aufgeregt und durchaus nicht leise auf Sie und den Wandteppich deuten. Sie lächeln etwas verlegen, was als Aufforderung angesehen wird. Sofort stürmt alle Welt auf Sie zu, zieht und zerrt an Ihnen, Ihre Hände werden ergriffen, geschüttelt, gegen Körper gepreßt oder auf Häupter gelegt, abwechselnd ertönt Ihr Name oder "Glück und Freude", etwa so, als wären Sie ein leibhafter Alveraniar. Noch einmal erhaschen Sie in dem Getümmel einen Blick auf den Wandteppich. Sie verstehen den Auflauf nicht, denn nie und nimmer würden Sie sich selbst auf der Darstellung erkennen - doch möglicherweise muß man dazu auf Maraskan geboren sein. Weiter bei **298**.

74

Seufzend legen Sie die Schriftwerke beiseite. Manchmal bedauern Sie es, daß Sie diese Fertigkeit nicht besser beherrschen. Andererseits ist es angestrengend genug, den eigenen Namen zu Papier zu bringen, wie Sie vielleicht aus eigener Erfahrung wissen oder mitangesehen haben. Nachdem Sie Mylendijian beim nächsten Frühstück von Ihrem Fund erzählt haben, fragen Sie ihn nur für alle Fälle, ob er der hehren Kunst des Lesens mächtig sei. Er bestätigt es. Notieren Sie sich vorsorglich den Aufbewahrungsort der Bücher (**159**), doch lesen Sie jetzt weiter bei **3**.

75

Unzufrieden mit sich und der Welt verlassen Sie die Burg. Was tun Sie hier eigentlich? Nichts will gelingen, nichts, aber auch gar nichts.

Wenn Sie das erste Mal hier sind, dann lesen Sie **152**, beim zweiten Mal **243**, beim dritten Mal **268**, beim vierten Mal **152** (jawoll!) und beim fünften Mal **160**.

76

"Sieht ziemlich alt aus", sagt die Weibelin gedehnt, "wahrscheinlich teuer und selten. Und Tuzak ist ja sehr weit weg. Da mag's jemanden dieses Namens geben oder nicht. Doch wie leicht kann man Namen verwechseln!" Sie wendet sich ihren Leuten zu: "Unsereiner reißt sich hier das Hintergeviert auf, und irgendwelche darpatischen oder almadanischen Protzköpfe plündern solange das Land aus!" Dann knurrt sie in Ihre Richtung: "Du kannst passieren!" Weiter bei **4**.

77

"Niemals besiegt und niemals geschlagen!" wiederholen Sie im Geist. Nachdem Sie sich von dem Schrecken, dem hysterischen Lachanfall, oder wozu immer Sie neigen mögen, erholt haben, zitieren Sie: "So heißt es in den Rollen: 'Viele suchen Schutz vor dem Angesicht der Nacht, meiden den einzighaften Gast ... Die Weisen kommen zusammen mit jenen, die nie geschlagen.' Die Heiligen Rollen meinen euch."

Die Wirkung ist ungleich stärker als zuvor, denn ein wildes Durcheinander aus Männer- und Frauenstimmen brandet auf. Lautstark wird diskutiert, über Sie, die Prophezeiung, schließlich gar die Schönheit der Welt, die Gnade Tsas und den Willen Rurs. Aus den Mündern dieser Ansammlung skrupelloser Mörder wirkt es absurd, es kommt Ihnen vor, als stünden Sie neben sich. "Ich habe entschieden", beendet der Zweite Finger die Debatte, "es betrifft uns nicht." Schweigen. Dann erhebt sich einer der Mörder. Er ist bleich, Schweißtropfen stehen auf seiner Stirn, sein etwas unsicherer Blick verrät den Kurzsichtigen. Mit fester Stimme spricht er: "Ich meine, du irrst. Dein Entscheid gilt mir nichts, daher werde ich dir nicht folgen und widerspreche dir, wie einst Zaboron widersprochen wurde. Ich bin Endijian, Tsa und Boron mögen zwischen uns entscheiden." Es wird so still, daß Sie Ihre Atemzüge hören.

"Beuge dich!" zischt der Zweite Finger. Endijian schüttelt den Kopf und entgegnet in einem fremden Singsang: "As'risjarin rur-ondijian, es'risjarin rur-indijian, is'risjarin rur-endijian!" Das Wesen auf dem Thron lehnt sich zurück: "Akzeptiert. Wer wird dir Bruder und Schwester sein?" - "Ich vertraue auf das Glück unseres Gastes", entgegnet Endijian mit einem Lächeln und tritt zu Ihnen: "Du wirst mich begleiten und beschützen, solange dieser Krieg währt." Sie stellen eine berechnete Frage und erhalten die Antwort: "Zum einen, weil mein Tod der deinige sein wird, zum andern, weil es die Rollen verlangen. Oder glaubst du nicht an deine eigenen Worte?" Mit verbundenen Augen verlassen Sie das Haus mit Endijian, dabei hören Sie, daß auch andere sich hastig entfernen. Vor den Mauern von Tuzak erfahren Sie die Regeln dieses Mörderspiels (29).

78

Als Sie verärgert Ihre Waffen abgeliefert haben, nickt einer der Fünfe leicht mit dem Kopf. Eine seiner Begleiterinnen zieht das Schwert und bewegt sich schnell auf Sie zu. Mit einem Mal ist Ihnen klar, daß sie vorhat, Sie umzubringen. Waffenlos, wie Sie sind, können Sie die nächsten 5 Kampfrunden den Schlägen nur ausweichen. Legen Sie fünf diesbezügliche Proben ab. Bei jeder mißlungenen ernten Sie 1W+4 TP. Anschließend lesen Sie **113**, oder im tragischen Falle **2**!

79

Je netter Sie sind, desto fahriger wird der Kommandeur. Er ist zwar ein treuer Diener seines Kaisers, aber diese ganz bestimmt nur scheinheilige Freundlichkeit, die ihm diese Kuriersperson des KGIA entgegenbringt, macht ihm Angst. Insgeheim fürchtet er wahrscheinlich, sich demnächst als Hauptasservar auf einer der Waldinseln wiederzufinden. Ihr späterer Gang durch das Gelände beschert Ihnen zahlreiche finstere Blicke. Wenn Sie jetzt tot umfielen, würden es nur wenige bedauern. Weiter bei **114**.

80

Machen wir uns nichts vor, selbst eine Heilige könnte in Versuchung geraten, denn das Säckchen hat einen Wert von

etwa 100 000 Dukaten. Dafür bekommt man eine Baronie, vielleicht sogar ein Haus am Seeufer in Festum (wie man hört, soll eine Villa gleich neben der Storrebrandt'schen derzeit zum Verkauf stehen.) Selbst wenn Sie das Endurium unter der Hand verkaufen, können Sie bestimmt noch die Hälfte des Betrags erzielen, wofür man immer noch eine Baronie erwerben kann. Wenn Sie derlei Gedanken abhold sind, dann geben Sie dem Priester den Beutel und lesen weiter bei **61**, ansonsten endet das Abenteuer ertragreich bei **28**.

81

Ihre Aufgabe ist es, Endijian am Leben zu erhalten, mehr nicht. Sie haben sich diese Allianz nicht ausgesucht, Borbarad hat sie Ihnen aufgezwungen. Der Gedanke, daß Recht und Unrecht in seinem Schatten verschwimmen, beschäftigt Sie sehr.

Sollten Ihre Jähzorn- und Gefahreninstinktwerte noch erhöht sein, dann senken Sie sie jetzt auf den Normalwert. Wenn Ihr Stichwort "Korisande" heißt, dann lesen Sie weiter bei **180**, sonst bei **221**.

82

Der eine Gardist hält Ihnen die Laterne ins Gesicht. "Sind sie das?" fragt er seine Kollegin. "Ich weiß nicht", antwortet sie, "doch wir müssen es klären. Ihr kommt mit zur Wache!" - "Moment!" protestieren Sie und nehmen im gleichen Augenblick drei weitere Schatten wahr, die sich aus dem Dunkel lösen. "Das sind keine Büttel", knurrt Endijian und bringt sich mit einer Drehung hinter Sie, so daß Sie Rücken an Rücken mit ihm stehen.

Da Endijian recht hat, beginnt ein Kampf, der so lange währt, bis drei der Angreifer (**237**) oder Sie (**2**) tot sind. Zwei beschäftigen sich mit Ihnen, die Restlichen mit Ihrem Gefährten. Nach jeder Kampfrunde würfeln Sie mit dem W6. Bei 1-2 gelingt es Ihrem Gefährten, einen der Angreifer zu Bruder Boron und Schwester Tsa zu schicken.

Die Werte der Angreifer:

MU 14; LE 35; AT/PA 12/12 (Keule); TP 1W+2; RS 1; MR -2

83

Klippen und eine heftige Brandung versperren den Weg in die Bucht, doch mit viel Glück, zahllosen Prellungen und Schürfungen erreichen Sie den Strand, wo Endijian bereits wartet. Er sieht übel mitgenommen aus und blutet aus einer großen Platzwunde am Kopf. Was der Kampf nicht schaffte, erreichte das Meer. Weiter bei **34**.

84

Der Weg ist steil, doch auch für einen ungeübten Kletterer kein Problem. Von außerhalb der Bucht ist der gewundene Pfad zwar nicht allzu leicht zu entdecken, jedoch ist es möglich, auf ihm ungesehen bis fast zur obersten der Höhlenwohnungen zu gelangen. Weiter bei **8**.

85

Die Wand besteht nur aus Bausch, deshalb nehmen Sie alles wie in einem Schattentheater wahr. Sie sehen den kleinen,

beweglichen Schatten Milhibethjidas, der auf- und abgeht, den ruhenden, ob seiner voluminösen Kleidung als Berg erscheinenden Schatten des Zweiten Fingers, den gebeugten Frumojais, den aufrechten Endijians. Die Schatten gestikulieren, fremde Silben aus drei Kehlen untermalen ihr Spiel - drei, da Endijian offensichtlich genauso wenig versteht wie Sie: ein Berg, zwei Bäume, einer gebeugt, der andere gerade, zwischen denen ein kleiner Schatten flattert. Eine Stunde geduldigen Wartens ist vergangen, als der kleine Schatten vor dem geraden hält. Sie verstehen: "Es war nie leicht mit dir, Permold." Der gerade Schatten streckt sich, wird für einen Augenblick noch gerader. Ein Auswuchs des kleinen Schatten berührt ihn, ein Arm mit ausgestrecktem Finger, der sich auf seine Lippen legt. Der große Schatten wirft sich vor den Füßen des kleinen zu Boden - vibriert! Vibriert wie ein Lachen, vibriert wie ein Weinen. Wenig später wird die Tür geöffnet, der Pakt ist geschlossen. In Endijians Gesicht ist ein Leuchten, das Sie zuvor nicht darin sahen. Lesen Sie jetzt den **NACHSCHLAG**.

86

Der teils aus dem Stein gehauene, teils aufgeschüttete Sims ist gerade fünfzig Schritt lang, dann kommen die ersten Häuser. Davor steht ein kleines Steinhaus mit Vordach, das Greifenwappen weist es als weiteren Militärposten aus. Man winkt Sie herein, stellt Ihnen dieselben Fragen, die Sie schon beim Verlassen des Hafens auf der anderen Seite des Hügels beantworten mußten: woher Sie kämen und was Ihre Geschäfte seien. Man scheint hier wachsamer als bei Ihrem letzten Aufenthalt auf der Insel zu sein oder zumindest wachsamer als anderswo. Einer der Uniformierten wirft einen argwöhnischen Blick auf Ihr Waffenarsenal, Sie zucken die Schultern und erklären: "Man weiß nie." - "So schlimm ist es hier auch wieder nicht", entgegnet er, "Ihr könnt gehen ... Halt, wartet noch einen Augenblick, es geht los. Keinen Hund ..." - Die letzten Worte gehen unter im einsetzenden Regen, der mit Urgewalt auf das Dach trommelt und es zum Beben bringt. Für eine Viertelstunde hält das Getöse an, dann endet es unvermittelt. Sie verlassen den Posten, treten hinaus in einen knöcheltiefen Sturzbach und schauen zum Himmel. Er sieht aus, als würde es gleich regnen. Weiter bei **96**.

87

Sie haben sich entschieden, und Sie wissen, warum Sie es tun, wenn auch vielleicht nicht ganz genau, was Sie tun. Doch ein Zorn, eisig und mitleidslos wie ein Morgen im Yetiland, läßt Sie Ihre Worte wählen: "Ihr seid nichts weiter als eine Bande von Mordbrennern und Barbaren und besudelt das Gewand, das ihr tragt. Bei Rondra, jeder Strauchdieb ist der Göttin gefälliger!" Es sind Worte, welche die Anführerin nicht ignorieren kann. Gleich darauf ist ein großer Kreis gebildet, in dessen Mitte Sie aufeinanderprallen. Ein derartiger Kampf kann nur mit Ihrem Tod oder dem der Anführerin enden. Ist es der Ihre, dann lesen Sie weiter bei **2**, andernfalls bei **55**. (N.B.: In diesem Kampf steigen Ihre AT-, PA- & TP-Werte in jeder Kampfrunde um 1!)

Die Werte der Templerin:

MU 15; LE 50; AT/PA 15/15 (Rondrakamm); TP 2W+2; RS 4; MR 6

88

Als Sie ein Feuer erblicken, werden Sie langsamer und schleichen sich an. Neun Männer und Frauen sitzen darum herum, an ihrer Kleidung deutlich als Rondrakrieger vom Tempel zu Jergan zu erkennen. Ihren Gesprächen entnehmen Sie, wie es sich zutrug: Sie müssen kurz nach Ihrem Weggang gekommen sein. Die Templer betraten die Burg, erblickten diese beeindruckenden Kunstwerke und urteilten: Götterlästerung! Dann legten sie das Feuer. Mylendijian muß versucht haben, diese Barbarei zu verhindern, doch jemand stieß ihn weg, er stürzte und brach sich den Hals. Wenn Sie es in Betracht dessen, daß es immerhin neun sind, dabei bewenden lassen und gehen wollen, dann lesen Sie weiter bei **187**. Ansonsten könnten Sie erwägen, den Totschlag zu sühnen, und Mylendijians Mörder oder Mörderin zum Zweikampf fordern. Als lautloser Jäger denken Sie nicht so kompliziert, sondern zeigen gleich die Zähne. Lesen Sie in beiden Fällen weiter bei **153**.

89

Sie treten zu Azulziber, greifen in die Saiten, und einige leisernde Töne erklingen. "Genau untersuchen!" unterbricht die Weibelin Ihr Spiel. "Ich seh' solange nach den Pferden!" und schlägt sich in die Büsche. "So schlecht klang es nun auch wieder nicht", finden Sie. Weiter bei **264**.

90

Sie empfehlen sich auf Nostrianisch, doch das laute Wiehern Azulzibers macht Ihnen einen Strich durch die Rechnung. Ihre Begleiter werden ziemlich patzig und geben Ihnen handgreiflich zu verstehen, was sie von Ihrem Vorhaben halten! Überprüfen Sie Fingerfertigkeit und Gewandtheit; eine mißlungene Probe senkt den Eigenschaftswert für 15 Abschnitte um einen Punkt. Weiter bei **110**.

91

Es ist Ihnen sogleich klar, daß dies keine reguläre Streife ist. "Schlimmer als jeder Bandit!" hatten Sie in der Nacht gehört. Kehren Sie nach **360** zurück, und treffen Sie Ihre Entscheidung.

92

Es ist ein Untag wie viele andere, und Sie sind nicht das einzige Wesen auf dem Weg zum Nirgendmeer. Gulgari bringt Sie ans andere Ufer, wie es seine Pflicht ist, setzt Sie dort ab und flattert gleich wieder davon. Ein Plätschern läßt Sie sich umdrehen, so daß Sie erstaunt mit ansehen, wie den öligen grauen Fluten ein Reiter auf einem struppigen Pony entsteigt. Er trägt die bunte Tracht der Ferkinas, zusätzlich einen roten Schal um den Hals. "Wo bin ich hier?" fragt er in der Mundart Weidens. "Äh, drüben", antworten Sie, "im Jenseits." - "Sicherlich, sicherlich", entgegnet er, als wäre das

die banalste Sache der Welt, "könnt Ihr nicht etwas präziser sein?" - "Bei Boron natürlich", geben Sie nun doch etwas verwirrt zurück. Er wirft glücklich die Arme hoch und brüllt so laut, daß das ganze Jenseits erbebt: "Gepriesen! Gepriesen! Gepriesen! Ihr ahnet nicht, wie lange ich herumgeirret bin, welch Orte ich schon sah! Sprecht, welches Jahr haben wir?" - "Zweiundzwanzig", geben Sie zur Auskunft. "Ach?" sagt der ferkinatische Weidener, "Sollt' der Kaiser gar wieder zurückgekehrt sein?"

"Das nicht", erklären Sie, "sein Sohn regiert jetzt." Ihr Gegenüber prustet laut los: "Hach, was seid Ihr lustig! Der alte Knabe soll noch einen Sohn bekommen haben?" - "Also so alt war Hal nun wirklich nicht, als Brin ..." - "Verschonete mich mit Euren Familiengeschichten", schneidet Ihnen der Reiter das Wort ab, dann, sich besinnend, "na gut, wenn's denn sein soll, wer ist Hal?" - "Na, der Kaiser", antworten Sie, nun ebenfalls lauter werdend. Der Reiter lehnt sich in seinem Sattel zurück und spricht: "Aus Weiden mag ich zwar stammen, doch daß der Kaiser Dozman heißt, dies weiß ich allemal!"

"Dotzmann", schleudern Sie zurück, hinter diesem Namen einen bornischen Bäcker vermutend, "wer ist Dotzmann?" Mitten in diesen historischen Disput platzt ein Herr mit honigbraunem Haar, wie man es fast nur am Ingval findet. Sein Dialekt bestätigt es. "Interesse wieder zurückzukommen?" flüstert er. Sie fragen, wie das von Statten gehen soll, und er nennt Ihnen dieselben Bedingungen wie in Abschnitt 2. "Wo ist der Haken?" fragen Sie. "Kein Haken", antwortet er und schaut betont desinteressiert zu Boden. "Und die Nebenbedingungen?" erkundigen Sie sich argwöhnisch. "Keine Nebenbedingungen", erwidert er, den Blick zur Abwechslung nach oben gerichtet, "nein, nein, keinerlei Nebenbedingungen." Er wirkt dabei so unschuldig, daß Sie auf dem Weg ins Diesseits und zu Abschnitt 1 ein verdammt schlechtes Gefühl im Bauch haben.

93

Er versteht zuerst gar nicht, was Sie von ihm wollen, dann lächelt er: "Das sagt man? Das ist gut so." Er geht zu einigen seiner Leute: "Wißt ihr, daß man erzählt, der Haran sei der wiedergeborene König Dajin? Wenn euch also jemand danach fragt, sagt, ihr schneidet ihm die Ohren ab, wenn er es weitertratscht. Ich will, daß das Gerücht noch vor der Diskusstafette in Boran ist!" Allgemeines Gelächter, ein besonders lautes fällt Ihnen auf, es stammt von dem blondmähnigen Burschen. Der Haran kommt zurück: "Dajins Tod ist nie zweifelsfrei nachgewiesen worden, da seine Leiche tagelang im Roab getrieben war, bevor man ihn fand. Er könnte noch leben." Sie bezweifeln es, da es immerhin zweihundert Jahre her ist. "Aber dein Borbarad kommt doch auch zurück", sagt der Haran. Weiter bei 7.

94

Ihr überhebliches, bisweilen eisiges Auftreten läßt den Kommandeur keinen Augenblick vergessen, in wessen Auftrag Sie hier sind. Er bemüht sich zwar weidlich, seine

Verdienste herauszustreichen, ist aber dennoch heilfroh, als Sie endlich sein Büro verlassen. Sie merken, daß diese feindselige Aura Sie auch im Rest des Lagers umgibt. Weiter bei 114.

95

Sie wissen, daß Sie nicht bis morgen bleiben können, und gehen dreist zum Tor. Die wenigen Stunden dieses Tages haben Sie gelehrt, daß das, was Sie vorgegeben haben zu sein, Sie derart gefürchtet und verhaßt macht, daß man Sie gerne hinausläßt; aus purer Nachlässigkeit, ohne Ihnen einen Vortrag über die Eigenheiten der nächtlichen maraskanischen Tier- und Pflanzenwelt zu halten. So einfach entkommen Sie (295).

96

Wollen Sie sich eine Unterkunft suchen (66), in eine Taverne gehen, da es ungefähr Mittagszeit ist (32), zu einem Krämer, um sich einen Umhang gegen den Regen zu besorgen (332), zu einem Waffenhändler (man weiß ja nie) (274), in einen Tempel, um etwa für Ihre glückliche Überfahrt zu danken (130), oder herausfinden, wie Sie nach Tuzak gelangen könnten (314)?

97

Es ist Einauge. Vor einem Jahr haben Sie in Sinoda seine Bekanntschaft gemacht. Er ist ein Spieler. Damals haben Sie zusammen mit ihm und zwei weniger angenehmen Zeitgenossen eine ganze Nacht lang ein Spiel namens "Brücke von Jergan" gespielt - ein recht kompliziertes Spiel, und Sie haben die Regeln nie völlig verstanden. Wie durch ein Wunder war es Ihnen und Einauge trotzdem gelungen, die beiden anderen gründlich zu schröpfen. Es gab deswegen etwas Ärger. "Was führt dich hierher, Einauge?" fragen Sie ihn. Er schmatzt: "Geschäfte. Und dich?"

Sie kennen ihn zwar nicht sonderlich gut, aber doch gut genug, um nicht weiter nach der Natur dieser Geschäfte zu fragen. Genauso aufschlußreich wie er antworten Sie: "Auch Geschäfte." Nach einigem belanglosen Geplauder bemerkt er nebenbei: "Scheinen in letzter Zeit nicht allzu gut gelaufen zu sein, deine Geschäfte", worauf Sie etwas Unverbindliches murmeln. Sie haben nicht vor, ihn einzuweißen, so sehr Sie es auch möchten. Sie wissen, was es bedeutet, mit Borbarad zu leben. "Von dir kann man das ja wohl nicht sagen", entgegnen Sie.

"Teils, teils", gibt er Ihnen zur Antwort und krempelt seinen linken Ärmel hoch. Vom Daumenballen aufwärts zieht sich ein Geflecht blaugrüner Linien. "Eine Noralec-Otter", erklärt er, "vier oder fünf Jahre gebe ich mir noch, das heißt, ich werde nicht so lange warten."

Ein häßlicher, unausgesprochener Gedanke geht durch Ihren Kopf: "Das wirst du vielleicht nicht müssen."

Er spricht weiter: "Doch das ist jetzt unwichtig. Spielst du noch? Ich habe zwei fette Greifenhennen aufgetan, da ist viel Gold drin. Ich suche noch jemanden. Nun, bist du dabei?" Wollen Sie Einauges Aufforderung nachkommen und mögli-

cherweise Ihr Säckel durch eine weitere Partie "Brücke von Jergan" auffüllen (351) oder sein Angebot ausschlagen (131)?

98

"Na dann Schwamm drüber!" antwortet der Wirt mit ölgiger Freundlichkeit. "Natürlich ist noch etwas frei. Wir sind hier zwar nicht im *Seelander*, aber dafür kostet es Euch auch nur zwei Taler die Nacht!" Ist's Ihnen so recht (293), oder wollen Sie lieber weitersuchen (249)?

99

Es schmerzt wirklich gemein. Dem ersten Gedanken folgend, schlagen Sie nach dem ungeschickten Ding, erwischen die Frau so hart, daß sie mitten zwischen die alten Männer geschleudert und mit einem saftigen Knall ihres Kopfes gegen die nächste Hauswand gestoppt wird. Sie heult auf, hält sich mit beiden Händen das Hinterhaupt, Tränen laufen ihr über das Gesicht. Sie ist wesentlich jünger, als es den Anschein machte, ein hochaufgeschossenes Mädchen, ein Kind. Ein wenig Blut quillt zwischen seinen Fingern hervor, es muß eine ordentliche Platzwunde sein. Wenn das Vorangegangene zu Ihrem üblichen Verhalten gehört, dann lesen Sie weiter bei 135, andernfalls bei 199.

100

"Jetzt reicht's, Freund Alrech, jetzt reicht's!" tun Sie kund und schieben sich wieder aus dem Spalt hinaus. Ein Hotel wollten Sie haben und keine Führung durch die Hausritzen Jergans! Mißmutig halten Sie Ausschau nach einem Ort, wo Sie wieder etwas trockner werden könnten. Weiter bei 46.

101

Wollen Sie sich eine Unterkunft suchen (66), in eine Taverne gehen, da es ungefähr Mittagszeit ist (32), zu einem Krämer, um sich einen Umhang gegen den Regen zu besorgen (332), zu einem Waffenhändler (man weiß ja nie) (274), in einen Tempel, um etwa für Ihre glückliche Überfahrt zu danken (136), oder herausfinden, wie Sie nach Tuzak gelangen könnten (314)?

102

Ein Priester, der schon nach Ihnen Ausschau gehalten hat, führt Sie den Turm des Tempels hinauf zu den Gemächern der Hochgeschwister, wo Sie Milhibethjida wiedertreffen. Sie ist in mehrere Lagen Gewänder gekleidet und trägt auf dem Kopf die Gapuzza als Zeichen ihrer Würde, vielleicht, um Sie daran zu erinnern, daß Sie es mit einem der einflußreichsten Menschen der großen Insel zu tun haben. Sie ist nicht allein, in ihrer Gesellschaft befinden sich zwei Frauen um die Fünfzig, ähnlich genug, um Schwestern zu sein. Es sind die Hochgeschwister des Jerganer Tempels. Weiter bei 256.

103

Vielfältige Gedanken gehen Ihnen durch den Kopf, als Sie schließlich das Gasthaus erreichen. Es ist durch und durch edel und - das sehen Sie auf den ersten Blick - die 9 Taler wert. Alrech läuft sofort zur Besitzerin und flüstert ihr aufgeregt

etwas ins Ohr. Was es ist, können Sie erahnen, als ihr Gesicht aufleuchtet, als habe jemand eine Kerze entzündet. Anschließend an einen kleineren Menschaufwurf, verbunden mit mannigfaltigem Preisen dieses glücklichen Tages, und nachdem auch ganz bestimmt jeder Anwesende weiß, wer sich hier die Ehre gibt abzustiegen (und selbstverständlich Gast des Hauses ist), läßt es sich die Hausherrin nicht nehmen, Sie persönlich zu Ihrem Gemach zu bringen. "Es ist nicht unser bestes, aber Ihr werdet meine Wahl verstehen, Bruderschwester", erklärt sie beim Öffnen einer Tür in der obersten Etage. Das Zimmer ist nicht allzu groß, und dennoch ... Wenn das nicht das Beste ist, so fällt es Ihnen schwer, sich vorzustellen, wie die andern erst aussehen mögen. Die Hausherrin öffnet eine Lamellentür, die auf einen kleinen Balkon führt. Sie treten hinaus, überschauen die gesamte Stadt.

Ein zweifacher Regenbogen spannt sich über das Häusermeer, beginnend am alten Fürstenpalast der Arethiniden. Von hier oben erscheint es Ihnen, als wiese dieses wirre Gassengeflecht eine verblüffend klare Struktur auf. Es kommt Ihnen vor wie ein Sinnbild dieser Insel oder sogar der ganzen Welt. Dann drängt sich, nicht zum ersten Mal in Ihrem Leben, unvermittelt ein anderer Gedanke in Ihren Kopf: Was wäre, wenn alles seine Zeit hätte, in der es sich ereignen kann, wenn alles, was Sie jetzt nicht tun, zu keiner anderen Zeit mehr getan werden kann? Weiter bei 101.

104

Einiges, was Ihnen der Eremit in diesen Tagen erzählt, kennen Sie wahrscheinlich, nämlich, daß die Welt ein riesiger Diskus ist, den Rur als Geschenk an seine Schwester oder seinen Bruder gefertigt hat und daß dieser Diskus auf den Tag genau nach 8192 Jahren Gror erreichen wird. Gror wird ihn dann empfangen, und das erste, was sie sehen wird, ist Boran, und sie und gleichzeitig er wird die Schönheit des Geschenks preisen. "Weil die Welt ein Geschenk ist, muß sie vollkommen sein, das gebietet die Logik", erklärt Mylendijian. "Wie du weißt, ist ein Diskus auch eine Waffe, der Weltendiskus ist es ebenso, denn sein Flug führt durch die finsternen Gefilde des Äthrajin, die andernorts Limbus oder Dämonensphären genannt werden. Er wird sie durch seine Vollkommenheit verändern."

"Dann kann uns nie wirklich etwas Schlimmes geschehen?" fragen Sie nicht ohne Hintergedanken. Der Einsiedler runzelt die Stirn: "Nicht unbedingt", und schnippt einen Perainekäfer von einem Holzschelt. Weiter bei 3.

105

Je weiter Sie sich von Ihrer Bleibe entfernen, desto stärker spüren Sie ein Gefühl latenter Bedrohung. Vorsichtig schauen Sie sich um, entdecken jedoch nichts, was Ihren Argwohn rechtfertigen würde. Wollen Sie dem Gefühl gehorchen und umkehren (231) oder es ignorieren (315)?

106

Wieder einmal meldet sich Ihre innere Stimme und flüstert von lauernder Gefahr, jetzt oder in der Zukunft. Wollen Sie umkehren (184) oder weitergehen (333)? (P.S.: Da Sie ja ein

wahrer Zornalrik zu sein scheinen: Notieren Sie sich das Stichwort "Skaskia", vielleicht brauchen Sie es noch.)

107

Ein weiterer Templer tritt Ihnen mit blanker Waffe gegenüber, doch ganz so, als hätte Sie der erste Kampf nicht geschwächt, sondern im Gegenteil gestärkt, werden Ihre Hiebe schrecklicher und finden unaufhaltbar ihr Ziel. Schon bald netzt auch er den Boden mit seinem Blut. Es ist unheim-



lich, und aus einer Ahnung heraus, woher diese Kraft nur kommen kann, sagen Sie: "Wie lange braucht ihr, um zu lernen?" Weiter bei 290.

108

Sie folgen der Spur etwa zwei Stunden, dann riechen Sie den Duft gebratenen Specks (88).

109

"Aber jawoll!" sagt die Weibelin und steht fast stramm dabei. "Ihr könnt passieren, meine Empfehlung an die Großherrin!" Anschließend nennt sie Ihnen ihren genauen Namen und Rang, desgleichen ihre Untergebenen. "Falls Eure Herrin es einrichten kann, Ihr versteht schon, in Tuzak wären wir viel besser aufgehoben als hier. Wir sind sehr zuverlässig. Es soll Euer Schaden auch nicht sein!" Sie kommen sich vor wie auf einem Basar. Würfeln Sie mit dem W6. Bei 1-2 lesen Sie weiter bei 4, sonst bei 346.

110

Sie haben den Zusammenfluß von Hira und Nuab hinter sich gelassen. Weiter geht es nach Süden, ohne Aussicht, Ihren

Geleitschutz loszuwerden! Wenn Sie sich in Ihr Schicksal fügen wollen, dann lesen Sie 140. Wenn Sie in der Nacht einen Fluchtversuch wagen wollen, dann führt Sie eine gelungene Schleichenprobe nach 4, eine mißlungene nach 90. Wenn Sie früher einmal einen Geist geschminkt haben, dann können Sie es auch mit 226 versuchen.

111

Vielleicht ist es nur Schikane, vielleicht spricht auch wirkliche Besorgnis aus den nervösen Söldlingsgesichtern, als man Ihnen den Übergang verwehrt. "Heute kommt niemand da rüber, auch nicht in den nächsten Tagen", lautet die Abfuhr. Sie können sich dem fügen und weiter nach Süden ziehen, darauf hoffend, eine Furt zu finden (177), oder es mit Bestechung versuchen (141).

112

Das nächste, was Sie mitbekommen, ist absolutes Dunkel. Ihre Arme und Ihr Rumpf sind eingekeilt und festgeklemt, etwas preßt so schwer auf Ihre Brust, daß Sie nur mühsam den Staub aus Ihren Lungen husten können. Vorsichtig versuchen Sie, ein Bein zu bewegen - es klappt! Aber es wird sofort bestraft durch ein bedrohliches Schrappen, das den Druck auf Ihre Brust vergrößert. Sie müssen verschüttet sein, und diese kurze Bewegung hat Sie gelehrt, daß der Schutt über Ihnen sich in einem äußerst labilen Gleichgewicht befindet. Völlig regungslos verharren Sie so, wie Sie sind, atmen noch flacher, als Sie es ohnehin nur können, in dieser Finsternis, in dieser Vollendung einer sternenlosen Nacht. Staub juckt unter Ihrer Nase, doch Sie können sie nicht kratzen, können nichts dagegen tun. Es wird immer schlimmer, so daß Sie diesen lästigen Körperteil in die finstersten Niederhöhlen wünschen. Etwas scharrt, Sie rufen verzweifelt: "Hier, hier!" Keine Antwort; es könnte alles mögliche sein, vielleicht eine Ratte, die ihren Weg durch die schmalen Tunnel im Schutt findet, möglicherweise direkt zu Ihnen. Sie lauschen auf das Scharren, warten, ob es näherkommt. Vielleicht ist sie hungrig, Sie wären ihr hilflos ausgeliefert. Kein weiteres Geräusch. Nichts. Sie sind völlig allein, allein mit sich, die Welt hat Sie vergessen. Ein Arm fängt an zu kribbeln, es ist zum Wahnsinnigwerden. Allein in der Dunkelheit. Wieder vermeinen Sie Geräusche zu hören, aber es ist nur ein Rauschen in Ihren Ohren.

