

ERFAHRUNGSTUFEN

2-5

ABENTEUER
63

Das Schwarze Auge

YAQUIRWELLEN



Ein Soloabenteuer für einen Helden



Solo-Abenteuer

Yaquirwellen

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Jens Haupt

©1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow und Thomas Römer
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz: Fantasy Productions
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Yaquirwellen

von
Ralf Hlawatsch

Ein Solo-Abenteuer für einen Helden
der Erfahrungsstufen 3-6

Ab 14 Jahren



Yaquirwellen

Ein paar Worte vorweg

Punin – die Perle Almadadas! Hier, in der Metropole am Yaquir, nimmt unsere Geschichte den Anfang. Sie sind eine Heldin oder ein Held, wie sie (er) im (Regel-) Buche steht.

Momentan sind Sie etwas knapp bei Kasse – Ihre Barschaft beträgt genau 2 Silbertaler, 7 Heller und 14 Kreuzer. Ihre Kleidung wirkt, höflich ausgedrückt, etwas abgetragen, Edelsteine und Schmuckwaffen, die Sie verkaufen könnten, haben Sie leider zu Hause vergessen, und die Filiale der Nordlandbank ist wegen Renovierung geschlossen. So schlagen Sie sich durch den Tag, haben jede Menge Zeit, die Ihnen ohne Münzen aber nichts nützt ...

Und nun zu den Regeln: **PROBEN DÜRFEN NUR EINMAL ABGELEGT WERDEN!** Alles andere werten wir als Pfuscheri. Möglicherweise werden Sie bei Mißlingen einer Probe zu einem vorangegangenen Abschnitt zurückgeleitet, um eine andere Option zu wählen. Und wenn wir andere sagen, dann meinen wir das auch, bei Praios! Streichen Sie am besten die Nummern der Abschnitte, in denen Sie eine Probe vergeigt haben, als Erinnerungsstütze mit Bleistift durch! Bei Kämpfen gebührt Ihnen der erste Angriff, sofern es nicht eindeutig anders geschrieben steht.

Uns ist es prinzipiell egal, was für einen Helden Sie spielen, nur magiebegabt darf er nicht sein. Alle Ihre Zauberartefakte piepen, knistern und knacken und sind somit nicht sinnvoll einsetzbar (das liegt am naßkalten Herbst, glauben Sie's uns). Eventuell in Ihren Diensten stehende Dämonen haben gerade ihren Jahresurlaub genommen, und falls Sie den Göttern befehlen können, dann ist Ihnen sowieso nicht mehr zu helfen, und uns ist es wurscht, was Sie in diesem Fall mit unserem schönen Abenteuer machen. So, wir hoffen, das war deutlich. Dann kann's ja losgehen. Ab zur Nr. 1.

I

Tja, das Leben kann sehr fad sein, wenn man nur noch zwei Silbertaler in der Tasche hat. Da hat es einen schon mal in eine große Stadt namens Punin verschlagen, wo es die feinsten Schenken, die teuersten Hotels und exklusivsten Badehäuser gibt, auf dem Markt bieten Händler Waren aus aller Herren Länder an – aber nichts von alledem kann man sich leisten ... Ihre Barschaft läßt nur noch zwei Bier, einen Eintopf und einen Strohsack im Schlafsaal zu. So schleichen Sie betrübt durch die nächtlichen Gassen der almadanischen Metropole.

Hufschlag und das Rumpeln eines leichten Reisewagens reißen Sie aus Ihren Gedanken. Sie biegen gerade um die nächste Ecke, als ein schwarzer Zweispänner unmittelbar auf Sie zuge donnert. Wir wollen nicht gemein sein und das Abenteuer beenden, bevor es überhaupt angefangen hat. Also lassen wir die Geschicklichkeitsprobe fort und gestehen Ihnen gleich zu, daß Sie mittels eines beherzten Sprunges Ihr Leben retten. Sie liegen im Straßendreck, und der Wagen hält an.

Wenn Sie Ihrem Ärger mit einigen Kraftausdrücken Luft machen wollen, dann lesen Sie weiter bei 55.

Möchten Sie dem Kutscher mit Prügeln drohen, dann schlagen Sie sich durch zu 284.

Schadensersatz für Ihre verdorbene Kleidung gibt es vielleicht beim Abschnitt 5.

Wenn Sie den Göttern dafür danken möchten, daß Sie noch auf Dere wandeln, dann tun Sie dies bei 7.

2

Die Reise nach Brig-Lo hat etwa drei Tage gedauert. Das heißt, daß Sie jetzt mit 3W6 regenerieren dürfen. Die anderen Fahrgäste lächeln zwar mitleidig, als Sie drei Würfel auspacken, über die Bank rollen lassen und „ah, jetzt geht's mir besser“ sagen, aber das soll Sie nicht stören.

Der Wagen rumpelt inzwischen über den Yaquirstieg und soll am nächsten Abend Inostal erreichen (was für Sie noch einen W6 bedeutet).

Kurz vor der Ankunft – die Straße verläuft gerade durch ein Waldstück – zügelt der Kutscher seinen Pferde scharf.

„So eine Ogerscheißel!“ schimpft er vom Bock herunter.

Ein Blick durchs Fenster, und Sie sehen das Malheur: Ein Baum ist umgestürzt und macht die Weiterfahrt unmöglich.



Jetzt heißt es anpacken. Mit vereinten Kräften sollte es ja wohl gelingen, das Hindernis aus dem Weg zu räumen. (257)
Falls Sie aber lieber rasch die Kutsche verlassen wollen, um sich vorsichtshalber ins Unterholz zu schlagen, denn lesen Sie 50.

3

„... die Köchin Gilla. Es war schon sehr geschickt, mich durch ein Gespräch über Kochrezepte von meinem eigentlichen Anliegen ablenken zu wollen. Aber mit mir nicht! Ich habe diese niederträchtige Person durchschaut, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie gestehen wird. Sie wird schon erzählen, wo die Yaquirwellen geblieben sind.“

Es ist erstaunlich, wie gelassen sich die Köchin Ihre Anschuldigungen anhört. Jetzt greift sie unter ihren Kittel, holt ein gesiegeltes Pergament hervor und hält es Ihnen unter die Nase.

„Gestatten, Gesine von Hellacker, Hauptfrau der KGIA. Ich hatte hier in der Stadt verdeckt zu ermitteln und dachte mir, daß eine Stelle als Köchin die perfekte Tarnung sei. Nun bin ich mit meiner Aufgabe fertig und kann deshalb mein Inkognito fallenlassen. Frau Dallenstein, nehmt bitte meine Kündigung entgegen.“

Zu sagen, daß Sie jetzt platt sind, ist eine arge Untertreibung. Sie brauchen eine Weile, bis Sie sich soweit gefangen haben, daß Sie wieder ermitteln können (macht zwei Striche auf der Liste). Beginnen Sie wieder beim Abschnitt 42.

4

Vier Wochen später haben Sie Weiden, Greifenfurt, den Kosch und halb Albemia abgeklappert. Inzwischen wissen Sie, daß „Unterbringung in ruhiger Lage“ Gasthäuser bedeutet, die weitab jeder großen Stadt an der Reichsstraße stehen ...

Aber trotzdem: Reisen bildet. Fast sind die acht Wochen um, und jetzt kommen Sie zum Höhepunkt. Weiter bei 297.

5

Langsam erheben Sie sich wieder. Ihr Gewand ist in einem jämmerlichen Zustand, von oben bis unten mit Matsch, Kot und Unrat beschmiert. Den Schaden wird der Besitzer der Kutsche zahlen müssen, immerhin haben Sie Ihre Kleider erst kürzlich aus zweiter Hand erworben. Entschlossenen Schrittes gehen Sie auf den Wagen zu, der bei 91 auf Sie wartet.

6

Die Köchin Gilla ist eine rundliche Person mit einem rotwangigen Gesicht. Das Haar trägt sie zu einem strengen Knoten gebunden, aber ihre wasserblauen Augen mustern Sie nicht unfreundlich. Gerade wollen Sie das Wort ergreifen, als Sie bemerken, daß ebendies in Gegenwart der Köchin nicht einfach ist – schon läßt die gute Frau einen wahren Redeschwall auf Sie herniederprasseln.

„Junge (Mädchen), du bist ja halb verhungert. Warte, ich ma-

che gerade frische Schlupfmutzen. Du willst doch sicherlich welche probieren? Ja, das willst du.“ Ehe Sie auch nur einen Ton herausbringen können, hat sie Ihnen etwas von dem Backwerk in den Mund geschoben. Fürs erste sind Sie gezwungen, kauend den Geheimnissen der almadanischen Küche zu lauschen.

„Nun, das Wichtige bei den Schlupfmutzen ist, das man den Teig zwei Tage gehen läßt. Nicht länger und nicht kürzer. Sonst wird er zu bröselig. Und nicht zu viel Germ, dann geht er zu sehr auf. Außerdem nehme ich Honig statt Sirup, das rundet den Geschmack, und man sollte auch gutes Schmalz zum Backen nehmen, nicht Öl. Das läßt sie quellen, ach, ich muß auch eine probieren.“

Die Köchin stopft sich ebenfalls eine Mutze in den Mund. Dabei muß sie ihre Rede unterbrechen. Das ist die Chance! Wonach möchten Sie fragen? Nach Tanita (74), dem Agenten (58) oder dem neuesten Klatsch (289)?

7

Puh, das ist ja gerade noch gutgegangen! Sie klopfen den Dreck von Ihren arg mitgenommenen Kleidern, danken den Göttern und wollen gerade Ihrer Wege ziehen, als Sie ein leises Knarren herumfahren läßt. Weiter bei 91.

8

„Ich werde es mir überlegen“, sagt Aisha, „wartet hier.“ Dann entschwindet sie durch eine Tür. Die beiden Frauen, die jetzt aus dem Raum herauskommen, in den Aisha hineinging, sehen verdächtig wie Rausschmeißerinnen aus. Sie packen Sie und werfen Sie mit den Worten „Freier beklaunen gibt's bei uns nicht“ auf die Straße. Die Sache mit dem Blutalrik können Sie sich abschminken, immerhin dürfen Sie davon ausgehen, daß Aisha ihm alles erzählt. Sie müssen die Yaquirwellen auf andere Weise suchen. Entweder schauen Sie sich auf dem Marktplatz um (124), oder Sie fangen wieder im Hause Dallenstein an (42). Natürlich können Sie auch jemanden besuchen (202) oder eine Reise antreten. Sie wissen ja, wo.

9

Die Werte des Kutschers:

AU: 53

AT/PA (Raufen): 10/9

Dem Kutscher ist es nicht daran gelegen, Ihnen „echte“ Lebenspunkte abzuknöpfen. Er will Ihnen lediglich das vorlaute Mundwerk polieren.

Wenn Sie nach drei Kampfrunden noch auf den Beinen sind, dann lesen Sie 91.

Sollten Sie aber inzwischen zu Boden gegangen sein, dann lesen Sie 281.

10

„Ihr müßt wissen, daß mir Herzog Cusimo von Grangorien

ebendiese Yaquirwellen als Leihgabe zur Verfügung gestellt hat. Jetzt sind sie gestohlen worden, eine sehr peinliche Sache, die die Freundschaft zwischen mir und dem Herzog sicherlich nachhaltig trüben wird. Ich muß sie wiederhaben, unbedingt.“ „Ihr könnt auf mich zählen, werter Dame.“ So spricht ein echter aventurischer Held. Weiter bei 35.
„Äh, ich habe es mir noch einmal überlegt.“ So spricht ein echter aventurischer Held eben nicht. Weiter beim Abschnitt 36.

I 1

Tja, das wäre vielleicht Ihre Chance gewesen. Möglicherweise sind Sie aber auch einer großen Gefahr entgangen. Wie dem auch sei, Sie werden nie erfahren, ob der Besuch bei der Dame ein Fluch oder Segen gewesen wäre. Schlagen Sie nun das Buch zu und schauen Sie sich das Titelbild an. Dort ist von einem HELDEN die Rede, nicht von einem WASCHLAPPEN!

I 2

Der Brief hat folgenden Inhalt:

*„Werte(r) Fremde(r),
mag sein, daß Ihr immer noch zornig auf mich oder meinen Kut-
scher seid. Nun, ich kann zunächst nichts anderes tun, als mich
immer wieder zu entschuldigen. Doch will ich zur Sache kommen.
Wie es mir scheint, haben die Götter euch wohl mit einem gesun-
den Leib, aber nicht gerade mit Dukaten gesegnet. Ich könnte das
ändern. Wenn Ihr Interesse an einer lukrativen Arbeit habt, sollten
wir bald darüber reden. Sucht mich also in meinem bescheidenen
Haus in der Kornstiege auf.
Ganielle Dallenstein*

Weiter bei 34.

I 3

Ein junger Mann ist bereit, Ihnen den Brief vorzulesen. Er macht allerdings keinen Hehl daraus, daß er Sie für einen ungebildeten Nichtsnutz hält. Die Situation ist Ihnen recht unangenehm; ein Schreiber wäre sicherlich etwas diskreter mit Ihnen umgegangen. Aber immerhin erfahren Sie den Inhalt des Schriftstücks. Weiter bei 12.

I 4

Sie verpacken diese kitschige Scheußlichkeit wieder und legen sie an ihren alten Platz. Kehren Sie zurück zu 92.

I 5

Volltreffer! Das Geschoß durchschlägt einen Mast, der daraufhin krachend umbricht. Es gibt einige Verletzte bei den Piraten, doch das Schiff setzt seinen Kurs unbeirrt fort. Sie müssen sich nun doch für den Nahkampf wappnen.
Weiter bei 269.

I 6

Nachdem Sie wie der Blitz die Gasse entlanggelaufen sind, kommen Sie in eine Gegend mit schmucken Villen. Eine davon erkennen Sie wieder: das Haus der Frau Dallenstein. Da Sie sich nicht vorstellen können, daß sich der Junge ausgerechnet hier verbirgt, geben Sie die Jagd auf. Lesen Sie nun Abschnitt 173.

I 7

Genug überlegt! Entweder hin zu der Dame (19) oder nicht (11).

I 8

„Oh, Ihr scherzt! Nein, ich glaube nicht, daß so ein(e) weitgereiste(r) Herr (Dame) noch nie von den berühmten Yaquirwellen gehört hat. Nehmt mich bitte nicht auf den Arm, die Angelegenheit ist zu ernst.“
Sie können sich nun bei 11 aus der Affäre ziehen und die Sache abblasen oder beim Abschnitt 26 weitermachen.

I 9

Soso, „bescheidenes Heim“. Sie möchten lieber nicht wissen, was diese Dame wohl protzig nennen würde. Inmitten eines Gartens, nein, es ist eher ein kleiner Park, steht das Haus Ihrer Gastgeberin, das aus einem Querbau und zwei Seitenflügeln besteht. Die Wände sind aus feinstem Marmor, und die Fenster sind – wirklich – verglast.

Eine breite Freitreppe führt zum Eingang hinauf, und hinter diesem verbirgt sich ein Empfangssaal, auf dessen Fläche im Havener Orkendorf sicherlich fünf Familien wohnen könnten. Zunächst nehmen Sie mit Frau Dallenstein in der Wohnstube einen Aperitif, danach geht es in den Speisesaal.

Das Abendessen ist bereits angerichtet – es gibt Trollschalbennester in Asplik, Yaquirschnecken in feiner Zwiebeltunke, mit Rosenblättern gefüllte Elenvinadrosseln, Wildschweinelendchen und zum Nachtschiff echten Grangorer Kranz. Gerade als Ihnen bewußt wird, daß Sie da etwa den Monatslohn eines Schustergesellen verfüttern, richtet die Dame das Wort an Sie:

„Werte(r) Freund(in), Yaquirwellen, sagt Euch das etwas?“
Nicht schön, aber dafür laut, intonieren Sie: „Wo die Yaquirrwellen trrrrecken längs des Sstrrrands“. Die Wirkung Ihres Vortrags erfahren Sie unter 272.

„Ihr meint, hurps, dieses mächtige Backwerk aus Vinsalt, nicht wahr?“, antworten Sie kauend und lesen beim Abschnitt 277 weiter.

„Natürlich weiß ich, wovon Ihr redet“, geben Sie an und lesen die Nummer 280.

Sie legen sicherheitshalber eine Klugheitsprobe ab (gehen Sie zu 44).

Sie haben keine Ahnung und fragen deshalb nach. Weiter bei 30.

20

Tja, Sie haben es geschafft! Nun können Sie mit Freuden Ihr sauer verdientes Gold verjubeln. Im Hause Dallenstein sind Sie fñrderhin ein gerngesehener Gast. Die Belohnung haben Sie ja jetzt, und von uns gibt's nochmals **150 Abenteuerpunkte**. Wir verbleiben in der Hoffnung, daß Sie ein paar vergnügliche Stunden mit den *Yaquirwellen* hatten!



21

Möchten Sie zum Marktplatz zurück (124) oder zum Hause Dallenstein (42)? Sie können auch eine Reise antreten, die Nummer des Abschnitts ist Ihnen ja bekannt, oder jemanden besuchen (202).

22

Es kann sich nur um das berühmte Gemälde handeln, ein Frühwerk der großen Daria Windest, die auch die Bunten Mauern von Methumis restauriert hat. Nach einem Vinsalter Kunstführer, der zufällig einmal in Ihre Hände fiel, ist das Bild ein einzigartiger Zusammenklang von Form, Farbe, Licht und Schatten, ein Meilenstein der modernen Malerei. Es ist nicht nur ein ästhetischer Genuß, es ist Ausdruck eines ganz bestimmten Seelenzustandes, den der Betrachter sofort nachempfinden

kann. Ja, in keinem anderen Kunstwerk wurden elementare Erlebnisse der Wirklichkeit so treffend auf Leinwand gebannt. Weiter bei Nummer 26.

23

„Rakon mit den 23 Gebrechen schickt mich“, sagen Sie gerade so laut, daß man es wohl hinter der Tür verstehen kann.

Die Pforte wird geöffnet, und vor Ihnen steht eine junge Frau, die Sie kühl mustert. Es scheint fast, als würde ihr Blick bis in Ihre Seele wandern. Nach einigen unangenehmen Augenblicken bittet Sie die Dame herein.

Sie folgen ihr die Treppe hinauf ins Obergeschoß und betreten schließlich eine gemütlich eingerichtete Stube. Von einem Wandbord, auf dem unter anderem ein hölzerner Fuchs steht, nimmt Tjalla – es kann sich kaum um eine andere Frau handeln – zwei Gläser und eine Karaffe mit Rotwein. Sie schenkt ein, bietet Ihnen einen Platz in einem bequemen Sessel an und setzt sich dann schließlich selbst.

„Nun?“ fragt Tjalla.

„Ich will nicht um den heißen Brei herumreden. Ich suche ein Bild, das hier vor kurzem gestohlen wurde“, antworten Sie.

„Aus dem Hause Dallenstein, nicht wahr? Da könnte ich dir was erzählen ... Aber kommen wir erst zum Geschäft.“

„In Ordnung“, entgegnet Sie. „Sind 5 Dukaten genug, um Eure Zunge zu lockern?“

Tajlla lacht kurz auf. „Nein, fünf Dukaten sind wirklich etwas wenig! Dazu ist die Sache zu heiß. Außerdem interessiert mich dein Gold einen feuchten Kehricht.“

„Was wollt Ihr dann?“ fragen Sie.

„Nun, der Blutalrik – heißt übrigens nicht umsonst so – besitzt etwas, was ich gerne hätte. Bring es mir her, und ich werde singen wie die Koschammer. Mehr sage ich erst, wenn du einwilligst.“

Puh, das ist Ihnen nun doch zu gefährlich! Sie versuchen lieber, das Geheimnis der gestohlenen *Yaquirwellen* auf andere Weise zu lösen (244). Sie können, wenn Sie nicht weiterkommen, Tjalla vielleicht später nochmals aufsuchen. Ihre Adresse haben Sie ja jetzt.

Andererseits sehen Sie hier endlich eine Chance, der Lösung näherzukommen. Wer wagt, gewinnt! Moralische Bedenken müssen Sie ja wohl kaum haben, wenn Sie einem Menschen, der 'Blutalrik' heißt, etwas abknöpfen wollen. Möchten Sie sich auf das Geschäft einlassen, dann lesen Sie weiter bei Abschnitt 209.

24

Sie versuchen noch, rasch zu verschwinden, doch Ihr Fuß verfängt sich in einem Dornengebüsch. Gerade haben Sie ihn freibekommen, als Sie von zweien der Schurken – einem Mann und einer Frau – gestellt werden. Weiter bei 265.

25

Frau Dallenstein erklärt Ihnen trocken, daß sich bestimmt je-

mand findet, der den Auftrag für 150 Dukaten erledigt. Lesen Sie 80.

„Nun“, bemerkt Frau Dallenstein, „muß ich mich erst einmal vergewissern, daß Ihr bereit seid, für mich zu arbeiten. Vorher kann ich leider kaum erzählen, worum es geht. Es ist schon, das will ich nicht verschweigen, eine Angelegenheit von großer Brisanz, die mit äußerster Diskretion behandelt werden will. Nur soviel sei verraten: Euch winken 150 Dukaten.“

Sie meinen, daß es am diskretesten wäre, wenn Sie von der Sache gar nicht erst erfahren, und verabschieden sich zum Abschnitt 11.

Wovon ist hier eigentlich die Rede? Wenn Sie doch nur wüßten, was Frau Dallenstein mit diesen „Yaquirwellen“ meint. Sie können ja im Abschnitt 33 noch einmal vorsichtig nachfragen. Nur keine Zeit mit unnützem Geplappere verlieren, sagen Sie sich und willigen rasch ein. Weiter bei der 10.

Die beiden Wächter Sandor und Ingrid sind Absolventen der Kriegerschule „Rondras Ehre“ zu Kannemünde – kein Haus mit einer außergewöhnlichen Reputation, aber immerhin. In der Tatnacht haben sie zweimal bemerkt, wie jemand von der rückwärtigen Seite her in Frau Dallensteins Grundstück eindringen wollte – einmal etwa eine Stunde vor Mitternacht und einmal eine Stunde danach. Allerdings gelang es den Einbrechern beide Male zu fliehen – gestohlen konnten sie aber nichts haben, da sie jedesmal entdeckt wurden, gleich nachdem sie den Zaun überstiegen hatten. Ansonsten können die Wächter keine weiteren Hinweise geben.

Natürlich ist diese Auskunft nicht uninteressant, sie bringt Sie aber zunächst auch nicht weiter. Aber Sie können ja noch weitere Bedienstete befragen (57) oder auf andere Weise mit Ihren Ermittlungen fortfahren (42).

28

Also, wenn wir Ihnen einen dritten Versuch zugestehen würden, dann wären wir unglaublich. Deshalb müssen wir jetzt hart sein, hart wie das Leben. Aber seien Sie sich gewiß, es tut uns mehr weh als Ihnen!

Leider schaffen Sie es nicht, der Fährte zu folgen. Und damit finden Sie auch nicht das Gesuchte, womit auch die Frage nach einer Belohnung geklärt wäre.

Aber an Weisheit haben Sie dennoch gewonnen, was sich in 100 Abenteurpunkten ausdrückt!

29

Ihnen gelingt es, der Fährte zu folgen und stoßen auf eine kleine, halb in den Felsen eingebaute Hütte, die gut versteckt in einem abgelegenen Ort steht – kein übler Unterschlupf.

Immer noch durch das schmale Fenster dringt Licht, leise Stimmen sind

zu hören. Sie pirschen sich so nahe heran, daß Sie einige Wortfetzen verstehen können. Offensichtlich dreht es sich in dem Gespräch darum, daß noch in der heutigen Nacht etwas über die Grenze ins Liebliche Feld geschafft werden soll. Den Plan, abzuwarten, bis die Schurken schlafen, um sie dann zu überumpeln, können Sie also getrost verwerfen.

Möchten Sie nun einen Sturmangriff starten (292), oder suchen Sie lieber nach einer Möglichkeit, unbemerkt in die Hütte einzudringen (290)?

30

„Nun, bei den Yaquirwellen handelt es sich um eines der großartigsten Gemälde unserer Zeit. Die geniale Künstlerin Daria Windest, deren Mäzen übrigens der Herzog Cusimo von Grangorien ist und die auch die Bunten Mauern von Methumis restauriert hat, hat es geschaffen. Es ist ein einzigartiger Zusammklang von Form, Farbe, Licht und Schatten, ein Meilenstein der modernen Malerei. Es ist nicht nur ein ästhetischer Genuß, es ist Ausdruck eines ganz bestimmten Seelenzustandes, den der Betrachter sofort nachempfinden kann. Ja, in keinem anderen Kunstwerk wurden elementare Erlebnisse der Wirklichkeit so treffend auf Leinwand gebannt.“

Jetzt, wo Sie schlauer sind, können Sie beruhigt den Abschnitt 26 lesen.

Sollten Sie der Meinung sein, daß Frau Dallenstein wohl demnächst Besuch von den Noioniten bekommt, dann flüchten Sie rasch zu 11.

