

NR. 209
EINSTEIGER

ADVENTURIER

RÜCKKEHR ZUR SCHWARZEN EICHE

Ein DSA-SOLOABENTEUER FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN



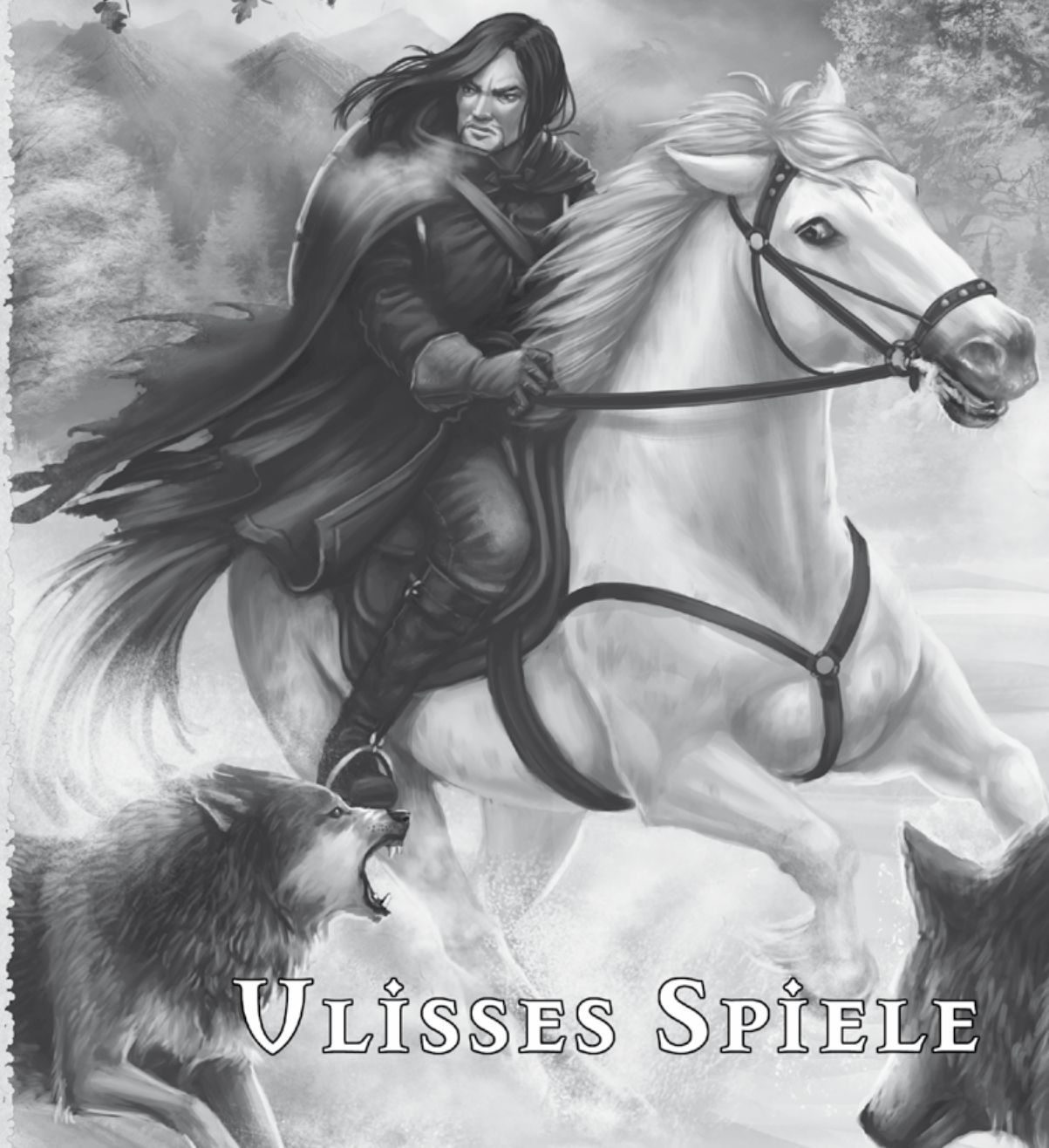
Das Schwarze Auge



I3219
PDF

Das Schwarze Auge

RÜCKKEHR ZUR SCHWARZEN EICHE



VLISSES SPIELE





REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH MAIER, OLIVER MARKE, KRISTINA PFLUGMACHER

COVERBILD

ELIF SIEBENPFEIFFER

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

TRISTAN DEPECKE, ANJA DI PAOLO, CHRISTOF GROBELSKI,
DANIEL JÖDEMANN, MELANIE MAIER, JANINA ROBBEN,
PADINE SCHÄKEL, PATRICK SOEDER, KARIN WITTIG