Zwischendurch verlieren Sie mehrmals das Bewußtsein, wachen wieder auf. Zeit ist vergangen, aber Sie haben keine Ahnung, wieviel. Es können Stunden sein oder Tage. Vielleicht wurde die Suche nach Verschütteten schon lange aufgegeben, vielleicht ist man sogar schon dabei, die Trümmer mit Erdreich zu überdecken, um darauf ein neues Haus zu erbauen, und niemand wird jemals erfahren, daß Sie in seinem Fundament liegen. Wieder Geräusche - oder Täuschungen. Retter oder Tiere, Ratten oder Käfer? Dann erwacht ein neuer Gedanke: Manche können es, sie verwandeln sich in Tiere oder schieren Nebel! ER kann es bestimmt, und wenn ER bereits da ist? Natürlich, so muß es sein! Er weiß bestimmt, daß Sie von ihm wissen, er wird keine Mitwisser mögen. Er wird kommen als schwarze Wolke, durch den Schutt, durch

die Spalten im Schutt. Und Sie werden ihn nicht bemerken, denn es ist dunkel, absolut dunkel. Vielleicht ist er schon da und weidet sich an Ihrer Hilflosigkeit? Weiter bei **201**.

113

Das hämische "Kri-ah-ga-gak" eines Vogels untermalt das blutige Geschehen wie ein Trauergesang für Ihren kurz bevorstehenden Weg zu Boron. Ein zweiter Vogel stimmt in das Gekreische ein, dann ein dritter und vierter, bis der Wald von den schrillen Tönen widerhallt. Das hat unvorhergesehene Auswirkungen auf Ihre Angreifer: Sie rennen davon, was das Zeug hält! Es überrascht Sie so sehr, daß Sie noch immer mit dem Rücken gegen einen der Felsen gepreßt dastehen, als die Erzeuger des Vogelgekreisches sich zeigen. Es sind acht kriegerische Gestalten, so dunkelhäutig, als kämen sie aus der südlichsten Khom oder gar den dampfenden Dschungeln der Waldinseln. Einer von ihnen, dessen Gesicht grauenhaft zernarbt ist, spricht: "Willkommen im Haranydad, Bruderschwester. Bestimmt hast du uns eine kleine Spende mitgebracht!" Mit entwaffnender Ehrlichkeit antworten Sie: "Ihr werdet es kaum glauben, Bruderschwestern, aber ich suche euch seit Tagen." Diese Entgegnung überrascht Ihr Gegenüber, doch nach kurzem Beratschlagen verbindet man Ihnen die Augen und führt Sie ins Hauptquartier des Haranydad, wo ihnen ein etwa dreißigjähriger Mann von beeindruckender Körperfülle die Binde wieder abnimmt. Sie sind sich nicht sicher, ob Sie ihn mit Ihren Armen umspannen könnten. Weiter bei **178**.

114

Sie schauen sich ein wenig um. Dort, wo das Gestell steht, ist der Zugang zur Mine. Die Hauer werden im Korb bis auf siebenhundert Schritt Tiefe hinabgelassen, wo das Endurium und weniger wertvolle Metalle wie Blei, Silber oder Gold abgebaut werden. Die Verhüttung geschieht im Lager, und das kostbare Endurium (und das lästige Gold) wird sodann in einem fensterlosen Steinbau, vor dem eine Wache steht, gelagert, bis es einmal im Jahr abgeholt wird. In diesem Jahr fiel so viel Endurium an wie noch nie: fast neun Stein! Wenn Sie sich die Mine zeigen lassen wollen, dann lesen Sie weiter bei **217**, sonst bei **299**.

115

Mylendijian deutet auf die Wurzeln und Äste: "Ich möchte, daß du all dieses Holz sortierst nach seiner Natur." - "Art", korrigieren Sie ihn, "Eiche zu Eiche und so weiter." Er schüttelt den Kopf: "Nein, das wäre einfach, jeder kann einen Jiranbaum von einer Morjinejia oder einem Ch'hlärstrauch unterscheiden. Doch ein alter Jiran ist nicht wie ein junger Jiran, er kann diesem sogar viel fremder sein als einem Ch'hlär. Das meine ich." Die nächsten Tage verbringen Sie damit, das Holz im Hof hin und her zu schleppen, umzugruppieren und immer wieder neu zu sortieren. Noch beim Einschlafen grübeln Sie, ob es wirklich richtig war, den krummen Zedernast neben die kümmerliche Allerwelts-Paraune zu legen. Als Sie schließlich mit der siebzigsten oder achtzigsten

Anordnung halbwegs zufrieden sind, präsentieren Sie sie dem Eremiten.

"Warum?" ist sein einziger Kommentar, und wortreich und heftig gestikulierend erklären Sie ihm, was Sie sich alles dabei gedacht haben. Als Sie merken, daß er schmunzelt und eigentlich nicht richtig zuhört, regt sich ein häßlicher Verdacht. Leicht gereizt brechen Sie Ihren Vortrag ab: "Ich hätte es auch anders machen können, wie?" Mylendijian nickt: "Rur liebt die Vielfalt, und es gibt viele Arten, ein Parkett zu legen. Es ist wichtig, daß du dich entscheidest. Es ist wichtig, daß du weißt, was du tust. Es ist wichtig, daß du weißt, warum du es tust." Nach dieser Rackerei erscheinen Ihnen das sehr nützliche Lehren. Legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Wenn sie mißlingt, dann senken Sie diesen Eigenschaftswert und Ihren Gefahreninstinkt um je einen Punkt. Weiter bei **3**.

116

Wenn Sie sich um Ordnung und Sauberkeit in der Nordhälfte der Burg kümmern wollen, dann lesen Sie weiter bei **151**, wenn Sie die Südhälfte in Angriff nehmen wollen, bei **121**, und wenn alles schon blitzblank gebohrt ist, bei **23**.

117

So richtig paßt Ihnen das gerade nicht in Ihre Pläne. Sondern sympathisch ist Ihnen der Junge auch nicht - sich einfach vor Ihnen zu verstecken! Vor Ihnen! Sicher, da ist Ihr kriegerisches Arsenal, doch abgesehen davon: Welches ehrliche Kind hätte Grund dazu, sich vor Ihnen zu verkriechen? Wollen Sie den Jungen stehenlassen und gehen (**231**) oder Ihre klammheimlichen Bedenken außer Acht lassen (**326**)?

118

Am Erdstag der dritten Woche Ihres Aufenthalts bei Mylendijian sitzen Sie mit ihm beim Frühstück im Lilienzimmer. Der Name stammt von Ihnen, weil die Intarsien sowohl des Bodens als auch der Decke und der Wände ein einziges hölzernes Lilienmeer sind. Mylendijian hatte Ihnen erzählt, daß einer seiner Vorgänger sein gesamtes Leben damit zugebracht hat, den Raum zu gestalten. Nachdem Sie sich an diese Vorstellung gewöhnt haben, scheint es Ihnen angesichts der jedesmal von neuem beeindruckenden Pracht, als könne man sein Leben auch sinnloser verbringen. Zum ersten Mal fällt Ihnen auf, daß es zwischen den Blüten winzig kleine Käfer und Bienen gibt. "Wer ist diese Milhibethjida?" fragt Ihr Gegenüber unerwartet. Sie hatten den Namen nie erwähnt, er muß ihn wohl dem Holzbrettchen entnommen haben. Sie erzählen ihm das wenige, was Sie über sie wissen. Später kommt Ihnen Ihr Gerede etwas zusammenhangslos vor.

Senken Sie Ihren Jähzorn und Ihren Gefahreninstinkt um 1, und entscheiden Sie dann, ob Sie sich als Priester oder Priesterin Rurs und Grors ausbilden lassen (**202**), Mylendijian bei seiner Arbeit helfen (**138**), sich um seine Haustiere kümmern (**250**), in der Burg putzen und aufräumen (**116**), sich auf die faule Haut legen (**189**) oder Lesen und Schreiben erlernen (**72**) wollen. Wenn Sie in den Büchern weiterlesen

oder die Schönheit der Maraske erkunden wollen, dann wissen Sie, wo Sie es tun können.

119

Was geht nun durch Ihren Kopf, während Ihre Augen auf dem verdrehten Körper ruhen und das Knacken und Knistern des brennenden Dachstuhls lauter wird? Mit etwas Geschick könnten Sie sich als zufällig vorbeigekommen und ansonsten unbeteiligt herausreden. Er war immerhin Maraskaner, und nach seinem Glauben wird er bald wiedergeboren werden (233). Sie könnten aber auch seine - wenn auch unwillentliche - Mörderin im Namen ihrer Göttin fordern (87).

120

Er ist nicht gut ausgestattet. Wie Sie von dem kräftigen Burschen, der hier das Sagen hat, erfahren, liegt das daran, daß es von der Bucht aus ein sehr weiter Weg ist bis zu den üblichen Fundstellen für heilende oder schmerzlindernde Kräuter und andere für diese Zwecke geeignete Pflanzen. Jedoch können Sie sich des Verdachts nicht erwehren, daß Djurmold vielleicht nur den Weg scheut. Mit einer gelungenen Pflanzenkundeprobe können Sie ihn beschwatzen, Ihnen einige seiner Schätze zu überlassen (Wirkung: so viele W6 LP, wie Ihrem Talentwert entsprechen. Weiter bei 8.

121

Sie zweifeln keinen Augenblick daran, daß sämtliche Vorgängerinnen und Vorgänger Mylendijians begnadete Künstler waren. Genauso wenig zweifeln Sie daran, daß mindestens einhundert Jahre vergangen sind, seitdem in diesen Räumen zum letzten Mal jemand für Ordnung sorgte. Aber irgend jemand muß einstens zu dieser kühnen Tat angesetzt haben, davon zeugen eine Schürze und ein Staubwedel mit Straußenfedern. Sie pusten in die Federn und erleiden einen Erstickenfalls. Dennoch erscheint Ihnen beides sehr nützlich für Ihre weitere Aufgabe. Weiter bei 3.

122

Sie erklären Endijian Ihre Beweggründe. Als er akzeptiert hat, daß Sie keine Erscheinung aus einem bösen Traum sind, schließt er sich Ihrer Einschätzung an. Sobald wie möglich verlassen Sie und Ihre Begleitung die Bucht. Wenn Ihr Stichwort "Kreis" heißt, dann lesen Sie weiter bei 36, sonst bei 342.

123

"Gib mir meine Erinnerung wieder", verlangen Sie. Er seufzt: "Später, jetzt habe ich etwas vor, doch du kannst mich begleiten." Vielleicht ist es nur ein Spiel, das er treibt, als er mit Ihnen zur Aufführung einer Theatergruppe geht - einer, die Sie kennen. Das Stück, welches sie darbietet, handelt von einer mohischen Feldherrin, die einen Pakt mit einem Dschinn geschlossen hatte, der in Wirklichkeit ein Magier war und eine Intrige gegen sie spann. Mit einem ihrer beiden Kinder floh sie vor ihm auf eine ferne Insel vor Honingen, wo sie das Kind großzog. Nach ihrem Tod kehrte dieses zu seinem Vater, dem

Haran von Arivor, zurück, der inzwischen wahnsinnig geworden war und sich unter dem Einfluß des Magiers gegen sein anderes Kind gewendet hatte. An dieser Stelle endet das Stück vorzeitig, weil die beiden Kinder, ohne sich je kennengelernt zu haben, den Magier erschlagen. Sie denken, daß dieses unpassende Ende mit einem zornigen Ausruf von hinter der Bühne zu tun hat: "Wo ist das Löwenkostüm? Immer diese Unordnung!" Später wirkt Schejjan den Spruch, der Ihnen Ihre Erinnerung zurückgibt. Sind Sie jetzt glücklicher? "Der Stein?" erkundigen Sie sich. "Ich habe ihn weggeworfen", antwortet Ihr ehemaliger Kampfgefährte. "Derlei ist bruderlos, ich mag es nicht." Als Sie zum Haus zurückkehren ist der Pakt geschlossen. Lesen Sie jetzt den *Nachschlag*.

124

In der Verkleidung eines Kuriers betreten Sie das Lager und stehen kurz darauf vor seinem Kommandeur. Sie reichen ihm das Pergament, doch statt es zu lesen und auf seinen Inhalt einzugehen, hält er erst einmal einen wortreichen Vortrag über die Erfolge des letzten Jahres, trotz der schwierigen Lage im allgemeinen und der besonderen Anforderungen seines verantwortungsvollen Postens im speziellen. Es ist eine Aneinanderreihung von Worthülsen, die wohl eher für das Ohr Ihres vermeintlichen Herrn und Meisters bestimmt sind. Als er zum Ende kommt, fragen Sie: "Wann kann ich es mitnehmen?" - "Wie?" antwortet er irritiert. - "Das Endurium für den Hofmagus." Er nimmt das Pergament, prüft die Siegel und studiert es dann umständlich. Es dauert. Sie hoffen, daß Rondralieb sich nicht geirrt hat. "Wieviel war es denn noch mal?" sagt er. "Es steht doch ..." beginnen Sie leicht ungeduldig, und derweil kommt Ihnen ein Gedanke: Warum ist er so nervös? Sollte etwas mit dem Metall ...? Dann kommt Ihnen ein zweiter, völlig wahnwitziger: Vielleicht weiß er nicht, was auf dem Pergament steht! Wollen Sie alles auf eine Karte setzen (162) oder abwägend und überlegt vorgehen (165)?

125

Die Strafe für diesen Diebstahl ist schlichtweg barbarisch: Man hackt Ihnen die Hände ab. Das Schlimmste ist nicht der Schmerz, sondern der Anblick Ihrer Hände, die abgetrennt und nutzlos im Staub unter Ihnen liegen. Anschließend läßt man Sie gehen. Sie sterben nicht von der Verwundung, aber Ihre Heldenlaufbahn ist zu Ende, und eine ertragreiche Bettlerkarriere könnte jetzt beginnen. Doch der traurige Bruder Boron, der so viel Leid sah auf dem Flug des Weltendiskus, nimmt sich Ihrer an und schenkt Ihnen Vergessen und eine zweite Chance bei 2. Dann versinkt er in seine übliche Schwermut, denn er kann nichts vergessen.

126

Leider zahlt sich Heldentum nicht immer aus. Weiter bei 280.

127

Das Schmieden ist nur eine von vielen Pflichten der etwas männlich wirkenden Frau. "Wozu auch", meint sie mit Bedauern, "wir sind eine kleine Gemeinschaft, und für die paar

Äcker außerhalb der Bucht braucht man nicht viel Gerät." An einer Halterung an der Wand hängt ein Schwert. Als die Schmiedin Ihren Blick bemerkt, zeigt sie es Ihnen stolz. Die Klinge ist auf ihrer gesamten Länge ziseliert, ein Meisterwerk, dem man ansieht, daß es nur um seiner selbst willen gefertigt wurde. Mit einer Charismaprobe+8 können Sie es ihr abschwatzen. Weiter bei 8.

128

Nach einigen Tagen guter Pflege verlassen Sie und Ihre Begleitung mit Bedauern das Felskloster. Es war ein sicherer Ort, und Sie wissen nicht, wie bald Sie einen ähnlichen finden werden. Wenn Ihr Stichwort "Kreis" heißt, dann lesen Sie weiter bei 36, sonst bei 342.

129

Sie erwachen ...

Sie sind in einer sanfthügeligen Landschaft, die bedeckt ist von feinem grauem Staub, so fein, daß er wie flüssig erscheint. Ruinen und Mauerreste erheben sich aus dem Staub, darüber spannt sich ein eitrig-gelber Himmel, kein Wind weht.

Sie träumen ...

Die kräftigen Hände einer gesichtslosen Gestalt halten Ihre Schultern umklammert und pressen Sie hinunter in etwas Weiches. Wasser plätschert. Chancenlos kämpfen Sie dagegen an.

Sie erwachen ...

Ein Wind ist aufgekommen, wirbelt den grauen Staub auf, der sich auf Ihnen niedersetzt und durch jede Ritze Ihrer Kleidung dringt. Sie folgen dem Plätschern und sehen Wasser. Es ist ein Hafenbecken. Verkohlte Mastspitzen ragen aus dem Wasser, bisweilen Deckaufbauten. Darüber spannt sich ein eitrig-gelber Himmel mit einem Netz bunter Farbschnüre.

Sie träumen ...

Die kräftigen Hände einer gesichtslosen Gestalt halten Ihren Hinterkopf umklammert und pressen etwas gegen Ihren Mund. Vergebens kämpfen Sie gegen die brennende Flüssigkeit an, die sich in Ihren Schlund ergießt.

Sie erwachen ...

Ringsumher ist Horizont. Er ist nirgends weit, er ist überall nah. Sie gehen gerade aus, nur wenige hundert Schritt, dann haben Sie den Horizont erreicht. Er endet an einem unendlich tiefen Abgrund, wo undeutliche Schemen in madenhaftem Weiß zu erkennen sind. Sie gehen in die entgegengesetzte Richtung, der Anblick ist derselbe. Es ist ein nicht allzu weites Rund, bedeckt mit grauem totem Staub, darüber spannt sich schwarze Leere.

Sie träumen ...

Etwas Nasses, Weiches berührt Ihr Gesicht. Es sondert eine kalte Flüssigkeit ab, die über Ihre Augen rinnt, über Ihre Wangen, in die Ohren, den Hals hinab. Sie haben den Kampf aufgegeben.

Sie erwachen ...

Sie haben den Wind, der Ihnen entgegenweht, gedeutet. Sie sind allein auf einer fliegenden Scheibe, die von grauem, totem Staub, wenigen Hügeln und Mauerresten bedeckt ist. Es gibt keine Pflanzen, keine Tiere, keine Menschen, Elfen,

Zwerge-Echsenmenschen-Thorwalerinnen. Alles Leben ist in Ihnen. Die Scheibe schrumpft, große Brocken brechen an den Rändern ab. Ein heftiger Aufprall läßt die Scheibe erzittern und heftig schlingern. Sie werfen sich hinter einen Mauerrest und sehen eine schwarz-violette, ledrigflügelige Gestalt, die durch die Landschaft stakst. Sie hat Glieder wie Knochen, ihre Sehnen liegen bloß und sind dick wie Taue. Bei jeder Ruine hält das Wesen inne, sein Kopf zuckt ruckartig vor, schnüffelt, untersucht sie genauestens, bevor es weitergeht. Sie wollen um Hilfe schreien. Aber Sie dürfen nicht.

Sie erwachen ...

Sie träumen ...

Sie erwachen ...

Sie verbleiben in diesem wechselhaften Zustand so lange, bis Sie die Hälfte Ihrer verlorenen Lebensenergie regeneriert haben. Für jeden Tag, den Sie hier verbringen, streichen Sie bitte 10 Prozent Ihres jetzigen Vermögens (aufgerundet auf ganze Taler), sollte es Ihnen vorzeitig ausgehen, einen Gegenstand Ihrer Wahl - selbst in Siechenhäusern wird bisweilen gestohlen. Lesen Sie dann weiter bei 52.

130

In Jergan haben Sie vier Tempel zur Auswahl, nämlich von Rur und Gror, Efferd, Rahja und Peraine. Momentan dürften nur die ersten beiden für Sie in Frage kommen. Den Efferdtempel finden Sie auf der Hira-Insel (196), den Rur-und-Gror-Tempel am oberen Talrand auf der gegenüberliegenden Seite des Stroms (254).

131

"Du mußt wissen, was du tust", sagt er etwas unmutig und enttäuscht, "aber meiner Meinung nach spinnst du, so eine Gelegenheit kommt so schnell nicht wieder. Wirt, die Zeche auf mich!" Er verabschiedet sich und geht. Wenig später verlassen Sie die Taverne nach 291.

132

Mit gelangweilter Miene fixieren Sie ein altes Spinnennetz an der gegenüberliegenden Zimmerecke und warten auf den Zug der Älteren. Einauges Bezeichnung für die beiden - Greifenhennen - war durchaus treffend. Sie denken an Ihren Gewinn (bisher ein Zehntel Ihrer Barschaft): Sie beide werden die Damen noch gewaltig rupfen. Weiter bei 197.

133

Anschließend betreten Sie die Herberge. Die Wirtin, eine Frau mit vergilbter Haut und ranzigem Lächeln, heißt Sie willkommen. Tatsächlich sei noch eine Kammer frei, ihr Sohn werde Sie dorthin führen. "Rurik!" ruft sie laut. "Wo steckt der verflixte Bengel denn schon wieder?" Kurz darauf erscheint der verflixte Bengel, wirft Ihnen einen haßerfüllten Blick zu, und ein unfreundliches Gebrummel entschlüpft seinen aufgeplatzten Lippen, denn es ist niemand anderes als Ihre soeben gemachte Bekanntschaft.

Wenn Sie hier bleiben wollen, dann lesen Sie weiter bei 68, falls Ihnen eine andere Herberge lieber wäre, dann blättern Sie nach 42.

134

Sie haben den leisen Eindruck, daß der Lockenkopf versucht, in Ihrem Rücken zu bleiben, was Ihnen gar nicht gefällt, im Gegenteil, alles in Ihnen schreit: Raus hier, raus hier! Wollen Sie diesem Gefühl nachgeben (155), oder wollen Sie es als Auswirkung der trostlosen Atmosphäre dieses Ortes abtun (171)?

135

Nach einiger Zeit finden Sie dann endlich das gesuchte Haus. Es ist auffällig genug, denn buntbemalte Holzsäulen, verziert mit Schnitzereien, die allerlei Seegetier darstellen, säumen den Eingang, über den wie ein Vordach die verkleinerte Nachbildung eines Schiffsbugs ragt. "Nicht mehr in diesem Mond", enttäuscht Sie der Schiffseigner, nachdem Sie ihm Ihr Begehrt vorgetragen haben, "mit Glück im nächsten. Die Strecke ist derzeit sehr unsicher, der Scharlachrote Erolan, ein gefährlicher Pirat, treibt dort sein Unwesen. Drei Galeeren wurden bereits in diese Gewässer geschickt, und ich will nicht riskieren, daß eines meiner Schiffe die Beute des Banditen wird oder daß die Kaiserlichen es vielleicht versehentlich auf den Grund des Sunds schicken. Ihr müßt selbst wissen, ob Ihr warten oder über Land nach Tuzak wollt. Ich persönlich würde Euch davon abraten." Nach dieser schlechten Nachricht kehren Sie zurück nach 101.

136

Ihr Vorhaben hat Sie in eines der abschüssigsten Viertel Jergans geführt, das nur aus schmalen, dicht bebauten Terrassen besteht. Von Gassen kann man kaum reden, die Wege hier sind eher eine Folge von Treppen und Stiegen. Ein Grollen kündigt den nächsten Gewittersturm an, und schon prasseln auch dicke Tropfen vom Himmel. Es kracht in Ihrer nächsten Nähe. Das hört sich nicht nach Donner an, unwillkürlich schauen Sie dorthin, wo es herkommt, nämlich zu einem der Turmhäuser, dessen Fundament der Regen offenbar unterspült hat. Es stürzt nicht sofort zusammen, es rutscht die Terrasse hinab, rammt das Haus darunter, reißt es mit sich, und eine Lawine aus Erdreich, Holz und Geröll wälzt sich auf Sie zu! Legen Sie bitte eine Körperbeherrschungsprobe+5 ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie weiter bei 15, andernfalls bei 173.

137

Die Frage kommt so unerwartet, daß Sie auf Anhieb nicht wissen, was Sie antworten sollen, und nur stumm auf die weiche Kinderhand auf Ihrem Arm blicken. Er bebt leicht, eine Folge der konstanten Anspannung der vergangenen Monde. "Es war auch für Frumojai, mich und unsere Geschwister eine harte Zeit, Bruderschwester", hilft Milhibethjida nach, "doch du warst allein." Zuerst zögernd, dann wortreicher werdend, und schließlich in ein hektisches Stakkato überwechselnd, berichten Sie von Ihren allnächtlichen Alpträumen, Ihren Schreckensvisionen, Ihrem permanenten Auf-Der-Hut-Sein, der Sehnsucht nach auch nur einem Augenblick der Ruhe.

Es ist eine Erleichterung, reden zu können, ohne für unheilbar

verrückt gehalten zu werden oder zu wissen, daß Ihre Worte alle großen und kleinen Hoffnungen Ihres Gegenübers, alles Glück, vernichten würden. Sie sind erschöpft, als Sie fertig sind.

"Warum bist du hier?" fragt Milhibethjida. "Um zu helfen", antworten Sie hilflos und sprechen weiter, als Sie sich etwas gefaßt haben: "Wozu braucht Ihr diese Ungeschlagenen, könnt Ihr nicht ohne sie handeln? Lehrt nicht Euer Glaube, daß letztendlich alles gut wird, und warum können wir ... Borbarad ... nicht hier bekämpfen?" Die Priesterin entgegnet geduldig: "Zum einen: Nur wies seine Diener an, den Flug des Weltendiskus zu begleiten und zu behüten. Also wußte er vielleicht nicht, welche Gefahren drohen würden. Zum andern: Du siehst selbst, welche Wunden dir Borbarad jetzt schon geschlagen hat. Ich meine, die Elfen hätten ein Wort dafür. Vielleicht hast du auch gesehen, wie die Anwesenheit der Gareth Jergan verändert? Das alles sind nur Funken im Vergleich zu einem brennenden Wald. Deshalb werden wir handeln, wie es in den Rollen steht: um später die Siechen zu heilen." Sie zitiert eine längere Passage aus den Heiligen Rollen und endet schließlich mit: "So wie du jetzt bist, wirst du uns wenig nützen. Daher schicke ich dich an einen Ort, der dich heilen soll." Weiter bei 174.

138

Auf Ihr Angebot antwortet Ihnen Mylendijian: "Ich sagte dir bereits, Bruderschwester, daß all dies", und macht dabei eine weitausholende Geste, "nur einer von vielen Wegen ist, die Schöpfung Rurs zu verstehen. Leihst du mir deine jungen Augen, so wird das Bildnis sicher zweimal so schnell vollendet sein, doch wenn du nicht weißt, was du tust, so wird es vier- und achtmal so lange dauern."

Mylendijian gibt Ihnen im weiteren mehrere Aufgaben. Beschäftigen Sie sich mit der nächsten erst dann, wenn Sie die vorhergehende gelöst haben. Dazu muß Ihnen jeweils eine Holzbearbeitungsprobe, erleichtert um die Differenz Ihres Charismas und Jähzorns, gelingen. Mißlingt die Probe, dann besteht Ihre Tätigkeit im wesentlichen aus dem Umräumen der Wurzeln und Holzhacken, und Sie geben dem Eremiten die Antworten, von denen Sie glauben, daß er sie eben hören will, ohne recht zu verstehen, was er überhaupt will. Lesen Sie dann weiter bei 75. Gelingen die Proben, dann finden Sie Ihre erste Aufgabe bei 115, die zweite bei 18 und die dritte bei 53.

139

"Inspektion und Leibesvisite!" ordnet die Weibelin an. "Ich pudere mir solange das Näschen." Sie verschwindet im Gebüsch. Weiter bei 264.

140

Am nächsten Tag verlieren Sie Ihre Bewacher auch ohne Ihr Zutun. Ihr Weg hat Sie dicht ans Hira-Ufer geführt, und gerade an einer Stelle, wo große Steinplatten im Wasser an eine Überquerung desselben denken lassen, stoßen Sie auf einen Leichnam im kaiserlichen Wams, der hingestreckt auf einer der Platten liegt. Es mag viele Gründe für sein Hinscheiden

geben, doch Ihre Begleitung erkennt die Ursache sofort: Rebellen. Ein zögerndes "Haranydad?" Ihrerseits läßt sie das pflichtvergessene Verlassen ihres Postens - weit weg im Norden - bereuen und unverzüglich kehrtmachen. Sogleich treiben Sie Azulziber in den Fluß. Wollen Sie den Leichnam untersuchen (240) oder nicht (287)?

141

Da Sie wissen, wer hier das Sagen hat, helfen Sie ein wenig nach, damit sich die Zungen lösen und das rechte Wort aussprechen. Setzen Sie fest, wieviele Dukaten Sie den Soldaten geben wollen, und würfeln Sie dann mit dem W6. Weiter bei 227.

142

"Es liegt an der Ch'hlarwurzel", erläutert der Haran. "In der ersten Zeit haben wir uns ausschließlich von ihr ernährt. Als wir merkten, daß wir dunkler wurden, dachten wir, es sei eine Krankheit, aber es reicht, einige Wochen lang keine mehr zu sich zu nehmen, dann vergeht die Wirkung. Wir haben uns daran gewöhnt, es bringt uns Vorteile gegenüber den Garethjas, zumal nachts. Doch stell dir vor: Niemand wußte vorher davon. Es ist erstaunlich, wie viele Geheimnisse unsere eigene Insel nach all den Jahrhunderten vor uns hat." Weiter bei 7.

143

Mit zugeschwollenem Auge, gekleidet in den kaiserlichen Waffenrock und übergossen mit Ferkelblut, das Fliegen und Mücken in Scharen anzieht, lauschen Sie den Erklärungen des Harans. "Es muß so sein. Von mir aus kannst du den Lederpanzer nachts ablegen, aber die Stiche gehören dazu. Denn so würdest du aussehen, wenn du uns entkommen und einige Tage herumgeirrt wärst. Es zählt nur dein Aussehen, was du erzählst, spielt keine Rolle, denn sobald sie hören, daß wir die beiden Banner abgeschlachtet haben und allein du überlebt hast, denkt sich jeder seinen Teil. Vielleicht ist es die reine Wahrheit, die du sprichst, vielleicht übertreibst du, vielleicht bist du auch feige geflohen, eins werden sie immer glauben: Das Haranydad hat sie geschlagen und kann jederzeit bei ihnen auftauchen. Deshalb werden sie sehr wachsam nach außen sein, aber nicht nach innen." - "Und wie entkomme ich?" bringen Sie das leidige Thema zur Sprache. "Du gibst uns ein Zeichen, wir greifen an, du läufst", antwortet der Haran karg. Notieren Sie sich das Stichwort "Hase", dann lesen Sie weiter bei 348.

144

Endijian ist der Wezyrad der Bruderschaft, der Kämmerer. Davor war er eines ihrer ausführenden Organe. Wenn Sie unbedingt nachfragen müssen: Ihre gesamte Verwandtschaft ist wahrscheinlich nicht so zahlreich wie die Schar derer, die er zu Boron geschickt hat. Er erzählt Ihnen zwei Geschichten aus dieser Zeit. Eine dritte mögen Sie nicht mehr hören. Später überlegen Sie, ob er sie Ihnen vielleicht zu Lehrzwecken erzählt hat. Weiter bei 5.

145

Als die Rudergeräusche sich entfernt haben, stapfen Sie zum Ufer. Das Wasser wird tiefer. Als Sie beide bis zur Brust darin stehen und kaum noch gehen können, wenden Sie und gehen in die andere Richtung. Nach einiger Zeit wiederholt es sich. Endijian flucht. Da Sie kaum die Hand vor Augen sehen, wagen Sie nicht zu schwimmen, denn Sie könnten die falsche Richtung einschlagen. So einigen Sie sich mit ihm, den Morgen abzuwarten. Im ersten Dämmerlicht erkennen Sie, wo Sie sind: auf einer Sandbank weit weg von der Küste! "Man sollte mit Gaunern keine Geschäfte machen!" knurrt Endijian. Würfeln Sie mit dem W6. Bei 2-6 lesen Sie weiter bei 204, ansonsten bei 353. Wenn Ihre Heldenfigur in den letzten drei Abenteuern mehr als 10 Dukaten für Efferd gespendet oder Vergleichbares getan hat, dann dürfen Sie einen Punkt von der Augenzahl Ihres Wurfes abziehen, desgleichen (und zusätzlich), wenn Efferd Ihr Hauptgott ist bzw. Sie im Efferd geboren wurden.