31

In der Mühlengasse steht das Haus des Schreibers Jergerd. Der ist auch gerne bereit, Ihnen den Brief gegen den kleinen Obolus von fünf Kreuzern vorzulesen. Leider haben Sie noch nicht einmal diese paar läppischen Kupfermünzen. Meister Jergerd läßt sich aber auch in Naturalien bezahlen. Wahrscheinlich haben Sie gerade nichts dabei, was genau fünf Kreuzer kostet. Doch sogar in diesem Fall kommt Ihnen der Schreiber entgegen. Er nimmt auch etwas, das wertvoller ist. Wenn Sie den Mann entlohnen können, streichen Sie den entsprechenden Gegenstand aus Ihrer Habe und lauschen Sie dem Brief (12). Anderenfalls gehen Sie zurück zu 48 und wählen eine andere Option.

32

Sie springen von Bord, laufen die Uferböschung hinauf und hetzen in Richtung Straße. Die halbe Mannschaft verfolgt Sie, aber es gelingt Ihnen, sich im Unterholz des nahen Wäldchens zu verbergen. Nach einigen Stunden wird die Suche nach Ihnen abgeblasen, und Sie machen sich auf in Richtung Straße. Möglicherweise schaffen Sie es noch, das Bild in Inostal abzufangen. Also auf nach Westen! In Brig-Lo kommen Sie zwei Tage später an. Am Hafen steht ein Wagen bereit, der noch auf Fahrgäste wartet. Die „Rose Almadaz“ ist noch nicht eingetroffen, möglicherweise ist sie unterwegs auf Grund gelaufen oder

wurde durch andere Widrigkeiten aufgehalten. Sie haben also aufs erste nichts zu befürchten, entrichten dem Kutscher die 5 Dukaten Fahrgeld und harren der Dinge, die da kommen. Weiter im Abschnitt 2.

3 3

„Jetzt ist nicht die Zeit für Scherze“, sagt Frau Dallenstein mit einem leichten Anflug von Zorn in der Stimme. „Ihr könnt mir nicht weismachen, daß Ihr noch nie von den berühmten Yaquirwellen gehört habt. Willigt Ihr nun ein oder nicht?“ Was antworten Sie ihr: Ja (10) oder Nein (11)?

3 4

Der Knabe ist nicht von Ihrer Seite gewichen. Sie folgen ihm entweder zu seiner Herrin in den Abschnitt 19, oder Sie verneinen und finden sich bei 11 wieder. Wenn Sie sich die Sache nochmals überlegen wollen, dann lesen Sie 17.

3 5

Notieren Sie sich das ausgehandelte Honorar.

„Gut, daß wir uns einig sind,“ erklärt Frau Dallenstein. „Ich habe da einen bestimmten Verdacht. Genau in der Nacht, in der die Yaquirwellen verschwanden, machte sich auch meine Magd Tanita aus dem Staub. Sie hat auch einen Gutteil des Tafelsilbers mitgehen lassen. Ich habe zwar auch einen Agenten im Lohn, aber den kennt die schändliche Tanita. Deshalb kann er sich nicht persönlich der Sache annehmen.“

Nun, die Tat geschah vor zwei Tagen. Gewiß, die Spur ist nicht mehr sehr heiß, aber ich konnte erst jetzt jemanden finden, der mir hilft. Mehr kann ich Euch leider auch nicht sagen.“

Möchten Sie Ihre Ermittlungen sofort angehen (67) oder erst einmal eine Nacht darüber schlafen (279)?

3 6

„Soll ich mein Angebot erhöhen? Laßt uns noch einmal bei einem Gläschen darüber reden.“

„Wie war das doch: Geld macht mutig ...“ fangen Sie das Feilschen an. Bei Nummer 77 können Sie ihr phexgefälliges Tun fortsetzen.

„Tut mir leid, aber da ist nichts zu machen. Gegen ein Gläschen habe ich aber nichts“, antworten Sie und lesen den Abschnitt 80.

3 7

Sie werfen einen Blick auf den Wagen: ein edles Gefährt von Meister Taif aus Zwerch. Eigentlich wollten Sie schon immer mal mit einer solchen Kutsche fahren. Die Dame läßt Ihnen mit einer einladenden Geste den Vortritt.

Kaum haben Sie und Ihre Gönnerin auf den weichen Polstern Platz genommen, setzt sich der Wagen in Bewegung. Die Dame

stellt sich sogleich vor: „Meine Name ist Ganielle Dallenstein, und ich betreibe hier ein Handelshaus in Punin. Lassen Sie mich sogleich und ohne Umschweife zur Sache kommen: Wie es aussieht, sei Ihr, ähem, momentan nicht so recht ... liquide. Ich wüßte da etwas, was Euren Beutel wieder füllen könnte.“

Sie haben's gewußt! Arbeit! Nein danke! Sie wollen auf der Stelle aussteigen, und Frau Dallenstein entläßt Sie in den Abschnitt 11.

Worum es geht, möchten Sie schon gerne wissen, also fragen Sie nach (270).

Sie harren der Dinge, die da kommen (19).

3 8

Sie suchen eine Kneipe auf, nehmen sich zwei Bier zur Brust, laben sich an einem Eintopf, lassen Ihre Kleider reinigen und übernachten im Schlafsaal einer mittelmäßigen Herberge. Ihre Geldkatze scheint indes aus Zwiebelleder zu sein; immer wenn Sie hineinschauen, müssen Sie weinen. Den Tag verbringen Sie mit Herumschlendern (das ist auch in Punin kostenlos), um sich für die Nacht schon einmal ein gemütliches Plätzchen unter einer Brücke auszusuchen. Gegen Abend spricht Sie ein halbwüchsiger Knabe an.

„Seid Ihr der Herr, der gestern abend beinahe von einer Kutsche überfahren wurde? Ich habe einen Brief von meiner Herrin für Euch!“

Sie bejahen im Abschnitt 48.

Sie verneinen und lesen bei 11 weiter.

3 9

Frau Dallenstein schenkt Ihnen und auch sich selbst noch einmal ein. Dann überlegt sie eine Weile und sagt schließlich: „Nein!“ Sie akzeptieren die 200 Dukaten doch und schauen bei 35 nach, was die Zukunft so bringt.

Um Zeit zu schinden, prostern Sie Ihrer Gastgeberin zu und genehmigen sich erst einmal einen guten Schluck. (80)

Sie beharren darauf, daß Sie mehr Gold haben möchten. Weiter bei 25.

4 0

Herr Pottjekow kehrt zurück.

„Nun, mein Herr (meine Dame), wir können unsere Unterhaltung jetzt gerne fortsetzen.“

„Och, das ist wohl nicht mehr nötig“, antworten Sie. „Ich denke, wir haben alles Wichtige besprochen.“ Sie verabschieden sich und gehen zurück zu 57, um andere Mitglieder des Haushalts zu befragen, oder zu 42, um dort eine Option zu wählen. „Ja, das halte ich für eine gute Idee. Wer wünschte Euch eigentlich eben zu sprechen?“ Die Antwort erfahren Sie im Abschnitt 97.

„Also weiter. Ihr hattet noch jemanden im Verdacht?“ fragen Sie. Mehr bei Nummer 61.

Nun, der Schreibtisch hat zwei Schubladen. Die untere ist verschlossen, wie Sie sofort feststellen, die obere läßt sich öffnen. Wollen Sie einen Blick riskieren? Wenn der Agent Sie allerdings erwischt, wird das eine sehr peinliche Situation ...

Wenn Sie das Wagnis eingehen wollen, dann lesen Sie Abschnitt 108.

Wenn Sie sich anderweitig umsehen wollen, sind Sie bei 87 richtig.

42

Womit möchten Sie Ihre Ermittlungen beginnen: mit einem Verhör des Personals (57) oder der Begutachtung des Tatorts (278)? Sie können sich auch bei den Bettlern auf dem Marktplatz umhören – wer sonst sollte über einen solchen Schurkenstreich Bescheid wissen? Lesen Sie in diesem Falle den Abschnitt 124. Natürlich können Sie auch die Kammer der verschwundenen Magd Tanita in Augenschein nehmen. Lassen Sie sich in diesem Fall vom Diener zum Zimmer Nummer 68 führen.

43

Gelungen? Na Prima, dann weiter zu 49.

Hat so eben nicht geklappt? Nun, fast getroffen ist auch daneben. Leider müssen Sie wieder zurück zum Abschnitt 42 und dort eine andere Option wählen. Egal, wie die Probe ausgegangen ist, diesen Abschnitt müssen Sie schon mitzählen, wenn es um Ihren Bonus geht.

44

Entschuldigung. Wir haben vergessen, den Aufschlag von +10 zu erwähnen. Sollte Ihre Probe dennoch gelungen sein, dann lesen Sie Abschnitt 22. Ansonsten gehen Sie zurück zu 19 und wählen eine andere Option.

45

Bednarz ist ein Leibdiener, wie er im Buche steht. Er ist von mittlerem Alter, auf seiner Livree findet sich nicht der kleinste Fleck, und seine Haltung ist so aufrecht, als hätte er einen Stock verschluckt. Auf Ihre Fragen nach möglichen Verdächtigen antwortet er nur:

„Werte(r) Herr (Dame), es gehört nicht zu meinen Aufgaben, die Herrin oder ihre Bediensteten zu belauschen. Ich habe schon im Hause Stoorrebrandt gedient und auch bei seiner Majestät König Ui Bennain, und sogar bei Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz gehörte ich zum Personal. Und warum habe ich diese guten Anstellungen erhalten? Weil ich pflichtbewußt bin und die Diskretion zu wahren weiß. Es tut mir leid, aber ich kann Euch nicht helfen. Guten Tag.“

Vielleicht glaubt er ja selber, was er sagt. Sie sehen jedenfalls ein, daß Sie bei dem widerborstigen Burschen nicht weiterkom-

men, aber Sie können ja weitere Bedienstete befragen (57) oder auf andere Weise mit Ihren Ermittlungen fortfahren (42).

46

Rasch stopfen Sie das Pergament in Ihre Tasche. Sie können gerade noch die Schublade schließen und wieder Platz nehmen, als die Tür aufgeht. Übrigens, auf dem Pergament ist das Angebot eines almadanischen Bauern über 275 Säcke Hafer zu finden. Wir wissen auch nicht, was das mit dem Fall zu tun haben soll. Natürlich können Sie das Schriftstück erst dann lesen, wenn Sie die Stube des Agenten verlassen haben. Weiter bei Nummer 40.

47

Den Kutscher Angolf haben Sie ja bereits kennengelernt. Er bewohnt eine kleine Kammer über dem Pferdestall. Eigentlich ist er ein Einzelgänger und hat mit dem Personal des Hauses wenig zu schaffen. Aber als Sie ihn auf Tanita ansprechen, braust er auf:

„Willst du sagen, daß Tanita eine Diebin ist? Willst du das wirklich? Dann warte ...“

Mit diesen Worten holt er zum Schlag aus. Sie beschließen, sicherheitshalber einzulenken, denn für den Rest Ihres Daseins nur noch Kyndocher Hirsebrei essen zu können, ist keine verlockende Vorstellung.

„Ist ja schon gut, war nicht so gemeint, ich dachte, vielleicht hat jemand Tanita reingeritten, und diesen Bösewicht suche ich jetzt. Nichts für ungut, war wohl ein Mißverständnis.“

Mit einem Knurren läßt der Hüne seine Fäuste sinken, und Sie beschließen, weitere Bedienstete befragen (57) oder auf andere Weise mit Ihren Ermittlungen fortfahren (42).

48

Der Knabe übergibt Ihnen das Schreiben und meint: „Ich soll meiner Herrin Eure Antwort ausrichten!“

Sie werfen einen Blick auf den Brief, der sehr aufschlußreich ist, wenn Sie lesen können (12). Sind Sie dieser Kunst nicht mächtig, finden Sie im Haus Nummer 31 einen Schreiber.

Wollen Sie sich die Peinlichkeit ersparen, vor dem Jungen Ihre Schwäche zugeben zu müssen, können Sie ihm auch einfach zum Haus seiner Herrin in der Kornstiege 19 folgen.

Natürlich können Sie auch einen Passanten darum bitten, Ihnen den Brief vorzulesen. Sprechen Sie in Abschnitt 13 einen an. Es steht Ihnen natürlich auch frei, den Knaben mit einer abweisenden Antwort heimzuschicken. In diesem Fall lesen Sie Abschnitt 11.

49

Zwischen Lehne und Polster des Kanapees entdecken Sie etwas Weißes im roten Plüsch. Bei näherer Begutachtung stellt es sich als Stoffetzen aus Leinen heraus. Ihre Entdeckung nehmen Sie mit zu 42. Wählen Sie dort eine andere Möglichkeit.



50

Gerade haben Sie sich verborgen, als zwei vermummte Gestalten auf den Weg springen. Beide führen gefährlich aussehende, geladene Armbrüste mit sich, die sie auf die Reisenden richten. „Wie wär’s mit einer phexgefälligen Spende?“ höhnt einer der beiden.

Der andere fügt hinzu: „Wer sich rührt, dem mache ich ein Loch ins Gewand.“

Dann machen sich die beiden Räuber daran, dem Kutscher und seinen Passagieren alles abzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Alles geht furchtbar schnell, und bevor die Bestohlenen überhaupt zur Besinnung kommen, sind die Schurken auch schon im Wald verschwunden.

Was machen Sie jetzt? Wollen Sie der Spur der beiden Halunken folgen (273), oder möchten Sie mit den Reisenden zusammen zu Fuß nach Inostal gehen (285)?

51

Aus einer der ansonsten recht ordentlichen Leinenschürzen wurde ein Stück herausgerissen. Den richtigen Schluß müssen Sie jetzt schon selber ziehen. Gehen Sie wieder zurück zu 42, um eine andere Option zu wählen.

52

Das Tintenfäßchen (Wert etwa 2 Dukaten) wandert in Ihre Tasche. Sie hechten zum Sessel, nehmen rasch wieder Ihren alten Platz ein, als auch schon die Tür aufgeht. Weiter geht’s bei 40.

53

Im Regal finden sich nur Schriftrollen mit Handelsverträgen und Geschäftsbücher des Hauses Dallenstein. Sie können nichts Interessantes finden. Allerdings haben Sie auch sehr wenig Zeit, denn kaum haben Sie das Möbelstück genauer in Augenschein genommen, hören Sie Schritte auf dem Flur. Lesen Sie nun die Nummer 40.

54

Einer muß noch in der Hütte sein, und den kaufen Sie sich jetzt! Mutig rennen Sie durch die Tür – und halten inne. Den Mann, der Ihnen jetzt gegenübersteht, scheinen Sie zu kennen; Sie wissen nur nicht mehr, woher. Ihr Gegner nutzt Ihr Zögern aus und greift zuerst an. Seine Werte sind:

1. LE: 36. AT/PA: 12/10 (Schwert. 1W6+4).

Wenn Sie siegen, dann lesen Sie bitte den Abschnitt 295. Im Trauerfall wenden Sie sich leise weinend Abschnitt 78 zu.

55

„Kerl, du fährst wie der letzte Engasaler!“ brüllen Sie zur Kutsche hin. Vielleicht hätten Sie das besser nicht gesagt, denn der Kutscher steigt soeben von seinem Bock. Man muß schon sagen, daß so mancher Thorwaler gegen ihn schwächling wirkt ... Vielleicht können Sie den Konflikt noch auf diplomatischem Wege beilegen. Ein Versuch im Abschnitt 60 sei Ihnen gegönnt. Andererseits könnten Sie auch die Ärmel hochkrempeln, sich in die Hände spucken und sich, rasend vor Wut, in Abschnitt 9 dem Kutscher zuwenden.

56



Es handelt sich um ein ganz normales Stehpult, auf dem ein Tintenfäßchen mit Federkiel steht. Die Zeiten, in denen man mit einer leichten Drehung der Feder eine tonnenschwere Geheimtür in Bewegung setzte, sind leider vorbei. Vom Flur her sind deutlich Schritte zu vernehmen.

Lesen Sie nun Abschnitt 40

57

Mit wem wollen Sie sich unterhalten? Zur Verfügung stehen der Agent Darbin Pottjekow (70), der Köchin Gilla Hars (6), die Gärtnerin Güsela Menachejn (160), der Diener Bednarz

Connal (45), die Nachtwächter Saldor und Ingrid (27) sowie der Wahnsinnskutscher Angolf (47).

58

„Der Herr Pottjekow ist ein sehr feiner Mann und Frau Dallensteins rechte Hand. Er hat hier das Sagen, wenn die Herrin nicht im Hause ist. Natürlich verdient er viele Goldstücke jeden Mond. Aber das scheint ihm nicht genug zu sein. Letzte Woche – nicht daß ich lauschen würde, nein –, aber letzte Woche, da habe ich gehört, wie sich die beiden gestritten haben. Es ging wohl um Gold, und ... bei den Zwölfen, die Milch kocht über.“

Sofort stürmt die gute Gilla zum Herd, um zu retten, was noch zu retten ist. Auf einmal bemerken Sie, daß Sie eigentlich stören, und ziehen es vor, die Küche wieder zu verlassen. Was soll die Köchin auch schon über den Diebstahl wissen. Sie möchten lieber jemand anderen befragen (57) oder dem Personal den Rücken zukehren und Ihre Ermittlungen auf andere Weise fortsetzen (42).

59

„Aber nur zu! Immer hinein ins Haus, nach Euch!“ antwortet die Frau ebenso freundlich. Leisten Sie dem Folge (75), oder wenden Sie sich zum Gehen (90)?

60

„Ich meine natürlich die berühmten Engasaler Streitwagenfahrer, die sind nämlich echt gut ...“, verbessern Sie sich. Der Kutscher scheint Ihren Ausführungen jedoch keinen rechten Glauben zu schenken und holt gerade zum Schlag aus. Ob er trifft oder nicht, erfahren Sie bei 91.

61

„Nun, es gibt jemanden in der Stadt, dem ich einen solchen Diebstahl durchaus zutrauen würde. Er heißt Hergerd und wohnt am Ende der Seilergasse. Ihr könntet ihm ja einen Besuch abstatten. Mich kennt er leider, hatte schon einmal mit ihm zu tun. Der würde sofort Gefahr wittern – ein übler Bursche, seht euch vor. Aber nun muß ich meine Aufmerksamkeit leider wieder meinen Geschäften widmen.“

Sie verabschieden sich von Herrn Pottjekow. Natürlich können Sie weitere Bedienstete befragen (57) oder auf andere Art ermitteln (42). Falls Sie Hergerd besuchen wollen, lesen Sie den Abschnitt 288. Notieren Sie sich diese Nummer auf alle Fälle. Sie können Hergerd aufsuchen, wann immer Sie möchten, solange Sie in der Stadt sind.

62

Sie vernehmen eine leise Stimme: „Das ist er (sie), so hat der

Dicke ihn (sie) beschrieben“. Als Sie herumfahren, sehen Sie Weiter bei 83.

„Mein letztes Wort: 200 Dukaten!“

Die Zahl 200 hat einen so süßen Klang, daß Sie einwilligen. Weiter bei der 35.

Das Angebot ist akzeptabel. Nur müßte man noch über einige Details, etwa die Höhe des Honorars, reden. Auch auf die Gefahr hin zu übertreiben, verlangen Sie bei Nummer 39 mehr. Noch einen guten Schluck, und dann heißt es Abschied nehmen. Weiter bei Abschnitt 80.

64

Schnurstracks machen Sie sich auf den Rückweg. Daheim angekommen, ruft Frau Dallenstein erst einmal nach einem Heiler, der sich um Ihre Wunden kümmert. Sie erhalten 10 LP zurück, müssen sich aber die Nacht lang ausruhen, was 5 Striche auf der Liste einbringt (falls Sie eine solche führen). Am nächsten Morgen können Sie mit der Untersuchung des Falles fortfahren (42). Möglicherweise wissen Sie aber auch schon, wer der Täter ist, und können Licht ins Dunkel bringen. Wenn Sie Frau Dallenstein die Lösung präsentieren möchten, dann lesen Sie bitte die Nummer 219.

65

Die Schnur des Beutels verheddert sich mit einem Haken an Ihrer Kleidung. Während Sie noch versuchen, den Knoten zu entwirren, werden die Schritte immer lauter. Mag sein, daß Phex Ihnen beigestanden hat; Sie schaffen es doch noch, das Säckchen zu lösen und unter Ihrem Rock zu verstauen. Blitzschnell rennen Sie zum Sessel und nehmen Platz, als auch schon die Tür aufgeht.

Wir wollen Sie nicht auf die Folter spannen: Das Säckchen enthält zwei Rubine und einen Diamanten im Werte von 4 Dukaten. Die Edelsteine nützen Ihnen natürlich nur etwas, wenn Sie die Stube des Agenten wieder lebend verlassen können. Lesen Sie nun Abschnitt 40.

66

Gelungen! Aber auch +2? Wenn ja, denn lesen Sie jetzt die 51. Falls nicht: Naja, vielleicht klappt ja irgendeine andere Probe im Abenteuer. Sie müssen leider zurück zu 42, um dort eine andere Wahl zu treffen.

67

Frau Dallenstein läßt sich nicht lumpen und verspricht Ihnen einen Bonus, wenn Sie den Fall möglichst schnell lösen. Unaventurisch gesprochen: Machen Sie sich eine Strichliste

über die Anzahl der Abschnitte, die Sie zur Lösung des Falles ansteuern. Benötigen Sie weniger als eine bestimmte Anzahl, die wir Ihnen später nennen, bekommen Sie noch ein paar Dukaten extra. Natürlich können Sie sich auch mit dem ausgehandelten Honorar, das Ihnen bei Erfolg sowieso sicher ist, begnügen und das Abenteuer einfach genießen. Ach ja, die Dame gewährt Ihnen auch einen Vorschuß von 20 Dukaten. Ganz mittellos können Sie ja wohl kaum eine so schwierige Aufgabe lösen. Weiter bei 42.

68

Die Dachkammer ist nicht gerade üppig möbliert; die Einrichtung beschränkt sich auf ein Bett, einen Schemel und einen Schrank. Hier gibt es noch nicht einmal einen Eimer Brunnenwasser, geschweige denn die Yaquirwellen. Sie können sich also beruhigt zu Nummer 42 zurückziehen und eine andere Wahl treffen.

Wenn Sie ganz sichergehen wollen, können Sie auf die Untersuchung auch mehr Zeit verwenden und eine Intuitionsprobe machen. Gehen Sie zu 66.

69

Von oben blickt ein Ihnen wohlbekanntes Gesicht in den Schacht und grinst Sie an. Wenn der Mann keine Ohren hätte, würden sich seine Mundwinkel wohl am Hinterkopf berühren. Weiter bei Nummer 115.

70

Darbin Pottjekow empfängt Sie in seiner Schreibstube. Der Raum ist etwa 8 Rechschritt groß und wird von einem riesigen Schreibtisch dominiert, hinter dem der kleine, rundliche Agent fast verschwindet. Davor stehen zwei bequeme Sessel, an der Wand ein Regal, das Bücher und Schriftrollen enthält, und in einer Ecke ein Stehpult. Darbin putzt gerade sein Monokel, als Sie eintreten. Er bittet Sie, Platz zu nehmen. Sie stellen ihm die üblichen Fragen, über seine Funktion im Handelshaus Dallenstein, über die Magd Tanita und natürlich auch darüber, ob der Agent noch jemanden im Verdacht hat. Darbin erzählt Ihnen folgende Geschichte:

„Nun, ich überprüfe zum Beispiel, ob Frau Dallensteins Geschäftspartner ehrlich und tatsächlich so zahlungskräftig sind, wie sie vorgeben. Außerdem treibe ich Schulden ein, mir obliegt die Aufsicht über die Wachen, und auf Reisen bin ich für die Sicherheit der Dame zuständig. Schließlich führe ich noch die Bücher des Hauses. Frau Dallenstein bezahlt mich gut für meine Arbeit. Ich habe es nicht nötig, irgend etwas zu stehlen – nur um der Frage vorzubeugen, was ich eigentlich vorgestern nacht gemacht hätte.

Tja, die Tanita, die hat ein – sagen wir – sehr rahjagefälliges Leben geführt. Frau Dallenstein hatte in ihrer Milde nichts dagegen, daß die Magd ab und zu einen ihrer Liebhaber in ihrer Kammer empfing. Ich hätte ihr einen Diebstahl niemals zugetraut. Daß sie allerdings in derselben Nacht verschwand

wie das Bild, spricht für sich. Wenn Ihr mich fragt, dann wurde sie von falschen Freunden ausgenutzt und zum Diebstahl angestiftet. Es gibt aber noch andere Verdächtige ...“

In diesem Moment klopft es an der Tür. Es ist der Diener, der Herrn Pottjekow für einen Moment nach draußen bittet. Der Agent entschuldigt sich und verspricht, Ihnen in wenigen Augenblicken wieder zur Verfügung zu stehen.

Sie schlagen sein Angebot mit freundlichen Worten ab und verabschieden sich. In diesem Fall können Sie im Abschnitt 57 einen weiteren Bediensteten zum Verhör aufsuchen oder bei 42 Ihre Ermittlungen ganz anders angehen.