146

Am Markttag, sechs Tage später, südlich von Jergan und etwa zehn Meilen östlich des Hira: Sie stehen am Eingang dieser halbverfallenen Burg, die noch lange keine Ruine ist, in der Hand das Brettchen, bestückt mit kurzen Holzzapfen, auf denen kleine Holzperlen stecken, welches Ihnen die Hochgeschwister Jergans mitgegeben haben. In dem kleinen Dorf hatte man Ihnen gesagt, daß Sie Bruder Mylendijian hier finden würden. "Eine Trutzburg als Eremitenklausur? Ungewöhnlich", denken Sie, durchschreiten das Tor, blicken auf den fast runden Burghof, wo Baumwurzeln, Äste, aber auch grob bearbeitetes Holz in mehreren Haufen aufgestapelt sind. Neben dem hölzernen Hauptgebäude sehen Sie einen großen Käfig, ein schwarzgepunkteter, roter Diskusleib bewegt sich darin. Sie treten näher, erkennen nun die Beine und den Stachel - eine große Maraske, mindestens zehn Jahre alt. Sie zehrt von gelb-rot gesprenkelten Pilzen. Als sie Sie bemerkt, wirft sie sich fauchend gegen die Gitterstäbe. Die sind stabil genug, trotzdem springen Sie einen großen Satz zurück vor der ungezügelten Wut dieses hochgiftigen Tieres.

Eine verirrte Bö fegt in den Hof und wirbelt Holzstaub und Hobelspäne auf. Schritte. Sie gehören einem Mann von einst stattlicher Größe, doch sieben Jahrzehnte haben seinen Rücken gebeugt. Sein Gesicht ist faltenlos, glatt spannt sich die Haut über ein Antlitz, das nie mit Schönheit belastigt wurde. "Zur Regenzeit ist sie immer besonders mürrisch", erklärt er spitzbübisch lächelnd. Sie reichen ihm das Brettchen, es läßt seine Augenbrauen steil nach oben wandern. "Eine Nachricht von Hochgeschwistern, noch dazu in Ruuz!" entfährt es ihm überrascht, als seine Finger der Anordnung der Stäbchen und Perlen folgen. Als er die ganze Botschaft - woraus immer sie bestehen mag, seine Miene verrät es Ihnen nicht - aufgenommen hat, führt er Sie mit den Worten: "Wie ich gelesen habe, wirst du einige Zeit hier weilen." ins Hauptgebäude, wo Ihnen der Anblick des parkettierten Bodens die Sprache verschlägt. Er besteht nicht nur aus sorgfältig zusammengesetzten Plättchen Dutzender Holzsorten mit unterschiedlichen Far-

ben, er ist ein Bild, das fast den ganzen Boden bedeckt und sich auch an den Wänden fortsetzt. Das Bild stellt die Schlacht gegen den Tuzakwurm dar. Es zeigt das furchtbare Ungeheuer, Hunderte von winzigen Menschenfigürchen, jedes einzelne feinsäuberlich herausgearbeitet, sowie eine tiefschwarze Parderin, welche die Szenerie interessiert betrachtet. Innerhalb der nächsten Stunde lernen Sie, daß es nicht das einzige Parkett dieser Art ist, die Feste ist voll davon! Obwohl die wenigsten vollendet sind, scheint Ihnen diese Arbeit viel zu viel für ein einziges Menschenleben. Sie fragen Mylendijian danach, er antwortet: "König Dajin schenkte dem ersten von uns die Burg, das ist mehr als zweihundert Jahre her." Weiter bei 350.

147

Zuerst ist es nur ein schwarzer Punkt, der sich von Süden nähert, dann wird aus dem Punkt ein Segel, und aus dem Segel wird ein Thorwaler Drachenschiff. Als das Schiff die Sandbank fast erreicht hat, beginnt trotz oder wegen des ungewöhnlichen Anblicks, den Sie und Ihr Begleiter bieten - zwei Menschen bis zu den Knien im Wasser, umgeben von Meer - das spöttische Gejohle der Rotblondbezoften: Was man denn in der Pfütze suche? Ob man beim Spaziergehen in den Regen gekommen sei? Ob man wohl auch Überschuhe dabei hätte? Doch gutmütig, wie Thorwaler sind (wenn sie nicht gerade die Berserkerwut packt oder das Verlangen nach der Habe ihrer Nachbarn), nimmt man Sie an Bord, und wenn Sie keine Kleidung mehr haben, dann erhalten Sie welche von Ihren Rettern. Wenige Stunden später laufen Sie im Hafen von Khunchom ein. Der Anblick der schimmernden Stadt mit ihren goldenen Kuppeln löst die schlichte Ergriffenheit des Nordländers vor der Exotik des Südens aus. "Wie schade, daß es so weit weg von Thorwal ist!" seufzt einer. "Warum kann es nicht da sein, wo dieses armselige Nostria liegt?" Weiter bei 283.

148

Ihr Unglück ist es, daß Sie diesen Kampf auf einer belebten Straße inmitten einer dichtbevölkerten Stadt führen. Es gibt hier mutige Einheimische, die keine Räuber mögen, mutige Fremde, die oft genug unter Räufern gelitten haben und deshalb auch keine mögen, sowie Stadtgardisten, deren Beruf es ist, keine zu mögen, somit also genügend Menschen, die sich ungefragt einmischen und bei Ihrer Entwaffnung helfen. Als Sie nach einigen Wochen halbverhungert und mit gebrochenen Knochen aus dem Kerker kommen, weil Ihr Schützling schon lange nicht mehr unter den Lebenden. Es hat zur Folge, daß das prophetische Netz der Heiligen Rollen sich verheddert. Das Abenteuer endet hier.

149

Khunchom ist die Stadt, die niemals schläft. Tagsüber quellen die Straße über vor Menschen, nachts sind sie erleuchtet, und zahlreiche Nachtschwärmer sind unterwegs, von einem Ort der Vergnügungen zum andern. Es wäre merkwürdig, wenn es Ihnen da nicht gelänge, mit einem raschen Griff an ein Säckel mit 2W6 Dukaten zu kommen! So geschieht es auch. Wenn

Sie genügend Gold für die Passage haben, dann lesen Sie weiter bei 158, und wenn Sie auf dem Weg zum Hafen Ihre Ausrüstung noch ergänzen müssen, dann tun Sie es zum Listenpreis. Sollte das Gold nicht ausreichen, dann versuchen Sie es bei 6 mit einer anderen Möglichkeit.

150

Bevor ein Segel sichtbar ist, kündigt ein Ruf von der Spitze des Mastes das Schiff an. Ein zweiter Matrose turnt die Wanten hoch, die Kapitänin schaut abwartend nach oben. "Was für eins?" ruft sie hinauf, die Stirn gerunzelt, als überlegte sie, ob da nicht eine willkommene weitere Ladung für ihr Schiff dahersegelte. "Da ist noch eins", klingt's vom Ausguck, kurzes Zögern, dann: "Nein zwei, drei insgesamt ... Es sind Galeeren!" - "Banner?" gibt sie zurück, während an Deck Hektik ausbricht. Der nächste Ruf bestätigt ihre Befürchtungen: "Greifen!" Die Kapitänin denkt kurz nach, befiehlt dann: "Osten!" - "Keine Sorge", lacht Ruramid, "die versuchen uns nicht zum ersten Mal zu kriegen. Sie werden es auch dieses Mal nicht schaffen!"

Doch so leicht ist es nicht, die Galeeren abzuschütteln. Bald erkennen Sie auch von Deck aus die Segel, etwas länger dauert es, bis Sie die roten Greifen darauf ausmachen können. Die Jagd dauert fast einen Tag, und wie Hunde an ihrem Wild hängen die Galeeren an dem Korsarenschiff. Als die Küste Maraskans mit ihrer Vielzahl schützender Buchten in nächster Reichweite ist, wird allen klar, daß es nicht mehr zu schaffen sein wird, den Galeeren zu entkommen. Gebannt beobachten Sie das gleichmäßige Eintauchen der Ruder und hören die Paukenschläge übers Meer. An Bord macht man sich zum Kampfe bereit, und falls Sie momentan keine Waffe besitzen, dann ist bestimmt noch ein Säbel (TP: 1W+3) für Sie da. "Zeigt ihnen, wer wir sind!" ruft die Piratenkapitänin stolz. Als die Purpurne Lilienblüte am Masten flattert, spricht Ruramid mit entschlossenem Blick: "Wenn das unser Tag ist, dann ist er es." Es ist kaum zu verstehen, denn das Paukendröhnen wird lauter und schneller, eine Galeere schert aus, und in immer kürzeren Abständen tauchen ihre Ruder ins Wasser. Man könnte meinen, es sei ein großer Vogel in dem Bemühen, vom Wasser abzuheben - doch es ist eine Galeere auf Rammkurs. Ein furchtbarer Schlag erschüttert das Schiff, als der Rammsporn seinen Bauch aufschlitzt.

Weiter bei 338.

151

In einem gewissen Sinne betreten Sie eine Flucht von Schatzkammern. Doch es sind weder Gold noch Silber, was hier lagert, sondern die Besitztümer ganzer Einsiedlergenerationen, spärliche Erinnerungsstücke an jeden einzelnen, doch üppig in ihrer Gesamtheit: alte Möbel, intakt oder zerbrochen, rostige Werkzeuge, begonnene Schnitzereien, modrige Kleidungsstücke, Gegenstände des täglichen Bedarfs, bedeckt von einem Teppich aus Staub und Holzspänen, kleine Zufluchten mancherlei insektösen Getiers. Entschlossen beginnen Sie Ihre Arbeit.

Legen Sie eine Sinnenschärfeprobe-5 ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie 54, sonst 3.

152

Sie schlagen den Weg zu einem kleinen Teich ein, der in der Nähe liegen soll. Legen Sie eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie weiter bei **105**, andernfalls bei **315**.

153

Unverzüglich treten Sie vor und beginnen mit einem unpassend erscheinenden Wort: "Schlangengezücht! Nur der Vollständigkeit halber: Wer von euch erschlug den freundlichen Eremiten?" Langsam und bedrohlich erhebt sich eine Frau, offenbar die Anführerin der Gruppe: "Mein Werk, auch wenn es versehentlich war. Doch höre, ich bedauere den Tod dieses Götzdieners keinen Augenblick." Weiter bei **87**.

154

"Er ist Magier", antwortet Endijian. "Es gibt wenige, die mehr über ihn wissen. Seine Lehrmeister gehören nicht dazu. Jedenfalls nicht mehr, dafür hat er gesorgt. Ich weiß, daß er deine Erinnerung verändert hat, aber nicht, warum. Es ist der Preis dafür, daß du noch lebst. Er scheint dich zu mögen." Weiter bei **5**.

155

In panischer Hast wenden Sie sich um, mit der Absicht, zu der Leiter zu eilen, die Sie hier herunter gebracht hat. Dabei rempeln Sie den Herbergswirt grob an. Er taumelt nur unwesentlich zurück, faßt sich wieder, und ein kurzer Ausdruck der Überraschung auf seinem Gesicht weicht Entschlossenheit. "Also doch!" faucht er und schlägt auf Sie ein, Ihr Handeln als neuerlichen Angriff mißverstehend. Und da er Sie gerade erst erfolgreich in die Mangel genommen hat, ist es ihm ein Leichtes, dies abermals zu tun. Als Sie später im Dreck vor der Herberge wieder zu Sinnen kommen, beschließen Sie, künftig vorsichtiger zu sein. Erhöhen Sie Ihren Gefahreninstinkt um einen weiteren Punkt und entscheiden Sie dann, ob Sie Ihren Ärger mit einem Becher Wein hinunterspülen (**46**) oder eine andere Herberge suchen wollen (**42**).

156

Die Matrosen rudern stumm davon. Weiter bei **145**.

157

Am Rande Ihrer Kräfte kriechen Sie im sumpfigen Mhanadi-Delta an Land. Sie warten, bis Sie wieder zu Kräften gekommen sind und Ihre Kleidung getrocknet ist, dann betreten Sie im Gefolge einiger Reisbauern mit breiten Körben auf dem Rücken die Stadt der goldenen Kuppeln und Zwiebeltürmchen. Malerisch steht eine blutigrote Sonne am Himmel. Weiter bei **283**.

158

Elburum, drei Tage später. Es ist die letzte Woche im Peraine 22 Hal. Die Überfahrt zu der aranischen Grafenstadt gestaltete sich recht stürmisch, so daß Sie beide froh waren, als Sie endlich von Bord konnten. Ohne sich lange aufzuhalten,

begab sich Endijian zum örtlichen Treffpunkt seiner Kumpane, dem kleinen Rur-und-Gror-Tempel auf dem inoffiziell so genannten "Platz der Göttlichen Zwillinge" im Südwesten der Stadt, dem Quartier der maraskanischen Exilanten. Es dauerte doppelt so lange wie in Khunchom, bis er zurückkam. Sie schauten ihn fragend an.

"Ich soll morgen wiederkommen, sie müssen sich beraten. Das heißt, daß sie nicht wissen, welche Seite sie wählen sollen", antwortete er.

Anschließend mieteten Sie sich für ein paar Kreuzer in einem mit sechs Familien überfüllten Haus in einer Seitengasse des Platzes ein, ergänzten eventuell Ihre Ausrüstung (Listenpreis) und suchten sich am Abend eine Taverne. Mittlerweile ist es recht spät geworden, Sie sind auf dem Heimweg, gelegentlich begegnen Sie Streifen der Stadtbüttel, die ein wachsames Auge auf die unruhigen Gäste Elburums halten. "Was hat dich eigentlich überzeugt von meinen Worten?" fragen Sie Endijian. Nachdenklich antwortet er: "Den größten Teil meines Lebens gehorchte ich den Weisungen des Zweiten Fingers, und es hätte so weitergehen können. Als du gesprochen hattest, erkannte ich, daß das, was ich immer als Wahrheit angesehen hatte, nicht mehr galt. Es war keine feste, sondern eine pendelnde Wahrheit, wie unsere Priester sagen." Endijian wechselt das Thema: "Was hältst du davon, wenn ich mich künftig als Krieger Tsas bezeichne?"

Legen Sie bitte eine Sinnenschärfeprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei **207**, ansonsten bei **224**.

159

(Notieren Sie sich zunächst diese Abschnittsnummer.)

Sie schmökern ein wenig in dem Buch Ihrer Wahl. Allerdings, nur weil etwas niedergeschrieben ist, muß es noch lange nicht interessant sein, und nur weil Sie vielleicht gestern Ihr Leben für einen Teller Brig-lo'ner Trippen in Weinsoße mit Süßem Bausch gegeben hätten, muß Ihnen das heute noch mehr als ein gelangweiltes Gähnen wert sein. Legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Wenn sie gelingt, schieben Sie das öde Geschreibsel fürs erste zur Seite und begeben sich nach **75**, mißlingt sie, dann dürfen Sie sich die nächsten Tage mit erbaulichen (**289**), erotischen (**19**), historischen (**294**), metallurgischen (**275**) oder philosophischen (**309**) Themen auseinandersetzen.

160

Ertappt!

161

Noch einen Moment schauen Sie angewidert auf den zerhackten, blumenkohlartigen Pflanzenkörper, dann schicken Sie sich an, aus dem Loch zu klettern. Metallisches Klappern läßt Sie in der Bewegung erstarren. Sie führen dieses Leben schon lange genug, um nicht gleich "Hier da!" zu rufen, wenn Eisen auf Eisen schlägt. Als sich das Klappern etwas entfernt hat, kriechen Sie weiter. In einiger Entfernung erkennen Sie etwas Rotes, sich Bewegendes und das gelegentliche Aufblitzen von Metall. Weiter bei **190**.

162

Kühn deuten Sie auf eine beliebige Stelle des Pergaments: "Da steht es doch!" - "Ach ja", antwortet er mit Schweißperlen auf der Stirn, "es war genau ..." - "... alles, was da ist", ergänzen Sie kühn und nehmen das Pergament wieder an sich, bevor noch jemand kommt, der lesen kann. "Aber das ist nicht üblich", protestiert er, "wo ist Euer Geleitschutz?" - "Der Eiserne Baron weiß, was ertut", antworten Sie augenzwinkernd. Eine Sonne geht auf im Gesicht des Kommandeurs: "Ach so!" Eine knappe Stunde, nachdem Sie das Lager betreten haben, verlassen Sie es wieder mit einem winzigen, aber ziemlich schweren Säckchen. Die Kügelchen darin sind das gesamte Endurium Aventuriens, das in den letzten 15 Monden gefördert wurde. Auf dem Weg zu den Rebellen streift Sie ein Tagtraum, wie ein Schwall warmer Luft aus einer Jauchegrube: Sie sehen niedergedrücktes Gras und zwei Stiefel aus gefärbtem Wildleder, die sich langsam von Ihnen entfernen. Genau so, wie es kam, ist es vorbei. Weiter bei 295.

163

In der Nacht weckt Sie ein Geräusch. Sie öffnen die Augen, es ist stockdunkel, denn es ist fast Neumond. Eine Stimme sagt: "Warum mußt du dich erinnern, Bruderschwester?" Es. Wird. Dunkel. Um. Sie. Weiter bei 349.

164

Endijian verschwindet mit dem Kapitän in der Kajüte. Nach wenigen Augenblicken kommen sie wieder heraus. Beide. Ihr Gefährte macht einen zuversichtlichen Eindruck, der Kapitän hat die Lippen fest zusammengepreßt. Das Schiff läuft aus und segelt zunächst nach Norden. Etwa zwanzig Meilen von Tuzak entfernt, läuft es das Ufer an, Beiboote bringen einige Kisten an Land und kommen mit anderen wieder zurück. Dann segelt es hinaus in den Golf von Tuzak mit Ziel Khunchom. Weiter bei 5.

165

"Also, wieviel sollt Ihr holen? Ihr werdet es doch wissen?" sagt er streng. "Vier Unzen", antworten Sie knapp. Er nickt: "Man muß vorsichtig sein, es soll ja nicht in die falschen Hände geraten. Und wann?" Ihr Gefühl sagt zwar "Gleich!", doch Ihr Verstand erinnert Sie daran, daß es nicht nur um ein paar Unzen geht: "Morgen, wenn's beliebt, oder übermorgen." Treten Sie bei diesem Gespräch eher forsch (94) oder freundlich und verständnisvoll (79) auf?

166

Nun heißt es Abschied nehmen. Sie klettern die Treppen hoch zum Wehrgang, nehmen eine Fackel und schwenken sie dreimal im Kreis. Würfeln Sie mit dem W6! Bei 1-3 geht es weiter bei 60, ansonsten bei 276.

167

Sie gehen die steilen Treppen hinunter zum Hafen und finden bald ein geeignetes Schiff, die "Dröler Wagnis", deren

Heimathafen Chorhop ist. Mit einem Anflug von Neethaer Akzent erklärt Ihnen der Kapitän seine Route: Khunchom, dann die Küste hinab nach Thalusa, Al'Anfa und Brabak, schließlich über Mengbilla nach Chorhop. Fünfzehn Dukaten verlangt er für die Passage. Wenn Sie das Schiff nehmen wollen, dann lesen Sie weiter bei 219, andernfalls bei 163.

168

Als Sie sich gegen die Flucht entscheiden und erneut ins Kampfgetümmel stürzen, kommt Ihnen ein Gedanke: Was kann das für eine Prophezeiung sein, deren Erfüllung ganz allein davon abhängt, daß Sie einen Menschen am Leben erhalten, der schon so viele andere Leben nahm, nur damit es zu einem so widersprüchlichen Pakt wie zwischen anderen seiner Sorte und den Priestern der Zwillinge kommen kann? Sie fragen sich, ob Sie sich ein zweites Mal geirrt haben, und erinnern sich, was Sie über Frumold, den letzten König Maraskans, aufgeschnappt haben. Die Heiligen Rollen wiesen ihm Hemandu als günstigsten Ort, gegen die Reichstruppen Retos zu kämpfen, aber er verlor. Die Rollen hatten ihm den Sieg nicht versprochen, sie hatten nur geweißt, daß es schlechtere Orte gäbe. Und in Ihrem Fall sagen die Rollen nur, daß es zu einem Pakt kommen werde, nicht, daß er gut sein oder Gutes hervorbringen wird.

Ein zweiter Gedanke kommt Ihnen: Vielleicht haben Sie und die Priester die Rollen völlig mißverstanden, vielleicht bedeutet es nur: Mut und Weisheit werden sie führen! Vielleicht sind die Ungeschlagenen nur jene, die sich nie geschlagen geben, die die Fackel entzünden am Rande der Nacht, Menschen wie der Haran, wie Eroljida, Endijian, Marmold, Madahajida, Milhibethjida, Mylenjida, Sie selbst oder Ruramid. Im Augenblick dieser Erkenntnis ist es Ihnen gleichgültig, ob Borbarad die Welt jetzt oder morgen in die Dunkelheit stürzen wird, und was nun wahr ist, können Sie in diesem Augenblick sowieso nicht entscheiden, doch Sie wissen, daß der Schritt, den Sie jetzt auf die Schwelle des Todes setzen, Ruramid ins Leben führen kann.

Sie übernehmen zwei von Ruramids Gegnern. Wenn Sie beide auf weniger als 10 LP niedergekämpft haben, soll es Ihnen gelingen, mit Ruramid zu fliehen (258). Wenn Sie bei dieser tollkühnen Tat sterben, dann lesen Sie weiter bei 126, wenn Sie während des Kampfes fliehen wollen, dann gelingt Ihnen das mit einer gelungenen Gewandtheitsprobe+3 (83).

Die Werte der Seesoldaten:

MU 14; LE 35; AT/PA 14/13 (Säbel); TP 1W+3; RS 3; MR 0

169

Sie wandern die gesamte Bucht ab, ohne einen weiteren Zugang zu finden. Nach Ihrer Einschätzung gelangt man nur über die tückischen Klippen oder den schmalen Pfad herein oder hinaus. Weiter bei 8.

170

Sie werfen einen Blick auf Ihre zusammengeschmolzene Barschaft (streichen Sie ein Zehntel) - es läuft überhaupt nicht so, wie es sollte. Sie hoffen, daß Einauge sich nicht völlig in

den beiden getäuscht hat und am Ende zwei verkappten Meisterinnen der "Brücke von Jergan" aufgesessen ist. Ihr Blick wandert zu ihm, er ist angespannt und konzentriert, seit einer halben Stunde ist kein Wort über seine Lippen gekommen. Doch da - ein kurzes amüsiertes Zucken seines Mundwinkels, das sofort wieder verschwunden ist. Sie starren auf das Brett: Sie sehen nichts außer einigen Steinchen, die nichts Gutes für Sie verheißen. Weiter bei 197.

171

Es ist wahrlich nicht das *Seelander*, wahrscheinlich ist es die übelste Absteige, in der Sie jemals unterkamen. Die Zelle ist gerade groß genug für einen Strohsack, auf dem eine löchrige und vor Schmutz starrende Decke liegt. Flecken sind an den Wänden und geben Zeugnis von Schlachten Ihrer Vormieter gegen allerlei kleines, lästiges Getier. Doch es ist besser als draußen auf der Straße zu nächtigen. Weiter bei 71.

172

Die kleineren Vertreter der maraskanischen Tierwelt haben Sie bereits während Ihres letzten Aufenthalts auf der Insel zur Genüge kennengelernt, weshalb Ihnen wenig der Sinn danach steht, diese Bekanntschaft in einem - im besten Fall nur verwandten - Schlafsaal einer billigen Absteige wieder aufzufrischen. Noch immer denken Sie mit Ekel an das erste Mal, als Sie eines Morgens eine der Riesenkakelaken auf Ihrer Decke erblickten - genauer gesagt: Ihr Gewicht hatten Sie zuerst gefühlt. Sie fragen den Mann nach dem Preis des Zimmers. "Ein vornehmes Haus", antwortet er, "sie verlangen 9 Taler die Nacht." Wenn Sie damit einverstanden sind, dann lesen Sie weiter bei 253, wenn es Ihnen zu teuer ist, bei 248, falls Sie statt dessen etwas anderes unternehmen wollen, bei 51.

173

Als es geschieht, verwandelt sich die Zeit für Sie in einen zähflüssigen Brei, alles läuft mit ungeheurer Langsamkeit ab. Doch genau so sind Ihre Bewegungen, und tatsächlich ist es in wenigen Augenblicken vorbei. Sie erleiden 3W20-7 Schadenspunkte. Wenn die Anzahl Ihrer Schadenspunkte kleiner als 15 ist, dann lesen Sie weiter bei 112, falls sie größer ist, bei 129, und wenn Sie soeben verstorben sind, bei 2.

174

(Heilige Rollen, 4. Draijisch, Orig. Sp.: Tulamidya, Krypt.: - , erzählt von Milhibetjida)

In seinem zweiunddreißigsten Jahr sprach eine Frau zu Rurech: "Du lehrst, die Welt ist ein Geschenk, vollkommen und schön. Also soll sie sein, wie sie ist. Auch lehrst du: Es ist nicht allein Freud, sondern auch Leid, es ist nicht allein Leid, sondern auch Freud. Sprich also: Nützt es zu kümmern und zu sorgen, kommt nicht also alles so, wie es kommen soll?" So antwortete Rurech: "Erkenne, meine Schwester: Wir sind nicht die Opfer unseres Geschicks, sondern seine Täter. So schuf Rur die Welt." Weiter bei 146.

175

Mylendijian lehrt Sie: "Das Ziel unseres Seins ist es, in all unseren wiederkehrenden Leben herauszufinden, welches die Vierundsechzig Fragen des Seins sind. Auf diese wird uns Gror dereinst Antwort geben." - "Warum suchen wir nicht gleich die Antworten", fragen Sie, "ist es nicht erlaubt?" Der Eremit verneint es: "Durchaus nicht. Nur wenn wir nach Antworten streben, erkennen wir die Schönheit der Welt. Jedoch, die Zwillinge sind gnädige Götter: Es ist leichter so, denn es gibt viel mehr Antworten als Fragen!" Senken Sie Jähzorn und Gefahreninstinkt um 1 (nicht unter Ausgangswert) und lesen Sie weiter bei 3.

176

Wenn Sie angeblich im Auftrage eines Dschandijians unterwegs sind und Ihre Lügenprobe gelungen ist, dann lesen Sie weiter bei 139, wenn sie mißlang, bei 76. Wenn Sie die Dame Speckfeld als Auftraggeberin nannten und Ihre Lügenprobe gelungen ist, dann lesen Sie weiter bei 109, wenn sie mißlang, bei 139. (Eben!)

177

Grob dem Flußverlauf folgend, ziehen Sie weiter nach Süden. Das Ufer sehen Sie nur sporadisch, da die heimische Flora meist bis zum Wasser reicht. Am nächsten Tag winkt Ihnen das Glück in Form eines Pfades, der direkt zum Flußufer führt, just zu einer Stelle, wo große Steinbrocken ein relativ leichtes Überqueren des Stroms ermöglichen. Der einzige Schönheitsfehler ist eine Leiche im kaiserlichen Rock, die auf einem der Steine liegt. Sie treiben den Maulesel in den Fluß. Wollen Sie den Leichnam untersuchen (240), oder können Sie darauf verzichten (287)?



178

Sie schauen sich um: drei schäbige Hütten, ein Schweinestall, einige freilaufende Ferkel und Hühner und insgesamt keine zwanzig Männer und Frauen, ein paar Kinder. Das soll das Herz des gefürchteten Haranydad sein? Das sollen die sein, von denen Sie hoffen, daß es die Ungeschlagenen sind, welche die Heiligen Rollen erwähnen? Die Tür des Schweinestalls öffnet sich, und ein Hüne, wie eine fleischgewordene Legende, tritt heraus. Er wirft Ihnen einen strengen Blick zu und geht dann zu Azulziber, wo der Dicke steht und interessiert die Rajdegga betrachtet.

Wieder fällt Ihnen auf, wie ungewöhnlich dunkel diese Menschen sind. Sie überlegen, ob Sie vielleicht zum ersten Mal auf reinblütige Abkömmlinge der Beni Rurech gestoßen sind, als sechs weitere Personen lachend den Schweinestall verlassen. Es muß dort drückend eng gewesen sein.

“Was sie wohl dort drinnen getrieben haben?” denken Sie, wobei sich Ihre Gedanken zielstrebig auf unaussprechliche Ferkeleien zubewegen, da spuckt der ominöse Schweinestall noch einmal fünf aus! Sie klatschen sich auf die Stirn: Natürlich! Das Dorf ist eine Attrappe, sie müssen unter der Erde wohnen! Weiter bei 242.

179

“Ihr wollt das Lager erobern”, wenden Sie ein, “ist es denn nicht befestigt?”

“Und ob”, bestätigt der Haran, “deshalb wirst du hineingehen.” Allzu gut gefällt Ihnen das nicht. Sie überlegen noch, was Sie antworten sollen, da sagt der Haran: “Entschuldige, Bruderschwester, ich muß etwas für meinen Ruf tun.” Mit aller Wucht knallt er Ihnen die Faust ins Gesicht. Weiter bei 143.

180

Tags darauf meldet der Ausguck drei Galeeren, die sich von Norden nähern. Ihre Flagge ist der rote Greif im goldenen Rund, es sind also kaiserliche Schiffe. Eines davon schert aus dem Verband aus und geht längsseits der “Dröler Wagnis”. Man eröffnet dem Kapitän, daß ein Kommando an Bord kommen werde, um mit ihm zu sprechen und das Schiff zu inspizieren. Wenn Sie ein verurteilter Zwangsarbeiter sind, dann lesen Sie weiter bei 322, andernfalls bei 261.

181

Er schüttelt den Kopf: “Auch wenn uns das Schicksal aneinander gebunden hat, gibt es Dinge, die du nicht wissen solltest. Manche Türen sind auf dem Rückweg verschlossen, und ihr Schlüssel liegt in den Händen von Schwester Tsa. Außerdem haben wir unsere Regeln.” In seiner Stimme ist keinerlei Drohung, sein Ton ist genauso beiläufig, als habe er Sie gerade nach dem Honig gefragt. Genau das bewegt Sie, an Ort und Stelle zu bleiben (56).

182

Unbeachtet nehmen Sie wieder Ihren Platz ein. Weiter bei 262.

183

Gleichzeitig mit Endijian rufen Sie: “Lauf!” und rennen davon, denn warum sollten aranische Büttel einen maraskanischen Gruß verwenden? Erst in der Hafengegend halten Sie keuchend an. Weiter bei 33.

184

Auf dem Heimweg pflücken Sie einige verlockend aussehende Beeren. Ihr Geschmack ist schlichtweg eklig. Gut gefühlt, doch schlecht geraten! Weiter bei 3.

185

Die Restlichen sind sichtbar unruhig geworden und scheinen nicht zu wissen, was sie tun sollen. Sie selbst haben den Eindruck, daß ihre Absichten bedeutungslos sind, daß es nur noch an Ihnen liegt, was als nächstes geschieht. Sie denken an eine dieser wahren oder erfundenen Geschichten über den lang verstorbenen maraskanischen König, dessen Seele zu gleichen Teilen Tsa und Rondra zu lauschen schien und der so grausig starb.

Wie er wohl gehandelt hätte? Hätte er sie mit einer großmütigen Geste entlassen (24) oder mit mitleidloser Härte nacheinander erschlagen (214)? Entscheiden Sie sich, und handeln Sie ebenso.

186

Mehr schlecht als recht haben Sie abseits der Ruine die Nacht verbracht. Der Morgen graut, kleine Tautropfen hängen in Ihren Haaren. Wenn Sie die Verfolgung der mutmaßlichen Mörder aufnehmen wollen, dann legen Sie eine Fährtsensuchenprobe ab. Wenn sie mißlingt, dann lesen Sie weiter bei 327, falls sie gelingt, notieren Sie sich bitte, um wieviel, und lesen Sie 215. Wenn Sie nichts unternehmen wollen, dann wenden Sie sich 187 zu.

187

Es ist Anfang des Phexmonds 22 Hal. Sie haben Ihre letzte traurige Pflicht erledigt und sich von Mylendijian verabschiedet. Im Hof der Ruine wandert Ihr Blick vom Käfig mit der verkohlten Tarantel zu den rußigen Balken des Hauptgebäudes. Fast alles ist vernichtet, der Tuzakwurm und die tapferen Kämpfer, die lehrende Rur, der weinende Praios, die tausend Lilien. Alles. Sie fühlen sich schuldig. Zwar hat niemand Sie geheißen, den Eremiten als Leibwächter zu behüten, dennoch fühlen Sie sich so, als wäre es Ihr persönliches Versagen.

“Wir können nichts an dem ändern, was geschah, aber wir können daraus lernen”, hatte der Eremit einmal gesagt. Deshalb nehmen Sie sich vor, daß Sie es beim nächsten Mal besser machen werden, und Ihnen ist in diesem Augenblick seltsam feierlich zumute.

Gemächlichen Schrittes gehen Sie zu Azulziber, dem Maulesel, und legen die Hand auf die Rajdegga auf seinem Rücken. Beide haben mit viel Glück den Brand überstanden. Es ist nicht Sentimentalität, die Sie bewogen hat, das unförmige Instrument mitzunehmen. Sie denken, daß sie Ihnen noch sehr nützlich sein wird bei Ihrer weiteren Reise, denn jetzt, da Sie

nichts mehr hier hält, kennen Sie Ihr nächstes Ziel: die Suche nach den Ungeschlagenen - nach dem Haranydad.

Weiter bei 25.

188

Nach weiteren Tagen wissen Sie: Taranteln sind durch und durch gefährliche Tiere, blitzschnell und von beeindruckender Effizienz in ihren Bewegungen! Legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Mißlingt die Probe, dann senken Sie Ihren Jähzorn und Ihren Gefahreninstinkt um einen Punkte (nicht unter Ausgangswert). Lesen Sie weiter bei 3.

189

Nichtstun ist schön. Der Ort ist friedlich. Die Umgebung ist friedlich. Es gibt nichts Aufregendes. Es ist genau das Richtige für eine Person Ihres Schlages. Genau das Richtige, um Sie zur Verzweiflung zu treiben. Die kleine Priesterin hatte gesagt: "Ich schicke dich an einen Ort, der dich heilen soll." Vielleicht haben es die Götter so geplant, daß zum Prozeß der Gesundung, sei's auf dem Krankenlager oder in der Einöde Maraskans, die Langeweile gehört. Es mag die Heilkräfte des Genesenden tüchtig anspornen, der Eintönigkeit zu entkommen. Doch vielleicht ist es genau das, was Sie brauchen? Legen Sie trotzdem vorsichtshalber eine Jähzornprobe ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie weiter bei 75, andernfalls bei 3.

190

Als Sie später Mylendijian von Ihrer unliebsamen Begegnung mit der Trichterwurzel erzählen, hält er Ihnen einen seiner sattsam bekannten Vorträge, die im wesentlichen aus Aufzählungen maraskanischer Pflanzen- und Tiernamen bestehen und häufig eingeflochtenen "Niemals!" und "Auf keinen Fall!". Anschließend fragen Sie sich, wieviele gänzlich verschiedene Aufzählungen dieser Art es wohl geben mag. Weiter bei 3.

191

Wenn Sie vorsichtig, so daß Sie niemand sieht, herumsuchen, dann finden Sie 2W6 geeignete Brocken, mit einem Goldwert von je 1W6 Dukaten. Entscheiden Sie sich. Weiter bei 251.

192

Gemessenen Schrittes gehen Sie zu der Rajdegga und sagen: "Du hast Mylendijian getötet, und du hast die Soldaten herbeigeführt, du bringst nur Leid!" Dann zerschlagen Sie dieses uralte Instrument. Weiter bei 252.

193

Unehrlische Schurken lügen. Zu denen gehört der Zweite Finger nicht. Sie merken es, als einer seiner Leute in Ihr Ohr flüstert: "Begegne der Schwester!" Weiter bei 2.

194

Als Sie die Augen aufschlagen, liegen Sie an einem steinigen Strand. Ihre Schmerzen (und Ihre 16 LP) überzeugen Sie, daß Sie wahrscheinlich nicht tot sind. Doch Sie sind sehr verwirrt.

Das Kullern eines Steins läßt Sie den Kopf wenden und Ruramid und Endijian sehen, beide übel zugerichtet, die Piratin durch Stichwunden, der Mörder durch eine üble Platzwunde am Kopf. Sein Haar ist verfilzt mit Blut. "Du lebst ja!" stößt Ruramid verwundert aus, und auch Endijian gibt einen überraschten Laut von sich. Es ist ein eigentümliches Gefühl, aufzuwachen und zu entdecken, daß es niemand mehr für möglich gehalten hat.

Mühsam richten Sie sich auf und blicken zur See, sehen scharfe Klippen, hochaufspritzende Gischt, dahinter die Rauchfahne des brennenden Schiffes. Sie erinnern sich an den letzten Schlag, der Sie über Bord kippen ließ. Was danach kam, wissen Sie nicht. Da war ein Traumgespinnst, das sich jetzt schnell auflöst. Notieren Sie sich das Stichwort "Kreis". Weiter bei 34.

195

Die Bücher waren bestimmt einmal sehr hübsch anzusehen, aber es ist Ihnen immer wieder ein Rätsel, wie erwachsene Menschen mit derlei ihre Zeit vertrödeln können! Weiter bei 8.

196

Über eine Hängebrücke gelangen Sie zur Hirainsel. Die Häuser stehen hier fast noch dichter beieinander als in der restlichen Stadt. Die Gassen sind schmal und die Gebäude so hoch, daß hier unten selbst zu dieser Tageszeit ein Halbdunkel herrscht. Die Umgebung wirkt schmutziggelblich und heruntergekommen, die Hauswände sind gezeichnet von Wasserflecken. Vorbei an einer Vielzahl kleiner Spelunken und Tavernen, an alten Bettlern, die Ihnen mit trockenem Husten ihre gichtigen Hände entgegenstrecken, blassen Kindern und hin und wieder einer Gruppe von Seesoldaten und Matrosen auf Landurlaub und der Suche nach Vergnügen, bahnen Sie sich Ihren Weg. Suchen Sie den Efferdtempel (311) oder eine Unterkunft (313)?

197

Nur wenig später: Draußen stürmt es, Regen klatscht gegen die Hauswand. Sie bekommen es kaum mit, denn das Spiel hat eine dramatische Wendung genommen. Urplötzlich sind die Einsätze in die Höhe geschneit, als sei keine Seite noch länger willens, sich hinhalten zu lassen oder klein beizugeben. Sie sind sich sicher, daß diese Wende nicht zufällig gekommen ist, daß Einauge sie geschickt arrangiert hat. Mit Herzklopfen schauen Sie auf den Topf, in dem derzeit zwei Drittel Ihrer Barschaft liegen. "Jetzt oder nie", denken Sie, und gleich darauf ernüchtert: Eigentlich ist es ziemlich egal, ob Sie gewinnen oder verlieren, vielleicht kommt ER ja morgen. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei 292, andernfalls bei 49.

198

Der Bursche wirft Ihnen einen amüsierten, vielleicht auch ein wenig verächtlichen Blick zu, dann sind Sie seiner Aufmerksamkeit nicht mehr würdig, und genauso offenmundig wie zuvor kaut er weiter. Sie taxieren ihn kurz, schließen dann, daß

seine angeberische Pose mehr Schein als Sein ausdrückt. Wollen Sie ihn aus Ihren Gedanken streichen (273) oder ihm handgreiflich einige Benimmregeln beibringen (331)?

199

Die Atmosphäre in der Gasse wandelt sich von Grund auf. Das Flötenspiel bricht ab, der Säugling stimmt plärrend in das Wehklagen Ihres Opfers ein, die beiden Alten beugen sich besorgt zu dem Mädchen hinab, die Weberin starrt Sie mit aufgerissenen Augen an, der Bauer will seinen Mund gar nicht mehr zukriegen, die Rothaarige und ihr Galan mühen sich wegzukommen, und in jedem Blick, dem Sie begegnen, in jedem Augenpaar, in das Sie schauen, ist Entsetzen und Furcht. Und diese Furcht vor Ihnen verschwindet nicht, egal, was Sie jetzt sagen oder tun. Schließlich gehen Sie weiter, man macht Ihnen Platz, weicht Ihnen aus, als wären Sie von einer ansteckenden Krankheit befallen. Sie mögen diese Überreaktion verfluchen, ungeschehen machen können Sie sie nicht. Und Sie wissen, woher diese Unbeherrschtheit kommt, vermeinen gar SEIN amüsiertes Lachen in Ihrem Kopf zu hören und begreifen schließlich, daß Sie auf dem besten Weg sind, eine Gefahr für Ihre Mitmenschen zu werden. Weiter bei 135.

200

Wollen Sie sich eine Unterkunft suchen (136), in eine Taverne gehen, da es ungefähr Mittagszeit ist (32), zu einem Krämer, um sich einen Umhang gegen den Regen zu besorgen (332), zu einem Waffenhändler (man weiß ja nie) (274), in einen Tempel, um etwa für Ihre glückliche Überfahrt zu danken (130), oder herausfinden, wie Sie nach Tuzak gelangen könnten (314)?

201

Als Sie das nächste Mal erwachen, sticht ein scharfer Schmerz in Ihre Augen, die sich sofort mit Tränen füllen. Viele Hände packen zu, ziehen Sie unter dem Schutt hervor, Stimmen prasseln auf Sie ein. Sie wagen einen zweiten Blick durch Ihren Tränenvorhang. Es ist schrecklich grell und laut. Schnell schließen Sie wieder die Augen vor diesem schrecklichen Licht. Willenlos und nur wenig beteiligt, lassen Sie sich ins Siechenhaus zu den anderen Verletzten tragen. Legen Sie nun eine Raumangstprobe ab. Sollte sie gelingen, dann steigt Ihr Eigenschaftswert permanent um einen Punkt. Weiter bei 255.

202

“Die meisten Priester der Zwillinge leben nicht in Tempeln”, beginnt Mylendijian Ihre Ausbildung, “sondern wandern von Dorf zu Dorf. Sie bringen nicht nur Trost, sondern auch Wissen. Deshalb sollst du nicht nur die Lehren unseres Glaubens kennen, sondern mußt danach streben, auf vielen Gebieten bewandert zu sein.”

Wählen Sie bitte ein geeignetes Talent aus der Rubrik “Handwerk” (nicht gerade Falschspiel) bzw. Tier- oder Pflanzenkunde. Jedesmal, wenn Sie hierher kommen, legen Sie bitte eine Probe auf dieses Talent, erschwert um Ihren Jähzorn, ab. Mißlingt die Probe, dann ist Ihre Ausbildung sehr mühselig für

Sie, und Sie ergreifen jede sich bietende Gelegenheit, sich abzulenken (75). Gelingt die Probe, dann können Sie etwas über die Natur des Weltendiskus (104), die Harmonie der Welt (16) oder die Vierundsechzig Fragen des Seins (175) erfahren. Wenn Sie jede dieser drei Lektionen bewältigt haben, dann lesen Sie 257.

203

Endijian erklärt: “Es ist eine alte Floskel in Ruuz, der Sprache der Beni Rurech. Im wesentlichen heißt es: Ich bin ich.” Weiter bei 5.

204

Um zur Küste zu gelangen, legen Sie bitte zehn Schwimmproben ab. Die erste Probe, die mißlingt, beschert Ihnen 1 SP, die zweite 2 SP, die dritte 4 SP usw.. Für jeden Stein Gewicht, dessen Sie sich entledigen können, ist eine Probe einmalig um eins erleichtert. Wenn Sie ertrinken, dann lesen Sie weiter bei 2, andernfalls bei 157.

205

Sie erheben sich und lassen sich von der Menge wie zufällig an den Wächtern vorbeitreiben. Legen Sie eine Taschendiebstahlprobe-4 ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie weiter bei 223, andernfalls bei 235.

206

Das Gesicht kennen Sie doch? Fürwahr, es ist die Freibeuterin von der Freien Flotte von Boran, mit der Sie eine Nacht die Zelle geteilt haben! Da keiner von Ihnen damit gerechnet hat, den andern jemals wiederzusehen, ist die Begrüßung entsprechend herzlich, obwohl Sie ja nicht viel miteinander zu tun hatten. Es ist die Freude zweier noch einmal Davongekommener. “Was führt dich hierher?” fragen Sie. “Maraskan”, antwortet die Freibeuterin und gibt zurück: “Und dich?” - “Auch”, lautet Ihre vielsagende Antwort. Sie tauschen einige nichtssagende Belanglosigkeiten aus, dabei erfahren Sie, daß Ruramids Schiff im Hafen liegt und in wenigen Stunden nach Elburum weitersegeln wird. Notieren Sie sich den Namen Ihrer Bekannten als Stichwort, dann lesen Sie weiter bei 262.

207

Eine Unregelmäßigkeit im Echo Ihrer Schritte in den nächtlichen Straßen weckt Ihre Aufmerksamkeit. Bei der ersten sich bietenden Gelegenheit reagieren Sie und schieben Ihren Gefährten in eine Lücke zwischen zwei Häusern. Er verschmilzt so schnell mit den Schatten, daß Sie kurzfristig unsicher sind, wo er abgeblieben ist. Sie drücken sich fest gegen die Hauswand, dann hören Sie leise Schritte. Mehrere Schatten ziehen an der Lücke vorbei. “Also hat sich Elburum entschieden ...” kommt Endijians Stimme aus dem Dunkel. Weiter bei 33.

208

“Und wenn man diese Wege kennenlernen will?” setzen Sie an und erfahren, daß man dann sechs Dukaten in einen Führer investieren solle. Wollen Sie mit ihm handelseinig werden

(355) oder selbst Ihren Weg suchen (286)? Wenn Sie kürzlich eine Ausbildung zum Priester oder zur Priesterin der Zwillinge begonnen haben, dann erspart Ihnen eine gelungene Charismaprobe die Kosten.

209

Als die Soldaten das Schwert erblicken, läßt sich die Luft mit Spannung. "Woher hast du das?" bellt einer. Da Sie diese Kontrolle leid sind, antworten Sie ohne Umschweife, aber auch ohne auf die Details einzugehen: "Gewonnen im ehrlichen Kampf. Ein Götterurteil!" Wenn Ihnen eine Charismaprobe, erleichtert um Ihren Jähzorn, gelingt, dann wird man Sie ganz bestimmt respektvoll passieren lassen (4). Andernfalls vermöbelt man Sie, nimmt Ihnen Kamm und Dukaten ab und verwehrt Ihnen den weiteren Weg (306).

210

Die eine Seite des Pergaments entstammt der Feder Dexter Nemrods, einstiger Großinquisitor des Neuen Reiches und amtierender Leiter der berüchtigten KGIA. Es ist ein Empfehlungsschreiben für die Feinsattlerei seines Neffen Baldram Nemrod. Sie stutzen und wenden das Blatt. Die andere Seite ist ein Schreiben Melwyn Stoorrebrandts, seines Zeichens dritter Hofmagus zu Gareth, in welchem er Dexter Nemrod um die Überlassung von vier Unzen Endurium bittet. Sie drehen das Blatt hin und her, diese eigenartige Kombination ergibt wenig Sinn. Das Pergament verursacht Ihnen klebrige Finger, und ohne zu überlegen, stecken Sie einen davon in den Mund: Entweder der Befehlshaber des KGIA oder der Hofmagus scheint eine Schwäche für süße Sahnetörtchen zu haben. Wenn Sie meinen, das Pergament an sich nehmen zu müssen, dann notieren Sie sich das Stichwort "Sahnetörtchen". Weiter bei 287.

211

Azulzibers Abneigung gegen Sie und das, was Sie von ihm wollen (sein sicheres Verderben herbeiführen), ist groß genug, daß er nicht davor zurückschrickt, nach Ihnen zu treten. Eine Ausweichenprobe klärt, ob er trifft (265) oder nicht (307).

212

"Du stellst vielleicht Fragen!" antwortet der Haran. "Wer kann das wissen? Doch bestimmt hast du dir etwas bei dieser Frage gedacht?" Auffordernd blickt er Sie an. "Naja", antworten Sie, "ich dachte, ich könnte Euch jetzt mal irgend etwas fragen ..." Er verdreht die Augen zum Himmel. Zurück nach 7!

213

"Nein!" antworten Sie vehement. "Warum nicht?" fährt Sie Mylendijian ungewohnt schroff an, und ebenso antworten Sie: "Weil es völlig unmöglich und hirnrissig ist!" Der Eremit nickt: "Es ist deine Wahl, und so heißt es in unseren Rollen: Wir sind nicht die Opfer unseres Geschicks." In den folgenden Tagen erklärt Ihnen Mylendijian die Grundzüge der maraskanischen Parkettkunst. Sie lernen dabei nicht, wie man

eines fertig, doch genug über die Gedanken, welche dahinter stecken, um einen freien Steigerungsversuch auf "Götter und Kulte" zu erhalten. Weiter bei 3.

214

Sie haben sich entschieden, und Sie wissen, was Sie tun, wenn auch vielleicht nicht ganz genau, warum. Einen nach dem andern fordern Sie zum Kampf. Doch es sind keine Kämpfe, es sind nur Vollstreckungen eines gefällten Urteils. Schnell ist alles vorbei, und neun Körper liegen im Staub. Weiter bei 59.

215

Im Tageslicht finden Sie leicht die Spuren von etwa zehn Personen, die Stiefel getragen haben, sowie einen roten Fetzen, der nur von einem Umhang stammen kann.

Wenn das etwas zu viele Stiefel für Ihren Geschmack sind, dann lesen Sie weiter bei 327. Ansonsten folgen Sie entschlossen der Spur aus der Burg hinaus nach 245, bzw. nach 108, wenn Ihre Probe um mehr als neun Punkte gelang.

216

Seufzend machen Sie sich an die Lösung dieser Aufgabe. Es muß irgendein Kniff dabei sein, denken Sie unentwegt, obwohl Sie sich vorkommen wie in der Fabel vom tobrischen Bäuerlein und den Eiern, die es zum Markt bringen wollte. Nach einiger Zeit entwickeln Sie sogar eine gewisse Fertigkeit darin, einige Holzstücke zusammenzufügen, ohne daß gleich wieder alles auseinanderfällt, aber Sie erkennen auch, daß diese Aufgabe Sie noch lange beschäftigen wird. Für diese bewundernswerte Geduld dürfen Sie Ihren Jähzorn und Ihren Gefahreninstinkt um einen Punkt senken (nicht unter Ihren Ausgangswert) und erhalten zusätzlich einen freien Steigerungsversuch auf "Holzbearbeitung". Weiter bei 3.

217

Nachdem der vollbesetzte Korb im Schacht verschwunden ist, umgibt Sie für sehr lange Zeit Dunkelheit. (Solange, daß Sie bitte eine Raumangstprobe ablegen. Wenn sie mißlingt, dann sind für zehn Abschnitte alle Talentproben, die Mut erfordern, um 5 erschwert!) Erst ganz unten spenden Laternen wieder Licht. Es ist sehr warm hier. Aufrecht können Sie nur in der Nähe der Schachtsohle stehen, von der niedrige Stollen wegführen. Sie sind so niedrig, daß die Arbeiter - die wenigsten sind freiwillig hier - auf dem Rücken hineinkriechen müssen. Nur die Zwerge fühlen sich hier wohl und lassen keine Gelegenheit aus, die Großen zu hänseln. Das Geröll, das hier liegt, ist eindeutig goldhaltig. Wenn Sie etwas davon an sich bringen wollen, dann lesen Sie weiter bei 191, ansonsten bei 251.

218

Der Kreis ist abgeschritten, es folgt die Speisung. Einige Pastetchen werden zu den Brautleuten gebracht, vorfreudiges Gelächter ertönt, denn die Füllung des Gebäck ist bestenfalls nur boshaft scharf. Der Haran zupft dazu dramatische Töne, der Bräutigam tritt vor und beißt in die erste Pastete. Tonlos kippt er um. Ein kurzer Schaft steckt in seinem Nacken. Es

rauscht, als eine Pfeil- und Bolzensalve auf das Lager niederregnet, links und rechts von Ihnen brechen die Rebellen tot zusammen. Hörner erschallen, eine Phalanx aus Schildern und Schwertern dringt in das Lager ein, ihr Wappen ist der Greif! Es bleibt nicht lange bei dieser geordneten Schlachtreihe, denn der Angriff der kaiserlichen Soldaten trifft die Festgesellschaft unvorbereitet. Also rennt und flieht jeder, die Soldaten laufen hinterher und schlagen jeden tot, den sie erwischen. Weiter bei 334.

219

Nachdem Sie die Passage bezahlt haben, sagt der Kapitän: "Ich zweifle nicht daran, daß Ihr von Chorhop aus leicht ins Liebliche Feld kommen werdet. Wir laufen morgen abend mit der Flut aus, seid also pünktlich." Notieren Sie sich das Stichwort "Korisande", und lesen Sie weiter bei 163.

220

Ihre Ankunft stürzt das Lager ins Chaos. Ob Soldatin oder Arbeiter, begierig wollen alle Ihre Geschichte hören: Zwei Banner, in wenigen Augenblicken abgeschlachtet von den Rebellen, es ist entsetzlich! Wie es kam? Sie sammeln sich mühsam, dann wenden Sie an, was Sie vor Jahresfrist gelernt haben. Wenn Benningstein Sie jetzt sehen könnte! Geschosse so zahlreich wie die Mückenschwärme in der Steppe von Paavi, scheinbar aus dem Nichts kommend oder aus den Wipfeln der Bäume und wie eine Sense in die überraschten Reihen der Soldaten schneidend. "Erst als kaum einer der Unsrigen noch stand", verlassen Sie geschmeidig die mähen-den Moskitos, "sahen wir sie: wie Schatten, angeführt von einem Unverwundbaren. Drei Schritt war er groß. Es war schlimmer als gegen die Orken. Ich muß es wissen, ich muß es wissen. Und das", Sie klopfen sich ergriffen gegen den besudelten Panzer, "ist das Blut des tapferen Alrik von Blautann. Er starb in meinen Armen."

Es herrscht Stille. Etwas kommt Ihnen nicht richtig vor. Dann fällt es Ihnen ein: Der Applaus fehlt. Doch damit können Sie kaum rechnen. Erst als die Weibel mit Knüppeln auf ihre Soldaten einprügeln, kehren jene auf ihre Posten zurück. Wenn die Rebellen jetzt angegriffen hätten, dann wäre Ihre Geschichte wahr geworden! Weiter bei 114.

221

Die Reise verläuft ruhig, nur gegen Abend herrscht kurze Aufregung, als am Horizont eine Khunchomer Trireme gesichtet wird, welche die Thalukke mit Mühe hinter sich zurückläßt. Endijian reibt sich zufrieden die Hände, wobei Ihnen zum ersten Mal auffällt, daß ihm der Ringfinger der rechten Hand fehlt: "Ich wußte doch, daß unser Bruder nicht nur schmuggelt. Er war viel zu gefügig, als ich drohte, ihm die Hafenbüttel an Bord zu schicken."

Als Folge der Begegnung erklärt der Kapitän, daß er Khunchom nicht direkt anlaufen werde, da er mit der Trireme nicht noch einmal zusammentreffen wolle. Es wird ausgemacht, daß Sie ein Beiboot in der Nacht an die Küste bringt. Weiter bei 234.

222

Derlei haarige Glücksspiele sind nicht Ihre Sache, und Borbarad in Ketten zu erwarten, sei's in einem Steinbruch, sei's auf einer Ruderbank, schon gar nicht. Also wählen Sie ein verschwiegenes Örtchen und harren der Dinge, die da kommen werden. Legen Sie bitte eine Versteckenprobe-3 ab. Wenn sie gelingt, dürfen Sie bei 261 aufatmen, wenn sie mißlingt, bei 343 tief einatmen.

223

Die Menschen in der Straße strömen dahin wie ein träger Fluß, in welchem die Gruppe um die Sänfte als Riff wirkt. Der Fluß erreicht den Felsen, teilt sich, und als er sich dahinter wieder vereinigt, hat der Fluß etwas Treibgut mitgenommen, genau 3W6 Maravedi (doppelter Dukatenbetrag).

Weiter bei 262.

224

Sie kommen über einen kleinen Platz, an dessen Rand gelangweilt zwei Gardisten mit einer Laterne stehen. Als sie Ihrer ansichtig werden, ruft einer: "So spät noch unterwegs, Bruderschwestern? Kommt her, damit wir euch besser sehen können, denn Diebesgesindel ist unterwegs!" Wollen Sie zu den Wachen hingehen (82) oder nicht (183)?

225

Wiewohl Sie hundemüde sind, fällt es Ihnen schwer, Ruhe zu finden. Das nicht enden wollende Getuschel Ihrer Mitschläfer hindert Sie daran. Erst notgedrungen, dann mit spitzen Ohren lauschen Sie ihnen. Vom Haranydad ist die Rede, von einem Beinahescharmützel zwischen seinen Kämpfern und denen einer anderen Gruppierung, den Rebellen der Fren'Chira Marustazzim. Am Nuab seien sie aufeinandergestoßen, genauer gesagt, die Eindringlinge seien dem Haranydad in die offenen Arme gelaufen und ohne Blutvergießen festgesetzt worden. Dann habe ihnen der Haran selbst zu verstehen gegeben, daß dies nicht ihr Territorium sei, und habe sie mit Glückwünschen für ihren weiteren Kampf und zwei Lasttieren mit Beutewaffen zurückgeschickt.

"Wie Dajin!" klingt es ehrfurchtsvoll. Das Tuscheln wendet sich einem andern Thema zu. Die nächtlichen Stimmen sprechen von einer häufigen Begleiterscheinung verlorengelender Kriege, von desertierten Söldlingen, die marodierend durch das Land zögen und sich schlimmer aufführten als jeder Bandit.

Nachdem Sie ganz die Hoffnung aufgegeben haben, in absehbarer Zeit Schlaf zu finden, setzen Sie sich gleich zu den Redenden, welche Sie wie selbstverständlich in ihr Gespräch einbeziehen. Dabei erfahren Sie dann auch von kaiserlichen Patrouillen, die jeden, der an ihnen vorbeiwolle, genauestens kontrollierten und oft genug wieder zurückschickten.

Da gäbe es doch Wege, meint einer verächtlich. Wenn Sie dieses Thema interessiert, dann legen Sie bitte eine Menschenkenntnisprobe ab, deren Gelingen Sie nach 208 und deren Mißlingen Sie nach 305 führt. Interessiert es Sie nicht, dann lesen Sie 286.

226

Schon im Laufe des Tages haben Sie das eine oder andere harmlose Beerchen und Kräutlein aufgesammelt. In der Nacht mischen Sie alles zusammen, wie es Ihnen Dschindar vor Jahresfrist beigebracht hat. Kurz vor Morgengrauen beginnen Sie mit dem Auftragen der Paste, und als Sie damit fertig sind, wecken Sie Ihre Begleiter mit einem weinerlichen "Irgendwie ist mir nicht gut". Gleich darauf sind Sie allein und lauschen zufrieden den gellenden Schreien, die rasch leiser werden. Bei der nächsten Wasserstelle betrachten Sie Ihr Werk.

Selbstkritisch urteilen Sie, daß man die aufgeschminkten Flecken nur im Zwielflicht mit den Schwären und Pusteln frisch ausgebrochener Zorganpocken verwechseln konnte.

Weiter bei 4.

227

Nehmen Sie das Ergebnis Ihres Würfelwurfs mal vier. Wenn dieses Produkt höher ist als die Summe, die Sie den Soldaten in die Hand gedrückt haben, dann behalten letztere zwar das Gold, lassen Sie aber dennoch nicht rüber, weil es zu wenig war, so daß Ihnen nur die ungewisse Furt bleibt (177). Übersteigt Ihre Korruptionsgebühr diesen Wert, dann lesen Sie weiter bei 241. Sollten Sie mehr als 24 Dukaten investiert haben, dann erscheint es den Wachen verdächtig viel. Sie behalten, was sie bekamen, und nehmen Ihnen zudem Ihre Waffen (bis auf den Dolch) ab, damit Sie sehen, wie gefährlich es hier ist. Es bleibt Ihnen auch dann nur die Furt.

228

Der Haran seufzt: "230 Jahre waren wir frei. Wir hatten in dieser Zeit über 30 Könige. Kannst du rechnen, Bruderschwester? Ich hatte stets vor, alt im Bett zu sterben, umgeben von vielen Enkeln. Auch wenn es vielleicht woanders stehen wird, als ich dachte." Weiter bei 7.

229

Endijian erzählt: "Vor über zweihundert Jahren war die Bruderschaft ein Teil der Zaboroniten-Sekte. Aus dieser Zeit stammen einige unserer Rituale. Der Führer dieser Sekte war ein gewisser Zaboron von Andalkan. Er lehrte, Tsa und Boron seien nicht zwei verschiedene Diener Rurs, sondern nur einer mit zwei unterschiedlichen Gesichtern. Er lehrte weiterhin, daß die Schönheit der Welt nichts Festes sei, sondern ständig verteidigt werden müsse, und für ihn bedeutete das, daß er all jene der Schwester begegnen ließ, von denen er meinte, die Schönheit der Welt litte unter ihnen, sei's durch ihre Gedanken oder ihre schiere Anwesenheit. Er war ein wirrer Eiferer, und je älter er wurde, desto mehr sah er Rurs Schöpfung von allen Seiten bedroht. Es hat sicher schon lange geschwelt, bis es zum Bruch kam. Er wurde ausgelöst durch die Schriften eines Sehers. Sagt dir "Nostria Thamos" etwas? Zaboron behauptete, seine Schriften verminderten die Schönheit der Welt und mußten verbrannt werden, aber nicht alle seiner Anhänger teilten diese Meinung, denn hat uns Rur nicht Rätsel gegeben, damit wir versuchen, sie zu lösen, hat er uns etwa mit Dummheit geschlagen, damit wir keine Fragen stellen kön-

nen? Zaborons Pech war es, daß die fähigsten seiner Gefolgsleute so sprachen und später überprüften, ob nicht eher Zaboron die Schönheit der Welt mindere. Vielleicht dachten sie auch nur, der Alte würde sie sich als nächste vornehmen. Ich könnte es verstehen, mir sind solche Eiferer unheimlich, sie sind maßlos und unbeherrscht. Sie neigen dazu, ein ganzes Dorf auszumerzen, wenn es nur darum geht, einen einzelnen Bewohner seiner Wiedergeburt zuzuführen. Wir waren die einzigen, die jemals gegen die Zaboroniten antraten, und es dauerte zwanzig Jahre, bis wir sie völlig vernichtet hatten. Unterdessen hatte sich die Bruderschaft verändert. Wir sind keine Sekte mehr, wie du weißt, wir sind vernünftige Leute, wir preisen Rur, achten seine Diener und seine Geschöpfe und führen sorgfältig aus, wofür man uns bezahlt." Weiter bei 5.

230

Nach mehreren Tagen sind Sie davon überzeugt: Taranteln sind durch und durch widerliche und bösertige Tiere, wohl das Schlimmste und Häßlichste, was auf Deres Rund wandelt! Legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Mißlingt die Probe, dann senken Sie Ihren Jähzorn und Ihren Gefahreninstinkt um einen Punkt (nicht unter Ausgangswert).

Lesen Sie weiter bei 3.

231

Sie gehen schleunigst zurück. Man weiß nie, das ist es eben: Man weiß es nie. Weiter bei 3.

232

Legen Sie eine Fährtensuchenprobe+5 ab oder eine einfache Probe, falls Ihre vorherige Musizierprobe erfolgreich war. Lesen Sie weiter bei 270, wenn die Probe gelungen ist, bei 186, falls sie mißlang, und bei 57, wenn Sie einmal eine Schwalbe waren.

233

Es ist noch leichter als Sie denken: Sie stammen nicht von hier, Sie sehen auch nicht so aus. Also, was sollten Sie damit zu tun haben? Wäre hier Boran, dann wäre es anders, dann könnten Sie immer noch ein Söldling sein. Aber so? Die Templer überzeugt das. Sie auch? Überprüfen Sie Ihren Stolz. Wenn Ihnen eine Charismaprobe mißlingt, dann senken Sie Ihren Mutwert für die nächsten 20 Abschnitte um 1. Weiter bei 187.

234

Das kleine Ruderboot mit Ihnen, Endijian und den beiden Matrosen an Bord legt ab, um Sie an der vereinbarten Stelle abzusetzen. Sie werfen einen Blick zurück auf das Schiff, auf dem Sie die letzten zwei 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 wenn irgendwo die Trireme noch lauern sollte, dann wird sie Sie hören! "Weiter können wir nicht", sagt einer der Matrosen, und Endijian läßt sich aus dem Boot ins knietiefe Wasser gleiten. Wollen Sie jedem der

Matrosen einen Dukaten geben (260), ihnen den Namen einer Stadt sagen (282), wortlos von Bord gehen (156) oder sie angreifen (302)?

235

Meister Phex scheint etwas genuschelt zu haben, denn die beiden Kerle merken, was Sie vorhaben. Nicht nur das, sie ziehen ihre Knüppel, und man merkt ihnen an, daß sie sich darauf freuen, sie endlich ausprobieren zu können. Wenn Sie flüchten wollen, dann führt Sie eine gelungene Gewandtheitsprobe nach 14, ansonsten können Sie sich ohne Gegenwehr verprügeln lassen (337) oder mutig zur Waffe greifen (30).

236

"Rasch", drängt Endijian, "Sie haben mir genau drei Stunden gegeben, Khunchom zu verlassen. Wir brauchen schnell ein Schiff, zu Land haben wir keine Chance." - "Also nach Elburum", stellen Sie fest, da er es in Tuzak erwähnt hatte. Er nickt und schlägt eilig den Weg zum Hafen ein. Wenn Ihr Stichwort "Ruramid" heißt, dann lesen Sie weiter bei 285, andernfalls bei 345.

237

Eilends verlassen Sie den Kampfplatz. "Zu viele, zu schlecht, das waren keine von uns", urteilt Endijian. "Sie wurden offensichtlich gedungen, um uns zu vertreiben. Das bedeutet: Elburum will sich nicht entscheiden, sondern abwarten und mich loswerden." Weiter bei 33.