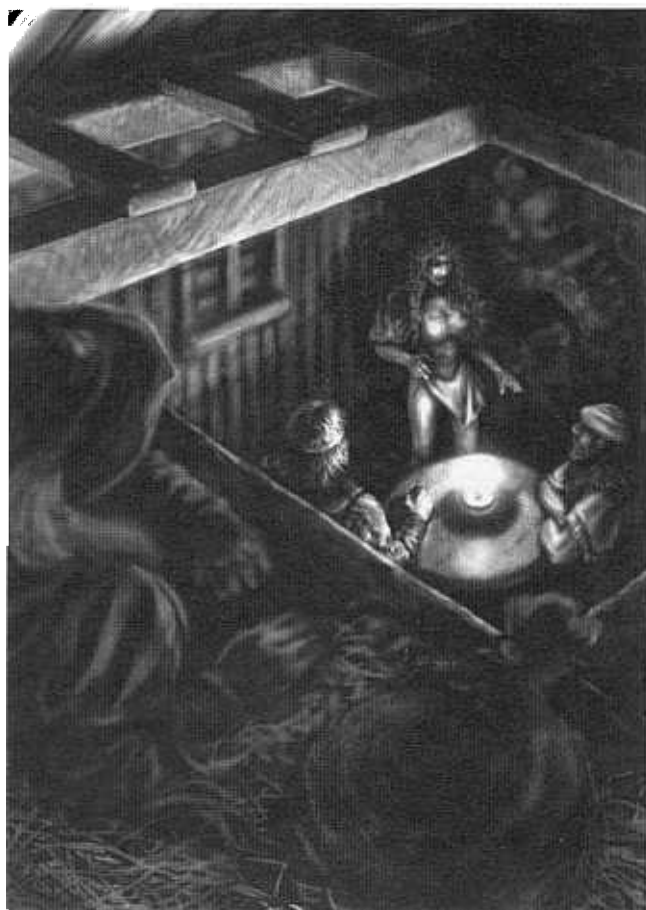
Natürlich können Sie auch im Abschnitt 82 auf Herrn Pottjekow warten, um Ihr Gespräch fortzusetzen.

71

Lautlos heben Sie die Planke ab, und ebenso lautlos gleiten Sie durch das Loch ins Innere der Hütte. Von einem Zwischenboden aus können Sie jetzt eine wahrlich illustere Gesellschaft sehen.

Es handelt sich um einen Mann und eine Frau, die Sie nicht kennen, die von der Statur her aber die beiden Räuber sein könnten. Der dritte Mann kommt Ihnen bekannt vor, fast, als hätten Sie ihn schon irgendwo gesehen.

Sie entschließen sich, einen Überraschungsangriff zu starten. Praktischerweise steht neben Ihnen ein Sack, den Sie hinunterwerfen können. Dieser macht schon zwei Ihrer Gegner un-



schädlich. Sie selbst springen hinterher und knöpfen sich den dritten vor – den Mann, den Sie zu kennen glauben. Weiter bei 293.

72

Es handelt sich um eine etwa vierzigjährige Frau mit einer Augenklappe. Sie trägt ein Rapier, wohl nicht nur zur Zierde. „Die Zwölfe zum Gruß, ist Herr Hergerd zu sprechen?“ fragen Sie höflich. (59)
Vielleicht ziehen Sie auch einen taktischen Rückzug vor. Lesen Sie dann Abschnitt 64.

73

Sie sitzen wieder im Sessel, als die Tür aufgeht. Weiter bei Nummer 40.

74

„Die Tanita ist ein gutes Kind. Schade, daß sie fort ist. Von dem Silber hat sie etwas mitgenommen. Tja, sie muß wohl sehr verzweifelt gewesen sein. Ein hübsches Ding. Hat an jedem Finger einen Kerl gehabt, wie ich damals, als ich noch jünger war. Hat sogar der Gärtnerin den Liebhaber ausgespannt, aber ... bei Travia, die Bohnen brennen an!“
Sofort stürmt die gute Gilla zum Herd, um zu retten, was noch zu retten ist. Auf einmal bemerken Sie, daß Sie eigentlich stören, und ziehen es vor, die Küche wieder zu verlassen. Was soll die Köchin auch schon über den Diebstahl wissen ...
Sie möchten lieber jemand anderen zu befragen (57) oder dem Personal den Rücken zu kehren und Ihre Ermittlungen auf andere Weise fortzusetzen (42).

75

Ja, da hat Sie doch tatsächlich jemand hinterrücks erstochen! Aber man hat Sie ja auch vor dem Schurken Hergerd gewarnt, nicht? Jetzt müssen Sie bei Nummer 1 nochmal von vorne anfangen.

76

Würfeln Sie mit 1W6. Addieren Sie 4 zum Ergebnis. Das sind die Schadenspunkte, die Sie erhalten, als Sie rücklings ein Schwerthieb trifft. Sie fahren herum und sehen ...
Weiter bei 83.

77

„Nun gut, ich gebe Euch 170 Dukaten, ist das ein Wort?“
Es ist zumindest eine Silbe. Allerdings stehen Sie eher auf Worte wie Stoorrebrandterkutschbockkissen (63).
Das soll Ihnen genügen! Weiter bei Nummer 35.
Nein, Sie wollen absolut nichts. Nur vielleicht noch ein Gläschen. Lesen Sie bitte Nummer 80.

Die Erfahrung, die Sie jetzt machen, kann mit Fug und Recht als einmalig bezeichnet werden. Auf Golgaris breitem Rücken gleiten Sie über das Nirgendmeer. Schließlich erreichen Sie eine riesige, dunkle Feste, an deren Pforte Sie ein bleicher Mann empfängt, gekleidet in ein Gewand, dessen Farbe man nur noch als „dunkelschwarz“ beschreiben kann.

Die Gestalt – es muß wohl Boron persönlich sein – hebt zu sprechen an, mit einer Stimme, die an Donnergrollen und Sturmgebraus gemahnt: „Kind, du darfst die Deckung nicht vernachlässigen. Zurück zum Abschnitt 1, und mach's diesmal besser!“

79

Unter Ihren Hieben haucht der Ärmste sein Leben aus. Vielleicht hätte er Ihnen einige Fragen beantworten können, doch dazu ist es jetzt zu spät. Sie können nun Hergerds Haus aufsuchen (84) oder heimgehen (64).

Der Yaquirtaler mundet vorzüglich. Man schmeckt nicht einmal das Pülverchen, das Frau Dallenstein hineingestreut hat und das Sie nur noch wirres Zeug reden und irre kichern läßt. Aber keine Angst, in Punin gibt es ja einen Borontempel, und die Brüder und Schwestern der Noiona werden rasch auf Sie aufmerksam.

Sie kümmern sich liebevoll um Sie, und nach 7 mal 7 Tagen, wenn die Wirkung des Pulvers nachläßt, werden Sie als geheilt entlassen. Nun streifen Sie wieder durch die Straßen der Stadt und zermartern sich das Hirn darüber, wie Sie wenigstens ein paar Silbertaler erlangen können.

Da kommt gerade eine junge Dame, wohl eine Abenteurerin, aus dem teuersten Badehaus der Stadt. Begleitet wird sie von zwei hübschen Rahjaknaben. Die drei schreiten über den Platz, und die Dame versäumt es auch nicht, Ihnen gönnerhaft einen Heller zuzuschnippen; dann verschwindet das Trio im teuren Hotel Yaquirborn.

Sie können gerade noch hören, wie die Frau zu ihren Begleitern sagt: „Tja, Jungs, wenn ich das mit den Yaquirwellen nicht gemacht hätte, wäre jetzt mein Beutel nicht so prall gefüllt. War übrigens ganz einfach, aber mehr darf ich euch nicht erzählen.“

Sie versuchen indes, sich in den eigenen Hintern zu beißen. Bei einer geglückten Gewandtheitsprobe +15 gelingt's, und aus Ihnen wird wenigstens ein gescheiter Gaukler ...

81

„10 : 7“, antwortet der Kerl wahrheitsgemäß und trollt sich, offensichtlich froh, so billig davongekommen zu sein.

Sie können nun in dem schönen Haus am Ende der Straße nach Hergerd fragen (84).

Sie können natürlich auch heimgehen (64).

82

Also, der Sessel, in dem Sie sitzen, ist wirklich gemütlich. Da kann sich der Herr Agent ruhig noch etwas Zeit lassen. Sie warten geduldig (40). Sie sind allein in der Stube. Es juckt Sie natürlich nur so in den Fingern. Möchten Sie vielleicht irgend etwas untersuchen? Etwa den Schreibtisch (41), das Regal (53) oder das Stehpult (56)?

- zwei Gestalten, die Sie mit Schwertern angreifen. Sie haben kaum Gelegenheit, auf die Gesichter zu achten; der Stahl nimmt Ihre Aufmerksamkeit in Anspruch. Die Werte der Angreifer:

RS: 1, LE: 30, AT/PA: 11/9 (Schwert, 1W6+4)

Ziehen Sie nun Ihre Waffe und verteidigen Sie sich. Falls Sie nach vier Kampfunden noch leben, lesen Sie bitte die Nummer 94. Sollten Sie jedoch das Zeitliche segnen, können Sie im Abschnitt 78 Trost suchen.

84

Sie können eine Gestalt ausmachen, die offensichtlich im Garten Wache hält. Möchten Sie sich im Schatten der Häuser anpirschen (132), oder gehen Sie offen auf die Person zu, um Sie nach Hergerd zu fragen (72).

Sie geben der Frau mit dem Dolchgriff eins auf den Schädel und lassen den Körper lautlos zu Boden gleiten. Weiter bei 110.

Wozu gibt es denn den Gefahreninstinkt ... Machen Sie doch einmal eine Probe (112). Wenn Sie aber lieber gleich das Weite suchen, bleibt Ihnen der Rückweg zu 64 offen.

87

Leider haben Sie keine Zeit mehr, denn auf dem Flur sind deutlich Schritte zu vernehmen. Weiter bei Nummer 40.

Sie kommen sehr nahe an das Haus heran und können versuchen, die Gestalt mit zwei Sprüngen zu erreichen und zu überwältigen (98). Wenn Sie ihr lieber offen gegenüberzutreten wollen, dann lesen Sie den Abschnitt 72.

89

Sie geben der Frau mit dem Dolchgriff eins auf den Schädel, lassen den schlaffen Körper lautlos zu Boden gleiten und machen sich auf den Rückweg (64).

90

„Oh, ich will eigentlich zu dieser Zeit nicht mehr stören“, sagen Sie und drehen sich um. In diesem Moment fühlen Sie etwas Spitzes im Rücken. „Hiergeblieben!“ ertönt die Stimme der Frau. Sie versuchen, sich blitzschnell umzudrehen und eine Waffe zu ziehen (114). Sie fliehen die Straße hinunter (139). Möglicherweise bleiben Sie auch stehen (99).

91

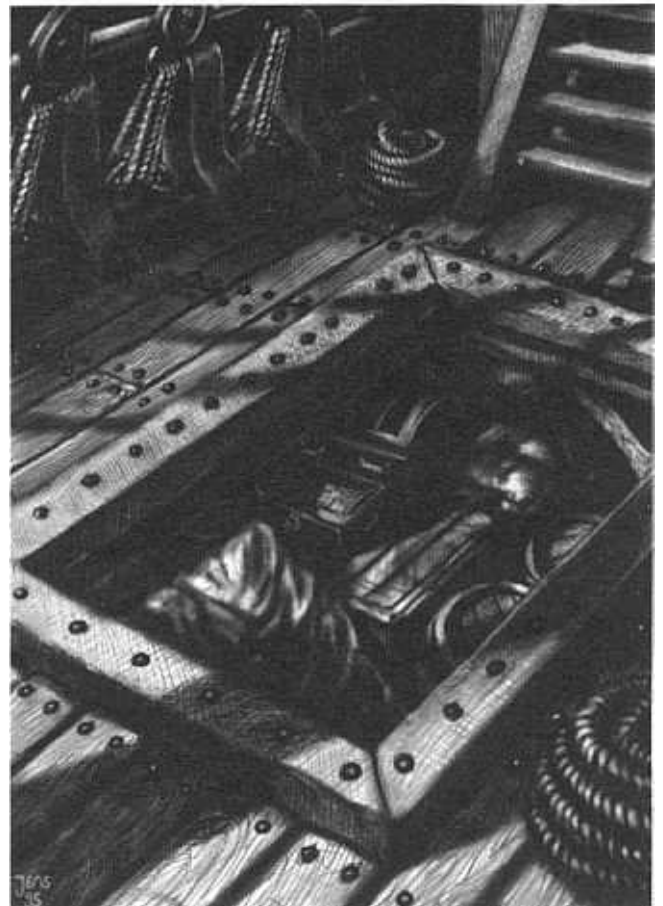
Die Tür der Kutsche öffnet sich, und heraus tritt eine zierliche Dame, die Sie mit lieblicher Stimme anspricht: „Verzeiht Angolfs rüde Fahrerei! Ich habe ihm schon mehr als einmal gesagt, daß er in der Stadt etwas vorsichtiger sein soll! Ach, wie kann ich das nur wiedergutmachen ... Was haltet Ihr davon, heute nacht in meinem Haus als Gast zu weilen?“

„Nichts lieber als das“, antworten Sie, besteigen die Kutsche und lesen weiter beim Abschnitt 37.

Ihnen kommt das Ganze sehr suspekt vor, weshalb Sie höflich ablehnen und Ihrer Wege ziehen. Weiter geht's bei 38.

92

Der Name des Schiffes kam Ihnen irgendwie bekannt vor, Sie sollten sich also die Ladnug einmal genauer anschauen. Anscheinend beobachtet Sie niemand.



Rasch schleichen Sie die Treppe zum Laderaum hinab und finden sich dort zwischen Kisten, Fässern und Säcken wieder. Ein paar Gegenstände erregen Ihre Aufmerksamkeit. Vielleicht möchten Sie ja einen davon näher in Augenschein nehmen. Was interessiert Sie denn besonders?
 Eine etwa zwei Schritt lange Kiste? (250)
 Eine kleine Schatulle mit einem Vorhängeschloß? (252)
 Ein flaches, aber dafür fast einen Rechtschritt großes Paket? (274)
 Möchten Sie den Laderaum wieder verlassen, dann lesen Sie Abschnitt 264.

Das mußte ja so kommen. Ihre Augen waren wohl größer als Ihr Magen. Sie haben sich hoffnungslos überfressen, Ihnen ist so übel, daß alle guten Eigenschaften für die nächsten zehn Abschnitte um zwei Punkte gesenkt werden. Außerdem können Sie nur noch langsam durch die Gassen schleichen, was den Ermittlungen nicht zuträglich ist und Ihnen drei zusätzliche Striche auf der Liste einbringt. Weiter beim Abschnitt 124.

Einer Ihrer Angreifer sucht das Weite. Offensichtlich sind Sie ein härterer Brocken, als die beiden gedacht haben. Der andere allerdings wird von Ihnen nun um so härter bedrängt. Wenn Sie vier weitere Kampfrunden durchhalten, lesen Sie bitte den Abschnitt 100. Ereilt Sie in dieser Zeit der Tod, müssen Sie zu 78. Stirbt Ihr Angreifer hingegen, sollten Sie die 79 lesen. Wollen Sie von sich aus den Kampf beenden, lesen Sie bitte Nummer 300.

Gesenkten Hauptes erläutern Sie Ihrer Auftraggeberin das kleine Mißgeschick, das Ihnen soeben widerfahren ist. Diese hält mit ihrer Meinung nicht hinterm Berg, daß Sie wohl schwerlich zum Ermittler taugten, wenn Sie sich schon von einem einfachen Taschendieb übertölpeln lassen. Leider sind Sie schon zu weit in die Untersuchungen involviert, als daß Frau Dallenstein Ihnen den Laufpaß geben könnte. So macht sie zähneknirschend und kopfschüttelnd noch einmal 15 Dukaten locker. Sie machen sich wieder auf den Weg zum Marktplatz.
 Sie können ja mit dem Lahmen unter der Eiche (162) ein Gespräch anfangen. Sie haben ja Ihren Vorschuß dabei, und ein paar Taler mögen so manche Zunge lösen. Vielleicht ist ihnen auch nach einem Schwätzchen mit der Wachgardistin (291) zumute, die sich gerade am Brunnen erfrischt. Natürlich können Sie sich einige Puniner Leckereien gönnen, und zwar am Stand 166. Der Lotteriestand hat leider inzwischen geschlossen und öffnet für den Rest des Abenteuers nicht mehr. Streichen Sie also einfach den Abschnitt 142 mit Bleistift durch. Wenn Sie wieder heimgehen möchten, dann lesen Sie 111.

96

Katzengleich springen Sie hinter die Gestalt. Es handelt sich übrigens um eine etwa vierzigjährige Frau mit einer Augenklappe. Bevor Ihre Gegnerin auch nur die geringsten Anstalten zu Gegenwehr macht, haben Sie Ihr schon ein Messer an die Kehle gesetzt.

„Ganz ruhig“, raunen Sie, „sonst rasiere ich deinen Damenbart – und ich habe ein schlechtes Augenmaß. Also, ist Hergerd da?“

Der Widerstand der Frau erstickt. „Nein“, antwortet sie, „er ist heute morgen abgereist, weiß nicht, wohin.“

Möchten Sie ins Haus (118) oder lieber heimgehen (89)?

97

„Nun“, antwortet der Agent, „es ging nur um den Zins, den wir entrichten müssen. Der Steuereintreiber hat sich für übermorden angekündigt.“

„Ach so. Ähem, Ihr habt vorhin von weiteren Verdächtigen gesprochen. Könnt Ihr mir da etwas Genaueres sagen?“ Weiter im Abschnitt 61.

98

Haben Sie einen Dolch oder ein Messer dabei? Wenn ja, dann lesen Sie die Nummer 116. Ansonsten ist Ihr Vorhaben ohnehin zum Scheitern verurteilt, und Sie müssen der Gestalt offen entgegentreten (72) oder heimgehen (64).

99

Sie werden in den Keller des Hauses geführt. Falls Sie sich gefragt haben, warum Hergerd, offensichtlich ein übler Schurke, hier in einem schönen Haus wohnen kann und nicht im Kerker sitzt: Es liegt wohl daran, daß es keine lebenden Zeugen für seine Machenschaften gibt! Damit wäre alles gesagt.

100

Ihr Gegner, ein etwa zwanzigjähriger Mann, streckt die Waffen. „Bitte, Herr (werte Dame), laßt mir das Leben. Ich erzähle Euch alles, was Ihr wissen wollt!“

Natürlich haben Sie einige brennende Fragen an den Burschen, etwa: „Wer steckt hinter dem Überfall und wo finde ich Hergerd?“ (168) oder: „Wie ist das Spiel Adler von Grangor gegen Havena-Bullen ausgegangen?“ (81).

101

Die Werte Ihrer Widersacherin:

RS: 3, LE: 30, AT/PA: 10/8 (Papier, 1W6+3).

Schaffen Sie es, die Frau in 5 KR zu besiegen? Wenn ja, dann gebührt Ihnen die Ehre, die Nummer 104 lesen zu dürfen. Anderenfalls müssen Sie mit Abschnitt 105 vorliebnehmen.

102

Sie können Ihre Verfolgerin tatsächlich abschütteln und beschließen, nach Hause zu gehen (64).

103

Sie werden eingeholt und müssen sich nun Ihrer Haut wehren. Zuerst stecken Sie aber 6 Schadenspunkte ein, weil die Frau ganz unrondrianisch nach ihrem Rücken schlägt. Weiter bei 101.

104

Gerade sinkt die Frau zu Boden, als weitere Kämpfer das Haus verlassen. Sie beschließen, sicherheitshalber das Weite zu suchen; dieser Übermacht sind Sie doch nicht gewachsen. Also: Die Beine in die Hand und ab nach Hause (64)!

105

Ihre Gegnerin bekommt Unterstützung in Form von zwei weiteren Bewaffneten. Deren Werte:

RS: 2, LE: 30, AT/PA: 10/7 (Schwert: 1W6+4).

Sie stehen mit dem Rücken zur Wand, eine Flucht ist Ihnen nicht möglich. Besiegen Sie die drei, denn lesen Sie Abschnitt 136. Falls Sie sich fürs Sterben entscheiden, dürfen Sie ins Paradies Nummer 78.

106

Die Sonne steht schon hoch am Himmel, aber Sie haben sich immer noch nicht von Ihrem Lager erhoben. Weiter bei Nummer 122.

107

Merkwürdig, wie still es hier ist – eine trügerische Ruhe, will es Ihnen scheinen ...

„Lieber lebendig zu Hause als tot beim Schurken Hergerd im Keller“, denken Sie sich und machen sich auf den Rückweg zu Nummer 64.

108

Gerade haben Sie die Schublade aufgezogen. Sie enthält ein leeres, silbernes Tintenfaß, ein Beutelchen und einen Stapel Pergamente. Sie wollen sich die Dinge gerade näher ansehen, als auf dem Flur Schritte zu hören sind. Vielleicht bleibt Ihnen noch genug Zeit, einen der Gegenstände unter Ihrem Wams verschwinden zu lassen. Was möchten Sie nehmen: das Tintenfaßchen (52), das Säckchen (65) oder eines der Pergamente (138)?

Falls Sie nur rasch die Schublade schließen wollen, lesen Sie Abschnitt 73.

109

Sie haben es also tatsächlich geschafft. Herzlichen Glückwunsch! Es steht offensichtlich einer Durchsuchung von Hergerds Haus nichts mehr im Wege. Wenn Sie nun zur Tat schreiten wollen, dann lesen Sie 110. Möchten Sie lieber nach Hause, sind Sie bei 64 richtig.

110

Vorsichtig schleichen Sie durch den Garten zur Tür, die einen Spalt weit offensteht. Möchten Sie eintreten (86) oder vielleicht doch lieber heimgehen (64)?

111

Nach einem kurzen Marsch kommen Sie am Dallensteinschen Anwesen an. Wenn Sie hier weiterermitteln wollen, dann lesen Sie Abschnitt 42.

Sie können aber auch nach einer kurzen Verschnaufpause eine bestimmte Person aufsuchen. Weiter beim Abschnitt 202.

112

Gelungen? Dann lesen Sie weiter bei 107. Hat die Probe nicht geklappt, dann müssen Sie zu Nummer 120.

113

Sie wissen nicht, wie lange Sie schon hier unten liegen. Quälender Durst plagt Sie ebenso wie der pochende Schmerz in Ihrem Bein. Da hören Sie Schritte. Ob Rettung naht, erfahren Sie im Abschnitt 69.

114

Sie hassen solche Sticheleien und machen eine Gewandtheitsprobe. (Bei Mißlingen dürfen Sie sich 6 Lebenspunkte abziehen.) Es gelingt Ihnen jedenfalls, sich Ihrer Gegnerin zu stellen. Lesen Sie nun 101.

115

„Nun, mein(e) Liebe(r), ich hoffe, Ihr liegt bequem“, höhnt die dazugehörige, ebenso bekannte Stimme. Dann verschwindet der Kopf wieder, Sie hören noch ein hämisches Lachen. Danach vernehmen Sie ein metallisches Knacken – offensichtlich wird die Haustür abgeschlossen. Falls man draußen Ihre Rufe hört, wird man Ihnen in dieser Gegend wohl keine Beachtung schenken. Und den Rest ersparen Sie uns bitte.

116

Machen Sie eine weitere Schleichprobe und eine Körperbeherrschungsprobe. Gelingen BEIDE, dann finden Sie sich im Abschnitt 96 wieder. Ansonsten müssen Sie die 127 lesen.

117

„Pötzblitz! Ein Urkundenfälscher!“

Die Gardistin packt Sie fest am Arm und pfeift durch die Finger. Rasch eilen ihr einige Kameraden zur Hilfe, und Sie werden abgeführt. Hier, im Kerker von Punin, haben Sie genügend Zeit, über Ihre Schandtat mit dem falschen Brief nachzudenken.

Sie sagen, Sie hätten keinen Brief gefälscht? Müssen Sie aber, denn Frau Dallenstein hat Ihnen keinen gegeben. Sie können gar nicht schreiben? Dann ist das Vergehen ja um so schlimmer. Egal, wie Sie versuchen sich herauszureden, Sie sind erlappt und schmachten hier unten bei Wasser und Brot – zu lange, als daß Sie das Abenteuer noch beenden könnten.

118

Sie können versuchen, heimlich einzudringen (85) oder mit Hilfe der Frau, die Ihnen ja als Geisel dienen kann (140)?

119

„... der Kutscher Angolf.“

„Verzeiht mir“, wirft Frau Dallenstein ein, „aber habt Ihr dafür einen Beweis?“

Sie wußten doch, daß Sie irgend etwas vergessen hatten.

„Nein, habt Ihr nicht“, fährt Frau Dallenstein mit erhobener Stimme fort. „Ihr könnt auch keinen haben, denn Angolf war in der fraglichen Nacht bei mir. Und so einem Trottel habe ich mein Vertrauen geschenkt! Schert Euch raus!“

Zaghafte Fragen nach dem restlichen Honorar werden abschlägig beschieden. Aber trösten Sie sich, es gibt ja noch andere Soloabenteuer.

120

Sie öffnen die Tür so weit, daß Sie eintreten können. Ihr nächster Schritt führt allerdings ins Verderben: Der Boden unter Ihren Füßen gibt nach; Sie stürzen in ein tiefes Loch und brechen sich dabei ein Bein. Besonders ärgerlich daran ist, daß Sie einer der ältesten Fallen seit Erfindung der Helden-Zunft aufgesessen sind. Weiter bei Abschnitt 113.

121

„... der Agent, Herr Pottjekow. Er hat versucht, mich umbringen zu lassen.“

„Da hört wohl alles auf!“ unterbricht Sie Frau Dallenstein. „Herr Pottjekow genießt mein volles Vertrauen und ist über jeden Verdacht erhaben. Ihr hingegen habt nicht den geringsten Beweis vorzubringen. Geht mir aus den Augen, fort mit Euch!“

Sie packen etwas betrübt Ihre Sachen und verschwinden. Leider müssen Sie vorher noch den Vorschuß zurückzahlen. Die nächste Nacht verbringen Sie nicht im warmen Bett, sondern unter einer Brücke. Lesen Sie Abschnitt 106.