238

Rechtschaffen müde von der Wanderung des Tages fallen Sie wie eine Leiche ins Stroh und schlafen ein. Es ist eine unruhige Nacht, denn ein übler Traum plagt Sie. Er versetzt Sie an Bord eines kleinen Bootes, weit vor der sinodaischen Küste. Sie sind hinausgefahren zu einem Riff, um nach Perlen zu tauchen, und Sie hatten Erfolg - und was für einen: die größte Perle, die je ein Menschenauge sah, groß genug, um ein ganzes Haus dafür zu kaufen! Prustend tauchen Sie aus dem Wasser auf, das Boot ist weit abgetrieben, und ein Angler sitzt darin, der Ihnen den Rücken zudreht. Mit kräftigen Stößen schwimmen Sie darauf zu. Der Angler hört es und zeigt Ihnen sein Gesicht: ER ist es, Borbarad. Rasch, doch mit unnatürlich abgehackten Bewegungen, ergreift er die Ruder, und das Boot entfernt sich. Sie drehen sich paddelnd im Wasser, nirgendwo können Sie eine Küste ausmachen. Es gibt nur die Tiefe unter Ihnen, diese unglaubliche Tiefe.

Am Morgen setzen Sie die Wanderung fort. Im Laufe des Tages bemerken Sie, daß Sie in dieser Nacht bestohlen wurden. Streichen Sie die Hälfte Ihres Vermögens, und lesen Sie weiter bei 286.

239

Die Soldaten denken gar nicht lange nach, denn der Fall scheint sonnenklar: Ganz bestimmt treiben Sie einen florierenden Waffenhandel, raten Sie mit wem! Die nachfolgende

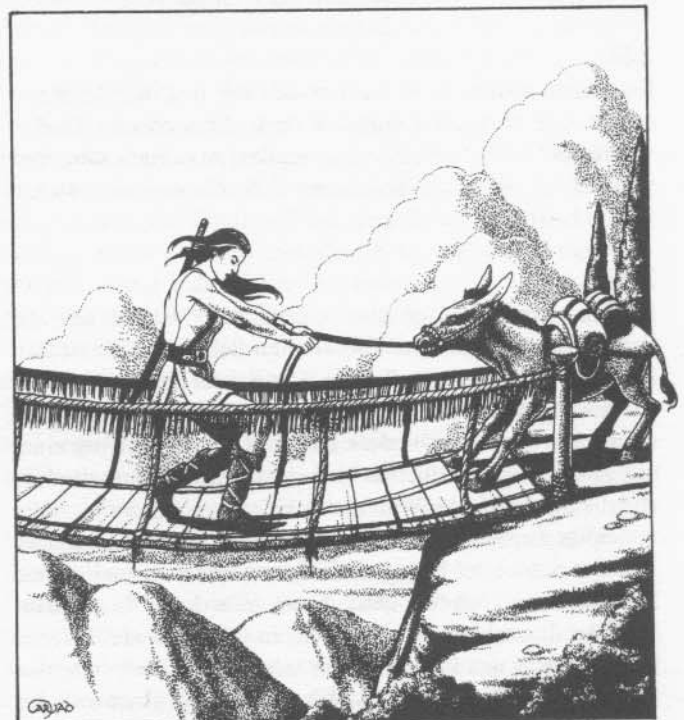
Vorgehensweise entspricht zwar nicht dem auch nicht gerade zimperlichen AMOG, doch da kein Kerker in der Nähe ist, knüpft man Sie eben am nächsten Baum auf. Weiter bei 2.

240

Waffengewalt war es nicht, die den jungen Burschen dahinscheiden ließ, doch was die Blasen auf seinem Gesicht verursachte, können Sie auch nicht sagen. Sie haben allerdings gewisse Vermutungen, und lebte er noch, dann wären Sie jetzt an der Reihe, einen der bekannten Vorträge über Verhaltensweisen im Umgang mit der maraskanischen Tier- und Pflanzenwelt zu halten. Er war ein Kurier, gekleidet in eine leichte Rüstung (RS 2) und bewaffnet mit einem Kurzschwert (TP: 1W+2). Eine Lederhülle enthält ein beidseitig beschriftetes Pergament. Wenn Sie nicht sonderlich flüssig lesen (TAW kleiner 4), dann wird Sie der Inhalt nicht interessieren, lesen Sie also weiter bei 287, ansonsten schon (210)!

241

Froh darüber, diese Prozedur hinter sich zu haben, treiben Sie Ihren Maulesel auf die schwankende Hängebrücke. Das Tier entdeckt sogleich seine Abneigung gegenüber diesem unsicheren Pfad über den Fluß tief unten und bockt, mault und eselt. Eine gelungene Tierkundeprobe bringt Sie weiter nach 307, eine mißlungene läßt Sie bei 211.



242

"Wie kommst du an die Rajdegga?" ruft der Dicke herüber. Da Sie es für eine gute Einführung in die Gemeinschaft halten, erzählen Sie die traurige Geschichte. "Und was wolltest du dort?" fragt der Hüne ernst. So erklären Sie, daß die Hochgeschwister Jergans Sie zu dem Eremiten geschickt

hätten. Es zieht weitere Fragen nach sich, die dazu führen, daß Sie erklären: "Ich habe die Heiligen Rollen gefunden." Der Dicke runzelt die Stirn: "Davon habe ich gehört." Sein Nachbar ergänzt: "Das könnte jeder behaupten, solange nichts anderes beweisbar ist." Jetzt gehen Sie auf's Ganze: "Sie enthalten eine Weissagung, deshalb bin ich hier." Die beiden sehen sich an, der Große meint: "Ich glaube, das sollte den Haran interessieren." - "Hol ihn", sagt der Dicke. Der Hüne verschwindet im Schweinestall und kommt mit einem jungen Burschen zurück. Dessen blonde Mähne reicht bis zum Rücken. Aus bernsteinfarbenen Augen blickt er Sie an: "Was hast du zu sagen?" Zögernd beginnen Sie mit Ihrer Geschichte. Sie sind noch nicht allzuweit gekommen, da sagt der Fettleibige: "Dajin und Alrech, laßt den Haran mit seinem Besuch allein." Dann wendet er sich Ihnen zu: "Komm!" Sie folgen dem Dicken - dem wahren Haran, wie Sie reichlich verwirrt schließen - in eine Hütte (324).

243

Wie oft zuvor schlagen Sie den Weg zu dem kleinen Teich mit den Reihern ein. Etwas ist anders als sonst, denn Sie meinen beobachtet zu werden, und schon raschelt es im Unterholz. "Wer da? Zeig dich!" rufen Sie laut. Furchtsam erhebt sich ein Junge von vielleicht zehn Jahren. "Tut mir kein Leid", fleht er. Sie wechseln einige Worte mit ihm. Es ist grotesk, er hat Sie wohl für so etwas wie einen Jagdaufseher gehalten. "Bis du aus dem Dorf?" fragen Sie. Er schüttelt den Kopf. - "Woher dann? Wo wohnt deine Familie?" - "Wir haben keine mehr, da sind nur noch ich und die kleine Ayji. Ich glaube, sie ist krank. Könnt Ihr uns helfen?" Wenn Ihnen eine Gefahreninstinktprobe gelingt, dann lesen Sie weiter bei 117, ansonsten entscheiden Sie sich, ob Sie den Kindern helfen wollen (326) oder nicht (231).

244

Noch während der ersten Stunde Ihres Weges: Die Regenzeit ist seit mehreren Tagen zu Ende, und allerorten blüht und sprießt es. Zarte Düfte liegen in der Luft und lassen den überwältigenden Reichtum erahnen, der schon in wenigen Tagen herrschen wird. Insektengesumm und -gezirpe begleitet Ihre Schritte, kleine Vögel schwirren auf der Suche nach Käfern und Würmern für ihre stets hungrige Nachkommenschaft vorbei. Das ungute Gefühl, das Sie beim Wandern beschleicht, will nicht dazu passen. Es vergrätzt Ihnen die Freude an der Sie umgebenden Schönheit, läßt Sie daran denken, daß der Rückweg in der Nacht weniger angenehm sein könnte.

Wollen Sie diesem Gefühl nachgeben und zu der Eremitenklausur zurückkehren, um am nächsten Tag zu früherer Stunde aufzubrechen (31), oder unverzagt weitergehen (40)?

245

Nach zwei Stunden gelangen Sie zu einer verlassenem Feuerstelle. Sie befühlen die Asche, schließen aus ihrer Wärme, daß jene, die hier lagerten, sehr zeitig aufgebrochen sein müssen. Weiter folgen Sie der Spur, verlieren sie gelegentlich, und wenn Sie sie wiederfinden, stellen Sie fest, daß

sich der Abstand zwischen Ihnen und jenen, denen Sie folgen, zusehends vergrößert. Sie müssen sich eingestehen, daß es aussichtslos ist (327). Sollte Ihr Stichwort "Skaskia" heißen, dann lesen Sie weiter bei 41.

246

"Ist Euch was?" sagt eine besorgte Frauenstimme, und eine knochige Hand rüttelt Ihre Schulter. Sie schütteln die Hand ab, taumeln hinaus ins Freie, wo es wiederum regnet. Binnen kurzem sind Sie klatschnaß. Sie merken es nicht, stehen schweratmend gegen die Tempelwand gestützt, die Augen zu Boden gerichtet, auf Ihre Füße, die kleine Bäche umfließen. Dieser Traum war so wirklich! Es dauert einige Zeit, bis Sie wieder genau wissen, wo Sie sind. Weiter bei 71.

247

Das Tal wird zu den Rändern hin steiler, und eine Bebauung ist überhaupt nur durch die Anlage künstlicher Terrassen möglich. Auch hier stehen die Gebäude dicht an dicht, und ein Blick über die gesamte Stadt ist Ihnen nur an wenigen Stellen vergönnt, da die Häuser der jeweils darunterliegenden Terrasse die Sicht versperren. Sie malen sich aus, daß es von einem der Hausdächer aus bei gutem Wetter einen phantastischen Fernblick bis weit aufs Perlenmeer hinaus geben muß. "Hier sind wir", unterbricht Einauge Ihre Überlegungen und steuert auf ein Teehaus zu. In einem mit Sitzkissen ausgelegten Hinterraum werden Sie bereits erwartet. Die "Greifenhennen" erweisen sich als zwei Offizierinnen der kaiserlichen Armee - flachsblonde Haare und ein albernischer Akzent. Sie sehen sich so ähnlich, daß sie Mutter und Tochter sein könnten. Ein Irrtum, wie sich erweist, als der Einäugige sie Ihnen vorstellt. Der dritte ist ein kräftiger Bursche. "Kelsor spielt nicht mit", erklärt die Ältere, "er wird draußen warten. Er ist nur dabei, damit es keine Mißverständnisse gibt." Auf ein Zeichen von ihr entschwindet er. Weiter bei 38.

248

Ihre Antwort scheint ihm nicht sonderlich zu behagen. Er verzieht den Mund, wendet sich schon ab, gibt Ihnen aber dann doch die Auskunft, daß die billigsten Quartiere auf der Hira-Insel zu finden seien. Wenn Sie sich dort bereits befinden, dann lesen Sie weiter bei 313, andernfalls bei 196.

249

Seine boshafte Freude ist unübersehbar, und es ist Ihnen nur zu klar, daß er ein Vielfaches seiner normalen Preise aus Ihnen herauschinden will. "Fall tot um und stinke!" wünschen Sie ihm und verlassen das Haus. Sein hämisches Gelächter lehrt Sie, daß er so oder so triumphiert hat. Sie beschließen, die Suche nach einer Unterkunft fürs erste zu unterbrechen und den dumpfen Groll in Ihrem Bauch mit einem kräftigen Schluck zu besänftigen (291).

250

Azulziber ist ein außerordentlich genügsamer Vertreter seiner Art, denn egal, ob Sie dem Maulesel viel oder wenig Futter geben, er frißt es gleich zufrieden und scheint auch völlig

unabhängig von der Futtermenge nicht mehr und auch nicht weniger Zeit dafür zu benötigen. Anders die Maraske. Sie fragen den Eremiten, warum er sie hält. "Eine Angewohnheit, die ich von meiner Lehrerin übernommen habe", erklärt er, "wie gefällt sie dir?" - "Häßlich, abscheulich und giftig", antworten Sie impulsiv und wundern sich, daß trotz Ihrer unheilvollen Erfahrungen so wenig Gefühl in Ihren Worten mitschwingt. Mylendijian lacht: "Es sind verrückte Viecher, die sich ausschließlich von einem Pilz ernähren, den jedes andere Tier meidet, dennoch leben sie in dem Glauben, irgend etwas könnte ihnen ihre Nahrung streitig machen. Doch sieh weiter, Bruderschwester! Es sind Geschöpfe Rurs, damit sind sie zwangsläufig schön."

"Wirklich?" geben Sie etwas lasch von sich. "Bei dem Orden, aus dem meine Lehrerin kam", fährt der Priester fort, "ist es Sitte, Marasken wie diese so lange zu beobachten, bis sich ihre Schönheit offenbart. Es kann Wochen und Monde dauern, aber es ist sehr lehrreich, du solltest es versuchen." Wollen Sie dem Rat des Einsiedlers folgen (17) oder es in den nächsten Tagen beim Füttern belassen (3)?

251

Sie sind sehr glücklich, als Sie wieder ans Tageslicht kommen. Einige Wachen stehen schon bereit, denn es ist üblich, daß jeder, der die Mine verläßt, untersucht wird und sich dazu völlig entkleidet. Wenn Ihr Stichwort "Sahnetörtchen" heißt, dann kommen Sie mit einer gelungenen Charismaprobe darum herum. Falls dies nicht Ihr Stichwort ist oder die Probe mißlingt, und Sie etwas von dem Erz mitgenommen haben, dann sollte Ihnen jetzt eine Taschendiebstahlprobe, erschwert um den Dukatenwert der Gesteinsbrocken, gelingen, um sie wieder loszuwerden. Mißlingt die Probe, dann lesen Sie 125, in allen anderen Fällen 299.

252

(Heilige Rollen, 16. Draijisch, Orig. Sp.: Tulamid.-Bosp. Lingo m. elf. Gramm., Krypt.: 5. UO-Krypt.)

In seinem vierzigsten Jahr sprach ein Dschinn aus den kalten Wäldern zu Rurech: "Wie kann Rur alles geschaffen haben, wenn doch Dschijman uns erträumte?" Rurech sprach: "Wie konnte Dschijman ermessen, daß sein Traum nicht ein Traum innerhalb eines Traums war?" Der Dschinn entgegnete: "Wie kann es jemals ermessen werden?" So sprach Rurech: "Erkenne, mein Bruder: So lange währt ein Traum, wie die Antwort leichter fällt als die Frage." Weiter bei 44.

253

Sie folgen dem breitschultrigen Mann, der seinen Namen mit Alrech angab. Er führt Sie talaufwärts über steile Wege und kleine Treppchen, welche die Terrassen der Stadt miteinander verbinden. Mit lauten Rufen bahnt er Ihnen einen Weg durch die Menschenmenge und scheucht die Bettler davon, bevor jene Sie belästigen können. An den Treppen mahnt er Sie regelmäßig zur Vorsicht, denn die Stufen sind durch die breiten Lehm Spuren, die der Regen ins Tal gespült hat, glitschig. Oft bleibt er stehen und überlegt, als wüßte er nicht genau, welchen Weg er einschlagen müsse, dann geht es

weiter, entweder in derselben Richtung oder wieder ein Stück zurück. Er scheint noch nicht lange in diesem Gewerbe zu sein - wahrscheinlich bezahlt ihm das Hotel einige Kreuzer dafür, daß er Sie dorthin bringt - und ist irgendwie anders als die Führer in anderen Städten. Da ist etwas Ländliches um ihn, und seine Hände haben dicke Schwielen. Abermals bleibt er stehen und rätselt - ein ungünstiger Augenblick, denn wieder einmal beschert Efferd die Stadt mit reichen Gaben.

Wenn Sie Alrech auf seine mangelnde Ortskenntnis ansprechen wollen, dann legen Sie bitte eine Charismaprobe ab und lesen bei Erfolg weiter bei 296, bei Mißerfolg bei 278. Wenn Sie das nicht interessiert, dann dürfen Sie duldsam im Regen seine weitere Entscheidung abwarten (50) oder den nächsten Passanten nach dem Weg fragen und Alrech aus Ihren Diensten entlassen 291.

254

Zielstrebig schlagen Sie den Weg zum Tempel ein, denn gleich wird der Regen erneut einsetzen. Gerade als Sie an einer Taverne vorbeikommen, der betörender Duft entströmt, fallen die ersten Tropfen. Wollen Sie hier einkehren (271) oder Ihren Weg unbeirrt fortsetzen (291)?

255

Als Sie das Siechenhaus wieder verlassen, tritt ein Mann mit hellen, fröhlichen Augen an Sie heran, welcher der Kleidung nach ein Priester des Tempels der Zwillinge sein muß, und fragt nach Ihrem Namen. Sie nennen ihn ihm, und er nickt wie selbstverständlich. "Ihr werdet im Tempel erwartet, Bruderschwester", teilt er Ihnen mit.

"Von wem?" fragen Sie. "Von der Hohen Schwester aus Tuzak", gibt er so leise zurück, als wäre es ein Geheimnis. Sie halten den Atem an. Eigentlich wollten Sie nach Tuzak reisen, um die dortigen Hochgeschwister aufzusuchen. Nun scheint Milhibethjida hier zu sein - ein eigentümlicher Zufall! Mit zwiespältigen Gefühlen gehen Sie zum Tempel.

Weiter bei 279.

256

Eine der beiden Frauen richtet das Wort an Sie: "Es ist nicht üblich, daß die Hochgeschwister die Tempel verlassen, daher werde ich so sprechen, wie es mir unsere Schwester in Tuzak auftrag. Sie läßt dir ihre Grüße ausrichten. Vernehme sie und auch die unsrigen. Du wurdest hierhergebeten der Heiligen Rollen wegen." Sie legt eine Kunstpause ein und läßt eine knallharte Frage folgen: "Hast du wirklich alle übergeben?" Überrascht schauen Sie auf und antworten ohne nachzudenken: "Ja! Fehlen denn welche?"

"Besinne dich, Bruderschwester, besinne dich!" Ihre Gedanken wandern ein Jahr zurück, zu dem Ort, wo Sie die Rollen fanden. Sie selbst hatten die Urnen geöffnet und die Rollenbündel herausgenommen, um nachzuprüfen, ob es das Gesuchte war, und dann vorsichtig zurückgetan, wenig später kam der Kampf mit den Taranteln. Die Erinnerung daran ist körperlich: Sie fühlen wie damals einen Rücken an dem Ihrem, es muß der Wallas sein, führen abermals Ihre Waffe, spüren das kurze Zögern, bevor der Stahl in Fleisch schneidet.

Verwundert reißen Sie sich in die Gegenwart zurück, denn Ihre Erinnerung spielt Ihnen einen Streich: So, wie Sie die Waffe im Geiste führen wollten, hätten Sie nie eine Maraske getroffen, es sei denn, sie wäre etwa so groß gewesen wie Sie selbst. Scham packt Sie darüber, denn dieser Kampf hat Opfer gekostet und Ihre Erinnerung daran ist so flüchtig und vergänglich! Geschwächt von den Wunden des Kampfes, waren Sie weitergetaumelt, bis Sie auf Scheijian trafen, den kleinen Kuppler aus Belhanka, einfältig, aber nett. Zusammen mit ihm hatten Sie die Urnen nach Tuzak gebracht, und bestimmt gab es nie einen Augenblick, wo sie unbeaufsichtigt gewesen wären. "Nein", sagen Sie bestimmt, "das war alles." Weiter bei 335.

257

Wie Mylendijian vor einigen Wochen sagte, gehört mehr zu einem Priester Rurs als nur das Wissen um den Glauben. "Bevor ich dich weiter unterweise", sagt er, "wirst du deine anderen Fähigkeiten üben." In den nächsten Tagen widmen Sie sich der Vertiefung Ihrer Kenntnisse in dem von Ihnen gewählten handwerklichen Talent. Ihre Mühe schlägt sich in einem freien Steigerungsversuch nieder. Weiter bei 3.

258

Der todesverachtenden Besessenheit, mit der Sie den Kampf austragen, können die Soldaten nicht lange widerstehen, auch scheint ihnen dieser Tag nicht so zuwider, daß sie sich nichts Besseres vorstellen könnten, als leichten Herzens in Borons Hallen einzugehen. Sie weichen zurück, so daß Sie und Ruramid von Bord entkommen können. Notieren Sie sich das Stichwort "Kreis". Weiter bei 83.

259

Wollen Sie in Anbetracht von Endijians Zustand länger bei dieser Gemeinschaft verweilen (128), trotz seines Zustands bald aufbrechen (122) oder die Oberen der Gemeinschaft ins Vertrauen ziehen, damit sie Ihnen helfen (281)?

260

Überrascht bedanken sie sich und rudern davon nach 145.

261

Nachdem die Soldaten das Schiff nach Konterbande untersucht haben und der Offizier den Kapitän befragt hat, ob ein Schiff mit drei Segeln und vierzig Piraten an Bord gesichtet worden sei, kann die "Wagnis" ungestört weitersegeln. Noch am selben Tag erreichen Sie Khunchom. Weiter bei 283.

262

Endlich tritt Endijian wieder aus der Schmiede heraus. Seine Beinkleider sind knieabwärts feucht, was Ihnen verrät, daß er sicher nicht die ganze Zeit in der Schmiede war, sondern noch an einem anderen Ort. Ein Blick in sein Gesicht reicht. Legen Sie eine Probe auf "Bekehren/Überzeugen" ab. Wenn sie gelingt, dann haben Sie ihn so sehr von der Richtigkeit Ihrer Theorie überzeugt, daß es ihm seinerseits gelang, die Hilfe der Khunchomer Filiale der Bruderschaft zu erwirken (354).

Wenn die Probe mißlingt, dann wird er Ihnen zwar immer noch glauben, aber das entscheidende Quentchen, um seine Mordgenossen zu überzeugen, fehlte (236).

263

In den nächsten Tagen folgen Sie dem Hirlauf nach Süden. Ihr Wegweiser sind Gerüchte, die Sie in den Ortschaften aufschnappen. Sie sind zum Teil maßlos übertrieben oder widersprüchlich: Da ist von offenen Schlachten die Rede, von kaiserlichen Soldaten, die gleich regimentweise gefallen oder in Scharen desertiert sein sollen vor einem unsichtbaren Tod aus den Wäldern, vor überraschenden Pfeil- und Diskushageln oder lautlosen Überfällen im Morgengrauen. Übergroß steht ein Name da, der Ursachen all dessen ist: das Haranydad. Und wollten Sie alles glauben, so müßte sein Führer ein Gigant von mindestens vier Schritt Länge sein, ausgestattet mit der tollkühnen Todesverachtung König Dajins und der besonnenen Schläue des Grafen Garalor von Tuzak. Doch die Quintessenz dieser Gerüchte lautet: Es gibt am Oberlauf des Hira ein großräumiges Gebiet, das die kaiserlichen Krieger den Rebellen überlassen haben und wo sie nur noch dagegen ankämpfen, daß es sich nicht ausweitet. Häufiger stoßen Sie nun auf kaiserliche Patrouillen, die Sie mit mißtrauischen oder neugierigen Blicken ob Ihrer seltsamen Fracht bedenken. Es ist eine Nacht wie viele, Sie verbringen sie in einer Scheune zusammen mit drei anderen Reisenden. Legen Sie bitte eine Sinnenschärfeprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei 225, andernfalls bei 238.

264

Die Durchsuchung beginnt. Eigentlich dürften die Soldaten nichts Anstößiges bei Ihnen finden, ganz bestimmt nicht, wenn Sie schon vorher von dieser Kontrolle gewußt haben, denn dann ist Ihnen sicher etwas eingefallen. Würfeln Sie in diesem Fall mit dem W6: Bei 1-4 dürfen Sie nach 4 passieren, bei 5-6 verwehrt man Ihnen den Weg (306). Doch betrachten wir jetzt den Fall, wenn Sie nicht vorgewarnt gewesen wären und sich in Ihrem Besitz ein Rondrakamm befindet (209) oder gar mehrere (239) (letzteres gilt auch für mehr als eine erbeutete Rüstung).

265

Mit einem gellenden Jodler stürzen Sie hinab in die kühlen Fluten. Wütend und mit 1W6 Schadenspunkten versorgt, schauen Sie hoch zu dem widerspenstigen Tier. Dieses späht von der Brücke herunter, als fragte es sich, wo Sie wohl so plötzlich abgeblieben sein könnten. "Na warte, du Esel!" maulen Sie beim Weg zum Ufer. "Jetzt gibt's etwas hinter die Ohren, groß genug sind sie ja." Wegen Ihres berechtigten Unmuts sind Ihre nächsten drei Tierkundeproben um Ihren Jähzorn erleichtert. Legen Sie jetzt die erste ab. Wenn sie gelingt, dann lesen Sie 307, andernfalls 211.

266

Der Haran antwortet: "Als ich ein Kind war, sagte meine Mutter: 'Wenn du nicht brav bist, holt dich der Kesselflicker.' Ich wußte nicht, was das ist, verstand nur: der Kesaflik! Hätte

sie gesagt: 'Marbold von Nebenan verprügelt dich', dann wäre es mir egal gewesen. Doch vor dem schrecklichen Kesafluk fürchtete ich mich. So ist es mit dem Haran. Ein Alrech oder Perjin wäre für die Garethjas nur irgendein Rebell, sie würden ihn einen Strauchdieb oder Räuber nennen, doch den Haran fürchten sie, deshalb bin ich der Haran und nur der Haran. Ironischerweise haben mir die kaiserlichen Soldaten selbst den Namen gegeben. Wir haben immer nur gesagt, wir seien das Haranydad, mehr nicht." Weiter bei 7.

267

Sie erkennen: Marasken sind keine geistlosen Lebewesen, eine gewisse Intelligenz spricht aus ihren starren Facettenaugen. Sie sind wie Menschen Stimmungen unterworfen, man erkennt es an der Art, wie sie ihre hochkomplizierten Kauwerkzeuge bewegen. Ihre Bewegungen sind stolz und zeugen von großem Selbstbewußtsein. Sicher, sie sind gefährlich und aggressiv - zwei Züge, die man nicht nur bei Marasken findet. Entscheiden Sie selbst, mit welchen Augen Sie künftig Maraskantaranteln sehen wollen. Allemal haben Sie in diesen Wochen genügend über diese Spezies gelernt, um ihr Verhalten vorhersagen zu können (d.h.: Sie werden bei einer Begegnung mit Maraskantaranteln künftig stets ein Recht auf die erste Aktion haben). Weiter bei 3.

268

Wieder einmal schlagen Sie den Weg zu dem kleinen Teich mit den Reihern ein, zum einen, weil es recht malerisch dort ist, zum andern, weil Sie sich schon lange fragen, ob diese Vögel jemals etwas anderes tun werden, als stur im Wasser zu stehen und Sie zu beobachten. Noch vorgestern behauptete Mylendijian, er habe dort noch nie Reiher gesehen, ganz bestimmt kämen sie nur Ihretwegen, um herauszufinden, ob Sie vielleicht einmal etwas anderes täten. Einen Augenblick wußten Sie nicht, ob er es ernst meint. Der Abwechslung halber haben Sie einen anderen Weg als sonst eingeschlagen. Legen Sie eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei 106, andernfalls bei 333.

269

Ein tierischer Schmerz reißt Ihnen die Beine unter dem Leib weg. Er rührt von keinen Wunden, er kommt von Ihren zusammengepreßten Kiefern, Ihren während des Kampfes wie zu Stein verkrampften Kaumuskeln, von Ihren Zähnen, welche hart daran waren, sich gegenseitig zu zermalmen. Heulend und wimmernd kauern Sie im Dreck, es schmerzt elendiglich, es will nicht aufhören, es tut weh, schrecklich weh! Als Sie nach dem ersten Abebben dieses siedenden Pochens den Kopf heben, blicken Sie auf einen Schlachthof, auf einen Bluttümpel, aus dem steife Körper wie Inseln und Klippen herausragen. Niemand außer Ihnen ist noch am Leben. Ihre blutstarre Kleidung sagt Ihnen klipp und klar, wer für dieses Gemetzel verantwortlich ist, doch beim besten Willen: Sie haben nicht die leiseste Erinnerung, wie Sie es vollbracht haben, ganz allein diese neun Ritter Rondras zu ... erschlagen wäre eine arg beschönigende Bezeichnung. Weiter bei 59.

270

Trotz des trüben Lichts sind die Abdrücke unübersehbar für Ihr kundiges Auge. Es müssen schätzungsweise sechs bis zehn Leute hier gewesen sein, und alle bestieft! Sie finden noch etwas anderes: einen roten Stoffetzen, Teil eines Umhangs. Mit grimmigem Gesicht folgen Sie der Spur aus der Burg hinaus und über Stock und Stein (88), es sei denn, Sie wollten lieber den nächsten Morgen abwarten (186).

271

"Wirt, zwei Becher Guten!" sagt eine herrische Stimme, und ein teuer gekleideter Mann setzt sich Ihnen gegenüber an den Tisch. Lächelnd und erwartungsvoll blickt er Sie aus seinem einen Auge an. "Wie ich sehe, bis du unter die Waffenhändler gegangen?" bemerkt er leicht amüsiert und fügt hinzu, als Sie nicht gleich antworten: "Bruderschwester, das ist ein Scherz, du wirst dich doch noch erinnern? Sinoda! Nun?" Sie kramen in Ihrem Gedächtnis, dann entsinnen Sie sich. Weiter bei 97.

272

"Genug für mich!" durchbrechen Sie die Stille, stehen auf und packen Ihre Siebensachen zusammen. Die Wirkung auf Ihre Mitspieler ist durchschlagend. Sie gaffen Sie an, als wären Sie ein entsprungener Zögling der Noioniten, überdies scheinen die Offizierinnen und Einauge in einen heftigen Wettbewerb eingetreten zu sein, wer am besten den Gesichtsausdruck eines tobrischen Ochsen nachstellen kann. Einauge wirft die Hände über den Kopf, knallt sich die Fäuste gegen den selbigen und stöhnt laut auf: "Hat man derlei Narretei schon gesehen?" Sie öffnen die Tür, der Begleiter der beiden verbaut Ihnen sogleich den Weg. "Es ist in Ordnung, Kelsor, laß die Person gehen!" ruft die Jüngere mit unverhohlenem Triumph. Sie entschwinden nach 330.

273

"Was soll's?" denken Sie mit einem Blick auf Ihre Kleidung, die sowieso schon bis in Kniehöhe mit Erde und Schlamm bespritzt ist, und betreten die Herberge, wo Sie eine früh gealterte und etwas träge Frau empfängt. Eine Kammer ist noch frei (3 Heller je Nacht), bezahlt wird im voraus und täglich. Weiter bei 51.

274

Der Händler ist ein Weidener, sein Sortiment enthält nur mittelländische Waffen, allerdings gut sortiert. Sie finden Schwerter aller Längen, Säbel, Kettenwaffen, Piken, Lanzen, Bögen etc., jeweils in Bündeln stehend oder an Haken hängend. Als Sie eintreten, feilscht er eben mit zwei anderen Kunden, Sprache und Habitus verraten sie als Angehörige des niederen darpatischen Adels. "Zugegeben", sagt der Weidener, "es ist nur ein Schmuckstück, denn wer braucht schon silberne Dolche, aber ein schmuckes Stück ist es." - "Nein, es muß etwas Schweres sein, etwas zum ordentlich Dreinhauen", entgegnet einer der beiden. "Wohin soll's denn gehen, gegen das Haranydad?" fragt der Händler, ein Bastardschwert präsentierend. "Praios der Gerechte! Nein, nur nach Boran!" ruft der erste Darpatier aus. "Soll dort wild zugehen", wirft der

Händler ein. "Aber allemal nicht so schlimm wie bei den Hira-Rebellen", knurrt sein Gegenüber, worauf der bisher schweigsame zweite Darpatier leise vor sich hinmurmelt: "War auch teuer genug. Hoffentlich hält sich der verfluchte Schreiber an unsere Abmachung." - "Wenn nicht, dreh ich ihm den Hals um", raunt sein Gefährte, "doch man weiß nie, was den Oberen plötzlich in den Sinn kommt." Er wird wieder lauter: "Sagt, Händler, habt Ihr nicht etwas Schweres und ordentlich Rüstung dazu?"

Wenn Sie hier etwas erwerben wollen, dann verwenden Sie die üblichen Preislisten. Der Preis des Silberdolch beträgt 6 Dukaten. Lesen Sie anschließend weiter bei 51.

275

Der Verfasser des Büchleins entstammt der berühmten Tuzaker Schmiedeschule, und sein Werk beschäftigt sich mit brisanten Fragen, wie Mischungsverhältnissen von Legierungen, optimalen Schmiedehammerformen, abhängig von der Statur des Schmieds, dem perfekten Schlagwinkel und Kriterien für die Konstruktion idealer Ambosse.

Das Bemerkenswerteste ist eine metallo-philosophische Betrachtung im Anhang folgenden Inhalts: Ein Stein ist ein Stein, viele Steine geben einen Berg, wirft man all diese Steine ins Meer, so erhält man eine Insel, welche die Strömungen verändert, und auf der sich alsbald allerlei Seevögel niederlassen, so daß diese Steine zusammen plötzlich eine neue Eigenschaft haben: Sie sind die Heimat von vielerlei Lebewesen. Ähnlich verhält es sich mit einem einzelnen Klumpen Gold, den ein Goldwäscher in einem Fluß findet und der ihn vermutlich glücklich macht. Dahingegen alles Gold Deres auf einem Haufen macht niemanden glücklich, sondern führt höchwahrscheinlich dazu, daß sich Borons Hallen rasch füllen. Der Autor beschäftigt sich im weiteren mit der Frage, welche Auswirkungen es hätte, wäre alles Eisen Deres an einem Ort vereint, alles Kupfer, Blei etc.. Erschüfe es eine neue Eigenschaft oder nicht?

Zwar liefert er keine Antwort, doch nachdenkenswert ist es allemal. Weiter bei 3.

276

Abrupt beendet ein schrilles und unheimliches "Kri-ah-gak" aus vielen Kehlen das Schweigen der Nacht. Wüßten Sie es nicht besser, Sie würden Stein und Bein darauf schwören, daß es ein Mehrfaches der Rebellenschar sein muß. Es bleibt nicht bei dem Gekreische: Brandgeschosse erhellen die Nacht, und Ihre Helfer lassen keinen Zweifel daran, wer diesen Angriff führt, denn ein paar haben den Wall aus Abraum erklettert und zeigen sich lange genug, damit man sieht, daß sie da sind, kurz genug, um nicht von den Bolzen der Verteidiger getroffen zu werden.

Sie sehen deshalb alles so genau, weil der Angriff genau auf der Seite stattfindet, nach der Sie weg wollten. Nicht gerade die besten Voraussetzungen für eine Flucht, doch die Zeit, bis die Verteidiger der Mine ihren Widerstand organisiert haben, reicht gerade, Sie entkommen zu lassen. Phex ist mit Ihnen! Weiter bei 295.

277

Sie erzählen ihm also von den weiteren Ereignissen nach Ihrer letzten Begegnung, und wenn Sie mit dem Prinzen immer noch in Kontakt stehen, auch von dessen Befinden. Nicht daß es etwas änderte. Außerdem: War da nicht noch ein kleines Detail? Wollen Sie schweigen (193) oder antworten (316)?

278

Vielleicht meinen Sie es ja gar nicht so, auf jeden Fall kommt es etwas barscher über Ihre Lippen, als Sie vorhatten. Ganz zerknirscht entschuldigt sich Ihr kräftiger Führer und deutet auf eine weitere Gasse: "Da lang!" Weiter bei 297.

279

Beim Bau des Jerganer Rur-Gror-Tempels wurde nicht der Untergrund dem Bauwerk angepaßt, sondern umgekehrt vorgegangen. Dadurch ist der Boden nicht plan, sondern in mehreren Ebenen abgestuft. Von beiden Eingängen aus erblickt man als erstes die Statuen Rurs beziehungsweise Grors. Sie sind zwar wie immer spiegelbildlich gehalten, aber von völlig unterschiedlichem Ausmaß, denn die untere Statue ist wesentlich größer als die obere. Der gesamte Tempelinnenraum ist ein Meisterwerk perspektivischer Täuschung, denn steht man neben der unteren Statue, welche Rur darstellt, so erscheint die obere noch weiter weg, als sie es den Ausmaßen des Tempels nach sein kann, steht man dagegen neben der Statue Grors, so erscheint Rur sehr nahe. Dazwischen gibt es einen Punkt, wo beide genau gleich groß erscheinen. Er ist leicht zu finden, da er der Mittelpunkt einer in den Boden eingelassenen, vier Schritt messenden Kreisscheibe aus Jiranholz ist.

Die Legende behauptet, daß dieses Holz vom ersten Baum stammt, den die Beni Rurech auf Maraskan fällten. Auch wenn das nur Sage ist, es stimmt jedenfalls, daß ursprünglich einige der Einlegearbeiten aus wertvolleren Hölzern, aus Alabaster oder sinodaischen Perlen bestanden (der schlichte Ring im Zentrum sogar aus dem magischen Metall Endurium), diese Materialien aber in der Zeit des Verbots des Rur-Gror-Glaubens entfernt wurden. Wenn Sie eine schmutzige Göre hierhergeführt hat, dann lesen Sie weiter bei 102, wenn Sie ein Priester hierher bat, bei 359, und wenn Sie nur etwas anschauen wollen, bei 73.

280

Im Augenblick Ihres Todes: Licht und Dunkel, wechselnde Schatten. ER ist väterlicher als jeder Vater, mütterlicher als jede Mutter, nimmt Sie sanft in den Arm, seine Hand streichelt Ihr Haar, spricht leise: "Vergiß!"

SIE bringt durch ihr Lachen die Bäume zum Blühen, wo ihr Fuß den Boden berührt, sprießt Gras, schillernde Federn sind ihr Haar, berührt mit kühler Hand Ihre Wange.

ER ist ernst, ständig besorgt, warmes Licht umgibt ihn.

SIE ist stolz und launisch, SEIN Licht kleidet sie in Spiegel, ihre Bewegungen sind die einer Raubkatze, sie gibt vor, nicht zu sehen, doch sie sieht.

ER trägt Schatten und Dunkel, sein Lächeln erinnert an einen

Marder, seine Zähne sind scharf und spitz, kleiner als seine Schwester, doch ihr gleich, leichtsinniger als sein Bruder, doch ihm gleich.

Im Augenblick Ihres Überlebens: Licht und Dunkel, wechselnde Schatten: Wie können Sie jemals ermessen, ob ein Traum nicht ein Traum innerhalb eines Traums ist? Weiter bei 194.

281

Ihre Geschichte hinterläßt bei dem Ältesten einen tiefen Eindruck. "Du bist sicher, daß du dich nicht irrst, Bruderschwester?" fragt er streng. "Sind das nicht gemeine Mörder, denen kein Verrat zu billig ist?" Sie zucken die Schultern: "Die Rollen sagen es." - "Ja", pflichtet er widerwillig bei, "die Wege des Lebens sind oft eigenartig. Doch wie kann ich dir helfen? Vielleicht dadurch, daß zweie von uns ständig den Pfad bewachen? So ist es gut, so sei's." Legen Sie eine Intuitionsprobe ab. Ihr Gelingen führt Sie nach 301, ihr Mißlingen nach 321.

282

"Sinoda", raunen Sie leise. Die Matrosen nicken und rudern davon. Weiter bei 145.

283

Zielstrebig wählt Endijian seinen Weg. Er führt durch palmengesäumte Boulevards, über fragile Brückchen, vorbei an prächtigen weißen Häusern. Es ist Ihnen gar nicht wohl im

Gedränge der kaftanbekleideten Männer, der schwarzäugigen Frauen, der laut schreienden Straßenhändler, der Bauern mit ihren breiten Strohhüten, der von Sklaven gezogenen Rädersänften, der Novadis, die schweigsam ihre Bidenhocker durch die Straßen lenken, der Söldner in ihrer bunten Tracht, der Krieger aller Teile des Kontinents, der aufdringlichen Bettler und fröhlichen Gaukler. Sie kleben förmlich an Endijian, Ihre Augen versuchen überall gleichzeitig zu sein, nehmen den Reichtum dieser Stadt nicht wahr, denn wie leicht kann in deren sprühendem Leben ein Dolch sein Ziel finden, oder eine winzige, vergiftete Nadel. Und daß es der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas gleichgültig ist, ob sie ihr Handwerk tags oder nachts ausübt, im Geheimen oder im Herzen der Öffentlichkeit, das wissen Sie. "Wir brauchen dringend Gold", murmelt Ihr Begleiter, "wenn ich Khunchom nicht überzeugen kann, dann müssen wir schnell weg!" Vor einer Schmiede bleibt Endijian stehen: "Ich habe hier etwas zu erledigen, du wartest. Ich weiß nicht, wie lange es dauern wird, doch sei bereit, wenn ich zurückkehre." Wollen Sie darauf bestehen, ihn zu begleiten (181), oder der Anweisung folgen (56)?

284

"Geh einen Schritt zurück, Bruderschwester", sagt eine leise Stimme, "es glaubt, du willst es fressen." Sie haben keine Schritte gehört. Während Sie zurückweichen, blicken Sie auf den Sprecher, einen dunkelhäutigen Mann, dessen Gewicht mit 150 Stein gewiß nicht unterschätzt ist. Er wendet Ihnen nur sein Profil zu, als er mit Blick auf das Tierchen, das gleich nachdem Sie zurückgetreten sind, seinen melancholischen Gesang wieder aufgenommen hat, weiterspricht: "Es muß ein Sassin sein, ich habe selbst noch nie einen gesehen. Es sind nicht die schlauesten Geschöpfe, doch Rur wird sich etwas dabei gedacht haben. Es hat gesehen, wie groß du bist, und geschlossen, daß du schneller bei ihm bist, als es fliehen kann. Und weil du das kannst, war es der Meinung, daß du es jetzt auffressen würdest. Das sind dumme Wesen, eben kleine, geschuppte Tiere, die im Wasser leben. Doch wer wollte etwas derartig Niedliches schon verspeisen?" Weiter bei 67.

285

Kapitänin Erolijida befiehlt vierzig Männer und Frauen, zuviel für ein einfaches Handels- oder Passagierschiff, und die Bewaffnung der Besatzung ist ebenfalls zu gut - aber durchaus angebracht für ein maraskanisches Kaperschiff. Mit geblähten Segeln verläßt es Khunchom in Richtung Norden. Was es an Bord hat, erfahren Sie von Ruramid: lauter Waren, von denen das Neue Reich verbietet, daß sie Maraskan in eine andere Richtung verlassen als mit Kurs auf Gareth. In Aranien soll die Ladung verkauft werden und eingetauscht gegen ... doch da wird auch die redselige Ruramid schweigsam. In den ersten Stunden erzählen Sie sich gegenseitig, wie Sie seinerzeit der Haft entkamen. Aus Ruramids Mund klingt die Geschichte so, als wäre alles nur ein munteres Spiel gewesen, ohne ernste Folgen oder Konsequenzen. Sie besitzt die seltene Eigenschaft, mehr das Licht zu sehen als die Schatten. Zu Ihrem Leidwesen zeigt sich Bruder Efferd abermals von seiner



wilden Seite, ein ungewöhnlich schwerer Sturm für diese Gewässer kommt auf, so schlimm, daß nicht nur Sie und Endijian einen Stammpfad an der Reling einnehmen, sondern auch etliche der Besatzung. "Wie gut, daß uns jetzt nicht die Garethjas sehen", meint Ruramid, "wir wären das Gespött sämtlicher Meere. Doch bestimmt können sie nicht mal das so gut wie ..." - Ein "Wir" bekommt sie nicht mehr heraus. Als der Sturm nachläßt, ist das Schiff weit nach Osten abgetrieben. Die linke Hand auf dem großen roten Mal auf ihrem Gesicht, seufzt Kapitänin Eroljida: "Wir müssen fast zu Hause sein, da wollte ich eigentlich nicht hin." Weiter bei 150.

286

Am übernächsten Tag versperrt Ihnen eine Patrouille aus vier Soldaten und einer Weibelin den Weg. "Wohin und woher, bei Kaiser, Reich und Recht?" werden Sie schroff gefragt, während argwöhnisch die Last auf Azulzibers Rücken begutachtet wird. "Von Jergan nach Tuzak", erklären Sie leichthin. Was das auf dem Esel sei? Eine Rajdegga. Was Sie damit wollten? Sie können antworten, daß es die Ihre sei (323) oder daß Sie sie im Auftrag eines Tuzaker Händlers namens Dschandijian oder, da Ihnen der Name gerade einfällt, der Großgrundherrin Yadelinde Speckfeld transportierten. In diesem Fall entscheiden Sie sich bitte, wer Ihr angeblicher Auftraggeber sein soll, legen eine Lügenprobe ab und lesen weiter bei 176.

287

Ihr Weg führt strikt nach Osten auf die hohen Gipfel der Maraskankette zu. Auf Patrouillen sind Sie seit zwei Tagen nicht mehr gestoßen, aus einschlägigen Gründen, denn Sie müssen mittlerweile weit im Gebiet der Aufständischen sein. An diesem Praiosnachmittag zieht ein wunderschöner, gleichzeitig todtrauriger Gesang Ihre Aufmerksamkeit auf sich. Aus einer menschlichen Kehle kann er nicht stammen, dazu klingt er zu fremdartig. Wollen Sie den Pfad, auf dem Sie marschieren, verlassen und sehen, was solche Töne hervorbringt (358), oder sich nicht darum scheren (360)?

288

Am nächsten Tag schauen Sie sich genauer an, wo Sie sind. Nachdem Sie dafür gesorgt haben, daß Endijian während Ihrer Abwesenheit sicher ist, streunern Sie allein durch das Felskloster. Es ist Ihnen gleich klar, daß Sie unter den gegenwärtigen Umständen keinen besseren Ort hätten finden können, denn es ist sehr abgeschieden hier, und abgesehen von dem Weg, der Sie hierher brachte, scheint es nur noch einen steilen Felspfad zu geben. Das Leben der etwa vierzigköpfigen Gemeinschaft ähnelt in etwa dem, wie Sie es von Mylendijian kennen, mit der Ausnahme, daß man hier keine kontemplative Parkettkunst ausübt. Weiter bei 8.

289

In Ihren Händen halten Sie eine spannend zu lesende Sammlung von Legenden aus dem Leben König Dajin des Frommen, darin auch seine Begegnung mit dem Geist von Alruridan, die Sie kennen mögen. Diese Geschichten vertreten unverkenn-

bar eine gemeinsame Moral. Typisch dafür ist etwa Dajins Auseinandersetzung mit dem Grafen von Jergan, der ihm, wegen einer vermeintlichen Beleidigung und nicht wissend, mit wem er es zu tun hat, einige Reislüge schickt, um ihn in den Kerker zu werfen. Dajin entwarft sie oder verwundet sie und gibt sich dann zu erkennen. Erschrocken über seinen Irrtum, schickt ihm der Graf ein Dutzend weitere Kämpfer, dieses Mal, um den König zu töten. Dajin läßt keinen von ihnen am Leben, doch als er dann ihrem Herrn gegenübertritt, ermahnt er ihn nur, sich zu bessern, anscheinend mit Erfolg. Die Moral dieser Geschichten ist für Sie schwer nachvollziehbar, da es eine vergleichbare Legende gibt, wo Dajin genau umgekehrt handelt. Dennoch ist diese Lektüre so erbaulich, daß Sie Ihren Jähzorn und Ihren Gefahreninstinkt um je einen Punkt senken dürfen (nicht unter Ausgangswert). Weiter bei 3.

290

"Dämonenwerk!" kommt es über die Lippen eines glatzköpfigen Kämpfers, der sich daran macht, als nächster in den Kreis zu treten. "Nein, Reo!" knallt es hart wie ein Peitschenschlag, doch das bleiche Gesicht der Sprecherin will gar nicht zu dieser Härte passen. "Die Göttin selbst hat sich gegen uns gewendet." Nacheinander senken sich die Häupter dieser kurz zuvor noch so stolzen und siegesgewissen Männer und Frauen. Sie stecken ihre Waffe weg und kümmern sich nicht weiter um sie. "Warum?" schicken Sie eine unbeantwortete Frage an Alveran, zu Rondra oder einem ihrer Geschwister. Hätten Sie immer diese furchtbare Kraft, hätten hundert Kämpfer sie, gäbe es dann noch Grund, die Ankunft des Dämonenmeisters zu fürchten? Doch es fällt Ihnen ein, was Mylendijian dazu gesagt hätte: "Warum fließt ein Fluß nur in eine Richtung und das Meer nicht?" Senken Sie Ihre Kampfwerte wieder auf den normalen Wert, und lesen Sie 187.

291

Ihr Weg durch die Straßen Jergans ist ein Waten im Schlamm, denn der Regen hat viel Erdreich in das Tal hinabgespült. Eine Hand zupft an Ihrer Kleidung, gleichzeitig flüstert eine Kinderstimme: "Bei der Schönheit Rurs, erschrick nicht, Bruderschwestern." Die helle Stimme wird laut und verfällt in Gossendialekt: "Ein Zimmer? Braucht Ihr ein Zimmer, Fremdjisch? Kann diese Schwester Euch zeigen, billigeres in Kâsq! Finnzuzuz besizers und weniger ach'madjiuners, auch nich in Tudjiak!" Die Hand hört nicht auf, an Ihnen zu zupfen. Sie werfen einen Blick auf den Quälgeist: Es ist ein Mädchen von vielleicht zehn oder elf Jahren, eingehüllt in Lumpen, das Gesicht schmutzverschmiert, was einen auffälligen Kontrast zu den völlig sauberen Händen bildet. Abermals flüstert es: "Nun sträube dich nicht länger und folge mir. Ich habe etwas mit dir zu besprechen, aber nicht hier!" Es klingt wie ein Befehl. Sie zucken leicht vor diesem überraschend eindringlichen Blick zurück, denken sich den Schmutz aus dem Gesicht weg, dann wissen Sie, wer Sie da drängt: Milhibethjida, Hochgeschwister des Rur-und-Gror-Tempels zu Tuzak. Weiter bei 341.

292

Sie haben das noch nicht ganz zu Ende gedacht, da wird Ihnen schlagartig ganz schummrig. Die Luft scheint Ihnen hier drinnen auf einmal kaum noch atembar, das Kissen viel zu hart und Ihre Beine wie festgekettet. Wäre da nicht das Spiel, dann würden Sie jetzt hinausrennen aus dem Raum, aus dem Haus, Regen hin oder her. Wollen Sie diesem Bedürfnis nachgeben und Ihren Einsatz - immerhin zwei Drittel Ihres derzeitigen Vermögens! - sausen lassen (272) oder diesen Anflug von Panik niederkämpfen (49)?

293

Er öffnet eine Klappe und führt Sie ins Untergeschoß. Ein halbes Dutzend kleiner, türloser Zellen reiht sich aneinander, und ein gelalltes "Ruhe da!" belehrt Sie, daß hier tatsächlich Menschen wohnen. Schwaches Licht dringt durch eine Mauerlücke herein, es ist feucht, und die Wände schwitzen Wasser. Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe ab. Wenn Sie gelingt, dann lesen Sie Abschnitt 134, andernfalls 171.

294

Das älteste Werk ist betitelt mit "Rohal, der Zauberer" und beschäftigt sich mit dem Lebenswerk Rohal des Weisen, allerdings nicht mit seinem philosophischen und staatsmännischen Wirken, sondern ausschließlich mit seiner Tätigkeit als Magier. Für den Laien ist es nahezu unverständlich, mit Ausnahme einiger eingeflochtener Anekdoten und Nebenbemerkungen. Eine davon liest sich wie folgt: "Etwas mehr Licht auf die frühen Studien Rohals könnte eine Beschäftigung mit einem gewissen Tharsinius oder Tharsinion von Bethana werfen, einem zeitweiligen Gegenspieler Rohals. Obwohl jener in seiner Zeit eine gewisse Bedeutung gehabt haben muß, ist sein Name erstaunlicherweise auch vielen Magiehistorikern nicht geläufig, und die Autorin wurde nur deshalb auf ihn aufmerksam, weil ihn Zaboron von Andalkan in seinem heuchlerischen Kommentar zum tragischen Unfall des Leiters der Akademie von Tuzak nannte, des großen Dschender von Szaijsch, dessen Name allein wegen seiner Arbeiten auf dem Gebiet der Peldischen Approxylitik auch in Hunderten von Jahren nicht vergessen sein wird. Wer war jener Tharsinius? Mir sind zwei Quellen bekannt, nach der einen war er (Tharsinius) das vierte Kind einer Hesindeweihten und ein Mitadept zu Rohals bethanischer Zeit, nach der anderen (Tharsinion) nichts weniger als ein leiblicher Bruder des großen Gelehrten. Wenn das stimmen sollte, dann stimmt vermutlich auch, daß beide Brüder gleich zu Beginn ihrer Magierausbildung die Namen wechselten: Tharsinion habe ursprünglich Dharzjinion geheißen, Rohal habe sich nach dem gemeinsamen Geburtsort Ru'halla, einem kleinen Dorf bei Boran, benannt."

Mehr erfahren Sie nicht über dieses Thema, doch da diese unerwartete Konfrontation mit dem Grund Ihres Hierseins vielleicht schädlich für Ihren Heilungsprozeß ist, legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Wenn die Probe gelingt, dann erhöhen Sie Jähzorn und Gefahreninstinkt um einen weiteren Punkt. Mißlingt die Probe, dann senken Sie die beiden Werte

entsprechend (nicht unter Ihren Ausgangswert!) mit dem Wissen, daß Sie das Thema etwas weniger beunruhigt als noch vor Tagen. Weiter bei 3.

295

Auf dem Rückweg ist die Stimmung der Aufständischen ausgelassen, man feiert einen der größten Triumphe, den maraskanische Rebellen je erzielten: Das mächtige Reich von Gareth konnte es nicht verhindern, daß seine Widersacher ihm jedes Gran Endurium dieses Jahres abgenommen haben. Sie selber sind etwas bedrückt. Schuld daran sind die Träume von Stiefeln im Gras. Jede Nacht sehen Sie mehr, inzwischen nicht nur die Stiefel und Teile der Hose, sondern die ganze Person: ein schwarzhaariger Mann in guter Kleidung, der sich von Ihnen entfernt und dann in die Hocke geht, so daß ihn das Gras halb verdeckt. Sie haben das Gefühl, etwas greifen zu müssen, von dem Sie nicht wissen, was es ist. Weiter 319.

296

Alrechs Antwort entnehmen Sie, daß er erst wenige Tage in Jergan ist und sich nur sehr mangelhaft hier auskennt. Angst schwingt in seiner Stimme mit, Angst, daß Sie sich über ihn beschweren könnten und daß das Gasthaus ihm den kärglichen Lohn für seine Dienste künftig vorenthalten könnte. Sie fragen weiter: Auch mit Ihrer anderen Vermutung hatten Sie recht, er ist eigentlich Bauer, das heißt, er war Bauer, ein kleiner Pächter, bis vor kurzem. Dann entschied der Herr, nicht der alte Herr Hadjian, sondern der neue Herr, der Herr, der aus dem fernen Garethien gekommen war, daß er sein Land anders bewirtschaften wolle: keine Kleinbauern mehr, sondern große Plantagen mit Wanderarbeitern - oder Sträflingen. Er bezeichnete es mit einem schwierigen Wort, das anscheinend "Verbesserung" bedeutete. So verloren viele die Parzellen, die schon ihre Großeltern bewirtschaftet hatten, und Alrech, seine Frau, seine Töchter und seine Enkel gelangten nach Jergan. Er erzählt es Ihnen mit schicksalsergebener Stimme. Weiter bei 13.

297

Wider Erwarten erreichen Sie wenig später das Ziel dieser länglichen Wanderung. Es ist ein Haus mit weiterschwingendem Dach, das am oberen Rande des Tales liegt. Man führt Sie auf das geräumige Zimmer, wo ein großes Bett mit Baldachin und feinen Gazevorhängen zum Schutz vor den stechenden Besuchern der Nacht steht. Eine Tür führt hinaus auf den Balkon, von dem aus Sie über die nassen Dächer der Stadt und den lehmbräunen Fluß mit seinen weißen Schaumkronen blicken. Nachdem Sie Ihre Taler für die Nacht entrichtet haben, lesen Sie weiter bei 71.

298

Eine Priesterin befreit Sie, solange Sie noch aus einem Stück bestehen - wie Sie später feststellen, weist Ihre Kleidung bereits Risse auf. "Ihr seid sehr berühmt bei uns, Bruderschwester", erklärt sie entschuldigend, "seitdem die Hochgeschwister von Tuzak dieses Bildnis geschickt haben, und

ich will Euch sagen, daß schon mehr als ein Dutzend Kindlein Euren Namen tragen." Fast unhörbar fügt sie hinzu: "Sie wünscht Euch zu sprechen." - "Wer?" entgegnet Sie, unwillkürlich auch leise. "Schwester Milhibethjida", formt sie mit ihren Lippen, mehr als daß sie es ausspricht. "Sie ist hier?!" rufen Sie überrascht aus. Sie bestätigt es mit einem kurzen Senken ihrer Augenlider, entgegnet dann aber wieder etwas lauter: "Natürlich nicht. Wie Ihr vielleicht wißt, verlassen die Hochgeschwister niemals ihre Tempel." Sie folgen ihr nach **318**.

299

Überspringen wir einige Details: Es ist Nacht, und mit wenig Mühe ist es Ihnen gelungen, der Wache vor dem Steinbau einzureden, daß Sie ihre Ablösung sind. (Falls Sie kein(e) Freund(in) großer Worte sind, dann wird die Wache morgen eben eine dicke Beule haben.) Sie fummeln solange an dem Schloß herum, bis es sich nicht mehr widersetzt. Drinnen finden Sie ordentlich aufgestapelt Silber- und Goldbarren, doch keine aus Endurium. Ein kleines Kästchen lenkt Ihre Aufmerksamkeit von dem verlockenden Gleißn ab. Sie öffnen es, mattschwarz schimmern kleine metallene Perlen und Tropfen. Es ist so wenig, daß ein Säckchen damit bequem in Ihre beiden Hände passen würde, und Sie können kaum glauben, daß man daraus zwei Kaiserschwerter schmieden könnte - was Ihnen als so wenig erscheint, ist eine bedeutende Menge an Endurium. Wie ein greller Blitz erhellt eine Vision das Dunkel: Sie sehen Gras, gefärbte Wildlederstiefel und bis zum Knie bandagierte Unterschenkel. Dann ist wieder alles wie gehabt. Es verwirrt Sie so sehr, daß Sie nicht mehr an die sonstigen Schätze denken. Bevor Sie den Bau verlassen, würfeln Sie bitte aus, wieviele Proben auf "Schlösser Knakken" Sie benötigt haben, um hineinzukommen. Wenn es mehr als zwei waren, dann lesen Sie weiter bei **43**, sonst bei **95**, falls Ihr Stichwort "Sahnetörtchen" ist, oder bei **166**, falls es "Hase" heißt.

300

Es ist eine der oberen Höhlen mit besonders großer Außenöffnung. Unter der Anleitung einer älteren Frau bemalen zwei Halbwüchsige oftmals abgeschabte Pergamente mit dem Anblick der Bucht. Obwohl sie es Ihrer Meinung nach sehr gut machen, ist ihre Lehrerin sichtlich unzufrieden. "Das ist nicht jetzt, das war", tadelt sie. Sie blicken sich um: In dem Raum gibt es etwa zwanzig Bilder mit fast identischem Motiv, allerdings zu unterschiedlichen Tageszeiten. Wenn Sie gerne eines der Bilder hätten, und sei's nur, weil Sie den beiden Schülern eine Freude machen wollen, dann muß Ihnen eine Charismaprobe-2 gelingen. Weiter bei **8**.

301

Am nächsten Tag geht es Endijian so schlecht, daß Sie nicht glauben wollen, daß sein Zustand nur von dem Aufschlagen auf die Klippen herrührt. Sie untersuchen ihn und entdecken ein Geflecht blaugrüner Linien auf seinem Körper. Schnell holen Sie den Ältesten. "Das sieht nach dem Biß einer

Noralec-Otter aus. Er ist tödlich, doch nicht sofort, er wird noch einige Jahre damit leben können. In ein paar Tagen geht es ihm wieder besser." Wenn Ihr Stichwort "Liscom" heißt, dann lesen Sie weiter bei **160**, andernfalls bei **336**.

302

Urplötzlich fühlen Sie sich nach Sinoda zurückversetzt, zu einer Nacht mit einem schlimmen Traum. Dieses Gefühl der Vertrautheit läßt Sie unverzüglich handeln. Sie geben vor zu straucheln, fangen sich und hauen dem einen Matrosen Ihre Faust gegen das Kinn, gleichzeitig rufen Sie: "Endijian!" Es ist erschreckend, wie schnell er reagiert, denn noch während Ihr Matrose halb bewußtlos über den Bootsrand kippt, findet Endijians Dolch das Herz des anderen. Rasch schieben Sie das Boot in tieferes Wasser und rudern mit ihrem Begleiter davon. Nach einigen Dutzend Bootslängen fragt er: "Wozu das Ganze?" Sie antworten: "Warum hast du mitgemacht?" Er entgegnet schlicht: "Vergiß nicht, wer ich bin."

Sie erzählen ihm von dem Traum. Es zeigt sich schnell, wie recht sie hatten, denn es war tatsächlich nur eine Sandbank anstatt des sicheren Ufers. Erst nach vielen Stunden erreichen Sie Khunchom (**283**).

303

Ihre gefährlichen Streiche dämpfen den Mut der beiden und sorgen dafür, daß sich Ihnen eine Gasse öffnet, die Sie gern nützen, um zu entkommen. Sie flüchten weit weg vom Ort des Geschehens und wagen sich erst wieder zurück, als Sie denken, daß genug Zeit verstrichen ist. Würfeln Sie mit dem W6: bei 1-3 lesen Sie weiter bei **344**, andernfalls bei **182**.

304

Es gibt einen gravierenden Unterschied zwischen Diebstahl und Raub, nämlich die Angst des Opfers. Sie lernen diesen Unterschied gleich zweifach im Laden eines Geldwechslers kennen, als Endijian dem Mietling des Wechslers die Spitze einer zwei Spann langen Nadel an den Hals drückt und geschäftsmäßig dessen Soldgeber mitteilt: "Erst er, dann du." Der Mietling erstarrt, nur sein Kehlkopf hüpfte, als wäre er ein eigenständiges Lebewesen. Sein Herr benäßt sich auf der Stelle, er klaubt fahrig alles zusammen, was er hat, wirft die Hälfte auf den Boden, schwitzt Blut und Wasser, und seine Augen werden Sie vermutlich so bald nicht vergessen. Um 1W20+7 Dukaten reicher, rennen Sie aus dem Laden. Wenn derlei nicht zu Ihrem normalen Leben gehört, dann gefällt Ihnen diese Entwicklung der Dinge überhaupt nicht, auch wenn Sie sich noch so sehr einreden, daß Sie die Summe eines Tages zurückbezahlen könnten. Überprüfen Sie Ihr Charisma. Wenn die Probe mißlingt, dann senken Sie es für den Rest des Abenteuers um einen Punkt, es sei denn, derlei Gefahren wäre bei Ihnen gang und gäbe. Weiter bei **158**.

305

Zuerst stufen Sie ihn als Aufschneider ein, dann läßt Sie der brutale Zug um seinen Mund zu einer anderen Meinung kommen. Sicher gibt es Wege, die ein kundiger Führer kennt.

Sie müssen nur nicht immer zum vereinbarten Ort führen. Manche führen direkt in Borons Hallen. Sie hören noch einige Zeit zu und stehen dann auf. Weiter bei 238.

306

Mit gesenktem Haupt gehen Sie den Weg zurück. Als Sie außer Sichtweite sind, schlagen Sie sich in die Büsche. "Wie lächerlich", murmeln Sie dabei, "was glauben die, mit wem sie es zu tun haben?" Der Weg um den Posten herum ist eher beschwerlich als gefährlich: Zweige schlagen Ihnen ins Gesicht, dornige Ranken verhaken sich, und selbst der brave Azulziber zeigt sich von seiner unleidlichen Seite. Würfeln Sie mit dem W6. Das Ergebnis verrät Ihnen, wieviele Gegenstände Sie bei dem Umweg verloren haben. (Der Maulesel und die Rajdegga fallen nicht darunter, denn das hätten Sie bemerkt!) Weiter bei 4.

307

Mehr oder weniger gut gelingt es Ihnen, Azulziber über die Brücke zu führen. Die tiefste Stelle haben Sie schon hinter sich, da tönt ein panisches "Die Rebellen!" von den Soldaten hinter Ihnen. Im Nu ist die Luft erfüllt von einem Hagelsturm aus Pfeilen und Bolzen, und Sie sind mittendrin. Wenig geneigt, in die Richtung zurückzukehren, woher die tödlichen Geschosse kommen, treiben Sie Azulziber hastig weiter, zumal von der gegenüberliegenden Seite nichts geflogen kommt. Es ist die reine Hysterie der Soldaten. Um mit dem erschreckten Tier aus dem Schußfeld zu entkommen und 360 zu erreichen, benötigen Sie insgesamt drei gelungene Tierkundeproben. Für jede mißlungene Probe legen Sie eine Gefahreninstinktprobe ab. Ihr Ausgang entscheidet, ob Sie ein verirrter Pfeil oder Bolzen mit 1W6+4 TP trifft oder nicht. Sollten Sie bei der Überquerung ableben, dann finden Sie sich bei 2 wieder!