122

Das mag daran liegen, daß Sie tot sind. Irgend jemand hat Sie während der Nacht ins Jenseits befördert. Kleiner Trost: Sie können jetzt sicher sein, daß Sie mit Ihrem Verdacht ins Schwarze getroffen haben – und daß Herr Pottjekow Sie offensichtlich ernstgenommen hat. Aber so ganz ohne *Yaquirwellen* und Beweis den Täter anzuprangern, das war schon etwas voreilig. Finden Sie nicht?

123

Sie sehen einen kleinen, schmutzigen Knaben, der sich durch die Menge quetscht und rasch zu verschwinden sucht.

Wenn Sie ein spielendes Kind weniger interessiert als der Hauptgewinn, dann lesen Sie Abschnitt 146.

Möchten Sie das Kind verfolgen (warum auch immer), rennen Sie bitte zu 143.

Wenn Sie weder dem Jungen noch der Lotterie weitere Aufmerksamkeit schenken wollen, dann sind Sie bei 158 richtig.

124

Nach einem kurzen Nachtschlaf machen Sie sich auf den Weg zum Markt. Zu keiner anderen Tageszeit herrscht hier solch ein Gedränge wie in den frühen Morgenstunden. Die Büttel haben es schwer, die Übersicht zu behalten.

Das liegt zum einen an all dem umtriebigen Volk, zum anderen aber auch daran, daß die Wachen sich keine sonderlich große Mühe geben.

Wo es viele Menschen mit viel Geld gibt, da sind auch die Bettler nicht weit. Sie können ja mit dem Lahmen unter der Eiche (162) ein Gespräch anfangen. Schließlich haben Sie Ihren Vorschuß dabei, und ein paar Taler mögen ja so manche Zunge lösen.

Vielleicht ist Ihnen auch nach einem Schwätzchen mit der Wachgardistin (291), die sich gerade am Brunnen erfrischt. Natürlich können Sie sich einige Puniner Leckereien gönnen, und zwar am Stand 166.

In der Mitte des Marktplatzes gibt es einen Menschauflauf. Irgend etwas scheint dort die allgemeine Aufmerksamkeit zu erregen. Wenn auch Sie neugierig sind, schauen Sie bei 142 nach.

Wenn Sie wieder heimgehen möchten, dann lesen Sie 111. Natürlich können Sie auf dem Markt auch einkaufen. Kleidung bekommen Sie, soviel Sie wollen. Aus den Sparten Waffen, Ausrüstung usw. dürfen Sie insgesamt 5 Gegenstände auswählen. Es gelten die üblichen Listenpreise (etwa aus der Kreaturenbox).

125

Der Junge flitzt davon, als wäre der Namenlose hinter ihm her. Schon bald ist er Ihren Blicken entschwunden. Sie hingegen wollen sich weiter auf dem Marktplatz umsehen. Lesen Sie zu diesem Zweck nochmals den Abschnitt 124.

126

Die Dame wirft Ihnen einen verschwörerischen Blick zu, nähert sich mit dem Mund Ihrem Ohr und flüstert: „Und ich bin die Prinzessin von Krastranien. Ich trage die Rüstung nur, weil sie so kleidsam ist.“

Dann wird ihre Stimme lauter, sehr laut, ja, sehr, sehr laut sogar. Es schmerzt schon arg, wenn man direkt ins Ohr gebrüllt bekommt. „Wir haben ‘ne Leiche am Fluß gefunden. Verzieh dich, oder ich überprüf’ mal, ob es zwischen dir und der Toten vielleicht einen Zusammenhang gibt.“

Das war deutlich. Lieber wieder zurück zu 124 und sich nach etwas anderem umschauen.

„Eine Leiche?“ fragen Sie erstaunt. Weiter bei 182.

Sie zeigen der Gardistin den gesiegelten Brief von Frau Dallenstein (117).

127

Da sind Sie doch tatsächlich gestolpert! Die Gestalt, eine etwa vierzigjährige Frau mit Augenklappe, fährt herum und zieht ihr Rapier. Es kommt leider zum Kampf.

Weiter im Abschnitt 101.

128

Jede Traviageweihte hätte ihre Freude an Ihrem gesegneten Appetit. Aber bei solchen Leckereien haut man auch gerne rein. Sie sind jetzt um 2 Silbertaler ärmer, und Ihr Magen ist wohl gefüllt. Nach einer kurzen Rast am Brunnen (macht zwei Striche auf der Liste, voller Bauch ermittelt nicht gerne) können Sie die Suche nach dem Dieb fortsetzen.

Weiter beim Abschnitt 124.

129

Wozu gibt es denn das Feilschtalent ... Machen Sie doch einmal eine Probe.

Gelungen? Dann lesen Sie bitte Abschnitt 191.

Fehlwurf? Dann müssen Sie sofort die fünfzig Dukaten hinlegen (181), Frau Dallenstein um das Gold anbetteln (184) oder die ganze Sache sausenlassen (194).

130

„... natürlich die Gärtnerin. Nicht ungeschickt, wie sie die Tat der verschwundenen Tanita in die Schuhe schieben wollte.“

Alle Blicke richten sich auf die schöne Güsela, deren Gestalt plötzlich zu flimmern und zu verschwimmen beginnt.

Schließlich steht dort, wo eben noch die Gärtnerin war, ein Jüngling mit lockigem, blondem Haar. Sein Haupt wird von einem goldenen Reif gekrönt, er trägt kostbare Stiefel, eine elegante schwarze Seidenhose und einen prächtigen Hermelinmantel.

Der junge Mann kommt auf Sie zu, ergreift Ihre Hand und schüttelt Sie heftig.

„Ich bin Euch so dankbar! Wißt Ihr, ich bin eigentlich ein güldenländischer Prinz, der von einem bösen Zauberer in eine tulamidische Gärtnerin verwandelt wurde.“

Nur eine Falschanschuldigung konnte den Fluch brechen. Ich hatte schon die Hoffnung aufgegeben – schließlich sah ich als Güsela so aus, als könnte ich kein Wasserlein trüben –, aber dann kamt Ihr mit Eurem genialen Fehlschluß. Habt Dank, tausend Dank!“

Mit diesen Worten verläßt der Prinz die Stube, und Sie können vom Fenster aus beobachten, wie er sich auf einen schneeweißen Hengst schwingt und gen Efferd davongaloppiert.

Sie brauchen eine Weile, bis Sie das seltsame Ereignis verdaut haben (macht zwei Striche). Dann können Sie Ihre Ermittlungen fortsetzen (42). Betrachten Sie Güsela forthin als nicht anwesend.

131

Gut! Theoretisch wissen Sie jetzt, wie das Ding funktioniert. Aber wie schaut es mit der Praxis aus? Sie spannen die schwere Apparatur, legen das Geschoß ein, entsichern mit einem kleinen Hebel, visieren die Piraten über Kimme und Korn an – bis hierher war alles in Ordnung – und machen eine Gewandtheitsprobe.

Gelungen? (15)

Leider daneben? (266)



I 3 2

Tja, da müssen Sie wohl eine Schleichprobe +2 machen. Gelungen? Dann zu 88.

Leider nicht? Dann müssen Sie wohl offen auftreten (72) oder nach Hause gehen (64).

I 3 3

Sie geben dem Bettler die versprochenen Dukaten. Anschließend können Sie sich weiter auf dem Markt umsehen (124), im Hause Dallenstein ermitteln (42) oder etwas Wichtiges am Viehmarkt erledigen. In diesem Fall sollten Sie den betreffenden Abschnitt bereits kennen.

Wenn Sie jemanden besuchen möchten, dann lesen Sie Abschnitt 202.

I 3 4

„Laß' die Finger vom Hergerd. Der Bursche ist sehr gefährlich, und wenn du ihm dumm daherkommst, bist du tot. Außerdem ist er nicht da.“

Zurück zu 261.

I 3 5

Die Gardistin, die vorhin am Brunnen gestanden hatte, patrouilliert nun mit zwei Kameraden über den Marktplatz. Als sie Sie und den sich windenden Knaben an Ihrer Hand erblickt, macht sie ihre Kameraden auf Sie aufmerksam. Rasch kommen die drei Büttel näher.

Sie herrschen den Knaben an: „Du hast jetzt lange genug den Markt gesehen und kommst sofort nach Hause und gehst deiner Mutter zur Hand. Daheim wartet noch genug Arbeit auf dich.“

Offensichtlich nimmt man Ihnen das Theater ab. Ein Vater, der seinen ungehorsamen Sohn zur Räson bringt, ist natürlich höchst uninteressant. Auch der Junge hat jetzt begriffen, daß Sie ihn nicht an den Arm des Gesetzes ausliefern wollen, und wird nun merklich ruhiger. Wollen Sie den Knaben jetzt freilassen (125), oder möchten Sie ihm noch ein Essen spendieren (156)?

I 3 6

Und das sollen wir Ihnen glauben? Nun gut, wenn Sie darauf beharren, dann lesen Sie nun Abschnitt 109. Falls Sie aber in sich gehen und doch zugeben, daß Sie den Kampf nicht überlebt haben, dann sind Ihnen vielleicht die Götter im Abschnitt 78 gnädig.

I 3 7

„Du meinst 'Die Rahja badet im Yaquir', was? Ist hier aufgetaucht, bei der Hyldelind. Die hat 'nen Kramladen am Viehmarkt.“

Wenn Sie das nicht interessiert, dann kehren Sie zurück zum Abschnitt 261. Ansonsten lesen Sie bei Nummer 150 weiter.

I 3 8

Rasch zupfen Sie ein Pergament aus dem Stapel. Können Sie lesen? Wenn ja, dann geht's bei 46 weiter, wenn nein, dann schauen Sie in den Abschnitt 287.

I 3 9

Wie wär's mit einer Kraftprobe +2?

Gelungen? Dann dürfen Sie Abschnitt 102 lesen.

Mißlungen? Dann geht es bei Nummer 103 weiter.

I 4 0

„Gut. Wir gehen jetzt hinein“, flüstern Sie.

„Bist du wahnsinnig?“ erwidert die Frau. „Da drinnen sind noch andere, und die geben einen feuchten Dreck drauf, ob du mir die Gurgel aufschlitzt oder nicht.“

Das hat was für sich. Sie haben die Wahl: heimlich eindringen (85) oder Heimweg (64)?

I 4 1

„Ein Bild? Da bist du bei Tjalla richtig. Wenn die dir was erzählen soll, kostet das aber 'ne Kleinigkeit. Sag ihr, daß du von Rakon mit den 23 Gebrechen kommst. Dann unterhält sie sich vielleicht mit dir.“

Zurück zu 261.

I 4 2

Sie drängen sich durch die Menge und können schließlich einen Stand erkennen, an dem ein großes Schild prangt. Wir sind so gnädig und nehmen an, daß irgend jemand in Ihrer Nähe das, was auf dem Schild geschrieben steht, zufällig laut vorliest, falls Sie der Schriftkunde nicht mächtig sind:

STOERREBRANDT-LOTTERIE ZUM WOHE DER ARMEN. HAUPTGEWINN: 20 DUKATEN. VON DER TEILNAHME AUSGESCHLOSSEN SIND MÄGDE, KNECHTE UND SCHREIBER DES HAUSES STOERREBRANDT SOWIE HELLSICHTMAGIER.

‘Der alte Stover hat seine Finger doch überall drin’, denken Sie sich. Doch da kommt Ihnen etwas anderes in den Sinn, und intuitiv machen Sie eine Sinnesschärfeprobe +5.

Gelungen? Dann weiter bei 145.

Vergeißt? Nun, da müssen Sie Abschnitt 157 lesen.

I 4 3

Nebenbei stellen Sie fest, daß Ihre Geldbörse fehlt. Sie können sich denken, wer der Dieb ist – ein echter Motivationsschub! Weiter bei Nummer 286.

I 44

Streichen Sie das Entgelt von Ihrer Habe! Das Gebäck mundet vorzüglich, und Sie können frisch gestärkt wieder an die Arbeit gehen (124).

I 45

Sie bemerken einen kleinen Ruck an Ihrem Gürtel. In solchen Menschenmengen treibt sich natürlich allerhand Gesindel herum. Womöglich macht sich jemand an Ihrer Geldkatze zu schaffen.

Wenn Sie sich blitzschnell an den Gürtel greifen wollen, müssen Sie eine Gewandtheitsprobe +2 bestehen. Gelingt diese, dann lesen Sie die Nummer 152. Falls Sie zu langsam sind, bleibt Ihnen Abschnitt 148.

Möglicherweise will sich auch nur jemand einen dummen Spaß mit Ihnen erlauben. Wenn Sie dem Scherzbold nicht durch Ihre Aufmerksamkeit belohnen wollen, dann lesen Sie die 157.

I 46

„Euren Einsatz, Herr, 2 Heller bitte.“

Sie wollen die Münzen gerade aus Ihrem Beutel ziehen, als Ihnen auffällt, daß dieser durch Abwesenheit glänzt. Irgend jemand hat Sie da ganz gehörig hereingelegt. Nur leider wissen Sie nicht, wer. Also müssen sich wohl oder übel bei 124 nach einer anderen Option umschauchen. Oder Sie gehen zurück und bitten Frau Dallenstein um einem weiteren Vorschub. Wie peinlich das wird, erfahren Sie im Abschnitt 95.

I 47

Bravo! Sie haben sich wie ein rechtschaffener Bürger verhalten, wirklich sehr preisosgefällig. Daß Sie nebenbei alles mit Füßen getreten haben, wofür aventurische Recken bisher eingestanden sind, stört Sie wohl kaum. Viel lieber freuen Sie sich über die dreißig Silbertaler Belohnung.

Einzig dem Herrn Phex hat Ihr Tun nicht gefallen, und er beschließt, fortan Ihre Gewandtheit und Fingerfertigkeit zu halbieren (ABRUNDEN!). Wir müssen nicht erwähnen, daß diese Abzüge permanent sind. Sie werden sich damit abfinden, fortan als ungeschickter Tölpel auf Dere zu wandeln.

Möchten Sie jetzt zum Marktplatz zurückstolpern? Dann lesen Sie bitte den Abschnitt 124.

Wenn Sie lieber zurück zum Hause Dallenstein möchten (passen Sie aber auf die Porzellanstatue neben der Eingangstür auf), dann gehen Sie zu 42.

Möglicherweise wollen Sie auch eine bestimmte Person besuchen.

Wählen Sie in diesem Fall den Abschnitt 202.

I 48

Sie greifen ins Leere. Da, wo Ihr Geldbeutel war, ist er jetzt jedenfalls nicht mehr.

Sie finden sich mit dem Verlust Ihrer gesamten Barschaft ab und gehen heim, um um einen weiteren Vorschub zu bitten (95).

Möglicherweise wollen Sie sich aber auch umschauchen. Vielleicht ist der Dieb noch nicht fort (177).

I 49

Linkerhand finden sich einige Schmieden. Die ganze Gasse ist von Rauch und Qualm erfüllt. Wenn der Bursche sich hier irgendwo versteckt hält, dann werden Sie ihn kaum finden. Auch Nachfragen bei den Handwerkern bringt keine neue Erkenntnisse. Weiter geht's bei 173.

I 50

„Die wird dir nichts geben, die Hyldelind, es sei denn, du sagst, daß du von Gero kommst. Wer der Gero ist und woher ich ihn kenne, spielt keine Rolle. Ich erzähle dir das, weil ich glaube, daß du in Phexens Namen in Ordnung bist. Treibe kein Schindluder mit deinem Wissen!“

Hyldelind finden Sie am Viehmarkt, im Haus 179. Notieren Sie sich die Nummer. Sie können den Laden der Dame jederzeit aufsuchen, solange Sie in Punin sind.

Ansonsten kehren Sie zurück zur 261.

I 51

Wie wär's mit einer Orientierungsprobe?

Gelungen? Dann lesen Sie 164.

Leider verfehlt? Dann können Sie noch eine Gasse wählen (161) oder einfach die Suche aufgeben (173).

I 52

Sie umklammern ein schmales Handgelenk, an dem ein Arm hängt. An diesem befindet sich wiederum ein kleiner Junge, dessen Augen Sie ängstlich aus einem schmutzverschmierten Gesicht heraus anstarren. Der Bursche war tatsächlich gerade dabei, Ihnen den Geldbeutel abzunehmen.

Er zerrt nach Leibeskräften, um sich zu befreien, aber Ihrem eisernen Griff hat die ausgehungerte Gestalt nichts entgegenzusetzen.

Sie drängeln sich, den Knaben im Schlepptau, durch die Menge. Der Kleine kratzt und beißt wie eine Wildkatze (macht einen Schadenspunkt), doch es gelingt ihm nicht zu entkommen. Sie lassen den Lotteriestand hinter sich. Es muß wohl nicht erwähnt werden, daß das zappelnde Bündel an Ihrer Hand die Aufmerksamkeit der Büttel auf sich zieht.

Wollen Sie den Knaben nun seiner gerechten Strafe zuführen (bei Abschnitt 171), oder dauert Sie der Kleine so sehr, daß Sie ihn nicht den Wachen ausliefern möchten (das wäre Nummer 135)?

Übrigens: Der Lotteriestand schließt jetzt und öffnet für den Rest des Abenteuers nicht mehr. Streichen Sie den Abschnitt 142 einfach mit Bleistift durch.

153

Sie rennen zwischen schieferverkleideten Häusern hindurch und stoßen schließlich auf den Borontempel. Daß sich der Knabe ausgerechnet hier versteckt, ist für Sie undenkbar. Sie haben seine Spur leider verloren (173).

154

Der Bursche rennt plötzlich noch schneller und ist auf einmal wie vom Erdboden verschluckt. Es hat wenig Zweck, die Suche fortzusetzen. Lesen Sie jetzt die 173.

155

„Gero, Herr (werte Dame)“, antwortet der Knabe. Weiter bei 193.

156

Sie steuern einen Stand an, an dem es frischgebackene Salzbrezel gibt. Sie kaufen zwei Stück und drücken dem Knirps eine davon in die schmutzige Hand. Die andere gönnen Sie sich selbst. Der Kleine würgt das gute Backwerk in zwei Bissen hinunter und schaut Sie bittend an. Sie kaufen ihm eine zweite Brezel und auch eine dritte, die der Junge ebenso rasch in sich hineinschlingt. Noch nie zuvor haben Sie einen Menschen so schnell essen gesehen!

Schließlich ist der Knirps satt. „Was wollt Ihr dafür, Herr?“ fragt er Sie schüchtern, so als könne er nicht glauben, daß jemand einfach nur freundlich zu ihm sein will.

Wenn Sie den Knaben jetzt einfach gehen lassen wollen, lesen Sie den Abschnitt 125. Falls Sie jedoch einige Fragen an den Burschen richten wollen, dann schauen unter 188 nach.

157

Irgendwo in der Menge gibt es Unruhe. Sie hören Ausrufe wie „Au, mein Fuß, paß' doch auf, du Bengel!“ oder „Man sollte dir den Hosenboden versohlen!“

Ja, die Jugend von heute! Aber der Hauptgewinn interessiert Sie im Moment mehr, und Sie möchten gerne an der Lotterie teilnehmen. Ziehen Sie das Los Nr. 146.

Vielleicht schauen Sie sich aber auch lieber noch ein wenig um (123).

158

Sie bemerken leider, daß man Ihre Geldbörse gemopst hat. Siedendheiß fällt Ihnen der Knabe ein, doch von dem fehlt inzwischen jede Spur. Sie müssen nun leider mittellos Ihre Ermittlungen auf dem Markt fortsetzen (124) oder heimgehen, um Frau Dallenstein um einen weiteren Vorschuß zu bitten (182). Die Lotteriebude wird übrigens jetzt gerade geschlossen und öffnet das ganze Abenteuer über nicht mehr.

Streichen Sie die Option 142 bitte mit Bleistift durch.

159

Sie sehen einen kleinen, schmutzigen Jungen, der sich durch die Menge drängelt und sich aus dem Staub zu machen versucht. Wenn das nicht der Dieb ist, fressen Sie einen Shruuf ... Nichts wie hinterher (286)!

160

Güsela ist eine ausnehmend hübsche Tulamidin. Ihr pechschwarzes, lockiges Haar reicht fast bis zu den Hüften, und ihre dunkelbraunen Augen sind von einem faszinierenden, samtenen Glanz. Sie weiß wenig über das Personal des Hauses Dallenstein zu berichten, lediglich als Sie die Sprache auf Tanita bringen, verfinstert sich ihr Blick.

„Oh, Tanita, dieses Biest ... Ich habe gesehen, wie sie in der fraglichen Nacht mit einem großen Paket durch den Garten schlich. Bisher habe ich mich niemanden anvertraut, weil man mir doch nicht glauben würde. Das Mädchen hat ja alle hier um den Finger gewickelt. So eine Gemeinheit, die gütige Frau Dallenstein zu bestehlen!“

Wenn das keine ergiebige Auskunft war ... Händereibend überlegen Sie, was nun als nächstes zu tun ist: Sie können weiterhin die Bediensteten befragen (57) oder auf andere Weise mit Ihren Ermittlungen fortfahren (42).

161

Sie finden sich auf einem winzigen Plätzchen wieder, in das sieben Gassen münden. Aus einer sind Sie gerade gekommen, in eine der anderen sechs ist der Knirps entwischt. Was nun? Sie können einfach eine Gasse wählen: links (149), halblinks (185), geradeaus (163), halbrechts (299), rechts (153), scharf rechts (16).

Natürlich können Sie die Suche auch einfach abbrechen. Lesen Sie in diesem Falle die 173.

Wenn Sie sich auf Ihren Orientierungssinn verlassen wollen, dann lesen Sie Nummer 151.

162

„Eine milde Gabe, mein Herr (meine Dame), eine milde Gabe für einen Lahmen, der nicht mehr arbeiten kann!“

Gönnenhaft schnippen Sie dem Bettler mit der Linken einen Heller vor die Füße, die Rechte spielt derweil mit einem Goldstück. Ein kurzes Aufblitzen in den Augen des armen Mannes zeigt – wenn auch nur dem geübten Beobachter –, daß ihm diese Geste nicht entgangen ist.

„Danke, mein Herr (meine Dame), Danke! Der Götter Segen auf Euren Wegen! Danke. Ich kann leider nicht aufstehen, um Eure Hand zu küssen, danke!“

Sie treten zu ihm hin, und der Bettler ergreift Ihre Hände, um Sie mit Küssen zu bedecken. Dann grinst er Sie an: Zwischen den schwarzen Zahnstümpfen hält er ihr Goldstück. Nun läßt er es in sein Lumpengewand fallen.

„Du kannst noch eins haben, wenn du ein wenig mit mir plau-

derst“, sagen Sie. Sofort streckt Ihnen der Lahme seine Hände entgegen. „Nein, nein“, entgegenen Sie, „erst redest du!“ „Was willst du wissen?“ fragt der Bettler. Weiter beim Abschnitt 261.

I 63

Die Konditorei zur Rechten ist für einen kleinen Taschendieb sicherlich ein verlockendes Versteck. Allerdings sieht der Meister nicht so aus, als würde er derartige Kundschaft schätzen. Sie müssen sich eingestehen, daß der Knirps Ihnen wohl entkommen ist. Lesen Sie weiter bei 173.

I 64

Ihnen ist aufgefallen, daß der Knabe eine bestimmte Richtung eingeschlagen hat, auch wenn er versuchte, Sie durch Haken-schlagen zu verwirren. Zielstrebig wählen Sie die Gasse Nummer 299.

I 65

Sie stehen genau vor dem Praiostempel. Seltsam, daß es dem Burschen gerade hier gelungen ist, Ihnen zu entwischen. Sie müssen sich aber wohl oder über dem Schicksal fügen. Weiter geht's bei 173.

I 66

Ein verführerischer Duft liebkost Ihre Nase. Hier gibt es aber auch wirklich feine Sachen: Honigkuchen aus Brig-Lo, almadanisches Schmalzgebäck, albernische Krapfen, Süßholz aus den Trollzacken, Puniner Zuckerwaffeln und allerlei mehr. Wieviel Geld möchten Sie ausgeben: 5 Heller (144), 2 Silbertaler (128) oder gar 1 Dukaten (93)?

I 67

Sie stimmen ein kurzes Gebet an den Herrn Praios an (tun Sie ohnehin selten genug). Offensichtlich hat der Götterfürst Verständnis dafür, daß Sie Ihr ehrlich erworbenes Gold nicht an einen Taschendieb abtreten wollen. Möglicherweise rutscht der Knabe auch nur zufällig auf einem glitschigen Kohlblatt aus. Lesen Sie nun den Abschnitt 189.

I 68

„Wir haben von einem dicken, kleinen Mann mit Monokel den Auftrag bekommen, Euch im Nirgendmeer baden zu lassen. Ich kenne den Burschen selbst nicht, habe ihn heute zum erstenmal gesehen. Hergerd ist nicht in der Stadt. Er ist abreist, und zwar heute morgen.“ Sie lassen den Burschen frei, und dieser verschwindet wie der Blitz. Möchten Sie nun Hergerds Haus aufsuchen (84) oder heimgehen (64)?

I 69

Fast können Sie den Knaben greifen. Machen Sie eine letzte Kraftprobe. Bei Gelingen lesen Sie die Nummer 189, anderenfalls Abschnitt 154.