308

Sie ist in einer der unteren Höhlen. Die Wände sind gekalkt und bemalt, nicht gerade sehr kunstfertig. Man sieht zwar den guten Willen, aber es wirkt doch etwas naiv. Das Motiv der Wandmalerei ist wie so oft Rur, umgeben von den Zwölfgeschwistern. Es verwundert Sie, daß nur acht davon zu sehen sind. Sie erkundigen sich bei dem nächsten Bewohner, den Sie treffen. "Es ist eine der großen Fragen unseres Glaubens", erläutert er, "welches die wahre Zahl der Diener Rurs ist, denn da die Welt in Paaren geschaffen wurde, erscheint es merkwürdig, daß gerade die Anzahl der Diener Rurs eine so wenig harmonische Zahl wie zwölf sein soll. Einige sagen, es wären tatsächlich mehr, doch seien uns nicht alle offenbar, andere sagen, es seien weniger und nur unser mangelndes Verstehen führe dazu, daß wir unterscheiden, was doch dasselbe ist." Weiter bei 8.

309

Sie haben es hier mit einer Betrachtung eines gewissen Zaboron von Andalkan zu tun - "Spekulation und Scharlatanerie". Darin heißt es: "Ich sage: Jeder Tor kann etwas

prophezeien. Er kann sagen: Ein Schwert wird geschmiedet werden, und es wird das Herz eines Königs finden. Was ist dabei? Derlei geschah und geschieht. Der Tor mag ergänzen: Das Schwert wird in Tuzak geschmiedet werden. Ich sage: Viele werden dort geschmiedet, nichts ist dabei. Was unterscheidet also Scharlatan und Tor? Ich sage: Der Tor weiß nicht zu reimen, der Tor weiß nicht, wann er undeutlich werden muß, der Tor spricht plump von einem Gesicht, während der Scharlatan seinen Kopfleister, welcher den Weg zu den Vierundsechzig Fragen versperrt und damit die Schönheit der Welt mindert, hochtrabend 'Geflüster' nennt! So anders die Heiligen Rollen: Prophezeiungen sind darin, doch nie ward eine gedeutet vor ihrer Zeit. Nesliha saba Onchabeth aus Khunchom nannte daher die Rollen vor ihrer freudvollen Erleuchtung durch den Sanften Traumbruder: sinnloses Gebrabbel. Ich sage: Darin hatte die Närrin sogar recht. Ich sage: In den Rollen sind keine Prophezeiungen niedergeschrieben. Ich sage: Vieles darin ist bedeutungslos vor seiner Zeit, doch kommt die Zeit, fügt sich zusammen, was zuvor unpaar. Ich sage: Daran, daß wir diese Prophezeiungen deuten können, erkennen wir, daß ihre Zeit gekommen ist. Denn: Sie sind keine Weissagungen, sie sind Rätsel, die nicht zu jeder Zeit eine Antwort besitzen. Es sind Antworten, die auf ihre Frage warten." Weiter bei 3.

310

Zuerst im Zwiellicht, dann im Dunkeln legen Sie den Heimweg zurück. Die Geräusche des Tages sind denen der Nacht gewichen, es knackt und knistert im Unterholz, und ein fahler Mond beleuchtet Ihnen den Weg. Auf einer Hügelkuppe bleiben Sie stehen und atmen tief ein. Ein scharfer Geruch hängt in der Luft, es riecht nach Brand. Besorgt sehen Sie sich um: Kein Glühen weit und breit, es wird wohl ein Lagerfeuer sein, nichts Größeres. Sie gehen zügig weiter, der Geruch wird stärker, kommt genau aus der Richtung, in die Sie gehen, auch besteht kein Zweifel mehr, daß der Brandherd größer gewesen sein muß als nur ein kleines Feuer. Im Laufschrift legen Sie die letzte Meile zurück. Schon von weitem sehen Sie, daß etwas nicht stimmt, und im Näherkommen auch, was. Die Silhouette der Burg hat sich verändert. Sie kommen noch näher: Die Mauern sind rauchgeschwärzt. Sie hasten in den Hof. Hier hat ein fürchterlicher Brand gewütet, die Mauern strahlen noch seine Hitze aus. Mitten im Hof liegt ein Bündel. Mit pochendem Herzen rennen Sie dorthin, bücken sich: Es ist Mylendijian, er ist schon seit Stunden tot, sein Genick gebrochen! Da ist nichts, worüber er hätte stolpern können, und so wie er liegt, wäre er nie vor dem Feuer geflüchtet, sondern direkt in die niedergebrannten Reste des Hauptgebäudes gerannt! Das kann kein Unfall gewesen sein. Wollen Sie jetzt gleich nach etwaigen Spuren suchen (232) oder den Morgen abwarten (186)?

311

Sie finden den Tempel wie erwartet an der äußersten Nordspitze der Insel, an der alleräußersten sogar, denn ein Teil davon ragt noch weiter hinaus übers Wasser. Es ist ein Ziegelbau, ge-

schmückt mit einem erhabenen Band von Delphinen, das knapp unter dem Dach entlangläuft. Die grüne Farbe, in der sie einst bemalt waren, ist großflächig abgeblättert. Gleichzeitig mit einigen Seekriegern und drei Mitpassagieren Ihres Schiffes betreten Sie das Kulthaus. Drinnen herrscht Schummerlicht, es gibt keine Fenster hier. Nur das kalte Licht der Gwen-Petryl-Steine und eine große Öffnung im Boden der Nordwand, durch die Sie den Fluß rauschen hören, erhellt den Tempelraum notdürftig. Nachdem Sie einige Münzen in die Opferschale gelegt haben (soviel Sie wollen), werfen Sie sich vor der ernstblickenden Statue des Gottes der Meere und Gewässer auf den Boden und beginnen Ihr Gebet, allein, eine Stimmung des Erhabenen will sich nicht recht einstellen, es ist klamm hier und es riecht feucht-modrig. Dennoch widerfährt Ihnen an diesem Ort etwas, von dem Sie im Nachhinein nicht sagen können, ob es ein Tagtraum war oder eine Vision. Weiter bei 328.

312

Das Mädchen ist bereits verschwunden, als Sie Ihren ersten Schock verdaut haben. Niemand wußte, daß Sie hierher kommen, geschweige denn in Jergan die Insel betreten würden. Noch vor ein paar Tagen haben nicht einmal Sie es gewußt. Nicht zum ersten Mal ist Ihnen Milhibethjida etwas unheimlich. Sie hatten sie im Gespräch mit ihrem Priesterbruder erlebt, der sieben oder acht Jahrzehnte älter ist als Milhibethjida. Als Sie sich später daran erinnerten, waren Sie sich nicht mehr sicher, wer die jüngste - oder auch vielleicht die älteste - Person in dieser Runde war. Zögerlich betreten Sie den Tempel (279).

313

Nach einigem Suchen fällt Ihre Entscheidung zugunsten einer Herberge, die sich in einem fast schon grotesk schmalen Haus befindet. Sie macht noch am ehesten den Eindruck, als wäre es dort einigermaßen trocken, gleichzeitig erweckt sie die Hoffnung, daß Sie des Nachts Ihre Decke nicht gegen allzu viele kleine, krabbelnde Mitschläfer verteidigen müssen. Auf dem Weg zum Eingang kommen Sie an einem schnöseligen, unrasierten Lockenkopf vorbei. Betont lässig steht er an die Wand Ihrer Herberge gelehnt und kaut etwas mit weit offenem Mund. Just als Sie an ihm vorbeikommen, spuckt er aus und trifft Sie genau auf Ihr Beinkleid. Legen Sie bitte eine Jähzornprobe ab. Wenn Sie gelingt, lesen Sie erbost 9, andernfalls kühlen Kopfes 198.

314

Im Hafen hatte man Ihnen einen Reeder in der Stadt genannt, dessen drei Schiffe regelmäßig zwischen Jergan und Tuzak verkehren. Sie begeben sich auf den Weg zu ihm, durch die engen Gassen und Sträßchen dieser dichtbevölkerten Stadt, durch das geschäftige Gewimmel ihrer Bewohner. Zahlreiche kleine und kleinste Ständchen sind vor den Hauseingängen aufgebaut, an denen allerlei Feld- und Meeresfrüchte und sonstige Dinge des täglichen Bedarfs angepriesen werden. Es erscheint Ihnen als ein riesiger Basar, und dementsprechend

schnell ist auch Ihr Vorankommen, ein stetiges Zwängen und Drängen, ein Ausweichen und Wechseln der Straßenseiten. Die Luft riecht nach feuchter Erde und Meer. Legen Sie bitte eine Orientierungsprobe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei 135, andernfalls bei 69.

315

Kaum, daß Sie am Teich angekommen sind, reißt Sie ein kurzer, heftiger Schmerz am Hals aus Ihren Gedanken. In Berserkerlaune schlagen Sie zu und sehen nach, was Sie da gestochen hat: eine Bremse, eine ganz gewöhnliche Rinderbremse. Nicht das schönste aller Gefühle, doch die Welt geht davon nicht unter. Sie lassen sich am Rande des Teichs nieder und beobachten einige Blaureiher, die bewegungslos im Wasser stehen und sich kein bißchen anmerken lassen, daß sie Sie ihrerseits mit Interesse studieren. Ihre Gedanken wandern zu Milhibethjida und dem, was sie über die Heiligen Rollen sagte. Nicht dazu, daß ein Teil davon zu fehlen scheint, sondern zu dem, was darin steht: Viele würden flüchten, wenn Borbarad nach Maraskan kommt, und die Priester und irgendwelche ominösen Ungeschlagenen würden sie anführen. Niemals Geschlagene ... Noch vor ein paar Generationen hätten es die kriegesischen Fürsten der Khom sein können, aber jene erfuhren ihre Niederlage noch zu ihrer eigenen Zeit, und erst vor wenigen Jahren wieder durch das mächtige Al'Anfa, das danach selbst seine Bezwinger fand. Das Kaiserreich? Niemals, denn nur unter großen Opfern konnte es gerade so eben noch die Orken abwehren - wieder zwei weniger. Das neue Alte Reich? Es hat schon lange keine Niederlage mehr erfahren - doch schon lange ist nicht nie. Sie gehen alle Reiche, die Ihnen einfallen, alle rondraischen und sonstigen Orden durch und finden niemand, auf den die Weissagung zutreffen könnte. Weiter bei 3.

316

Sie beginnen mit einer epischen Schilderung der kommenden Schrecken. Es fällt Ihnen leicht, denn Sie müssen dazu nur aus dem reichhaltigen Fundus Ihrer Alpträume schöpfen. Die Wirkung ist schwächer als erwartet, und es ist schwer zu sagen, ob die Anwesenden nichts auf Ihr Unken geben oder nur sehr kaltblütig sind. Mit rasselnder Stimme schneidet Ihnen das Oberhaupt dieser feinen Gesellschaft das Wort ab: "Soll uns das schrecken? Wir haben die Fürsten Maraskans überdauert und seine Könige. Die Kaiserlichen glauben nicht einmal, daß es uns gibt, aber es wird uns auch noch nach ihnen und diesem Borbarad geben. Wir sind die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas, wir waren, wir sind, wir werden sein, stets gegenwärtig, niemals besiegt und nie geschlagen!" Weiter bei 77.

317

Als Sie wieder aufblicken, schwebt eine braune Staubwolke über der Unglücksstätte, und eine aufgeregte schnatternde Menschenmenge umgibt Sie. Schon eilen die ersten dorthin, um zu retten, was noch zu retten ist, da wankt aus der Wolke eine staub- und schlammverkleisterte Gestalt heraus, die eine

frappierende Ähnlichkeit mit einem Lehmgolem hat. Sie kommt direkt auf Sie zu. Es ist Einauge. Schief grinst er Sie an: "Das Beste hast du verpaßt." Dann geht er weiter, noch fünf Schritte, und kippt um. Zusammen mit einigen Helfern tragen Sie ihn und andere Überlebende zum Siechenhaus in der Nähe des Tempels der Zwillinge. Sie kennen ihn zwar kaum, aber dennoch ist er Ihnen der vertrauteste Mensch, den Sie in Jergan haben. Noch einmal öffnet er die Augen und spricht: "Du bist wirklich verrückt! Noch einen Augenblick länger, und wir hätten die beiden so ...", dann umfängt ihn Ohnmacht. Weiter bei 255.

318

Milhibethjida befindet sich in der Gefolgschaft der Hochgeschwister des Tempels, zweier Zwillingsschwestern. Sie tragen alle drei die gleiche Kopfbedeckung, Lederkappen, die vom Nacken bis zur Mitte des Kopfes reichen und mit kleinen Holzplättchen bedeckt sind. Von hinten ähneln sie den Helmen maraskanischer Krieger.



Milhibethjidas Gesicht zeigt kein Wiedererkennen, sondern ist eine undeutbare Maske. Eigentlich müßte die kleine Priesterin seit Ihrem letzten Zusammentreffen ein ganzes Stück gewachsen sein, doch so kommt es Ihnen nicht vor, sie wirkt im Gegenteil kleiner, was an dem weiten Gewand mit den ausgepolsterten Schultern liegen mag. Weiter bei 256.

319

Drei weitere Tage später. Sie merken, daß dem Haran die Worte schwerfallen - aber kann ein Mensch das Erkennen dessen leicht nehmen, daß in jahrhundertealten Schriften sein weiteres Schicksal festgeschrieben steht? "So soll es denn wohl sein, unser Sieg hat es bewiesen", seufzt er. "Ziehe also nach Tuzak und sage der Priesterin, daß sich der Haran in sein Geschick fügt! Aber eines verlange ich von dir: Laß mir die Rajdegga zum Trost." Da Sie sowieso mit dem sperrigen Instrument nichts anzufangen wissen, stimmen Sie zu. Und damit sind Sie schon fast am Ende dieses Abenteuers angelangt, denn die verheißenen Ungeschlagenen haben Sie

gefunden. An diesem Tag spielt der Haran auf der Rajdegga. Auch wenn nicht jeder Ton sitzt, so sucht die Klangfülle des Instrumentes ihresgleichen. Es tönt wie ein ganzes Orchester - allerdings verlangt das Instrument seinem Spieler auch eine ungeheure Leistung ab. Der Schweiß läuft dem Haran in Strömen über das Gesicht, während jener zupft, schlägt und hämmert und die Tonbäche über das Lager sprudeln, hinaus in die Wälder, Berge und Täler Maraskans.

Warum er spielt? Eine Hochzeit ist angesetzt. Die Braut ist jene Rothaarige, die für Borbarad nur die Worte überhatte: "Ich will nur wissen, wo ist er?" Gemeinsam mit ihrem Auserwählten schreitet sie nach altem Brauch den Kreis ab und zählt die acht Regeln einer harmonischen Ehe auf, der Bräutigam spricht sie ihr nach. Währenddessen werden allerorts mehr oder weniger grobe Scherze ausgeheckt. Weiter bei 218.

320

Außer einem Webrahmen entdecken Sie eine primitive Presse. Verfärbte Holzblöcke, in welche einseitig Ornamente geschnitzt sind, verraten ihren Zweck: Sie dient zum Bedrucken der fertigen Stoffe. "Weniger für uns, als für die Dörfer der Umgebung", verrät Ihnen der Schneider, "auch in dieser Abgeschiedenheit ist bisweilen Gold nötig." Wenn Sie wollen, können Sie für einen Taler je Rechtschritt etwas von dem mit pflanzlichen Motiven bedruckten Leinenstoff erwerben. Weiter bei 8.

321

Drei Tage später glauben Sie nicht mehr daran, daß Endijians zunehmender Verfall von seinem Aufschlagen auf die Klippen herrühren kann. Sie untersuchen ihn und entdecken ein Geflecht blaugrüner Linien auf seinem Körper. Schnell holen Sie den Ältesten. Er schnauzt Sie an: "Warum hast du uns nicht gesagt, daß ihn eine Noralec-Otter gebissen hat? Ich hoffe nur, daß es noch nicht zu spät ist." - "Ich wußte es nicht!" antworten Sie hilflos. Wenn Ihr Stichwort "Blattgold" heißt, dann lesen Sie weiter bei 160, andernfalls bei 336.

322

An der Reling neben Endijian stehend, betrachten Sie neugierig das große Schiff mit seinen Aufbauten, den vollbesetzten Ruderbänken und dem langen Rammsporn am Bug. Begleitet von leise gemurmelten Flüchen des Kapitäns der "Wagnis", setzen ein Offizier und sechs Seesoldaten über. Es wird Ihnen ganz heiß, als Sie einen von ihnen erkennen, denn er war bei Ihrer Verhaftung anwesend. Wie, wenn er Sie jetzt wiedererkennt, wo Sie doch seines Wissens auf einer Plantage auf Maraskan sein sollten, nicht aber an Bord eines Schiffes, das die Insel verlassen hat?

Wollen Sie sich auf Ihr Glück verlassen (21) oder sich vorsichtshalber verstecken (22)?

323

"Na, dann kannst du uns doch sicher etwas Lustiges aufspielen", sagt die Weibelin. Wollen Sie das tun (89) oder nicht (339)?

Aufgeregt geht er auf und ab: "Die Priesterschaft plant also einen Exodus und sucht Beschützer. Doch nur, weil wir bisher Erfolg hatten, heißt das noch lange nicht, daß wir die sind, die du suchst! Außerdem würde es bedeuten, daß wir alles aufgeben müßten, was wir erreicht haben! Alles!" - "Wenn Borbarad da ist, werden die Steine auf dem Spielbrett sowieso neu aufgestellt", wenden Sie ein. "Unser Platz ist hier!" knurrt der Dicke unwirsch, geht zum Ausgang der Hütte und brüllt hinaus zu einer zierlichen Rothaarigen mit schwarzem Band um die Stirn: "Mylenjida, was hältst du von Borbarad?"

"Is'n das?" ruft sie zurück.

"Übler Bursche, Magier und Dämonenfreund, schnippt bloß mit den Fingern, und sie kommen zuhauf!"

"Ich will nur eins wissen", unterbricht sie ihn, "wo ist er?" Blitzschnell zieht sie ein Schwert, dessen aufwendiger Steg vermuten läßt, daß es einst einem reichischen Edlen gehörte, und führt einen Schlag ins Leere. Lachend wirft sie den Kopf in den Nacken, steckt die Waffe weg. Gleich darauf nimmt sie einen kleinen Jungen auf den Arm.

"Ich muß darüber nachdenken", sagt der Haran. "Erlaubst du mir, mich derweil der Rajdegga zu widmen?"

"Könnt Ihr damit umgehen?" fragen Sie vorsichtig. "Ob ich das kann? Ich kenne dieses Instrument zwar nur vom Hörensagen, aber ich habe mich meine halbe Kindheit und Jugend mit derlei beschäftigt. Es ist mein Handwerk, ich bin Stimmer!" antwortet er so stolz, als wäre es das Bedeutendste in seinem Leben.

Weiter bei 7.

325

Das dritte Buch enthält Schilderungen von langen Gesprächen verschiedener Leute mit einem weisen Gelehrten namens Zendajian.

Diese Gespräche befassen sich mit philosophischen und zahlenmystischen Aspekten des Rur-und-Gror-Glaubens. Selbiges Thema hat das Buch, das gerade mit viel Aufwand und teilweise unter Verwendung von Blattgold kopiert wird. Es sind jedoch keine Gesprächstranskripte, sondern Abschriften von Briefen und Abhandlungen eines gewissen Zaboron von Andalkan und seiner Schüler von etwa 350 v. H. bis in die Gegenwart. Das meiste davon kann man nur verstehen, wenn man ein Gelehrter ist.

Zu dem wenigen, worauf Sie sich überhaupt einen Reim machen können, zählen periodisch wiederkehrende Haßattacken gegen Menschen, deren Namen Ihnen bis auf zwei Ausnahmen nichts sagen. Diese Ausnahmen sind Kaiser Reto und Dexter Nemrod. Sie schauen sich das etwas genauer an und meinen dann, daß Sie ungern zusammen mit diesem Wälzer von kaiserlichen Beamten aufgegriffen werden würden, da er einen detaillierten Mordplan gegen Reto enthält. Sie glauben nicht, daß es Ihnen viel helfen würde, daß Reto schon lange tot ist oder daß im gleichen Atemzug Dexter Nemrod als Werkzeug der Diener Rurs bezeichnet wird, da er - so der Autor - gegen viele handelte, von denen es uns gewiß ist, daß sie die Schönheit der Welt mindern. Weiter bei 8.

326

Wenn Sie in Heilkunde bewandert sind, dann lassen Sie sich auf dem Weg zu dem Verhau der beiden Waisenkinder die Krankheitssymptome erklären, ansonsten fragen Sie sich, ob Mylendijian vielleicht Rat weiß. "Zur Seite, Zori!" gelte eine schrille Kleinmädchenstimme, und der Bursche spurt sofort. Es scheint sich wirklich um die Schwester zu handeln, das sagen die Gesichtszüge, aber sie ist weder krank noch sonderlich klein, und der Schnitter in ihrer Hand läßt auch nicht gerade Ihr Herz vor Mitleid zerfließen. "Das sieht reich aus", schrillt sie erneut, Sie zucken zusammen: Mit einer derartigen Stimme kann man nur Strauchdiebin werden oder Boroni! "Ein guter Fang", klingt schon wesentlich angenehmer eine zweite Stimme, und "Ja, das hat der Kleine gut gemacht", brummt ein Baß, tief wie die Stollen von Xorlosch. "Selbst in dieser Einöde!" seufzen Sie und erwägen, entweder wieder einmal Ihren gesamten Dukatenschatz abzutreten (58) oder ihn heftig zu verteidigen (20).

327

Mehr als fünf Wochen haben Sie mit dem Einsiedler unter einem Dach verbracht und sich sehr an ihn gewöhnt. Nun sind sein Heim und sein Lebenswerk vernichtet, er ist tot, nichts ist mehr von ihm übrig, und es ist Ihnen nicht einmal vergönnt herauszufinden, wie es geschah. Das ist bedrückend. Eine Flut bruchstückhafter Erinnerungen an den Alten kommt hoch, und schließlich die Erkenntnis, daß doch etwas von ihm bleibt - Ihre Erinnerung an ihn und das, was er Sie lehrte. Ein kleiner Trost, wenn auch ein schwacher. Weiter bei 187.

328

Es schwappt über Sie hinweg wie eine Woge, und es ist so plastisch wie im tiefsten Traum:

Sie stehen am Anfang einer Planke, die über die Bordwand eines Schiffes hinausragt, spüren Ihre auf den Rücken gebundenen Hände. "Du jetzt!" sagt die melodischste Stimme der Welt. Sie gehört einem Seekrieger im kaiserlichen Rock - nicht ganz, denn er trägt ein Wappen, das Sie nicht kennen. Ein Stoß läßt Sie auf die Planke taumeln, mühsam bewahren Sie das Gleichgewicht. Sie blicken zurück, sehen einen kleinen Jungen eine Trommel schlagen. Er schaut auf! Sein Gesicht hat weder Lippen noch Haut, Sie sehen blutroten Muskeln, jede Bewegung derselbigen, als das Kind zu lachen beginnt. Mit Grauen wenden Sie Ihren Blick ab, er fällt auf die restliche Mannschaft: pergamentene Haut, blaß und madenfahl, spannt sich über skelettierte Schädel, aus deren Augenhöhlen es höhnisch und wie glühende Kohlen funkelt. Schritt um Schritt weichen Sie auf die Planke zurück, nicht wissend, wo Sie hinschauen sollen, hinunter ins Wasser, von wo klickende und schnappende Geräusche herkommen, oder zu dieser schrecklichen Mannschaft.

Schließlich erreichen Sie das Ende des Brettes. Im ersten Augenblick Ihres Sturzes erspähen Sie gerade noch unter einem Haufen Planen einen einzelnen stiefelbekleideten Fuß, der langsam unter das Tuch gezogen wird, und den Kapitän des Schiffes: Er ist klein und schwarzhaarig, er trägt eine

Robe, und Sie haben so oft schon von ihm geträumt! Einsam und allein stürzen Sie in die Tiefe. Weiter bei 246!

329

Alles in Ihnen sträubt sich gegen die Implikationen dessen, was Milhibethjida sagte: Sie kann es nicht gewußt haben. Sie wissen zwar, daß sie in der Priesterschaft einen Ruf hat, der ihrem Alter nicht entspricht, aber ist das eine Garantie dafür, daß sie diesem Ruf nicht mitunter nachhilft? Es würde gut zu diesem Glauben passen, der zwar viele Wanderpriester kennt, wo aber die höchsten Geweihten ihre Tempel nie verlassen und - wie Sie jetzt erfahren haben - die Gläubigen dem eine große Bedeutung zumessen. Andererseits, wenn doch nicht ... Zögernd betreten Sie den Tempel. Weiter bei 279.

330

Kaum hundert Schritt später sind Sie nicht nur völlig durchnäßt, sondern wieder bei Vernunft und am Rande eines Tobsuchtsanfalls. Sie werfen einen Blick zurück, dorthin, woher Sie gekommen sind: das ganze Gold weg, für nichts und wiedernichts! Jeder, der sich gerade auf der Straße befindet, macht einen großen Bogen um Sie. Dann nehmen Sie tief Luft, um die obszönste und übelste Beleidigung Ihrer selbst in die Welt hinauszuschmettern. Doch die Welt wird sie nie zu Gehör bekommen, da Sie ein ungewöhnlicher Anblick zum Verstummen bringt. Das Nachbarhaus von dem, aus dem Sie gerade herausgeeilt sind, scheint plötzlich in die Hocke zu gehen. Der Turm schwankt, neigt sich langsam zur Seite, lehnt sich gegen seinen Nachbarn. Einen kurzen Moment sieht es aus, als könne jener ihn stützen. Dann krachen beide Häuser donnernd zusammen und schlittern hinab zur nächsten Terrasse.

Als Sie begriffen haben, daß der eine Schutthaufen das Haus ist, aus dem Sie gerade gekommen sind, handeln Sie so, wie es das gewöhnlichste Bäuerlein in dieser Situation täte: Sie werfen sich an Ort und Stelle in den Schlamm und danken den Göttern dafür, daß sie Sie verschont haben.

Weiter bei 317.

331

So schnell kann Ihr Gegenüber gar nicht schauen, da hat er sich schon ein paar Backpfeifen von Ihnen eingehandelt. "Wo das herkommt, gibt's noch mehr!" versprechen Sie ihm grimmig und lassen ihn verblüfft hinter sich zurück. Weiter bei 133.

332

Sie betreten einen winzigen Laden, über dessen Eingang eine Holztafel mit aufgemaltem Nähzeug, Schere und Garn, pendelt. Die Schneiderin befindet sich in Gesellschaft eines älteren, schmerzbäuchigen Mannes, dessen Gesicht mit kleinen roten Äderchen überzogen ist. Er redet mit der Schneiderin, doch aus der Art, wie sie ihm zuhört, bisweilen mechanisch nickt oder Brummgeräusche von sich gibt, die Zustimmung ebenso wie Verwunderung ausdrücken könnten, schließen Sie, daß er weniger mit ihr redet als vielmehr in ihrer Gegenwart. Er bedenkt Sie mit einem neugierigen Blick, als wäge er ab, ob

Sie vielleicht ein willigeres Opfer für seine Ausführungen sein könnten. "... also sagte ich zu meinem Sohn, was willst du in Festum? Du bist kein Verbrecher und kein Prinz, also was willst du dort? Mein Glück machen, sagte er. Muß man dazu seine Heimat verlassen?" hören Sie ihn. Auch während Ihnen die Schneiderin ihr Sortiment an Umhängen präsentiert - einfarbige und buntbedruckte, neue und gebrauchte - spricht er ungerührt weiter, so daß gegen Ihre ungeschützten Ohren zur selben Zeit zwei Vorträge branden: der eine über die Vorzüge dieses oder jenes Stoffes, der andere über die Schlechtigkeiten der Zeit, als da wären Ziel- und Benimmlosigkeit der Jugend, deren Unbildung und Gleichgültigkeit gegenüber den alten Sitten. "Es ist viel unfreundlicher in Jergan geworden", stellt der Alte fest, während Sie sich für einen erdfarbenen Umhang (1 Dukaten) entscheiden - "So viele finstere Mienen" - oder für einen roten mit schwarzen Punkten (3 Dukaten) - "Man lacht nicht mehr" - oder für den ungeänderten ehemaligen Umhang eines Weibels der kaiserlichen Armee (5 Dukaten) - "Man hält's jetzt wie die Garethjas."

Noch auf der Straße, wo sich die Schneiderin, laut die Klugheit Ihrer Wahl preisend, von Ihnen verabschiedet, hören Sie ihn von drinnen ununterbrochen weiterbrummeln: "Selbst Waisen, um die sich keiner kümmert, gibt es neuerdings! Wo hat man derlei früher gehört!" Weiter bei 200.

333

Es kann nicht mehr weit zum See sein. Schon meinen Sie den leichten Wellenschlag des Wassers im Wind zu hören, da gibt unerwartet der Boden unter Ihnen nach, und Sie stürzen in einen drei Schritt tiefen Trichter, auf dessen Grund Ihnen sogleich gelb-braun gescheckte Ranken entgegenschwingen. Eine sofortige gelungene Gewandtheitsprobe+5 bringt Sie aus dem Trichter heraus und sicher nach Hause (190). Ansonsten haben Sie das Vergnügen mit dieser schnöde "Trichterwurzel" genannten, fleischfressenden Pflanze. Jedesmal, wenn sie Sie mit ihren Ranken berührt, sinkt Ihre Klugheit (für etwa eine Stunde) um einen Punkt, Auswirkungen eines Giftes. Wenn Sie gegen die Pflanze bestehen, dann lesen Sie weiter bei 161. Sollte Ihr Klugheitswert auf 5 sinken, dann sind Sie gerade noch schlau genug, um nach 2 zu gelangen.

Die Werte der Trichterwurzel:

LE 15; AT/PA 6/6 (Ranken); SP 1 KL; RS 2;

334

Stunden später. Die Soldaten sind endlich abgezogen, die Überlebenden sammeln sich nach und nach und durchsuchen das Leichenfeld nach weiteren noch Lebenden. Sie selbst haben eine traurige Pflicht bei Azulziber zu erfüllen, der, von mehreren Pfeilen getroffen, zitternd im Gras liegt, rosa Schaum vor dem Maul. Er war immer nur ein braves Tier und weiß nicht, warum man ihm solche Schmerzen bereitet. Sie erlösen ihn davon. "Du hast dich geirrt", sagt der Haran leise, "du hast dich geirrt!" Er brüllt: "Und dennoch war es ein Sieg! Sie werden nie berichten können, daß sie uns geschlagen haben, denn immer noch haben wir ihr verfluchtes Metall!" Er gibt

es Ihnen: "Bring es nach Tuzak, die Priester werden es brauchen, und SIE dürfen es nie wieder bekommen! Sonst verlieren wir unseren Sieg." Als Sie das Beutelchen nehmen, haben Sie eine weitere Vision: Der am Boden hockende Schwarzhäarige erhebt sich und dreht sich um. Hinter ihm im Gras liegen zwei geöffnete Urnen, in der Hand hält er Pergamente - die Heiligen Rollen. Sie sehen sein Gesicht: Es ist Scheijian, der Kuppler aus Belhanka. Sie wissen, daß es eine Erinnerung und keine Einbildung ist, aber Sie können sie nicht packen! Legen Sie eine Aberglaubenprobe-3 ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie 192, sonst 252.

335

"Viele suchen Schutz vor dem Angesicht der Nacht", zitiert die Priesterin die Ihnen nur zu gut bekannte Passage aus den Heiligen Rollen, "meiden den einzighaften Gast ... Die Weissen kommen zusammen mit jenen, die nie geschlagen ... Wir wissen immer noch nicht, was es bedeutet, und wir hatten so auf dich gehofft. Wir sind uns zwar einig, daß mit 'jenen, die nie geschlagen' keine besonders friedfertigen Menschen gemeint sind, sondern 'nie Besiegte', aber wer sollen diese Ungeschlagenen denn sein? Es gibt keine Macht, die nie besiegt wurde, selbst das mächtige Reich von Gareth nicht, allenfalls die Diener Rurs, aber was wäre das für eine Prophezeiung: die Priesterschaft und die Zwölfgeschwister ..."

"Vielleicht ist es doch Boran", wirft ihre Schwester ein, "denn Boran kann nicht erobert werden. So heißt es: SEIN Auge wird Boran sehen ..." Ihre Schwester schüttelt den Kopf: "Die Stadt kann durch keinen Fremden erobert werden, aber sie kann durch Verrat fallen. Verrat, Schwester, es kommen Zeiten des Verrats! Außerdem ...", setzt sie mit düsterem Unterton an, wird jedoch von der anderen Priesterin unterbrochen: "Und das Haranydad?" Sie zuckt die Schultern: "Wir wissen nicht einmal, wer dort herrscht, auch wenn er oder sie ungewöhnlich erfolgreich ist. Es ist wie ein Jiranzweig im Hira bei Hochwasser."

Währenddessen hat sich Milhibethjida erhoben, ist vor Sie getreten und hat ihre kleine Hand auf Ihren Arm gelegt. Sie fragt: "Wie geht es dir?" Weiter bei 137.

336

Abwechselnd halten die Bewohner des Klosters an Endijians Lager Wache, doch trotz ihrer aufopferungsvollen Pflege kommt er nicht wieder zu Bewußtsein und stirbt nach zwei Tagen. "Verzage nicht vor dem Borongesicht Tsas, verzage nicht vor dem Tsagesicht Borons", spricht der Älteste und drückt ihm die Augen zu.

Wegen Endijians Tod endet das Abenteuer hier. Wenn Ihr Stichwort "Kreis" ist, dann notieren Sie sich zweihundert Abenteuerpunkte, anschließend dürfen Sie über Blattgold nachdenken.

337

Geduldig wie der selige Azulziber nehmen Sie die Tracht Prügel hin. Als Sie 12 SP erlitten haben, verlieren die beiden Schläger die Freude an ihrem Tun und lassen Sie zufrieden, es

sei denn, Sie hätten schon vorher einen endgültigeren Frieden bei Boron gefunden (2). Zähneknirschend kehren Sie an Ihren Platz zurück. Bevor Sie bei 262 weiterlesen, überprüfen Sie bitte Ihre Gewandtheit. Wenn die Probe mißlingt, hatten die Prügel nachhaltige Folgen, so daß Ihr Eigenschaftswert für 10 Abschnitte um 1 sinkt.

338

Noch sind nicht alle wieder auf den Beinen, als die blaugoldene Flut über die Reling schwappt. Für eine unbestimmte Zeitspanne sind Sie auf dem geneigten Deck des waidwunden Schiffes vollauf damit beschäftigt, zu überleben. So bekommen Sie nicht mit, wie es Feuer fängt und wann. In einem Augenblick, wo niemand sich mehr um Sie kümmern will, erhaschen Sie einen Blick auf Endijian, wie er einem sterbenden Seekrieger einen Tritt gibt und seine Klinge aus dessen Leib zieht. "Weg hier, Bruderschwestern!" schreit er und hechtet schon über die Reling. Sie setzen ihm nach, ein kurzer Blick zurück aus Ihren vom Rauch tränenden Augen zeigt Ihnen, daß Sie wirklich nicht mehr lange warten dürfen: Das Deck ist bedeckt mit Leibern, nur dort, wo die Kombüse ist, setzen die wenigen überlebenden Freibeuter den kaiserlichen Seesoldaten noch Widerstand entgegen. Da entdecken Sie Ruramid, dicht an die Bordwand gedrängt und im Kampf mit vier Seesoldaten gleichzeitig. Die Freibeuterin hat keine Chance mehr zu entkommen. Wollen Sie über Bord springen (83) oder ihr helfen (168)?

339

"Wie soll's gehen?" brummen Sie. "Sie ist auseinandergebaut, dazu fehlen einige Saiten. Aber wenn Ihr einige Tage Zeit habt ..." - "Darf passieren!" befiehlt die Weibelin. Weiter bei 4.

340

Am Windstag der vierten Woche Ihres Aufenthalts bei Mylendijian schickt Sie der Alte ins Dorf, um etwas Salz zu tauschen. Es ist ein weiter Weg, fünf Stunden hin, fünf Stunden zurück, und Sie brechen schon vor Sonnenaufgang auf. Nachdem Sie das Schnitzwerk, das er Ihnen mitgegeben hat, eingetauscht haben, genehmigen Sie sich noch eine Rast in der örtlichen Schenke und werden so Ohrenzeuge eines Gesprächs. Ein reisender Barbier ist in den Ort gekommen und bringt Neuigkeiten vom Oberlauf des Hira: "Es sieht aus, als könne ihn niemand schlagen. Schon wenn die Kaiserlichen das Wort 'Haranydad' hören, werden sie nervös. Kürzlich hätte ich einem beim Rasieren schier das Ohr abgeschnitten", und auf die einschlägigen Blicke der männlichen Dorfbevölkerung: "Ja, weil er gezuckt hat, der Dämel. Da zuckt man nicht, wenn ich mit dem Messer dran bin." - "Aber wer ist der Haran?" fragt einer. Der Barbier macht eine ausweichende Bewegung: "Das weiß niemand, aber ..." Er lehnt sich vor und flüstert geheimnisvoll: "Man munkelt, es sei der wiedergeborene König Dajin!" Nachdenklich machen Sie sich auf den Heimweg.

Senken Sie Ihren Jähzorn und Ihren Gefahreninstinkt um 1, und entscheiden Sie dann, ob Sie sich zum Priester oder zur

Priesterin Rurs und Grors ausbilden lassen (202), Mylendijian beim Zimmern helfen (138), seine Haustiere versorgen (250), in der Burg bohren und wienern (116), faul sein (189), Lesen und Schreiben lernen (72), in den Büchern weiterlesen oder die Anmut der Maraske erkunden wollen.

341

“Wohin gehen wir?” fragen Sie, der Priesterin folgend. “Zum Tempel”, erklärt sie. “Wozu diese Verkleidung?” fragen Sie weiter. Sie raunt: “Niemand darf wissen, daß ich in Jergan bin”, und fährt fort, als sie Ihre plötzliche Anspannung bemerkt: “Nein, es droht keine Gefahr, es ist nur wegen unserer Gläubigen. Sie mögen es nicht, wenn die Hochgeschwister die Tempel verlassen, sie denken, es bringt Unglück.” - “Und dennoch bist du ... seid Ihr hier?” haken Sie neugierig nach, unsicher wie schon früher, wie Sie die Priesterin, die Ihnen gerade bis zur Brust reicht, ansprechen sollen. Völlig ernst und ohne einen Anflug von Humor antwortet sie: “Es ist deinetwegen. Ich sagte bereits, daß wir etwas zu besprechen haben. Da vorne ist der Tempel, wir trennen uns jetzt. Du wirst drinnen nach den Hochgeschwistern fragen.” Sie geht. Legen Sie bitte eine Aberglaubenprobe-5 ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie 312, andernfalls 329.

342

Siebtler Tag des schrecklichen Ingerimm 22 Hal, Hemandu, unweit Jergans. Sie haben sich in einer kleinen Schenke im Schatten der achteckigen Stammfeste des Templerordens einquartiert und zur Nachruhe begeben. Ein zaghaftes Klopfen an der Tür weckt Sie. Mit der blanken Waffe in der Hand gehen Sie zur Tür, öffnen sie vorsichtig einen Spalt und linsen hinaus. Ein Mädchen steht davor, sie hat einen Finger vor die Lippen gelegt. Es ist Milhibethjida. Sie öffnen die Tür etwas weiter, sie schaut sich schnell um und huscht dann herein. Endijian ist über diesen unerwarteten Besuch genauso verblüfft wie Sie und entzündet eine Kerze, derweil Sie Ihre Waffe weglegen. Die Priesterin sieht sich um, wischt Kleidungsstücke von einem Stuhl und setzt sich darauf. Eindringlich studiert sie erst Sie, dann Endijian. Endlich spricht sie: “Hört euch zuerst an, was ich zu sagen habe.” Es ist keine Mädchenstimme, die aus ihrem Mund kommt, sondern die eines erwachsenen Mannes. Es ist die Stimme Scheřjians. Weiter bei 352.

343

Wenn Sie an ein vorbestimmtes Schicksal glauben, dann können Sie sich überlegen, ob Ihr Unglück begann, als der Soldat an Bord kam, oder schon ein halbes Jahr früher, als er beschloß, zur Marine überzuwechseln. Als er jedenfalls vor Ihnen steht, erkennen Sie zweifelsfrei, daß auch er Sie erkannt hat. Ihr Gefährte mischt sich ein. Mit sanfter Stimme, als könne er keiner Fliege etwas zuleide tun, schlägt er vor: “Wir können das doch sicher auch unter uns regeln.” So geschieht es. Anschließend ist ein Seesoldat recht zufrieden, und weder Sie noch Endijian besitzen auch nur einen Kreuzer Bares. Weiter bei 261.

344

Als es Ihnen zu lange dauert, betreten Sie die Schmiede und fragen nach Endijian. “Bist du ihm Bruder und Schwester?” fragt der Schmied, ohne aufzuschauen. Sie bestätigen es. Er antwortet: “Er hätte Besseres verdient gehabt.” Sie werden nie erfahren, wo er abgeblieben ist, denn die Geschichte endet hier.

345

Die zweitägige Passage nach Elburum an der aranischen Küste kostet für Sie zusammen acht Dukaten. Sie machen Kassensturz: Endijian besitzt keinen Kreuzer. Wenn Ihr Vermögen für Sie beide ausreicht, Sie gute Freunde in Khunchom haben, ein Konto bei der Nordlandbank oder noch etwas zu verscherbeln (halber Listenpreis), dann können Sie bei 158 an Bord eines Schiffes gehen. Sollte es Ihnen an einer Waffe ermangeln, einen geeigneten Prügel (TP: 1W+1) werden Sie schon irgendwo finden.

Wenn Sie das benötigte Gold nicht haben oder meinen, mehr zu benötigen, dann können Sie in der Kürze der Zeit vermutlich nur zu unlauteren Mitteln greifen (6).

346

Sie sind noch keine halbe Meile weiter, als Sie von derselben Patrouille eingeholt werden, die Sie eben erst hinter sich gelassen haben. “Wir haben entschieden”, eröffnet Ihnen die Weibelin mit vor Aufregung rot und weiß geschecktem Gesicht, “daß es am besten ist, wenn wir Euch nach Tuzak begleiten! Dann kann die Großherrin selbst sehen, wie tüchtig wir sind!” Ein Blick in ihre Augen genügt: Dieses irre Glitzern haben Sie schon mal auf der anderen Seite der Insel gesehen, und Sie wissen genau, wie gefährlich es wäre, ihr zu widersprechen, zumal es um ihre Untergebenen nicht anders bestellt ist. Notgedrungenermaßen ziehen Sie weiter nach Süden in Richtung Tuzak. Sie müssen nach Osten, aber Sie haben keine Ahnung, wie Sie diesen Geleitschutz abschütteln sollen. Einmal unternehmen Sie einen zaghaften Versuch, ihnen das Unterfangen auszureden. Sie ernten nur finstere Blicke, und wortlos steckt sich die Weibelin ein weiteres Bröckchen Rauschgurke in den Mund.

Wenn Sie sich in Ihr Schicksal fügen wollen, dann lesen Sie 110. Wenn Sie in der Nacht einen Fluchtversuch wagen wollen, dann führt Sie eine gelungene Schleichenprobe nach 4, eine mißlungene nach 90. Wenn Sie früher einmal einen Geist geschminkt haben, dann können Sie es auch mit 226 versuchen.

347

Sie erreichen die Hängebrücke bei Einbruch der Nacht. Fackeln und Öllampen erhellen einen pallisadengeschützten Posten, der groß genug ist, einem halben Banner Bewaffneter Unterschlupf zu gewähren, im Umfeld von gut fünfzig Schritt. Auf einem Gestell, die Schutzwand überragend, thront wie ein großes, bössartiges Insekt eine Rotze, sie ist zur anderen Seite des Flusses gerichtet. Neben der Rotze stehen Soldaten, einer schaut zu Ihnen hinab, die anderen drei wachsam geradeaus.

Eine ärgerliche Frauenstimme poltert laut von hinter den Pallisaden. Sie gehen zur Hängebrücke. Das Ufer des Hira ist hier sehr hoch, weshalb sich die Brücke weit zum Wasser hinabschwingt, dann wieder hoch, dem anderen Ufer entgegen, wo der Wald wie eine abweisende Mauer wartet. Den Zugang zur Brücke bewachen vier weitere Soldaten, bewaffnet mit langen Lanzen und Kriegsbögen. Einer von ihnen deutet mit dem Kopf zum Lager: "Der Gesang des Sieges! Sie wird immer so, bevor sie das Zeugs holen." - "Ist es denn so weit?" fragt ein anderer. "Müßte, müßte", entgegnet der erste und beschäftigt sich dann mit Ihnen. Es folgen die üblichen Fragen. Bestimmt haben Sie einen guten Grund gefunden, der Sie ins unsichere Gebiet führt, und hätte er nur etwas mit Ihrem kranken Mütterlein zu tun. Eine gelungene Lügenprobe bringt Sie nach **241**, eine mißlungene nach **111**.

348

Am nächsten Tag brechen Sie mit dem Haran und fünfzig Kämpfern zur Mine auf. Sie legen den Weg ins Gebirge in vier Tagen in Gewaltmärschen zurück, schon nach den ersten Stunden schimpft der schnaufende Haran laut: "Warum hat uns Rur keine flache Insel geschenkt!" Eine kesse Stimme antwortet: "Oder einen dünneren Haran?" Er wird richtig böse darüber.

Von einem erhobenen Punkt aus beobachten Sie die Mine. Sie ist eine Festung - ein innerer Wall aus Erde und Pfählen mit Türmen, davor ein zweiter aus Abraum. Drinnen machen Sie die flachen Barracken der Arbeiter - Zwerge und Menschen - und der Soldaten aus, sowie Schmiede, Esse und Schmelzofen. Inmitten des Lagers steht ein Gestell, an welchem an dicken Tauen ein Korb hängt. Einige Bergarbeiter steigen heraus. Sie unterhalten sich längere Zeit mit den Soldaten und gehen dann. Anschließend senkt sich der Korb und verschwindet im Boden. "Es ist wahrscheinlich ein kleiner Barren aus schwarzem Metall", erklärt der Haran, "Bring ihn an dich und komm wieder zurück."

Wenn Ihr Stichwort "Sahnetörtchen" heißt, dann lesen Sie weiter bei **124**, heißt es "Hase", bei **220**.

349

Beim Erwachen fragen Sie sich, wo Sie sind. Es dauert einen Augenblick, bis Sie sich an die Helligkeit gewöhnt haben. Zahllose Kerzen erleuchten einen dunkelrot lackierten Raum, in dem Sie neben Mobiliar aus kostbarem Holz mit Einlegearbeiten aus Elfenbein zunächst an die zwanzig Personen sehen, darunter auch Ihren langgesuchten Freund Scheijian. Als nächstes erblicken Sie auf einem thronartigen Gebilde, eingehüllt in Berge von Stoff, einen winzigen Menschen. Kleine, fast bis auf die Knochen abgemagerte Hände und Finger, der Kopf kaum noch von einem Totenschädel zu unterscheiden, wären nicht die kaltglühenden Augen - wie alt mag dieses Wesen sein? Es spricht: "Ich bin der Zweite Finger Tsas. Das Leben, das du führtest, ist zu Ende. Du hast jetzt nur noch eine Wahl: Mir zu gehorchen oder der Schwester zu begegnen. Interessante Mär kommt aus dem Haranydad. Dies fand man bei dir." Er hält eine seiner Klauenhände hoch, so



daß Sie zwischen seinen Fingern ein kleines schwarzes Kügelchen sehen, zweifellos Endurium, das seinen Weg aus dem Säckchen in Ihre Kleidung fand. "Wie kommst du dazu", fährt er fort, "und was will die Priesterschaft damit?" Wollen Sie schweigen (**193**) oder ihm mit einer detailfreudigen Schilderung des Kommenden den Tag verderben (**316**)? Wenn Ihr Gegenüber ein alter Bekannter von Ihnen ist, dann können Sie versuchen, ihn mit Geplausch über einen gemeinsamen Bekannten hinzuhalten (**277**).

350

Die folgenden zwei Tage überläßt Sie der Eremit sich selbst. Sie treffen ihn bei den Mahlzeiten oder leisten ihm Gesellschaft, wenn er stumm oder eintönig summend seine Arbeit an einem weiteren Parkett fortsetzt. Dieses zeigt in einer Waldlandschaft - jedes Baumblatt ein eigenständiges Kunstwerk - eine Frauengestalt, so anmutig, daß Rahja selbst dafür Modell gestanden haben könnte, auf einer Maraske sitzend und im Gespräch mit zwölf Männern und Frauen.

"Was stellt es dar?" fragen Sie, er antwortet: "Rur lehrt die Zwölfgeschwister." - "Rur?" geben Sie irritiert zurück, da die Statuen der Zwillingsgötter, die Sie bisher gesehen haben, zweigeschlechtlich waren. Der Alte nickt: "Ja, Rur. Wie du weißt, sind die Zwillinge gleichzeitig Brüder und Schwestern, Mann und Frau. Sie sind keines halb, sie sind beides ganz. Deshalb ist dies Rur, wie ich sie sehe."

"Und die Maraske?"

Er macht eine verlegene Geste: "Es gibt so viele davon, es muß etwas zu bedeuten haben." - "Das hier ist wunderbar!" loben Sie tief beeindruckt die Qualität der Arbeit. Mylendijian schüttelt den Kopf: "Das ist nur das Offensichtliche. Schau weiter, Bruderschwestern! All dies dient uns nur dazu, unsere Gedanken zu klären und mehr über die Welt zu erfahren." Sie wissen nicht, ob Sie ihm das abnehmen sollen, und noch während Sie darüber nachdenken, fügt er hinzu: "Meine

Augen sind schlecht geworden, so daß ich es nicht mehr vollenden können werde. Aber vielleicht wird mir dereinst jemand geschickt, meinen Platz einzunehmen?" Sein Blick ruht auf Ihnen. Entscheiden Sie jetzt, wie Sie nächsten Tage verbringen möchten.

Sie könnten dieses offensichtliche Angebot des Eremiten annehmen und sich zum Priester oder zur Priesterin der Zwillinge ausbilden lassen (202), ihm bei seiner Arbeit helfen (138), sich um seine Haustiere, die Maraske und einen Maulesel, kümmern (250), in der Burg putzen und aufräumen, was offensichtlich dringend nötig wäre (116), oder sich auf die faule Haut legen (189).

351

Der Austragungsort ist auf der anderen Hiraseite. Sie folgen Einauge die steilen Gassen aufwärts, bis dahin, wo eine vier Schritt breite Hängebrücke den Fluß überspannt. Tief unter sich sehen Sie die bräunlichen Wassermassen sich dem Meer entgegenwälzen.

Legen Sie bitte eine Gefahreninstinktprobe+5 ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie weiter bei 48, andernfalls bei 247.

352

"Es ist der Wille des Zweiten Fingers", verkündet er, "daß dieser Streit ende. Du kannst zurück nach Tuzak." - "Glaube ihm nicht", warnen Sie ihren Begleiter, "es ist eine Falle." - "Wenn ich bis hierher gekommen bin, bedarf es keiner Fallen mehr", korrigiert Sie die Männerstimme aus dem Mädchenmund sachlich.

"Warum so überraschend?" verlangen Sie zu wissen.

"Ich habe ihn überzeugt. Bisweilen hört er auf mich", der Ton klingt amüsiert, "immerhin bin ich sein Enkel. Nicht, daß es etwas zu sagen hätte, wir müssen etwa achtzig sein. Das Endurium hat den Ausschlag gegeben, er ist schließlich kein Narr. Du hast ja herausgefunden, daß ich mir einen Teil der Rollen lieh. In diesem Teil ist die Rede von einem 'findenden Stein'. Als ihr weg wart, habe ich die Bedeutung erkannt, denn Endurium entsteht aus Meteoreisen und der Kraft des Äthrajin. Es ist sozusagen Eisen, das den Weltendiskus gefunden hat." Am nächsten Tag brechen Sie auf nach Tuzak. Weiter bei 47.

353

Es scheint, als könnten Sie nur noch wählen, wie Sie in Borons Hallen einkehren wollen. Sie könnten auf der gänzlich überspülten Sandbank bleiben und - sobald Sie die Erschöpfung heimsucht - im Schlaf ertrinken, verhungern oder umgeben von diesem vielen Wasser verdursten. Eine andere Möglichkeit wäre es, darauf zu hoffen, das Ufer schwimmend erreichen zu können - oder beim Versuch zu ertrinken. Endijian und Sie beschließen, das Wagnis einzugehen. "Je weniger wir mit uns nehmen, desto besser", meint er. Schweren oder leichten Herzens trennen Sie sich von Ihren weltlichen Gütern.

Würfeln Sie bitte mit dem W6: Bei 1-5 überlassen Sie einen Gegenstand aus Ihrem Besitz den Fluten, bei 6 - oder falls Sie nichts mehr besitzen - lesen Sie weiter bei 147.

354

"Sie werden sich neutral verhalten", erklärt Endijian Ihnen, "mehr konnte ich kaum erwarten. Jedoch werden sie darüber hinaus einen Boten in den Süden schicken." Als Sie ihn fragend anblicken, wird er ausführlicher: "Wir sind überall dort, wo es Maraskaner gibt. Laß uns sehen, daß wir nach Elburum kommen." Falls Sie einen Mangel an Geld und Ausrüstung haben, dann versorgt Sie die Bruderschaft zu Khunchom mit einer Textiltrüstung (RS 2), einer Waffe Ihrer Wahl (bis TP: 1W+3) sowie gerade genügend Gold, um nach Elburum zu gelangen. Sie nehmen das nächste Schiff (158), und wenn Ihr Stichwort "Ruramid" heißt, dann wissen Sie, welches es ist (285).

355

Die nächsten eineinhalb Tage folgen Sie Ihrem Führer auf schmalen Pfaden und Wildwechseln. Je länger es geht, desto schweigsamer wird er. Als er schließlich meint, Sie weit genug geführt zu haben, und Ihnen noch viel Glück bei Ihrem weiteren Weg wünscht, huscht eine ganze Palette von Emotionen über sein Gesicht. Sie sehen: Habgier, Furcht, Neugier und Ratlosigkeit. Unschlüssig steht er da, dann nestelt er in seinem Gürtel und drückt Ihnen mit rotem Kopf zwei Büschel Wirselskraut (je 10 LP) in die Hand. Sein Mund kommt ganz dicht an Ihr Ohr: "Sag, Bruderschwester, ist er wirklich Dajin?" Sie zucken die Schultern und gehen. Er ruft Ihnen laut hinterher: "Preisest die Schönheit! Lang lebe der König! Lang lebe Dajin!" Weiter bei 4.

356

Sie reichen dem Haran das klebrige Pergament, er liest aufmerksam beide Seiten. "Damit kommt man hinein, aber was bedeutet der Rest? Was soll das mit diesem Neffen? Rondralieb!" Er winkt eine schlanke, zäh wirkende Frau herbei: "Kannst du etwas damit anfangen?" Sie studiert das Empfehlungsschreiben, und indem ihr Zeigefinger über dem Blatt hin und her hüpfte, murmelt sie leise vor sich hin. "Es scheint immer noch unser alter Code zu sein", antwortet sie und streicht sich eine graue Strähne aus der Stirn, "laß mir etwas Zeit, Haran." - "Unser?" sagen Sie unwillkürlich. "Der Maraskanabteilung des KGIA", entgegnet sie in der Mundart, die die Garetherin verrät. Als sie gegangen ist, sagt der Haran leise: "Vergiß es einfach, Bruderschwester. Sie wird nicht gern an früher erinnert. Sie gehörte zu Dexter Nemrods Kommandos, aber jetzt ist sie eine Schwester." Es dauert nicht lange, bis sie zurückkehrt: "Ich denke, es ist ein Befehl, daß man das Metall dem Kurier übergeben soll." - "Es ist ein wunderschöner Tag, Bruderschwestern!" strahlt der Haran. "Wir haben einen Passierschein, sicher irgendwo noch eine Uniform, da fehlt uns nur noch ..." - "Ja, ja, schon gut", murmeln Sie. Weiter bei 348.

357

"Du wartest hier", flüstert Endijian vor dem Laden eines Geldwechslers, aus dem fröhlicher Gesang dringt. Er geht hinein, der Gesang endet abrupt. Bald darauf kommt er wieder

heraus, mit einer Beute von 3W20+5 Dukaten. "Wir sollten weitergehen", sagt er und geht voraus, nicht sonderlich schnell, sondern wie ein Bummler. Sie werfen einen Blick zurück. Kein Geräusch kommt aus dem Laden, alles, was Sie sehen, ist die schwarze Öffnung des Eingangs. Sie fragen Endijian, was drinnen geschah, aber da er Ihnen nicht antwortet, haben Sie viel Gelegenheit, Ihre Phantasie spielen zu lassen, denn Sie wissen, mit wem Sie unterwegs sind. Überprüfen Sie anhand Ihres Charismas, wieviel es Ihnen ausmacht, was hinter der schwarzen Türöffnung geschehen sein mag oder auch nicht. Mißlingt die Probe, dann fürchten Sie das Schlimmste, und Ihr Charismawert sinkt bis zum Rest des Abenteuers um 3. Falls Sie auf dem Weg zum Hafen Ihre Ausrüstung ergänzen wollen, so verwenden Sie den üblichen Listenpreis. Weiter bei **158**.

358

Ein Wildwechsel führt Sie zu einem Tümpel mit einer kleinen Grasinsel in der Mitte. Auf dieser sehen Sie die Sängerin. Sie mißt zweieinhalb Spann, aufrecht sitzt sie da und putzt sich mit winzigen, vierfingrigen Händen die orangefarbenen Schuppen. Es ist eine Echse - doch was für eine! Auf einem unglaublich dünnen Hals sitzt ein kugeliger Kopf mit zwei Auswüchsen, die an Ohrmuscheln erinnern. Sie stehen steil hoch und knicken auf halber Länge nach außen ab. Das Gesicht des Tierchens ist weißgeschuppt und scheint auf den ersten Blick aus zwei riesigen violetten Augen und einem Mäulchen mit vorgestülpten Lippen zu bestehen. Es ist nicht nur das groteske Aussehen der Echse, es ist auch diese große

Ernsthaftigkeit, mit der sie sich putzt, die Ihnen ein glucksendes Lachen entlocken. Sogleich bricht der Gesang ab. Das Tierchen starrt Sie mit immer noch weit offenem Mäulchen an, seine Augen sind noch größer geworden, und es weint. Weiter bei **284**.

359

Eine Priesterin, die Sie offensichtlich bereits erwartet hat, tritt zu Ihnen, erkundigt sich nach Ihrem Namen und bittet Sie mitzukommen. Sie folgen ihr in den Tempelturm hinauf, und genau so, wie Sie auf der Wendeltreppe immer wieder die Achse des Turms umkreisen, kreisen Ihre Gedanken um den eigenartigen Zufall dieses Zusammentreffens. Weiter bei **318**.

360

Zwei weitere Tage ziehen Sie durch einen lichten Wald mit Baumriesen und weit herabhängenden Lianen nach Osten und fragen sich langsam, wo die Bewohner dieser gar nicht so unbevölkerten Insel geblieben sein mögen. An einer Stelle, wo einige Felsblöcke wie abgebrochene Zähne aus dem Erdreich zeigen, treffen Sie erneut auf eine Patrouille im kaiserlichen Rock. Fünf Männer und Frauen sind es, etwas verwegen aussehend und verdreckt vom längeren Nächtigen im Freien. "Kontrolle!" erklingt es grußlos. "Hier ist Rebellengebiet. Deine Waffen sind beschlagnahmt, der Esel auch!" Wollen Sie sich fügen (**78**) oder Ihre Habe verteidigen (**26**)? Sollten Sie in einer Scheune von einem denkwürdigen Zusammentreffen am Nuab gehört haben, dann lesen Sie **91**.

Nachschlag

(Heilige Rollen, 64. Draijisch, Orig. Sp.: -, Krypt.: Silbenrätsel m. unterschiedl. Auflösungen in Tul., Ruuz, Gar., Bosp. Eine weitere in Alaani wird vermutet. Garethische Lösung:)

In seinem einundvierzigsten Jahr zweifelte Rurech, denn es war Hunger und die Surgh waren ein böser Feind. Eine Frau kam zu Rurech, haarig waren ihre Arme und Beine, haarig waren ihre Brüste und ihr Gesicht. Ein roter Umhang bedeckte ihre Schultern, zwei Dolche trug sie. Sie sprach: "Wenn die Welt ein Diskus ist, was ist sie, wenn Gror sie einst zurückwirft?" So antwortete Rurech: "Das, was sie jetzt schon ist." Die Frau sprach: "Wenn die Welt ein Geschenk Rurs an Gror ist, was wird sie sein, wenn Gror sie einst zurückwirft?" So sprach Rurech: "Das, was sie jetzt schon ist, Grors Geschenk an Rur." So sprach die Frau: "Erkenne, mein Bruder: Gror ersehnt sein Geschenk." So gab sie Rurech neuen Mut, und viel Zeit verging, bis die Kinder Rurechs sie wiedertrafen.

Das Abenteuer endet hier für Sie mit **448** Abenteuerpunkten, sowie **64** weiteren, wenn Ihr Stichwort "Kreis" heißt. Sollten Ihr Jähzorn und Ihr Gefahreninstinkt noch erhöht sein, dann setzen Sie beides auf die Normalwerte.

In den nachfolgenden Wochen verlassen sechzehn Kundschafter Maraskan, die zu gleichen Teilen der Priesterschaft Rurs und der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas angehören, auf der Suche nach einem Refugium für die hereinbrechenden düsteren Zeiten. Ihren Weg wählen sie nach dem Flug ihrer hölzernen Wurfscheiben, die einen Kern aus Endurium enthalten. Als sie nach etwa einem Jahr fündig geworden sind, verlassen unter der Führung von je zweiunddreißig Priestern und Meuchlern rund zweitausend Bewohner Maraskans die Insel, um eine neue Stadt zu gründen, eine Stadt der Frommen und der Mörder.

Nachbemerkung:

Da Ihre Heldenfigur über einen längeren Zeitraum stark in die Geschehnisse Maraskans verwickelt war, wäre es nicht verwunderlich, wenn sie die Suche nach der Zuflucht zu ihrem eigenen Anliegen machen würde. Was bedeutet das für eine derartige Figur? In der verbleibenden vorborbaradianischen Zeit zunächst einmal, daß sie ein etwas stärkeres Interesse am Kennenlernen fremder Regionen und deren landschaftlichen und klimatischen Bedingungen hat als früher. Sie wird nicht mehr nur aus Neugier oder eines Auftrages wegen reisen, sondern mit dem Hintergedanken, ob ein bestimmter Landstrich geeignet sein könnte zur Gründung der neuen Stadt. Die Figur erhält damit eine geheime Zweitmotivation. Geheim deshalb, weil Sie Borbarads Vasallen nicht unbedingt darauf hinweisen wollen, daß es einen Ort geben könnte, der sich darin von anderen unterscheidet, daß er sich vielleicht für alle Zeiten dem Zugriff des Dämonenmeisters entzieht, vorausgesetzt, daß die Weissagungen der Heiligen Rollen nicht etwas ganz anderes bedeuten. Zum andern, weil Sie den einen der beiden Vertragspartner bei dieser Unternehmung wahrscheinlich nicht auf den Gedanken bringen wollen, daß Ihre Redseligkeit in einem anderen Leben besser aufgehoben wäre. Es sei Ihnen nicht verschwiegen, daß Sie diesen Ort nicht finden werden (der Autor kennt ihn selbst noch nicht), nehmen Sie einstweilen an, daß er gleich bei XYZ liegt. Anders sieht es während der Hauptphase der **DSA-Borbarad-Kampagne** aus. Als Agent dieser Stadt wird das Interesse Ihrer Figur weiterreichen, als nur Borbarads momentane Pläne zu durchkreuzen. Sie wollen wissen, wie er denkt und was sein nächster Schritt sein wird, was sein übernächster. Das kann durchaus Konflikte mit sich bringen: Denken Sie nur daran, daß ein verbranntes Schriftstück Ihnen nichts mehr verraten kann, ein intaktes wohl ...

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 »Die Ungeschlagenen«

Ein Jahr ist vergangen, seitdem Sie aus den uralten Schriften der Beni Rurech Ihre Zukunft und die Aventuriens erfuhren. Sie haben versucht, mit dem Wissen um das Ende der Welt, wie Sie sie kannten, und mit Ihren Alpträumen weiterzuleben. Jetzt kehren Sie zurück nach Maraskan. Sie scheuen weder die giftige Tier- und Pflanzenwelt der Insel, noch den lautlosen Krieg zwischen Rebellen und Kaiserlichen oder die mörderischen Umtriebe der Bruderschaft vom Zweiten Fingers Tsas. Es sind unbedeutende Gefahren gegenüber der, die von dem finsternen Magier Aventuriens droht, der nach Jahrhunderten aus dem Limbus zurückkehren wird, und dem Sie den Kampf angesagt haben.

Die Ungeschlagenen ist die Fortsetzung vom **Am Rande der Nacht**. Beide Solo-Abenteuer sind Teil einer gemeinsamen Kampagne der DSA-Autoren, die sich über zahlreiche Abenteuerbände und etliche Jahre irdischer Zeitrechnung erstrecken wird.

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«.



01876

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



4 002998 018766