I 70

„Die Rahjalind hat ihren Laden zugemacht. Die Jungs und Mädels sind aber im Badehaus 'Tulamydia' untergekommen. Außerdem hat sich Ragnild Blitzmesser mit dem Einäugigen Henker angelegt. Aber das dickste Ding ist, daß die 'ne tote Frau aus'm Fluß gefischt haben. Die war wohl vorher bei der reichen Dallenstein. Muß aber irgend etwas gewußt oder gesehen haben. Deshalb hat man sie stillgemacht.“ Zurück zu 188.

I 71

Zielstrebig steuern Sie auf die Gardistin zu, die die Szene interessiert beobachtet. „Frau Weibelin, dieser kleine Dämon hier hat sich an meiner Geldkatze zu schaffen gemacht. Höchste Zeit, daß ihm ein paar Manieren beigebracht werden!“ Die Frau packt den Knirps und knurrt: „Hm, haben wir dich endlich. Du bringst ja schon seit einigen Tagen die ehrlichen Leute hier um ihr wohlverdientes Geld.“ Jeden Tag eine gute Tat! Sie können nun stolz auf sich sein und Ihre Ermittlungen fortsetzen. Schauen Sie sich im Abschnitt 124 um.

I 72

„Einverstanden“, sagt Herr Schnauzbart. „Nimm deine Sachen, bring sie ins Mannschaftsquartier und such dir eine Hängematte.“ Gesagt, getan. Sie lassen sich den Weg weisen, steigen die steilen Stufen ins Unterdeck hinab und öffnen die Tür zum Quartier der Besatzung. Der Raum ist eng und muffig, zwischen den Pfosten sind Hängematten gespannt. Eine scheint noch frei zu sein, zumindest liegt unter ihr noch kein Seesack oder ähnliches Gepäck. Sie belegen die Matte mit Beschlag und machen sich dann, wie Ihnen geheißen wurde, an die Arbeit. Weiter im Abschnitt 245.

I 73

Der Bursche kennt sich in der Stadt aus, Sie hingegen nicht. Also müssen Sie sich nicht allzu sehr grämen, von so einem Knirps hereingelegt worden zu sein. Ihre Börse können Sie sich jedenfalls abschminken. Falls Sie es mit Fassung tragen und wieder zum Markt zurück möchten, lesen Sie bitte den Abschnitt 124. Wenn Sie lieber heimgehen und Frau Dallenstein höflichst um einen weiteren Vorschuß bitten möchten, dann lesen Sie 95.

174

„Die Gardehauptfrau hat was mit dem Einäugigen Henker und kriegt ein Kind von ihm, das weiß in der Stadt aber offiziell keiner. Außerdem sind einige Praiospfaffen aus Gareth hier, die nach 'ner Hexe suchen. Ein hoher Borongeweihter war letztlich im Badehaus 'Tulamydia', bestimmt nicht, weil da einer gestorben war. Aber der dickste Hund kommt noch: Die haben 'ne Leiche aus dem Fluß gezogen, 'n Mädchen. Unschuldiges Ding, hat bei der Dallenstein gearbeitet. Hergerd steckt wohl hinter der Sache, weiß ich aber nicht genau.“
Zurück zu 261.

175

Die Brecher-Birsel, so hat man Ihnen gesagt, ist die Vorsitzende – man könnte auch Anführerin sagen – der 'Freunde eines guten Immanspiels und insbesondere der Puniner Skorpione'. Natürlich finden Sie sie im 'Stachel'. Schon von weitem dringen Ihnen geistreiche Sprechchöre wie „Skor-pi-jon – nana-nana-nana“, „Wir woll'n keine – Ad-ler-schweine“ oder „Die Kavaliers spielen wie die Tiere“ entgegen.
In der Wirtschaft feiert man immer noch den letztwöchigen Sieg über Pottwal Prem. Kaum treten Sie ein, ruft jemand: „Eh, Birsel, sieht der (die) nicht aus wie ein Havener Bullenscheißer, eh, ich glaub', der (die) will Ärger!“
Eine Frau, die auch als zierliche Ogerin durchgehen würde, kommt stampfenden Schrittes auf Sie zu ...
Sie indes meinen, daß eine Luftveränderung gesund wäre, und treten den taktischen Rückzug an (196).
„Eh, willstest was, komm her, wennde was willst“, sagen Sie beherzt. Das Echo erwartet Sie im Abschnitt 208.
Lauthals rufen Sie: „Der Skor-pi-jon, der schafft es schon!“ (226).

176

„Herr (werte Dame), ich muß alles abliefern, was ich stehle. Ich darf fast nichts behalten“, erzählt der Junge.
„Wem mußt du denn alles geben?“ wollen Sie nun Ihrerseits wissen.
„Das darf ich nicht sagen“, antwortet das Kind. „Ich darf meinen Herrn nicht verraten. Er sagt, man würde sonst meine Leiche im Fluß finden. Mein Herr ist sehr böse, müßt Ihr wissen, und sehr gefährlich. Mit ihm ist nicht zu spaßen!“
Weiter bei 193.

177

Irgendwo in der Menge gibt es Unruhe. Sie hören Ausrufe wie „Au, mein Fuß, paß' doch auf, du Bengel!“ oder „Man sollte dir den Hosenboden versohlen!“
Sie schauen sich nach 159 um.
Sie sind nun endgültig von der Aussichtslosigkeit Ihres Unterfangens überzeugt und kehren zurück zum Hause Dallenstein (95).

178

„Dann müßt Ihr in Hyldelinds Kramladen am Viehmarkt gehen. Sagt ihr, daß Ihr euch für ausgefallene Kunstschatze interessiert und daß Gero Euch schickt.“
Falls Sie weitere Fragen an den Jungen haben, dann kehren Sie zurück zu 188.
Möchten Sie die Unterhaltung beenden, dann wählen Sie Abschnitt 193.
Den Viehmarkt mit Hyldelinds Laden finden Sie im Abschnitt 179. Notieren Sie sich die Nummer, Sie können das Geschäft jederzeit aufsuchen, solange Sie in Punin sind.

179

Sie spazieren zum Viehmarkt und steuern dort zielstrebig Hyldelinds Krämerladen an. Zwischen gebrauchten Kleidern, Hanfstricken, Werkzeug und Tabak finden Sie die Besitzerin, eine kleine, grauhaarige Frau, die harmlos aussieht, aber wohl doch eine gutgehende Hehlerei führt.
„Womit kann ich dienen, der Herr (die Dame)?“ fragt Hyldelind höflich.
Sie beschließen, gleich mit der Tür ins Haus zu fallen. „Ich bin ein großer Kunstfreund, wißt Ihr“, beginnen Sie Ihre Rede, „und stets auf der Suche nach etwas Ausgefallenem. Gero sagte mir, daß Ihr etwas für mich hättet, eine badende Dame, es wäre wohl ein sehr günstiges Angebot, ein Erbstück oder sowas.“
Gerade als Sie geendet haben, betreten ein paar andere Kunden den Laden. „Schaut Euch ein wenig um, ich komme gleich zurück.“
Hyldelind bedient die Kundschaft einigermaßen hastig. Danach schließt sie den Laden ab und bittet Sie ins Hinterzimmer.
„Ich glaube, ich weiß, was Ihr meint. Habe kürzlich etwas erworben, von einem Burschen, der dringend Geld brauchte. Er sagte, er habe das Stück von seinem Vater erhalten, und ihm blute jetzt das Herz, weil er es verkaufen müsse.
Ja, das Leben ist hart, aber Hyldelind ist weich. Ich habe ihm einen guten Preis bezahlt, und den müßte ich natürlich schon wieder hereinbekommen. Da, fünfzig Dukaten will ich dafür haben.“
Mit diesen Worten zeigt sie ihnen eine kleine Silberplastik. Aus fein ziselierten Wellen taucht der nackte Oberkörper einer wunderschönen Frau auf.
Zwar haben Sie von Kunst keine Ahnung, aber fünfzig Goldstücke mag das Ding schon wert sein.
Möchten Sie das Stück kaufen? Dann legen Sie die fünfzig Dukaten hin. (181)
Wenn Sie feilschen möchten, dann schauen Sie unter der Nummer 129 nach.
Falls Sie von Frau Dallenstein fünfzig Dukaten holen möchten, um ihre *Yaquirwellen* freizukaufen, denn gehen Sie rasch heim zur 184.
Wenn Sie nicht daran interessiert sind, mit Frau Hyldelind Geschäfte zu machen, dann sind Sie wohl bei Nummer 194 richtig.

180

„Ihr meint ‘Die Rahja badet im Yaquir’? Wurde in Brig-Lo geklaut. Wollt Ihr sie kaufen?“

„Ja klar!“ (178)

„Ach nein, ich frag nur so ...“ (193)

181

Würden Sie uns erklären, woher Sie so viele Dukaten haben? Pfui! Sofort zurück zu 179 – und drei Strafstriche auf Ihrer Liste.

182

„Das interessiert dich, was?“

Die Frau packt Sie am Arm und pfeift durch die Finger. Bevor Sie sich losreißen können, eilen der Gardistin drei Artgenossen zur Hilfe. Sie werden abgeführt und lernen die Gastfreundschaft der Puniner Wache am eigenen Leibe kennen. Aber trösten Sie sich: Das Essen ist nur unwesentlich schlechter als auf einem Thorwaler Drachen, und das Stroh in der Zelle ist sehr weich, was daran liegen mag, daß es etwas faulig ist. Zwischendurch stellt man Ihnen einige Fragen, auf die Sie natürlich keine Antwort wissen. Immerhin erfahren Sie, daß am Flußufer die Leiche eines jungen Mädchens gefunden wurde. Am nächsten Morgen läßt man Sie gehen.



Man habe Ihre Harmlosigkeit erkannt, erklärt man Ihnen. Je nach Temperament können Sie das als Kränkung auffassen oder nicht. Allemale haben Sie einen Tag verloren. Falls Sie eine Strichliste führen, dürfen Sie jetzt zwei Fünferpäckchen hinzuzaddieren. Wenn Sie direkt wieder den Markt ansteuern, lesen Sie die Nummer 124. Gehen Sie zunächst heim, sind Sie bei 111 richtig.

183

Das darf doch nicht wahr sein! Wollen Sie uns etwa weismachen, Sie hätten noch nie von der Novelle ‘Yaquirwellen’ der unsterblichen Lysmina Baumkuch gehört? Und von deren dramaturgischem Höhepunkt, dem berühmten ‘Schwertschwur’ (Freifrau von Anstatten erfleht für ihre finsternen Rachepläne den Beistand Rondras) schon gar nicht? Pfui, Sie sollten sich was schämen!

Und doch wollen wir auch Kunstbanausen wie Ihnen helfen, so sind wir nun einmal: Für jeden Abenteuerpunkt, der bei Beistehen dieses Abenteuers Ihr eigen gewesen wäre, dürfen Sie sich eine Nachmittagskarte für die kommendenden Kusliker Theatertage abholen, und zwar 7. Reihe hinter der Säule und auf unsere Rechnung. Versprochen!

184

Schnell wie der Blitz flitzen Sie zum Dallensteinschen Anwesen. Noch völlig außer Atem, erklären Sie der Dame: „Ich hab’ sie gefunden, Eure *Yaquirwellen*! Ich brauche Gold, um sie auszulösen. Wir dürfen keine Zeit verlieren!“

Ihre Auftraggeberin scheint nicht ganz überzeugt, gibt Ihnen aber die Summe, die Sie mit Hyldelind ausgehandelt haben. Sofort machen Sie sich wieder auf zum Viehmarkt, geben der Hehlerin das Gold, erwerben somit die Statuette und rennen wieder zurück.

Dort angekommen, wickeln Sie das gute Stück aus der Decke, in der Sie es zum Schutz eingepackt haben. Als Frau Dallenstein das Kunstwerk sieht, treten ihr die Tränen in die Augen.

„Das ist die Wiedersehensfreude, nicht wahr?“ merken Sie verständnisvoll an.

Auf einmal scheint sich Ihre Auftraggeberin in die leibhaftige Rondra zu verwandeln. Blitze schießen aus ihren Augen, und sie würde mit ihrem Gebrüll jeden Orkan übertönen:

„Wiedersehensfreude? Warum habe ich nicht jemanden aus dem Noionitenkloster den Fall übertragen, ich Rindvieh! Das sind Sie nicht, die *Yaquirwellen*. Was ich suche, ist ein Bild. Das solltest du eigentlich wissen, du ... ich mag gar nicht aussprechen, wofür ich dich halte. Aber warte, das Gold ziehe ich von deinem Honorar ab – und jetzt fort mit dir!“

Sie haben es doch nur gut gemeint. Das haben Sie nicht verdient. Soll Ihnen die Dallenstein doch den Buckel runterrutschen! (204)

Sie geben kleinlaut zu, sich geirrt zu haben, und wollen den Fehler wiedergutmachen. Deshalb machen Sie sich sofort an die Arbeit, entweder im Hause Dallenstein (42) oder auf dem Markt (124).

Falls Sie jemanden besuchen wollen, können Sie dies bei Nummer 202 tun.

Sie können auch eine Reise antreten. Wenn Sie dies in Erwägung ziehen, sollten Sie den richtigen Abschnitt bereits kennen.

185

Sie biegen noch einmal um die Ecke und stehen in einer Sackgasse. Der Olivenbaum auf dem Plätzchen vor dem letzten Haus ist zwar sehr schön anzuschauen, aber nur ein schwacher Trost. Sie werden den Knaben wohl kaum mehr finden und müssen sich mit dem Abschnitt 173 zufriedengeben.

186

Das Kind bedankt sich und ist auch schon verschwunden. Wenn Sie Ihre Ermittlungen fortführen wollen, können Sie zum Markt zurückgehen (124) oder den Dieb im Hause Dallenstein suchen (42). Möglicherweise wollen Sie auch eine bestimmte Person aufsuchen. Lesen Sie in diesem Fall 202.

187

Sie klopfen beim kleinen, windschiefen Haus neben der Hafenmeisterei an. Es tut sich nichts. Man hat Ihnen aber eine Losung genannt. Vielleicht sollten Sie es mit der einmal probieren. Wenn Sie sie kennen, dann wissen Sie auch, welchen Abschnitt Sie dafür aufsuchen müssen. Es ist die Anzahl der Silbertaler, die Dergan dem Blutalrik schuldet.

Wenn Sie jetzt fragend die Stirn runzeln, dann sollten Sie wieder zum Markt gehen (124) oder im Hause Dallenstein weiterermitteln (42).

188

„Nun, mein Junge“, sagen Sie in freundlichem Ton, „es gibt da so einiges, was mich interessiert ... Mal sehen, ob du mir weiterhelfen kannst.“ Welche Frage möchten Sie dem Kleinen denn nun stellen:

„Wie heißt du?“ (155),

„Warum bist du in einem so jämmerlichen Zustand. Bringt die Stehlerei wirklich so wenig ein?“ (176),

„Weißt du etwas von einem verschwundenen Bild?“ (253),

„Weißt du etwas von einer gestohlenen Silberstatuette, die etwas mit dem Yaquir zu tun hat?“ (180) oder

„... was ist in der Stadt so passiert in den letzten Tagen?“ (170)?

Falls Sie schon von einem gewissen Hergerd gehört haben, können Sie den Knaben ja nach diesem Manne fragen (251).

189

Sie haben den Knaben am Kragen gepackt. Zwar versucht er verzweifelt, sich loszureißen, aber es mag ihm nicht gelingen. Er kratzt und beißt wie eine Wildkatze (1 Schadenspunkt), aber Sie sind eben größer und stärker. Schließlich ergibt er sich in

sein Schicksal. „Herr (werte Dame), bitte bringt mich nicht zur Wache“, jammert das Kind, „ich tu', was Ihr wollt. Sucht Ihr vielleicht jemanden? Ich kenne mich aus in der Stadt. Bitte, laßt mich laufen!“

Den Knirps in den Kerker zu schicken, erscheint Ihnen ebenso unklug wie hartherzig. Sie haben ja Ihre Börse wieder, und vielleicht weiß er wirklich etwas Interessantes – fragen können Sie immerhin. Weiter im Abschnitt 188.

Falls Sie das Kind einfach laufenlassen wollen, steuern Sie Abschnitt 125 an.

190

Sie erreichen das kleine Haus in der Unterstadt, das man Ihnen genannt hat. Nach dem Anklopfen dauert es eine Weile, bis eine Stimme „Wer da?“ fragt. Sie sagen irgendeine Parole, am besten die richtige.

Wenn Sie wissen, wie viele Gebrechen Rakon hat, dann kennen Sie auch den Abschnitt, den Sie jetzt aufsuchen müssen. Ansonsten gilt: Marsch zurück zum Markt (124) oder zum Haus Dallenstein (42)!

191

Sie schaffen es, Hyldelind auf 45 Dukaten herunterzuhandeln. Sie können jetzt bezahlen (181), Frau Dallenstein nach dem Gold fragen (184) oder auf den Handel verzichten (194).

192

Sie haben tatsächlich die unschlagbare Birscl besiegt! Das macht fünf Abenteuerpunkte. Die 'Freunde eines guten Immanspiels und insbesondere der Puniner Skorpione' starren Sie zuerst ungläubig an, dann greifen sie nach Tonkrügen, Stühlen und ähnlichen Dingen, mit denen Ihr Schädel unangenehme Bekanntheit machen könnte.

Sie verschwinden sicherheitshalber schnell (gaaaanz schnell) von der Bildfläche und hoffen, daß Sie in Punin nie mehr einem Skorpionfreund über den Weg laufen.

Weiter im Abschnitt 21.

193

Zufrieden streichen Sie dem Kleinen übers Haar und stecken ihm für seine brave Antwort einen Silbertaler zu (186).

Dieb bleibt Dieb, das ist Ihre Meinung. Deshalb packen Sie den Jungen und bringen ihn zur Wache (147).

194

„Nein, das ist doch nicht das, was ich gesucht hatte“, entgegen Sie knapp und verabschieden sich. Anschließend machen Sie sich entweder auf zum Markt (124), zum Hause Dallenstein (42), oder Sie besuchen jemanden (202).

Falls Sie eine Reise antreten möchten, wissen Sie ja, bei welchem Abschnitt Sie diesem Verlangen nachkommen können.

195

In einer schlechten Geschichte würde jetzt erst einmal Schweigen herrschen, dann würden Sie die Leute aus feuchten Augen anblicken und Sie als den größten Wohltäter aller Zeiten feiern. Im wirklichen Aventurien ist das etwas anders. Zunächst herrscht auch hier Stille. Dann blickt man Sie ebenfalls an, aber nicht Rührung, sondern Gier glänzt aus den Augen. Schließlich bricht ein Ruf das Schweigen: „Der Mann (die Frau) hat Geld!“

Es kommt Bewegung in die Menge. Hundert Hände greifen nach Ihnen, allerdings nicht, wie um den gesalbten Körper eines Heiligen zu berühren, sondern um Sie zu Boden zu zerren und Ihnen alles abzunehmen, was Sie am Leibe tragen. Sie werden von Füßen getreten und von Fäusten maltretiert. Daß Sie den 'Räudigen Hund' lebend verlassen können, haben Sie nur unserer Gnade zu verdanken, damit das klar ist! 10 SP müssen Sie einstecken. Wenn Sie deshalb zu Boron gehen, dann müssen Sie selbst zugeben, daß man eine solche Kaschemme nicht mit einer derart niedrigen Lebensenergie betritt. Außer einem Lendentuch ist Ihnen nichts geblieben. Sie müssen wohl oder übel Frau Dallenstein um einen weiteren Vorschuß bitten. Dieser wird Ihnen gewährt, und zwar in Höhe von 15 Dukaten.

Sollten Sie allerdings Frau Dallenstein zum zweiten Mal „ein kleines Mißgeschick, durch das Sie mittellos geworden sind“ melden, dann wird Sie die Dame nur kopfschüttelnd rauschmeißen. Das Abenteuer ist in diesem Fall zu Ende.

Sie können sich zu den üblichen Preisen neu ausrüsten. Das kostet Zeit, und Sie müssen Ihrer Liste 10 Striche hinzufügen. Danach können Sie wieder den Marktplatz (124) aufsuchen, im Hause Dallenstein ermitteln (42) oder jemanden besuchen (202).

196

Sie machen auf dem Absatz kehrt und suchen das Weite. Wahrscheinlich eine kluge Entscheidung. Weiter bei Nummer 21.

197

Sie flitzen in ungehörlicher Hast am Praiostempel vorbei, aber schließlich sind Sie einem Dieb auf der Spur. Vielleicht sollten Sie den Herrn der Gerechtigkeit mit einem Stoßgebet um Beistand bitten (167), einfach weiterrennen (169) oder die Suche aufgeben (173).

198

Irgendwann erwachen Sie auf der Straße. Die Wespen in Ihrem Hirn machen gerade Überstunden, und die Schmerzen in Ihrem Körper verraten zu Ihrer Beruhigung, daß an Ihnen wenigstens noch alles dran ist. Mühselig erheben Sie sich und humpeln die Gasse hinunter. Sie wissen zwar nicht, wie lange Sie hier gelegen haben, dürfen aber fünf Striche zu Ihrer Liste hinzufügen. Weiter geht's bei 21.

199

Wenn Sie schon von Hergerd gehört haben sollten, dann wissen Sie ja auch, unter welchem Abschnitt er zu suchen ist. Anderenfalls müssen Sie die Ermittlungen auf dem Markt (124) forsetzen. Beachten Sie dabei, daß die Lotteriebude inzwischen geschlossen hat und im weiteren Verlauf der Geschichte nicht mehr öffnet. Sie können natürlich auch noch einmal im Hause Dallenstein mit dem Untersuchen anfangen (42).

200

Ein paar Tage und blaue Flecken am Hintern später...

„Meine Herrschaften! Leider haben wir etwas Verspätung, so daß wir nicht bis in die Stadt des Lichts durchfahren können. Dafür zeige ich Ihnen die berühmte Garethher Schmiedegasse (nie gehört!), die sich von den Schmiedegassen anderer Städte dadurch abhebt, daß sie länger ist. Bitte wieder einsteigen, wir müssen weiterfahren. Günstige Andenken an die Kaiserstadt können Sie heute abend bei unserem Kutscher erwerben.“ Weiter bei 211.

201

Mit einem Nagel, den Sie auf dem Boden gefunden haben, machen Sie sich am Schloß zu schaffen. Schon bald ertönt ein liebliches Klicken, das Ihnen verrät, daß Sie es geschafft haben. Vorsichtig klappen Sie den Deckel hoch. Es kommen ein paar lederne Säckchen zum Vorschein, deren Inhalt sich als feinsten Mohacca erweist. Wenn Sie da nicht widerstehen können, dürfen Sie sich im Abschnitt 255 vier Beutel einstecken – so viele können Sie unter Ihrer Kleidung verbergen, ohne daß es auffällt.

Falls Sie aber ein ehrlicher Mensch sind, verschließen Sie die Kiste wieder und kehren zurück zu 92.

202

Wem möchten Sie denn gerne einen Besuch abstatten?

Hergerd? (199)

Dergan „Valpolieb“? (187)

Brecher-Birsel (175)

Holzbein-Hagen? (212)

Tjalla? (190)



203

„Ich kann dir noch'n paar mehr machen, wenn du nicht boron-gefällig deine Klappe hältst“, schnauzt Blutalrik. Offensichtlich ist ihm nicht nach Unterhaltung. Wie reagieren Sie?

Sie warten ab, vielleicht ändert er seine Meinung ja noch. (224)

Sie schnauzen zurück: „Paß' auf, daß ich dir nicht ingerimm-gefällig einen Hammer aufs Maul setze, und zwar so, daß du in Zukunft nur noch traviagefällige Süppchen schlürfen kannst!“ (238)

Sie versuchen lieber, mit der Dame Aischa zu reden. (218)

204

„Mit mir nicht, meine Dame“, brüllen Sie nun Ihrerseits, „mit mir redet Ihr nicht in diesem Ton! Sucht doch Eure besch... *Yaquirwellen* allein!“ Mit diesen Worten knallen Sie den restlichen Vorschub auf den Tisch und verlassen das Haus. Zwar haben Sie den Fall nicht gelöst, aber dafür Ihren Stolz behalten. Das ist uns schon **50 Abenteuerpunkte** wert!

205

Sie klopfen nochmals und rufen dann: „He, Dergan, ich soll dir ausrichten, daß du dem Blutalrik noch 205 Silbertaler schuldest!“

Die Tür öffnet sich, und heraus blickt ein kleines Männlein mit einer geradezu furchterregend großen, roten Knollennase. Die Erscheinung umgibt eine Wolke von Weindunst, wie sie jeder Havener Hafenschenke gut zu Gesicht stünde.

„Psst, nicht so laut“, gemahnt der Kleine und winkt Sie herein. „Tja, das mit den 205 Silbertaler ist mir sehr peinlich, aber ich bin im Moment nicht recht flüssig. Nächste Woche ...“

„Der Blutalrik will aber nichts von nächster Woche hören“, entgegnen Sie. Das Männlein wird bleich, selbst aus seiner feuerroten Nase weicht jede Farbe. Auch wenn es gemein ist: Sie haben Dergan offensichtlich in der Hand, wenn Sie nur ordentlich auf seinen Schulden herumreiten.

„Nun, vielleicht kann ich dir einen kleinen Aufschub gewähren. Also, du wurdest mir als Kunstkenner empfohlen. Es geht um ein Bild. Irgend jemand hat das gute Stück gefunden – bevor es ein anderer verloren hat.“

Es erscheint fast unmöglich, aber jetzt weicht auch noch das allerletzte bißchen Rosa aus Dergans Antlitz. „Ich weiß nicht, wovon Ihr redet“, antwortet der Kleine hastig, zu hastig.

Sie setzen den Hebel tiefer an: „Muß ich dir erklären, warum der Blutalrik Blutalrik und nicht Travialieb heißt?“ Ihre Rede klingt gelassen, obwohl Sie insgeheim fürchten, daß der Genannte jeden Augenblick zur Tür reinkommen könnte.

Dergan schluckt. „Also gut“, flüstert er fast, „Hergerd steckt dahinter. Er hat das Bild, die berühmten *Yaquirwellen*, geklaut und will es in Vinsalt verscherbeln. Er hat dort einen Käufer, der schon ein paar Dukaten dafür hinlegt.“

„Fährt er persönlich nach Vinsalt? Wann ist er abgereist? Welchen Weg nimmt er?“ bohren Sie weiter.

„Gestern ist er losgefahren, mit der ‘Blume Almadras’, einem verdammt schnellen Flußsegler. Für gewöhnlich geht er in Inostal an Land, einem kleinen Nest am Hinterteil des Reiches. Er hat da irgendwo ein Versteck. Dort wartet er meist bis zur nächsten Neumondnacht, um sich im Schutz der Dunkelheit durch die Wälder rüber ins Feld durchzuschlagen.“

Ihr wißt ja, wie die Politik so spielt. Im Moment gibt’s an der Grenze mehr Soldaten als Schmeißfliegen auf ‘nem Misthaufen. Hergerd geht immer auf Nummer Sicher. Deshalb ist er auch noch im Geschäft, und niemand hat ihm etwas nachweisen können.

Hat mir alles ein Flußmatrose erzählt, weiß nicht, wo er’s herhat, weiß selber auch nicht mehr. War ohnehin schon zuviel.

Wenn der Hergerd das erfährt, kann ich gleich zum Borontempel laufen.“

Sie klopfen Dergan auf die Schultern. „Mach dir darüber keine Sorgen. Im Zweifelsfall wird man dich schon tragen.“ Mit diesen Worten verabschieden Sie sich, zufrieden über die Informationen und auch darüber, daß Ihre Erscheinung wenigstens auf einen alten Säufer Eindruck macht ...

Wenn Ihnen das nicht reicht und Sie in Punin weiterermitteln wollen, dann wählen Sie wieder die bekannten und bewährten Abschnitte **124** (Marktplatz) oder **42** (Haus Dallenstein).

Wenn Sie sich nach einer Reisemöglichkeit nach Inostal erkundigen möchten, dann suchen Sie die Nummer **236** auf. Notieren Sie sich diesen Abschnitt, Sie können ja auch erst in der Stadt weitersuchen und die Fahrt zu einem späteren Zeitpunkt antreten.

206

„Ein Armdrücken? Das ist bestimmt sehr spannend. Setzt Euch doch schon einmal zu ihm, ich komme gleich nach“, sagt Aischa begeistert. Gesagt – getan. Sie nehmen Platz, Blutalrik murmelt etwas, was nur bedingt als Höflichkeit aufgefaßt werden kann, und dann kommt Aischa herangeschwebt. Sie setzt sich auf Alriks Schoß und säuselt:

„Närbchen, stell’ dir vor, diese(r) Herr (Dame) möchte dich zum Armdrücken herausfordern. Du wirst mich doch nicht enttäuschen, oder?“

„Natürlich nicht, mein Mäuschen“, sagt Alrik in einem Ton, den er für zärtlich hält. „Warte, ich zerquetsche dem (der) da nur eben die Hand, und dann verschwinden wir, nicht wahr?“

„Moment“, werfen Sie ein, „erst müssen wir uns über den Einsatz einig werden. Ich will deine Kette, kann aber selbst nur 5 Dukaten setzen!“

Alrik überlegt kurz. Dann willigt er ein: „Ich muß mir wohl keine Gedanken um meine Habe machen. Und du legst deine Dukaten auf den Tisch.“

Sollten Sie nicht mehr über soviel Gold verfügen, entschuldigen Sie sich beim Alrik und suchen Ihre *Yaquirwellen* woanders, etwa auf dem Markt (**124**) oder im Hause Dallenstein (**42**). Anderenfalls geht es jetzt zur Sache.

Tja, Sie haben es sich sicherlich etwas leichter vorgestellt. Alrik hat Hände, groß wie Brotfladen. Und im Vertrauen, wir haben hier schon einmal für ihn gewürfelt. Das Ergebnis war gar nicht so übel – ehrlich – und ist nur durch eine Kraftprobe +6 zu schlagen.

Gelingt Ihnen diese, dann lesen Sie bitte den Abschnitt **215**. Anderenfalls ist Nummer **216** das Richtige für Sie.

207

Das Bier schmeckt gut und kostet die Kleinigkeit von einem Silbertaler – Preise wie im Freudenhaus, würden Sie in jeder anderen Schenke sagen.

Aber genug der Verzögerungstaktik. Sie müssen langsam Farbe bekennen. Hin zum Blutalrik (**227**) oder mit Aischa reden (**218**)?

208

Der gewaltige Fleischberg, der Brecher-Birsel heißt (warum nur?), kommt auf Sie zu. „Was aufs Maul, eh?“ herrscht das unförmige Weib Sie an. Damit wären auch genug diplomatische Floskeln ausgetauscht. Trotz des Bemühens beider Seiten eskaliert der Konflikt – die Fäuste fliegen. Glücklicherweise hat Birsel den Stolz, Sie allein erledigen zu wollen. Ihre Werte:

LE: 45, KK: 17, AT/PA: 15/12 (Raufen).

Der Kampf wird nach den üblichen Raufregeln ausgefochten. Wenn Sie gewinnen, dann lesen Sie bitte Abschnitt 192, ansonsten (was wahrscheinlicher ist) die Nummer 198.

209

„Gut, ich bin dabei“, antworten Sie nach kurzer Bedenkzeit. „So, dann will ich dir erzählen, worum es geht. Blutalrik trägt 'ne goldene Kette mit 'nem grünen Yaquirsaphir. Der Stein ist sehr selten und wertvoll. Ich muß ihn haben, hast du verstanden? Ich muß! Der Rest der Kette interessiert mich nicht, den kannst du von mir aus behalten. So, jetzt weißt du Bescheid. Kneifen gibt es nicht mehr. Ich muß Alrik nur stecken, daß du ihn beklaunen wolltest, und ... naja. Ach, noch was: Im Moment haben die Büttel Wichtigeres zu tun und kümmern sich kaum um den Alrik. In solchen Zeiten fühlt er sich immer sicher und taucht auf. Du kannst ihn wahrscheinlich im 'Tulamydia' treffen; er hat sich dort in ein Mädel, die hübsche Aischa, verknallt.“ Sie erhalten noch eine Beschreibung des Gesuchten und machen sich auf den Weg zum 'Tulamydia' (258).

Wenn Sie dennoch Abstand von dem Unterfangen nehmen wollen, dann notieren Sie sich Nummer 214 und springen nach zehn weiteren Abschnitten dorthin, falls Sie dann noch in Punin sind. Wir vertrauen auf Ihre Ehrlichkeit.

210

Daß Sie beim Befehl „Anker lichten“ die Winde mit einer Schiffslaterne ausleuchteten, nimmt man Ihnen noch nicht krumm. Als Sie dann aber beim „Segel setzen“ nichts Besseres wissen, als auf einem großen Leinenballen Platz zu nehmen, ist man dann doch mit der Geduld am Ende. Der Quartiermeister kommt wutschnaubend auf Sie zu: „So, zum Matrosen geboren! Entweder du bezahlst jetzt für eine Kabine, oder du darfst an Land schwimmen.“

Das ist schon hart! Sie haben sich doch redlich Mühe gegeben. Mag sein, daß Sie manchmal etwas ungeschickt waren, aber Ihnen erklärt ja auch niemand etwas. Trotzig beugen Sie sich der Gewalt und zahlen für die Kabine. Und Sie schwören, hier an Bord keinen Finger mehr krumm zu machen. Weiter im Abschnitt 234.

211

Zwei Wochen gehen ins Land. Beilunk, Warunk, Eslamsbrück, Ysilia, und Rommylis haben Sie schon hinter sich gelassen.

Zieht man die lange Fahrzeit ab, könnte die Reise auch „Das Mittelreich in zwei Stunden“ heißen ... Weiter bei 237.

212

Auf der Suche nach dem Holzbein-Hagen streifen Sie durch die Hafenkneipen der Stadt. Im 'Silberfisch' treibt er sich nicht herum, auch nicht im 'Drachen & Dukaten'. Das mag daran liegen, daß hier nur Kapitäne und höhere Offiziere verkehren. Also werfen Sie einen Blick in die 'Traviaküche' und die 'Efferdstube': nichts als rechtschaffene Flußmatrosen. Auch im 'Krummen Buckel', einem Etablissement, in dem die schlecht-bezahlten Schauerleute verkehren, werden Sie nicht fündig. Im 'Appen Beutel' treiben sich Bettler und Tagediebe herum – immerhin schon warm, aber noch nicht heiß. Um den Hagen zu treffen, müssen Sie sich im Niveau wohl noch etwas nach unten begeben. Schließlich stoßen Sie auf das einladende Schild 'Zum räudigen Köter'. Der ungehobelte Türsteher mag Sie zuerst nicht reinlassen. Ihre Kleidung ist einem Haus dieser Klasse nicht angemessen – viel zu sauber. Ein Silbertaler wechselt den Besitzer und löst das Problem (um Mißverständnissen vorzubeugen: den Taler abstreichen, nicht dazuaddieren). Der Halbork am Eingang deutet auf einen seltsame Komposition aus Holzstücken, die wohl einen Tisch darstellen soll. Dort sitzt, oder vielmehr liegt mit dem Kopf auf der Platte, der Gesuchte.

Die Spelunke gehört zum Übelsten, was Sie jemals gesehen haben. Etwa tausend Jahre Steinbruch sind hier versammelt, dazu die Ärmsten der Armen, die die almadanische Metropole zu bieten hat. Eine Sängerin trällert „Mengbilla liegt am Nordask, Festum liegt an dem Born ...“; ihre Versuche, das Stimmengewirr zu übertönen, sind leider von Erfolg gekrönt. Sie drängen sich zur Theke durch, bestellen zwei speckige Tonkrüge mit einer trüben Flüssigkeit, die hier hochtrabend Bier genannt wird, aber eher nach Pferdepissee schmeckt. Sie wissen nicht, was passiert, wenn etwas von dem Gebräu mit Ihrer Kleidung in Berührung kommt. Dementsprechend vorsichtig und darauf bedacht, nichts zu verschütten, steuern Sie den besagten 'Tisch' an. Weiter beim Abschnitt 223.

213

Alrik hält inne. „Wir sprechen uns später“, ruft er Ihnen zu und flüchtet. Sie tun dasselbe, jedoch in eine andere Richtung. Tja, leider wird nun nichts mehr aus dem Geschäft mit Tjalla. Sie müssen Ihre Informationen woanders herholen. Wo möchten Sie sich umschauen? Etwa auf dem Marktplatz (124), oder im Hause Dallenstein (42)? Wenn Sie jemanden besuchen wollen, dann lesen Sie den Abschnitt 202. Möchten Sie eine Reise antreten, wissen Sie ja, wohin Sie sich wenden müssen.

214

Sie bemerken einen spitzen Gegenstand in Ihrem Rücken – das war's. Tjalla ist zwar eine zwielichtige Person, aber sie hält offensichtlich Wort. Und Blutalrik scheint wirklich humorlos

zu sein. Nun, Ihr Mörder kostet die Situation gründlich aus. Sie stehen jetzt schon gewiß eine Viertelstunde reglos da, und er hat noch immer nicht zugestochen. Inzwischen nehmen Sie kaum noch wahr, was um Sie herum vorgeht, so sehr zermartern Sie Ihr Hirn nach einer Rettung. Gerade wollen Sie Ihre Muskeln anspannen, um mit einem beherzten Sprung Ihr Leben zu retten, als Sie eine kindliche Stimme hören: „Du, Mami, warum steht der Mann (die Frau) da so seltsam?“ – „Was weiß ich, vielleicht hat er (sie)‘s im Rücken, wie Onkel Wilbur ...“ Jetzt wird Ihnen einiges klar, und langsam drehen Sie sich um. Der vermeintliche Dolch ist nichts ein spitzer Ast, an den Sie gestoßen sein müssen, als Sie einen Schritt zurückgetreten waren, um den Borongeweiheten den Weg freizumachen. Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, aus dem Sie gekommen sind. Bisher hat der Blutalrik Sie noch nicht erwischt, aber wer weiß, das Abenteuer ist ja noch nicht zu Ende ...

215

Auf Ihren Schläfen schwellen dicke blaue Adern, und der Schweiß tropft Ihnen in die Augen. Aber Sie lassen nicht locker und schaffen es tatsächlich, Blutalriks Hand auf die Tischplatte zu drücken. Ungläubig starrt der Bursche Sie an. Dann reißt er mit einer einzigen wütenden Bewegung seine Kette vom Hals und wirft Sie auf den Tisch. „Warte nur, ich hole mir sie wieder“, zischt er, nimmt Aischas Hand und verschwindet mit der Dame in einem Hinterzimmer. Sie indes haben, was Sie suchten. Aber was machen Sie jetzt damit?

Sie geben die Kette Tjalla, wie verabredet. (222)

Ihnen fällt auf, daß in den Yaquirsaphir ein feines Wellenmuster eingraviert ist. Das paßt ja! Es muß sich wohl um die gesuchten *Yaquirwellen* handeln, weshalb Sie das gute Stück der Frau Dallenstein bringen. (247)

216

Man muß Ihnen schon zugestehen, daß Sie sich redlich Mühe geben. Aber es nützt nichts, der Alrik gewinnt. Sie sind um fünf Dukaten ärmer, die der Schurke lachend einstreicht, bevor er mit Aischa in einem Hinterzimmer verschwindet. Sie aber bleiben außer Atem sitzen und sinnend nach, wie Sie doch noch an die Kette kommen könnten (232).

217

Das gibt’s doch nicht, so kurz vor dem Ziel! Moment, wir schauen kurz weg. So, jetzt machen Sie die Probe nochmals. Gelungen (29) oder nicht (28)?

218

„Ähem, könnte ich mit der Dame Aischa reden, so daß es der Herr dort mit dem breiten Mittelscheitel und dem auffälligen Gesichtsschmuck nicht merkt?“ fragen Sie den Schankburschen, als Sie ein Bier bestellen (1 Silbertaler!). Der Bursche nickt kurz. Sie genießen Ihr Getränk – teuer genug war’s ja –

und warten. Nach einer Weile bedeutet man Ihnen, daß Sie nach hinten gehen sollen. Da würde Aischa auf Sie warten. Sie tun, wie Ihnen geheißt wurde. Tatsächlich treffen Sie dort eine hübsche, junge Tulamidin vor. „Ich bin Aischa“, läßt sie Sie wissen, „Ihr wolltet mich sprechen?“

Was sagen Sie? Etwa: „Der Blutalrik, der wird ja bald Euer – äh – Gast sein. Er trägt eine Kette, die ich gerne haben möchte. Es müßte Euch doch ein Leichtes sein, sie ihm abzunehmen. Sie bedeutet mir sehr viel, und ich würde Euch, sagen wir, fünf Dukaten dafür geben.“ (8)

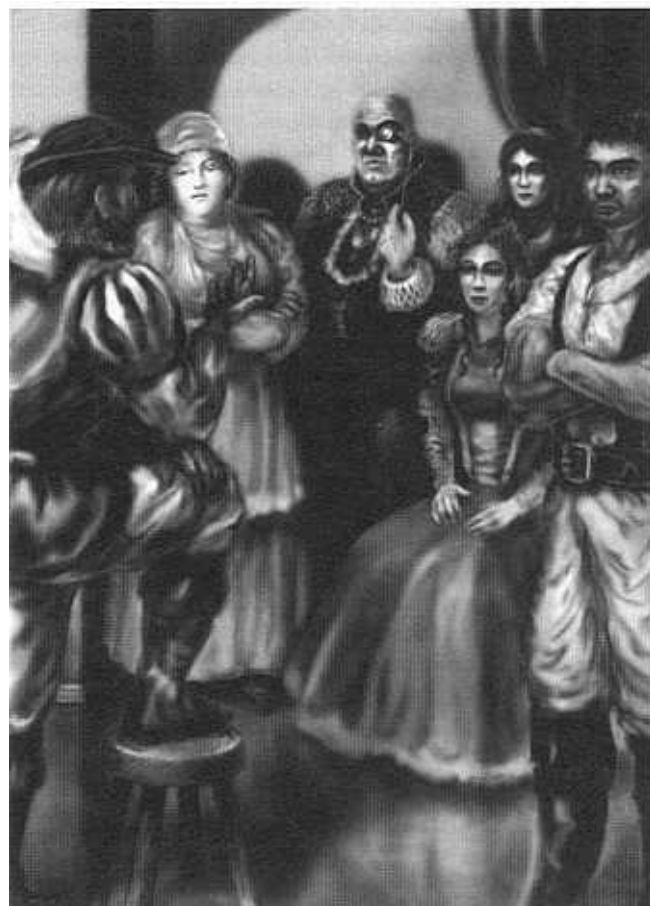
Oder vielleicht: „Man hat mir erzählt, daß der Blutalrik einer der besten Zecher der Stadt ist. Nun, ich bin auch nicht leicht kleinzukriegen, und ich würde mich gerne mit ihm messen. Natürlich nur in einer exklusiven Umgebung, hier etwa. Könnt Ihr mir dabei behilflich sein, das zu arrangieren?“ (221)

Ebenfalls möglich wäre: „Alrik soll ja mächtig stark sein. Aber mit mir ist auch nicht zu spaßen, und ich werde ihn im Arm-drücken besiegen. Soll ich’s dir zeigen, mein Täubchen?“ (206)

219

Sie lassen alle Verdächtigen in Frau Dallensteins Stube versammeln. Lauthals verkünden Sie: „Meine Damen, meine Herren, ich habe Sie hier zusammenrufen lassen, weil ich jetzt weiß, wer der Täter ist, nämlich niemand anderes als ...“

Ja, wer denn nun: die Köchin (3), der Kutscher (119), die Gärtnerin (130) oder gar der Agent (121)?



220

Endlich geschafft! Sie sind wieder in Punin, pünktlich nach acht Wochen. Über die *Yaquirwellen*-Affäre ist inzwischen Gras gewachsen, es lohnt wohl auch kaum noch, irgendeine Spur zu verfolgen.

A propos verfolgen: Sie haben viel Zeit verschwendet, aber dafür auch wenig gesehen. Es geht in Punin übrigens das Gerücht um, daß Frau Dallenstein eine(n) Betrüger(in) sucht, der (die) ihr noch zwanzig Dukaten schuldet ...

221

„Ein Wetttrinken? Mit dem Alrik? Das hört sich lustig an“, erwidert Aischa. „Nehmt doch schon Platz, ich komme gleich!“ Sie stiefeln los und setzen sich, ohne zu fragen, an Blutalriks Tisch. Der läßt zwar einen Laut des Mißfallens hören, beheligt Sie aber sonst nicht.

So warten Sie einige Augenblicke, bis Aischa herangeschwebt kommt. Sie trägt ein Tablett, auf dem sich zwei Krüge und eine Karaffe mit schwerem Rotwein befinden. Nachdem sie ihre Last auf dem Tisch abgestellt hat, setzt sie sich auf Blutalriks Schoß und säuselt:

„Rahja zum Gruße, Närbchen. Der Herr (die Dame) dort meint, er (sie) könne dich unter den Tisch trinken. Läßt du dir das gefallen, oder willst du's ihm (ihr) zeigen?“

Blutalrik blickt Sie ungläubig an, dann beginnt er zu lachen.

„Ha, das wäre ja gelacht. Wer herausfordert, der zahlt auch. Wird ein teuer Abend für dich, Kleine(r).“

Na, nun kann es ja losgehen. Sie entrichten die Kleinigkeit von drei Dukaten an die Bedienung, während Aischa die Becher füllt. Dann heißt es: angesetzt und runter mit dem Zeug. Nachdem Sie gemeinsam die erste Karaffe gelehrt haben, ist eine Zechprobe fällig.

Gelingt diese, dann lesen Sie Abschnitt 228. Anderenfalls müssen Sie mit Nummer 225 vorliebnehmen.

222

Tjalla ist sehr zufrieden mit Ihnen. Verückt betrachtet sie den Stein in ihrer Hand, kann den Blick schier nicht davon lösen. Dann endlich wendet sie sich Ihnen zu: „Du hast deinen Teil des Vertrags erfüllt, jetzt bin ich an der Reihe. Du brauchst nicht zu fragen, woher ich weiß, was ich dir jetzt erzähle. Glaub mir einfach, daß ich stets über alles informiert bin, was in dieser Stadt vor sich geht.“

Also: Du hast ja nach diesem Bild, den *Yaquirwellen*, gefragt. Der Hergerd hat es. Er will es nach Vinsalt bringen und dort an jemanden verkaufen. Wer das ist, tut nichts zur Sache. Hergerd hat gute – sagen wir – Geschäftsbeziehungen im Liebli-chen Feld.

Deshalb hat er auch eine Art Zwischenlager eingerichtet, irgendwo bei Inostal. Dort bewahrt er die Ware auf, bis die Luft einigermaßen rein ist, wenn also nur wenige Soldaten an der Grenze nördlich des Yaquir patrouillieren. Vorzugsweise in einer Neumondnacht schleicht er dann mit seinen Beutestücken

durch die Wälder, rüber ins Feld. So, jetzt weißt du's. Ich rate dir aber: Laß die Finger davon. Hergerd ist ein eiskalter Mörder. Der hat sogar ein unschuldiges Mädel ins Gras beißen lassen, weil sie von dem Diebstahl wußte.“

Da sind Sie ja einen guten Schritt weitergekommen! Sie verabschieden sich von Tjalla und überlegen sich, wie Sie weiter vorgehen wollen.

Möchten Sie jetzt eine Reise antreten, dann wählen Sie den Abschnitt 236.

Sie können natürlich auch in der Stadt weiterermitteln, um Tjallas Aussage zu verifizieren.

Suchen Sie dazu entweder den Marktplatz (124) oder das Haus Dallenstein (42) auf.

Wenn Sie noch jemanden besuchen wollen, dann lesen Sie Nummer 202.

223

Ihre ersten Versuche, Hagen zu wecken, werden immerhin mit einem übelriechenden Rülps belohnt. Da Sie nicht lockerlassen, sieht sich der Belästigte gezwungen, nun doch seine Augen zu öffnen. „Was'n los?“ lallt er.

„Hab dir'n Bier mitgebracht, Hagen, will mit dir reden.“

„Oh, 'n Bi-ier! Gib her!“ Mit zitternden Händen greift Hagen nach dem Krug, setzt an und stürzt das Gesöff hinunter. Die Hälfte läuft ihm dabei über Hals und Brust. „Ah, dasch war 'ne Wo – burps – hltat. Hiergipps dasch beschte Bier in ganz Punnin, weischt du ...“

Der Bursche tut Ihnen leid, aber Sie tragen an seiner Lage keine Schuld. Außerdem haben Sie eine Aufgabe zu erfüllen. Also versuchen Sie, das Gespräch in andere Bahnen zu lenken.

„Ich habe ein paar Fragen. Soll nicht dein Schaden sein, wenn du sie beantwortest. Hier ist vor ein paar Tagen ein Schatz geklaut worden ...“

„Der Schatz vom Valquirtal“, wirft Hagen ein.

„Der Schatz vom Valquirtal?“ fragen Sie.

„Ja, der Schatz vom Valquirtal“, antwortet Hagen. „Früher – hicks –, da warisch einerder gefürchtetestete ... gefürcheste ... einer der Piraten, vor dem alle die meiste Angst hatten. Aber dann hat man mir das Ding hier verpaßt.“ Hagen klopft sich auf den Oberschenkel und stampft dreimal mit seinem Holzbein auf den Lehmbo- den.

„Ichweisch vonnem Schatz! Ja! Er liegt im Val – burps – Valquir. Gib mir'nschiff, undich zeigndir.“

Der Alte erhebt sich schwankend und brüllt: „Frauen! Männer! Wollt Ihr unter dem Ssäbelhagen fahren. Zzzahle gu – hicks – te Heuerr. Weisch, wonschatzliegt ...“

Niemand nimmt Notiz von ihm. Diese Szene spielt sich wohl jeden Abend so ab. Eine Eingebung sagt Ihnen, daß Sie hier wohl kaum weiterkommen. Offensichtlich sind Sie hier gelandet, weil Sie nicht so recht wissen, wonach Sie suchen sollen. Sie verlassen die Schenke. Ihr Ziel ist der Marktplatz (124). Falls Sie zum Hause Dallenstein zurückwollen, sind Sie bei 42 richtig. Sie können natürlich auch im Abschnitt 202 eine andere Person aufsuchen.

Möglicherweise dauern Sie ja auch die armen Gestalten im

‘Räudigen Köter’. Wenn Sie wollen, können Sie einfach in die Tasche greifen und eine Handvoll Münzen unter die Gäste werfen. Die Wirkung erfahren Sie im Abschnitt 195.

224

Nach einer Weile kommt eine Dame auf Ihren Tisch zu. „Rahja zum Gruße, Nörbchen“, begrüßt sie den Alrik. Dieser strahlt übers ganze Gesicht, nimmt die junge Frau – es muß wohl Aischa sein – bei der Hand und verschwindet mit ihr in einem Hinterzimmer. Das „Nörbchen“ finden Sie schon ulkig, und so warten Sie, leicht belustigt, darauf, daß der Blutalrik wieder zurückkommt. Weiter im Abschnitt 232.

225

Sie liegen im Rinnstein und können sich an nichts, aber auch gar nichts erinnern. Das muß ein Boronwunder sein! Erst mit der Zeit wird Ihnen klar, daß Sie mitnichten Zeuge oder Opfer göttlichen Wirkens waren. Da fällt Ihnen der Blutalrik ein, und mit dem haben Sie einen gehoben.

Stimmt, es ging eigentlich um diese Kette mit dem Stein. Naja, das können Sie jetzt wohl vergessen.

Sie suchen also wohl lieber wieder auf dem Marktplatz (124) oder im Hause Dallenstein (42) nach diesen verdammten *Yaquirwellen*.

226

Begeistert werden Sie als Komponist eines neuen, bisher vollkommen unbekannten Sprechgesangs gefeiert. Sie erfahren zwar nichts über die verschwundenen *Yaquirwellen*, aber wann immer Sie in Punin jemand anmacht, können Sie auf Birsel und ihre Truppe zählen. Weiter bei 21.

227

Frechheit siegt, sagen Sie sich. Sie setzen sich einfach an den Tisch, den Blutalrik mit Beschlag belegt hat. Der grunzt zwar unwirsch, läßt Sie aber gewähren.

Was nun? Sie könnten ein wenig pöbeln: „Haha, du sollst also der gefürchtete Blutalrik sein? Aus dir mache ich Blutwurst! Weißt du, was du bist? Eine Selemer Schleimgurke!“ (238)

Oder einfach abwarten (224).

Vielleicht auch Konversation üben: „Mein Herr, ich habe da auch eine Narbe, hier am Arm.“ (203)

228

Auf zur zweiten Runde! Aischa holt neuen Wein, nachdem sie von Ihnen drei Dukaten eingesackt hat.

Wenn Sie das Wettsaufen abbrechen wollen, etwa, weil Ihnen das Gold ausgegangen ist, dann lesen Sie Abschnitt 235.

Anderenfalls machen Sie eine Zechprobe, diesmal +2.

Gelingen! (249)

Leider daneben! (225)

229

Sie marschieren die Reichsstraße gen Gareth entlang – ein paar Meilen können Sie auch immer wieder auf einem Bauernkarren mitfahren. Eine gute Woche später, kurz vor der Kaiserstadt, sehen Sie ein Schild, das gen Osten deutet und auf dem ‘Vierok’ zu lesen steht.

Natürlich folgen Sie dem Wegweiser, und nach drei Marschstunden durch dichten Wald können Sie von einem sanften Hügel aus das berühmte Vierok sehen, dessen turmlose Burg architektonisch und wehrtechnisch gleichermaßen interessant ist. Außerdem kann sich die gleichnamige Baronie noch rühmen, daß auf ihrem Land das kleinste Nest in der näheren Umgebung Gareths steht.

Sie erholen sich nun zwischen Dinkelfeldern und Rübenäckern, lauschen nächtens den Wölfen, die man von den Wäldern im Osten her heulen hört, und lassen sich gruselige Geschichten erzählen, wie man sie nur hier, in der Nähe der Dämonenbrache, kennt. Es ist egal, wie lange Sie hier bleiben wollen – in Punin sollten Sie sich ohnehin nicht mehr sehen lassen.

Die *Yaquirwellen* haben Sie zwar nicht gefunden, dafür aber eine Möglichkeit, das Abenteuer zu beenden.

230

Sie sind zwar auch nicht mehr nüchtern, aber der Blutalrik ist nach Strich und Faden besoffen! Deshalb nimmt er Ihren Vorschlag, doch noch einen Zug durch die Kneipen zu machen, mit Begeisterung auf. Der Rest ist schnell erzählt. Es ist ein leichtes, dem betrunkenen Halunken in einer dunklen Gasse eins auf den Schädel zu geben und ihm die Kette abzunehmen. Aber was machen Sie jetzt damit?

Sie geben sie Tjalla, wie verabredet. (222)

Ihnen fällt auf, daß in den Yaquirsaphir ein feines Wellenmuster eingraviert ist. Das paßt ja! Es muß sich wohl um die gesuchten *Yaquirwellen* handeln, weshalb Sie das gute Stück der Frau Dallenstein bringen. (247)

231

Jetzt, wo der Wind günstig ist, fährt das Schiff fast von selbst, und die Mannschaft, Sie eingeschlossen, hat ein wenig Zeit für Müßiggang.

Sie können die liebliche almadanische Landschaft genießen, die am Ufer vorüberzieht. (264).

Vielleicht möchten Sie sich aber auch auf dem Schiff umsehen, etwa im Laderaum? (92)

232

Kurze Zeit später betreten einige Büttel das Etablissement. Sie hören schon, wie sie den Türsteher nach dem Blutalrik fragen. Was jetzt in besagtem Hinterzimmer passiert, können Sie sich denken: Blutalrik wird sich hastig ankleiden und durchs Fenster zu entfliehen versuchen.

Ob er es schafft oder nicht, kann Ihnen einerlei sein. Entweder

erwischen ihn die Gardisten – dann wandert er samt Kette in den Kerker –, oder er entkommt. In diesem Fall wird er eine Weile von der Bildfläche verschwinden.

Sie müssen das Unternehmen Yaquirsaphir wohl oder übel abblasen und auf andere Weise an Informationen kommen, etwa auf dem Marktplatz (124) oder im Hause Dallenstein (42). Wenn Sie jemanden besuchen wollen, dann lesen Sie den Abschnitt 202.

Möchten Sie eine Reise antreten, wissen Sie ja, wohin Sie sich wenden müssen.

233

Es gibt jetzt drei Möglichkeiten:

Sie sind tot (78).

Der Blutalrik ist tot (254).

Sie leben beide und hören die schweren Schritte der Stadtgardisten (213).

234

Sie legen die 5 Dukaten auf den Tisch, die Sie der Spaß kostet. Dann suchen Sie Ihre Kabine auf. Die Einrichtung des winzigen Raums ist eher zweckmäßig denn komfortabel; sie besteht nur aus einer Truhe, einem schmalen Bett, einem Klapptisch und einem Schemel.

Aber wenigstens müssen Sie nicht arbeiten und können auf Deck einfach das schöne Wetter genießen.

Möchten Sie nur die Landschaft betrachten, die am Ufer vorüberzieht? (264)

Oder wollen Sie sich auf dem Schiff umschauchen? Da Sie ja nach Diebesgut suchen, ist der Laderaum vielleicht interessant für Sie (92).

235

Erstens hätten Sie's nicht durchgehalten und zweitens wär's zu teuer gewesen. Also geben Sie das Wettzechen auf und suchen lieber wieder auf dem Marktplatz (124) oder im Hause Dallenstein (42) nach diesen verdammten *Yaquirwellen*.

236

Wohin möchten Sie denn gerne reisen?

Nach Inostal? (241)

Nach Vierok? (229)

Oder lockt Sie 'Das Mittelreich in zwei Monden' (259)?

237

„Liebster“, fragt die Al'Anfanerin ihren Gemahl, „welchen Tag haben wir heute?“

„Windstag, mein Täubchen“, antwortet der Gefragte.

„Ach, dann war das heute Wehrheim ...“

Weiter bei 4.

238

Langsam erhebt sich der Blutalrik. „Komm, wir gehen raus“, sagt er erstaunlich ruhig.

Draußen, auf der wenig belebten Straße, zieht er sein Schwert. „Los, verteidige dich“, ruft er ihnen zu. Sie müssen seinem Wunsch schon nachkommen, denn nur ein Augenzwinkern später greift der Alrik an. Seine Werte:

RS: 1, LE: 49, AT/PA: 14/10 (Schwert, 1W6+5).

Nach sechs Kampfrunden oder wenn der Kampf – wie auch immer – endet, lesen Sie bitte den Abschnitt 233.

239

Mit wildem Gejohle springen die Piraten über die Reling, und schon bald stehen Ihnen zwei dieser abenteuerlich gekleideten Gestalten gegenüber. Sie müssen sich Ihrer Haut erwehren. Die Werte der Piraten:

RS: 1, LE: 30, AT/PA: 12/8 (Entermesser, 1W6+3)

Sinkt die Lebensenergie eines Gegners unter 8, dann flieht er. Überleben Sie den Kampf (271) oder nicht (78)?

240

Aber ja! Der Hirsch, das Vöglein, die Berge – das sind doch alles elementare Erlebnisse der Wirklichkeit. Und erst das Korn und der Fluß! So ein Zusammenklang von Form und Farbe – ein echter Seelenzustand ist das.

(Und der Meilenstein ist auch da!)

Rasch haben Sie einen Plan gefaßt, wie Sie das Gemälde nach Punin schaffen: Des Nachts legt das Schiff irgendwo am Ufer an. Wenn alles schläft, schleichen Sie sich mit dem Bild zum Ufer. Vielleicht müssen Sie die Bordwache unschädlich machen, aber das sollte kein Problem darstellen. Dann laufen Sie zur Straße und marschieren zurück.

Zum Glück ist das Bild ja nur unhandlich und nicht besonders schwer. Vielleicht können Sie ja auch ein Stück auf einem Bauernkarren mitfahren. Ja, so wird's gemacht. Weiter im Abschnitt 296.

241

Wie kommen Sie nur dorthin? Nun, Sie können natürlich einfach die Dame Dallenstein fragen. Eine so weitgereiste Geschäftsfrau wird Ihnen sicherlich erklären können, wie man am besten von Punin aus an die Grenze zum Lieblichen Feld reist.

Sie erzählen also Ihrer Auftraggeberin, was Sie bisher herausgefunden haben. Frau Dallenstein hört interessiert zu.

„Das klingt, als wärt Ihr auf eine äußerst heiße Spur gestoßen. Gute Arbeit. Ihr müßt unbedingt nach Inostal fahren! Früher, da war das etwas einfacher. Da gab es noch die 'Yaquirblitze', bequeme Reisewagen, die jeden Windstag, Feuertag und Markt-

tag auf schnellstem Weg nach Vinsalt fahren. Jetzt, da Königin Amene wohl dem Größenwahn verfallen ist, ist das alles ein wenig komplizierter geworden.

Ihr solltet ein Schiff bis Brig-Lo nehmen, weiter fahren sie von hier aus nicht mehr. Von Brig-Lo aus geht es mit der Kutsche nach Inostal. Von da ab müßt Ihr zu Fuß zur Grenze gehen, die verläuft wenige Meilen westlich des Dorfes. Ihr passiert sie und marschierst bis zum ersten Dorf im Felde. Von dort aus fährt wieder eine Kutsche nach Vinsalt. Einen bequemer Weg kann man nur nehmen, wenn man eine Ausnahmegenehmigung besitzt – und die sind rar.“

Nun wissen Sie Bescheid. Gleich laufen Sie zum Hafen und ziehen Erkundigungen ein. Daß nächste Schiff nach Brig-Lo, die 'Rose Almadás', legt morgen früh ab.

Sie können demnach ein wenig Ruhe gut gebrauchen und gehen zu Bett. Bevor Sie quengeln: Sie dürfen regenerieren, sogar mit 2W6.

Frisch und munter stiefeln Sie am nächsten Morgen los. Die 'Rose Almadás', ein eleganter Flußsegler mit spitzem Bug, ist schon zum Ablegen bereit, als Sie die Planke hinaufsteigen. Zunächst melden Sie sich beim Quartiermeister. Weiter geht's im Abschnitt 256.

242

Um der Frau eins überzuziehen, schleichen Sie sich am besten von hinten an. Dazu haben wir vom Schwarzen Auge uns ein wunderschönes Talent ausgedacht ...

Legen Sie doch bitte eine Schleichprobe ab. Gelingt sie, dann lesen Sie den Abschnitt 262. Anderenfalls verweisen wir Sie an die 263.

243

„Ich bin zum Matrosen geboren, Herr. Sicherlich kann ich mich an Bord nützlich machen“, antworten Sie.

„Gut, versuchen wir's miteinander“, erwidert der Quartiermeister. „Ich mache dich mit ein paar Regeln bekannt. Gearbeitet wird von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang, und wenn ich arbeiten sage, dann meine ich das auch. Zwischendurch wird einmal gegessen. Die Heuer beträgt 8 Heller am Tag und wird nach der Ankunft in Brig-Lo bezahlt, Kost und Unterkunft sind frei. Und merke dir folgendes: Auf der 'Rose Almadás' gibt's nur drei Dinge: Befehl Und Gehorsam!“

Sie sind einverstanden und lassen sich in die Heuerliste eintragen (172).

Sie möchten doch lieber eine Kabine. (248)

244

Was wollen Sie tun, sich auf dem Markt umhören (124) oder den Dieb im Hause Dallenstein suchen (42)? Wenn Sie noch jemandem einen Besuch abstatten wollen, dann lesen Sie Nr. 202. Möchten Sie verreisen, dann sollten Sie schon wissen, in welchem Abschnitt Sie die Fahrt antreten können.

245

Wollen wir doch mal sehen, ob Sie vorhin nicht ein wenig aufgeschnitten haben. Legen Sie doch eine Probe auf das Talent *Boote Fahren* ab.

Gelingt diese, dann lesen Sie den Abschnitt 231.

Anderenfalls müssen Sie die 210 aufschlagen.

246

Die Reise nach Punin gestaltet sich ausgesprochen unkompliziert, und schon nach einer Woche haben Sie die Hauptstadt Almadás erreicht. Sie hätten kaum gedacht, daß sich ein Mensch so freuen kann wie Ihre Auftraggeberin, als Sie ihr das Bild präsentieren.

Immer wieder macht sie Sie auf mal dieses, mal auf jenes Detail des Bildes aufmerksam, und fragt Sie, Zustimmung heischend: „Nun, stellt das nicht in der Tat die *Yaquirwellen* aufs Trefflichste dar?“

Als sie Ihren hilflosen Blick bemerkt, fährt sie in sorglos plauderndem Tonfall fort: „Die Novelle der unsterblichen Lysmina Baumkuch, Ihr wißt schon ... mit dem berühmten 'Schwertschwur'“, sie deutet auf das Gemälde, „als Freifrau von Anstatten für ihre finsternen Rachepläne den Beistand Rondras erfleht – ach, was erzähle ich da! Das Bild spricht doch eigentlich für sich selbst.“

Eifrig nickend stimmen Sie in die erneut einsetzenden Begeisterungsbekundungen mit ein und freuen sich im Stillen, wieder ein gutes Stück schlauer geworden zu sein.

Was Ihre Belohnung angeht, geht die Dame nicht gerade kleinlich mit dem Geld um. Sie zahlt Ihnen das noch ausstehende Honorar (natürlich abzüglich aller erhaltenen Vorschüsse) und legt noch einen Bonus von 25 Dukaten drauf, wenn Sie weniger als 97 Abschnitte aufsuchen mußten!

Sie können sich nun verabschieden und Ihr Gold nach Lust und Laune verprassen (20).

Vielleicht kommt Ihnen aber auch noch ein Geistesblitz (268).

247

Wie der Blitz flitzen Sie zurück zum Hause Dallenstein, um Ihrer Auftraggeberin endlich ihr Eigentum zurückzugeben. Diese staunt auch nicht schlecht, als Sie ihr die Kette präsentieren, schüttelt dann aber den Kopf. Nicht einmal als Sie sie auf den Yaquirsaphir und die Wellen hinweisen, will sie sich eines Besseren besinnen.

Offensichtlich handelt es sich bei dem Schmuckstück doch nicht um das Gesuchte. Dann können Sie die Kette ja auch Tjalla geben. Weiter im Abschnitt 222.

248

„Da fällt mir ein, daß der Heiler mir gesagt hat, daß ich mich schonen soll“, entgegnen Sie. „Ich nehme doch lieber eine Kabine.“ Weiter im Abschnitt 234.

249

Langsam, aber sicher steigt Ihnen der Rebensaft zu Kopfe. Trotzdem möchten Sie nicht aufgeben. (Oder doch? Dann zu Nummer 235.) „Hol' noch'n Krug, Aischschsch – a“, lallt Alrik. Die Dame tut, wie ihr geheißen, vergißt aber nicht, Ihnen drei Dukaten abzuknöpfen.

Sie wären bestimmt nie draufgekommen, daß Sie jetzt eine Zechprobe ablegen müssen, aber +4 bitte!

Wenn sie gelingt, dann lesen Sie den Abschnitt 230. Anderenfalls müssen Sie zu 225.

250

Sie suchen nach Werkzeug, um die Kiste aufzuhebeln, und finden auch tatsächlich eine Brechstange. Dennoch erwartet Sie keine leichte Arbeit, denn offensichtlich wurde das Holz sehr sorgfältig vernagelt.

Der Grund dafür offenbart sich Ihnen, als Sie den Deckel einen Spalt weit angehoben haben, denn jetzt steigt Ihnen ein sehr merkwürdiger Geruch in die Nase. Ein kurzer Blick bestätigt Ihre Befürchtungen: Hier wird wohl ein Toter zu seiner letzten Ruhestätte transportiert. Sie verschließen die Kiste also wieder und kehren zurück zu 92.

251

Der Junge wird schlagartig bleich.

„Herr (werte Dame), der Hergerd ist ein sehr gefährlicher Mann. Wer ihm im Wege steht, den läßt er beseitigen. Er ist gemein und widerlich, und wer sich einmal mit ihm einläßt, der kommt da lebend nicht mehr raus. Ich flehe Euch an, Herr, vergeßt den Hergerd. Und er ist jetzt auch gar nicht in der Stadt!“

„Wo ist er denn?“ fragen Sie neugierig.

„Das weiß ich nicht!“

Sie packen den Knaben. „Willst du lieber zu den Bütteln?!“ drohen Sie. Nicht, daß Sie den Jungen wirklich ausliefern würden, Sie wollen nur Ihren Fragen ein wenig Nachdruck verleihen. Der Knabe windet sich unter Ihrem Griff. Als er merkt, daß er nicht entfliehen kann, jammert er: „Ich weiß es wirklich nicht, Herr!“

Sie lassen den Jungen los, der daraufhin schnell wie der Blitz davonläuft und schon hinter einer Ecke verschwunden ist, bevor Sie die Verfolgung aufnehmen können. Wenn Sie Ihre Ermittlungen auf andere Weise fortführen wollen, können Sie zum Markt zurückgehen (124) oder den Dieb im Hause Dallenstein suchen (42).

Möglicherweise wollen Sie auch eine bestimmte Person aufsuchen. Lesen Sie in diesem Fall 202.

252

Um das Schloß zu knacken, müssen Sie schon eine entsprechende Talentprobe ablegen.

Gelingt sie, dann lesen Sie den Abschnitt 201. Anderenfalls behält die Schatulle ihr Geheimnis auf ewig für sich, und Sie müssen zurück zu 92.

253

„Hab' da was gehört, weiß aber nichts Genaues. Geht zu Valpolieb, eigentlich heißt er ja Dergan, der wohnt in einer Hütte neben der Hafenmeisterei. Sagt ihm, daß er dem Blutalrik noch 205 Silbertaler schuldet. Das wird ihn gesprächig machen.“ Weiter bei Nummer 193.

254

Sie haben tatsächlich den Blutalrik besiegt und damit die Stadt von einer schlimmen Geißel befreit. Doch Zeit zum Verschnaufen bleibt Ihnen nicht, denn Sie hören schon die Schritte und Rufe nahender Büttel.

Da Sie keine große Lust haben, den Wachen dumme Fragen zu beantworten, reißen Sie dem Alrik die Kette vom Hals und geben Fersengeld.

Endlich haben Sie gefunden, wonach Sie suchten. Aber was machen Sie jetzt damit?

Sie geben die Kette Tjalla, wie verabredet. (222)

Ihnen fällt auf, daß in den Yaquirsaphir ein feines Wellenmuster eingraviert ist. Das paßt ja! Es muß sich wohl um die gesuchten *Yaquirwellen* handeln, weshalb Sie das gute Stück der Frau Dallenstein bringen. (247)

255

Sie verstauen die Beutel unter Ihrem Wams und verschließen die Kiste wieder sorgfältig.

Kehren Sie zurück zum Abschnitt 92.

256

Der Quartiermeister, ein Mittfünfziger mit Halbglatze und martialischem Kaiser-Alrik-Bart, fragt Sie nach Ihrem Begehr: „Wollt Ihr anheuern (243) oder eine Kabine mieten (234)?“

257

Sie spüren einen stechenden Schmerz im Bein. Ungläubig starren Sie auf einen Armbrustbolzen, der tief in Ihrem Oberschenkel steckt und eine üble 2W6+2-Schadenspunkte-Wunde verursacht hat.

„Das war nur eine Warnung“, ertönt es hinter Ihnen, kurz bevor Sie ohnmächtig werden.

Als Sie wieder erwachen, liegen Sie im Perainetempel zu Inostal. Ein Geweihter kümmert sich hingebungsvoll um Sie, sagt aber auch, daß es noch einige Zeit dauern wird, bis Sie wieder richtig gesund sind. Von Ihrer gesamten Habe fehlt jede Spur.

Möchten Sie also warten (282) oder sich nächtens davonschleichen, trotz Ihrer Verletzung (283)?

258

Das Badehaus 'Tulamydia' liegt unweit des Rahjatempels und dient keineswegs nur der Körperreinigung. Ausnehmend hübsche Knaben und Mädchen sorgen hier für jedes nur erdenkliche Badevergnügen – wenn die Kasse stimmt (und es sieht wahrlich nicht so aus, als gäbe es hier Badefreuden für Heller oder gar Kreuzer).

Im Empfangsraum stehen einige Tische und bequeme Sessel mit Bezügen aus rotem Plüsch. An den Wänden hängen Seidenteppeiche mit rahjagefälligen Motiven, in den Fensternischen stehen junge Tuzakbäumchen mit ihren seltsam anzüglichen Blüten.

Manche der leichtbekleideten jungen Leute fächeln den Gästen frische Luft zu, und an der mohagonigetäfelten Theke werden kühle Getränke ausgeschenkt.

Sie mustern den Raum und die anwesenden Gäste. Einer fällt Ihnen sofort auf: Ein kräftiger, kahlköpfiger Mann, über dessen Gesicht sich eine blutigrote Narbe zieht, vom Kinn über die Nase bis zum Schädel hinauf.

Das muß der Blotalrik sein.

Was gedenken Sie zu tun? Sie setzen sich zum Gesuchten (227), Sie nehmen eine Erfrischung an der Theke (207) oder Sie versuchen, mit Aischa zu reden (218).

259

Sie buchen für 15 Dukaten ein preiswertes Pauschalarrangement bei Permala von Plötzhagen. Mit Ihnen fahren ein Zwerg, ein al'anfanisches Sklavenhändlerhepaar, ein Festumer Lebewmann, zwei Peraineschwestern aus Beilunk und ein Thorwaler. Das macht acht Leute in einer Kutsche mit sechs Sitzplätzen, die zudem noch schlecht gefedert ist.

Weiter bei 200.

260

So eine vorbildliche Wache haben Sie ja noch nie gesehen. Es scheint fast, als ahne die Matrosin etwas. Sie müssen sich jetzt entscheiden:

Entweder Sie machen die Wache unschädlich (242), oder Sie blasen das ganze Unternehmen ab (264).

261

Jetzt ist es an Ihnen, die Fragen zu stellen. Für eine haben Sie vorab bezahlt, jede weitere kostet einen Dukaten.

„Was ist denn in letzter Zeit hier so passiert?“ (174)

„Was weißt du über eine verschwundene Silberstatuette, die irgend etwas mit dem Yaquir zu tun hat?“ (137)

„Weißt du etwas von einem verschwundenen Bild?“ (141)

Falls Sie von einem gewissen Hergerd gehört haben, können Sie auch nach dem fragen. (134)

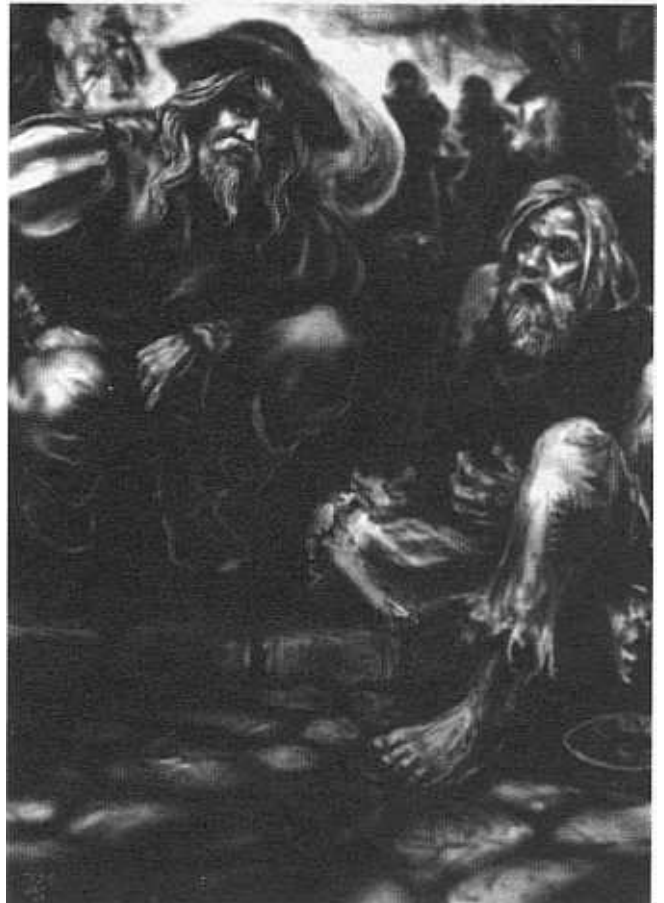
Wenn Sie keine Fragen mehr stellen möchten, dann gehen Sie zum Abschnitt 133.

262

Sie stehen jetzt direkt hinter der Matrosin. Offensichtlich hat sie nichts bemerkt. Langsam heben Sie den Belegnagel, den Sie sich als Anästhetikum ausgewählt haben. Mit einem dumpfen Ton trifft das Holz auf den Schädel der Frau. Bewußtlos sackt die Wache zusammen.

Erleichtert holen Sie das Bild aus dem Laderaum und schleichen ans Ufer, und schon bald haben Sie auch die Straße erreicht. Geschafft! Sie sind in Sicherheit. Frohgemut marschieren Sie los in Richtung Osten. Bisweilen werden Sie für ein paar Meilen auf einem Wagen mitgenommen, und nach drei Tagen erreichen Sie Punin. Als Sie Frau Dallenstein den Schatz überreichen, seufzt sie und fällt in Ohnmacht. Das ist schon wirklich rührend!

Nach einer Weile öffnet Ihre Auftraggeberin die Augen wieder und murmelt matt: „Ich habe Euch ausgeschickt, um eines der größten Kunstwerke unserer Zeit zurückzuholen, und Ihr bringt mir das Geschmiere irgendeines Pinselquälers.“ Nachdem Sie sie ein wenig kleinlaut auf den doch vorhandenen Meilenstein aufmerksam machen, schließt Frau Dallenstein wieder die Augen. Langsam geht Ihnen auf, daß Sie wohl etwas falsch gemacht haben. Sie packen deshalb Ihre Sachen und verschwinden schnellstmöglich. Die Belohnung bekommen Sie zwar nicht, aber weil Sie sich solche Mühe gegeben haben, spendieren wir Ihnen **50 Abenteurpunkte**.



263

Sich umdrehen und „Alarm!“ rufen sind für die Matrosin eins. Rasch ist die ganze Mannschaft auf den Beinen. Ihre einzige Rettung ist ein Sprung über die Reling. Machen Sie zu diesem Zweck eine Körperbeherrschungsprobe.

Gelungen? Dann geht's weiter bei 32.

Daneben? In diesem Fall müssen Sie den Abschnitt 294 lesen.

264

Brig-Lo ist nicht mehr weit, als Sie ein anderes Schiff beobachten. Entweder ist der Kapitän des Kahns besoffen, oder Sie unterliegen einer Sinnestäuschung. Als das entgegenkommende Boot dann aber eine schwarze Flagge mit weißem Totenkopf hißt, sind Sie sich sicher: Es hält genau Kurs auf die 'Rose Almadas'!

„Piraten!“ rufen Sie, als Sie die Gefahr erkannt haben.

Sie stehen gerade vorne am Bug. Möchten Sie jetzt versuchen, die Rotze zu bedienen (276), oder die Waffe ziehen und darauf warten, daß die Flußräuber ein Enterkommando herüberschicken (239)?

265

Lieber Leser, es wäre schade, wenn Ihr Held jetzt bei diesem Kampf ums Leben kommen würde. Deshalb verdoppeln wir ausnahmsweise – aber auch wirklich nur ausnahmsweise – seine momentane Lebensenergie. Sehen Sie das als göttliches Wunder an oder denken Sie sich, daß das Wissen, so kurz vor dem Ziel zu stehen, eine beflügelnde Wirkung hat. Und jetzt die Werte Ihrer Gegner:

RS: 2, LE: 32, AT/PA: 10/9 (Säbel, 1W6+3).

Wenn Sie siegen, dann lesen Sie den Abschnitt 54. Ziehen Sie hingegen das Sterben vor, müssen Sie 78 lesen.

266

Schade. Leider haben Sie keine Gelegenheit mehr zu einem weiteren Schuß. Bis Sie das Geschütz nachgeladen hätten, hätte das Piratenschiff schon sein Ziel erreicht.

Weiter bei Nummer 239.

267

Niemand hat Ihnen erklärt, wie das Ding zu bedienen ist, und von selbst kommen Sie jetzt auch nicht drauf. Es bleibt Ihnen nichts anderes, als sich für das Enterkommando zu wappnen. Weiter bei 239.

268

Natürlich, der Brief! Möglicherweise haben Sie ja noch ein zweites Schriftstück. Dort ist von Säcken die Rede, deren An-

zahl auch die Nummer des Abschnitts ist, den Sie jetzt aufsuchen sollten.

Falls Ihnen das jetzt aber alles wie tobrische Dörfer vorkommt, dann lesen Sie einfach die Nummer 20.

269

Mit wildem Gejohle springen die Piraten über die Reling, und schon bald steht Ihnen eine dieser abenteuerlich gekleideten Gestalten gegenüber. Sie müssen sich Ihrer Haut erwehren. Die Werte des Piraten:

RS: 1, LE: 30, AT/PA: 12/8 (Entermesser, 1W6+3)

Sinkt die Lebensenergie des Gegners unter 8, dann flieht er. Überleben Sie den Kampf (271) oder nicht (78)?

270

„Ich möchte jetzt noch nicht darüber reden. Nach einem Abendessen können wir bei einem guten Schluck alles besprechen.“ Sie sind der Meinung, das hat was für sich, und gedulden sich bis zum Abschnitt 19.

Die Sache stinkt, denken Sie sich, und möchten lieber aussteigen (11).

271

Sie haben es geschafft und die Piraten zurückgeschlagen – zwar nicht ganz allein, aber immerhin. Die Räuber ziehen sich rasch zurück.

Auf der 'Rose Almadas' gibt es nur wenige Verletzte und keine Toten. Unbeirrt setzt das stolze Schiff seine Fahrt fort und erreicht nach wenigen Stunden Brig-Lo. Am Hafen steht schon ein Wagen, der nach Inostal fahren will und nur noch auf Fahrgäste wartet. Sie geben dem Kutscher die geforderten fünf Dukaten und steigen ein.

Weiter bei Abschnitt 2.

272

Wenn das ginge, würde Frau Dallenstein jetzt die Ohren rümpfen. Ihnen kommt der leise Verdacht, daß Sie danebengetippt haben. Lesen Sie nun 30.

273

Wie wär's mit einer Probe auf *Fährstensuchen*? Gelungen (29) oder nicht (217)?

274

Vorsichtig ziehen Sie den rätselhaften, in Leinentuch eingeschlagenen Gegenstand zwischen den Säcken und Kisten hervor. Sie sind wahrlich gespannt, was sich wohl unter der Verpackung verbergen wird.

Nachdem Sie die Tücher zur Seite geschlagen haben, kommt ein Bild zum Vorschein.

Es zeigt ein almadanische Landschaft: Im Vordergrund röhrt ein kapitaler Hirsch, dahinter zieht sich der Yaquirstieg entlang. Auf einem Meilenstein sitzt ein Rabe. Hinter jenem kann man reiche Kornfelder und die Wellen des majestätischen Flusses erkennen, an dessen jenseitigem Ufer ein liebliches Dörfchen mit weißgetünchten Häusern steht. Im Hintergrund sind dann die Berge zu sehen, die Almada von den heißen Winden der Khom abschirmen.

Ihnen kommt ein Geistesblitz: Sind das vielleicht die *Yaquirwellen*? (240)

Wohl eher nicht! (14)

275

Tatsächlich. Die Nachricht, die Sie dem Schurken – Sie können getrost annehmen, daß es Hergerd war – abgenommen haben, wurde von derselben Hand geschrieben wie die Notiz, die Sie in Herrn Pottjekows Schreibstube entwendet haben.

Jetzt wird Ihnen einiges klar. Sofort wenden Sie sich an Frau Dallenstein:

„Werte Dame, ich habe noch eine interessante Entdeckung gemacht. Ich habe ein paar Räuber zur Strecke gebracht, die im Besitz des Bildes waren. Das ist eine Sache. Auf der anderen Seite habe ich mich immer gefragt, wie das Bild hier aus dem Haus gelangen konnte. Jemand vom Personal muß mit den Schurken zusammengearbeitet haben.“

Wir hatten natürlich zunächst alle die Magd Tanita im Verdacht. Diese ist aber vermutlich tot – ermordet –, weil sie den wirklichen Dieb beobachtet hat, nämlich den Bruder des berüchtigten Hergerd.

Und das ist kein anderer als der Herr Pottjekow. Ich habe hier zwei Schriften, die das beweisen!“

Der Agent wird bleich und versucht daraufhin, aus dem Zimmer zu stürmen. Allerdings ergreifen ihn vorher die beiden Wächter. Der Schurke wehrt sich verzweifelt, kann aber den eisernen Griffen der Wachen nicht entfliehen. Schließlich gibt er auf und gesteht.

Lesen Sie jetzt den Abschnitt 301.

276

Sieht gar nicht so einfach aus. Im Geiste müssen Sie erst die verschiedenen Hebel und Seile entwirren. Wie wär's mit einer Mechanikprobe?

Gelingt diese, dann lesen Sie den Abschnitt 131.

Anderenfalls müssen Sie mit 267 vorliebnehmen.

277

Sie denken wohl nur ans Essen, was?

Wenn Frau Dallenstein über so viel Banausentum entsetzt ist, überspielt sie dies geschickt und gibt Ihnen bei Abschnitt 30 eine Erklärung.

278

Frau Dallenstein führt Sie in ein kleines Zimmer mit Fenstern in der West- und Südwand. Der Raum mißt kaum mehr als 4 Rechtschritt; das einzige Einrichtungsstück ist ein zweiseitiges Kanapee.

Ihre Auftraggeberin deutet auf einen etwas helleren Fleck an der Nordwand und sagt mit traurigem Blick: „Tja, hier hingen Sie, meine geliebten *Yaquirwellen*.“

Hier gibt es wohl kaum etwas zu untersuchen, meinen Sie und kehren zurück zu 42, um eine andere Option zu wählen.

Sie machen eine Sinnesschärfeprobe und wenden sich dem Abschnitt 43 zu.

279

Sie versinken in den weichen Polstern Ihres Bettes und schlummern schon bald tief und fest. Am nächsten Morgen sind Sie frisch und ausgeruht und können sich ganz dem komplizierten Fall widmen.

Weiter bei 67.

280

Soso, Sie wissen also Bescheid. Nun gut, falls Sie der Meinung sind, daß Sie vielleicht ein wenig aufgeschnitten haben, dann gegen Sie kleinlaut Ihre Unwissenheit zu und lesen 18.

Wenn aber alles klar ist, geht es bei 26 weiter.

281

Irgendwie wird es dunkel. Zwar ist es bereits spät am Abend, doch selbst für diese vorgerückte Stunde ist es hier zu finster ... Nach einer Weile sehen Sie Sterne, ob nur in Ihrem Geiste oder in der Tat am Firmament, vermögen Sie nicht so recht zu unterscheiden.

Aus weiter Ferne dringt eine Stimme an Ihr Ohr: „Mein Herr/ Meine Dame, kommt zu Euch, wacht auf, so wacht doch endlich auf!“

Ihr Blick klärt sich, und Sie blicken in das Gesicht einer Dame mittleren Alters. Ihre Augen sehen Sie freundlich an, und ihr Mund zeigt ein Lächeln, als sie bemerkt, daß Sie langsam, aber sicher zu sich kommen.

„Ich möchte mich in aller Form für das Verhalten meines Kutschers Angolf entschuldigen. Er ist ein ungehobelter Klotz und ein rüder Fahrer, aber sein Herz sitzt am rechten Fleck, und er ist mir treu ergeben.“

Zürnt ihm bitte nicht zu sehr! Den Schaden, den er angerichtet hat, werde ich schon zahlen. Was haltet Ihr davon, heute nach ein mein Gast zu sein? Mein bescheidenes Heim steht Euch zur Verfügung.“

„Das ist die Gelegenheit“, denken Sie sich und lesen weiter bei Abschnitt 37.

„Das riecht nach Arbeit“, glauben Sie und lehnen ab. Weiter bei 38.

282



Nach ein paar Tagen geht die Nachricht um, daß Mittelreicher Grenztruppen eine Räuberbande erwischt haben, die mit ihrem Diebesgut hinüber ins Liebliche Feld wollten. Sie sollen auch ein Bild dabei gehabt haben, das einer reichen Dame aus Punin gehört.

So kehrt sich wieder alles zum Guten. Sie bekommen zwar nicht die versprochene Belohnung, aber doch **75 Abenteurpunkte** für Ihre Mühen.

283

Es ist sicherlich nicht einfach, mit einem Loch im Bein herumzulaufen, aber Sie beißen die Zähne zusammen und schaffen es. Allerdings müssen Sie sich von *Körperkraft*, *Gewandtheit*, *Attacke* und *Parade* jeweils einen Punkt abziehen.

Im Gasthaus 'leihen' Sie sich von einem Reisenden ein Schwert. Danach machen Sie sich auf zu der Stelle, wo der Überfall stattgefunden hat.

Weiter beim Abschnitt 273.

284

„Daß du ohne Hesinde fährst, weiß ich ja jetzt ... Mal sehen, ob du's auch ohne Zähne kannst“, knurren Sie mit geballten Fäusten. Der Kutscher, ein durchaus kräftiger Bursche, steigt vom Bock und geht langsam auf Sie zu.

Im Abschnitt 9 gibt's dann Keile.

285

Nach einem vierstündigen Marsch kommen Sie erschöpft in Inostal an. So sehr Sie sich auch nach einem Geheimversteck des Schurken Hergerd erkundigen, man kann Ihnen keine Auskunft geben.

Das mag daran liegen, daß das Geheimversteck eben ein Geheimversteck ist.

Sie können hier in Inostal abwarten (282) oder wieder den Ort des Überfalls aufsuchen, um von dort der Spur der Räuber zu folgen (273).

286



Dort, wo Sie eben noch standen, riecht es jetzt dezent nach angeschmorten Ledersohlen. Der Knirps ist unerwartet flink, und Sie müssen schon alle Kräfte aufwenden, um ihn zu erwischen.

Und gerade für die Kräfte gibt es so eine reizende Probe ... Wie wär's also? Gelungen (299), +5 gelungen (189) oder versägt (161)?

Die Lotteriebude wird übrigens geschlossen und öffnet das ganze Abenteuer über nicht mehr. Streichen Sie die Option (142) bitte mit Bleistift durch.

287

Rasch stopfen Sie das Pergament in Ihre Tasche. Sie können gerade noch die Schublade schließen und wieder Platz nehmen, als die Tür aufgeht.

Weiter bei 40.

288

Sie überqueren den Yaquir auf einer der Brücken und schreiten eine lange, schnurgerade Allee entlang. Dann, beim Gasthaus 'Zum besoffenen Bornländer', biegen Sie schließlich nach rechts ab.

Es ist schon eine finstere Gegend, in der Sie hier gelandet sind: Dicht an dicht stehen die kleinen, schiefen Häuser da, und die Straßen sind voll mit mageren Hunden, die an undefinierbaren Resten nagen und zerlumpten Kinder, die Ihnen bettelnd die schmutzigen Hände entgegenrecken.

Noch zweimal rechts, dann links, und Sie sind fast am Ziel. Am Ende der Straße, noch recht weit entfernt, erblicken Sie ein nicht eben großes, aber schmuckes Haus, dessen Vorgarten drei prunkvolle Laternen zieren.

Das Gebäude paßt so gar nicht zwischen die anderen Behausungen dieses Stadtviertels.

Machen Sie eine Sinnenschärfeprobe. Gelingt diese, dann geht es weiter zu 62.

Bei einem Fehlschlag müssen Sie wohl oder übel mit Abschnitt 76 vorliebnehmen.

289



„Ach, die arme Güsela hat ihren Liebsten an Tanita verloren. Und die Bäckerin sagte mir, daß sie es ja von vornherein gewußt hatte. Die hübsche Tanita verdreht jedem Kerl den Hals. Vielleicht ist sie eine Hexe – wer weiß –, die die Mannsbilder verhext.“

Bei meinem Schwager auf dem Hof kam in der letzten Woche ein Lamm mit fünf Beinen auf die Welt. Kurz zuvor wurde dort auch eine Hexe im Dorf gesehen.

Bei den Derrengets hält schon wieder Tsas Segen Einzug, zum siebtenmal! Aber Frau Dallenstein denkt übrigens immer noch nicht ans Heiraten. Wer soll denn bloß das Geschäft einmal erben?

Sie hat sich übrigens letzte Woche mit Herrn Pottjekow gestritten. Aber die Wellen haben sich wieder geglättet ... bei Kaiser Retos Bart, das Brot muß aus dem Ofen!“

Sofort stürmt die gute Gilla zum Backofen, um zu retten, was noch zu retten ist.

Auf einmal bemerken Sie, daß Sie eigentlich stören, und ziehen es vor, die Küche wieder zu verlassen. Was soll die Köchin auch schon über den Diebstahl wissen.

Sie möchten lieber jemand anderen befragen (57) oder dem Personal den Rücken zukehren und Ihre Ermittlungen auf andere Weise fortsetzen (42).

290

Sie klettern also ein Stück den Hang hinauf und pirschen sich dann bis zum Dach der Hütte vor.
Tatsächlich ist ein Brett etwas locker. Mit ein wenig Geschick könnte man es abnehmen. Das Loch wäre dann groß genug, daß Sie hindurchschlüpfen könnten.
Mal sehen, ob Ihnen die Aktion gelingt. Geschicklichkeitsprobe! Hat's geklappt? (71)
Oder macht es 'knirsch'? (24)

291

„Guten Morgen, holde Dame“, grüßen Sie höflich, „ich wollte gerade ...“
„... das Weite suchen“, fährt Ihre Gesprächspartnerin etwas schroff fort.
„Ähem, ich bin im Auftrag von Frau Dallentin hier“, antworten Sie. Wie das auf die Frau Gardistin wirkt, erfahren Sie im Abschnitt 126.
Man soll Obrigkeiten nicht widersprechen und sie schon gar nicht in der Amtsausübung stören.
Also zurück zum Abschnitt 124 und eine andere Option gewählt.

292

„Kommt raus, Ihr Halunken“, brüllen Sie und stürmen auf die Hütte zu.
Ihrer Bitte kommt man gerne nach, und schon bald sehen Sie sich einem Mann und einer Frau gegenüber, die von der Gestalt her die beiden Kutschräuber sein könnten.
Weiter bei 265.

293

Die Werte Ihres Gegners:

RS: 1, LE: 36, AT/PA: 12/10 (Schwert, 1W6+4)

Tragen Sie den Sieg davon, dann lesen Sie den Abschnitt 295.
Möglicherweise trägt Sie aber auch Golgari zu 298.

294

Sie werden gepackt und ins Kabelgatt gesperrt. In Brig-Lo holt man Sie an Land. Hier müssen Sie einige Wochen im Loch schmachten, bis der Richter durch den Ort kommt.
Auf der 'Rose Almadas' konnte man sich recht schnell zusammenreimen, was Sie vorhatten. So nützen auch Ihre Ausreden nichts, zumal es sich bei dem Bild eindeutig nicht um Diebesgut handelt.
Sie verbringen die nächsten zwei Jahre in einem Steinbruch bei Ragath, was Ihnen einen zusätzlichen Körperkraftpunkt einbringt.

295

Sie durchsuchen die Kleider des Besiegten. Vielleicht gibt ja irgend etwas darüber Auskunft, wer er eigentlich ist. Tatsächlich finden Sie einen Brief:

*„Lieber Bruder,
ich denke, daß ich heute nacht zur Tat schreiten werde.
Du kannst dann das Bild wie geplant am vereinbarten Treffpunkt abholen.“*

(Falls Sie selbst nicht lesen können: Auf der Rückfahrt findet sich bestimmt jemand, der Ihnen die Zeichen übersetzt.)

Sie wissen immer noch nicht, gegen wen Sie eben gekämpft haben, aber wenigstens ist von einem Bild die Rede.
Rasch durchsuchen Sie die Hütte und werden auch bald fündig. Gut versteckt hinter ein paar Bohlen liegt ein flaches Paket. Schnell lösen Sie die Schnüre und packen es aus. Tatsächlich enthält es ein Gemälde, und wahrlich kein unansehnliches zudem:

Eine zierliche, schwarzhaarige Edelfrau, mit einem breitrempigen Federhut und einem blutroten Mantel angetan, kniet vor einem großen Schwert nieder, die Hände zum glühenden Abendhimmel erhoben.

Das ist es! Je länger Sie das Bild betrachten (und Sie tun nun schon eine gute halbe Stunde nichts anderes), um so tiefer sind Sie davon beeindruckt. Jeden Edelstein, mit dem der Schwertknauf bestückt ist, sieht aus, als könne man ihn anfassen, und es würde Sie nicht wundern, wenn die Federn des Huts im Windhauch erzitterten. Schließlich geben Sie sich trotz allem einen Ruck, verschnüren das Bündel wieder und bringen es auf schnellstem Weg nach Punin (246).

Nicht schlecht, wenn man Bilder mag – aber was zum Namenlosen soll dieses Gemälde mit *Yaquirwellen* zu tun haben? Nein, damit wollen Sie wahrlich nicht vor Ihre Auftraggeberin treten! Sie werfen das Bild achtlos beiseite und brechen die Suche ab.

Hat ja ohnehin keinen Zweck (183).

296

Alles schläft, die Luft scheint rein zu sein. Nur eine einsame Matrosin hält Wache an Deck. Allerdings ist sie wohl sehr aufmerksam und blickt sich immer wieder nach allen Seiten um. Wahrscheinlich, weil sie weiß, welch kostbaren Schatz ihr Kapitän geladen hat.

Möchten Sie warten, bis die gute Frau die Müdigkeit übermannt (260), oder wollen Sie die Matrosin ausschalten (242)?

297

„Meine Damen, meine Herren, wir kommen jetzt zu den Gräberfeldern von Brig-Lo. Aus Sicherheitsgründen werden wir

keinen Zwischenhalt einlegen. Sie wissen schon, wegen der Dämonen. Zum Abschluß unserer Fahrt möchte ich Sie dann noch auf unsere wunderschönen, handgeschnitzten Heshtotpüppchen aufmerksam machen, die Sie heute abend beim Kutscher ...“

Weiter bei 220.

298

Tja, jetzt sind Sie tot, und das so kurz vor dem Schluß. Eigentlich schade ...

Ach, lassen wir doch einmal fünfe gerade sein. Schreiben Sie sich noch 10 Lebenspunkte auf und kämpfen Sie weiter.



Wenn Sie jetzt allerdings sterben, dann müssen Sie zum Abschnitt 78.

Anderenfalls lesen Sie die Nummer 295.

299

Fast wäre der Bengel Ihnen entwischt, aber Sie haben ihn soeben wieder entdeckt. Sie rufen den Knaben an, doch der scheint davon wenig beeindruckt und nimmt lieber wieder die Beine in die Hand.

Langsam kommen Sie ein wenig außer Atem. Machen Sie nochmals eine Kraftprobe.

Gelungen (197),

+3 gelungen (189)

oder verfehlt (165)?

300

„Ergib Dich, Schurke, sonst mache ich Ernst“, rufen Sie. Weiter bei 100.

301

„Also gut“, sagt der Agent. „Es hat ja doch keinen Sinn. Ich habe das Bild gestohlen und Hergerd gegeben. Zwei seiner Spießgesellen lenkten die Wachen ab, so daß ich unbemerkt das Haus verlassen und wieder zurückkehren konnte. Einzig Tanita hat mich gesehen. Sie mußte aus dem Weg geschafft werden. Das dumme Ding ging sogar freiwillig mit, als ich ihr sagte, sie müsse mir helfen. Hergerd hat sie dann ...“

„Das reicht“, murmelt Frau Dallenstein fast unhörbar. Etwas lauter fährt sie fort: „Schafft ihn fort, ich mag ihn nicht mehr sehen.“

Die Wachen ergreifen Herrn Pottjekow, der sich jetzt ohne Widerstand abführen läßt.

Sie, lieber Leser, wissen jetzt, wie sich alles zugetragen hat. Kommen wir also zu dem Punkt, der Sie tatsächlich interessiert: Da Sie auch die Hintergründe des Diebstahls aufgedeckt haben, läßt Ihre Auftraggeberin nochmals 30 Dukaten springen, und wir legen auch noch **50 Abenteurpunkte** drauf.

Ihr wohlverdientes Gold können Sie jetzt im Abschnitt 20 verprassen.

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 Abenteurer 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 »Abenteurer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Abenteuers »Yaquirwellen«

Wo sind die verschwundenen Yaquirwellen, und - vor allem - was sind sie? Um dies zu ergründen, ist schon ein Streifzug durch die Unterwelt Punins nötig. Alles in allem ein gutbezahlter Auftrag für einen mittellosen Helden. Aber seien Sie vorsichtig: Sie können niemandem trauen, und die zweifelhaften Elemente, mit denen Sie es zu tun bekommen werden, kennen keine Skrupel ...

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«.



01754

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

CE



4 002998 017547