SATZ

CHRISTIAN LONSIING

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

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2014

ISBN 978-3-95752-175-0

Das Schwarze Auge

RÜCKKEHR ZUR SCHWARZEN EICHE

DIE SCHWARZE EICHE III

EIN SOLOABENTEUER
FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN
VON SEBASTIAN THURAU



EIN WORT AN DIE LESERIN UND DEN LESER

Mit der Rückkehr zur Schwarzen Eiche schließt sich ein Handlungsbogen, der vor sieben Jahren begann. Damals sollte ein Soloabenteuer entstehen, welches ein Zeitsystem mit einer Karte kombinieren und in einem sehr klassischen Dungeon-Setting spielen sollte. **Die Schwarze Eiche** war geboren! Dank des offenen Endes und nicht zuletzt auch des Erfolgs des Abenteuers konnte ein zweiter Teil entstehen, um die Hintergründe genauer zu beleuchten und die Handlung weiter zu spinnen. Die Konzepte des Zeitsystems und der Karte blieben erhalten, doch aus Spielrunden wurden Stunden und aus der Burg eine ganze Stadt, als der Held **im Griff der Schwarzen Eiche** gefangen war. Nun wird es Zeit für die **Rückkehr zur Schwarzen Eiche**, den Abschluss des bislang umfangreichsten Soloabenteuerprojekts für **Das Schwarze Auge**. Auf den Helden – der idealerweise die beiden Vorgängerabenteuer bestritten hat – wartet in diesem Abenteuer eine ganze Region, die erkundet werden will. Die Anzahl der Abschnitte wurde gegenüber

den Vorgängerabenteuern noch einmal erhöht, die etablierten Mechanismen beibehalten bzw. passend zur Handlung modifiziert und das Abenteuer diesmal noch ausführlicher getestet als die Vorgänger.

Ich möchte mich an dieser Stelle bei allen Lesern für die Unannehmlichkeiten in den ersten beiden Teilen entschuldigen, mich zugleich aber auch für das reichlich eingetroffene Feedback bedanken. Auch möchte ich Sie herzlich einladen, mit Ihrem Lob und Ihrer konstruktiven Kritik zur Fortentwicklung beizutragen und sich dazu in den einschlägigen DSA-Foren zu äußern oder an die folgende E-Mail-Adresse zu wenden: feedback@ulisses-spiele.de. Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der **Rückkehr zur Schwarzen Eiche**, mögen Ihnen die Würfel stets die richtige Zahl zeigen!

Sebastian Thureau
Hamburg, im Dezember 2014

DER BLICK GEN NORDWEST – WAS BISHER GESCHAH ...

Rückkehr zur Schwarzen Eiche ist der dritte Teil einer Soloabenteuer-Trilogie für **das Schwarze Auge** – und somit basiert es auf den Geschehnissen des ersten Teils **Die Schwarze Eiche** und des zweiten Teils **Im Griff der Schwarzen Eiche**. Zu Beginn des Abenteuers werden die Geschehnisse der beiden Vorabenteuer in komprimierter Form geschildert. Falls du **Die Schwarze Eiche** oder **Im Griff der Schwarzen Eiche** noch nicht gespielt hast, bietet es sich jetzt an, dieses Buch für den Moment zur Seite zu legen und zunächst die Vorabenteuer zu spielen.

DIE REGELKÄSTEN

Dieses Soloabenteuer bietet einige Besonderheiten im Vergleich zu anderen DSA-Abenteuern. Grundsätzlich erhältst du genauere Informationen, wenn du zum ersten Mal auf bestimmte Besonderheiten stößt. Unter den betreffenden Abschnitten befinden sich dann Kästen, in denen alles Nähere erläutert wird, etwa zu Spielmechanismen oder dem **DSA-light-Regelwerk**.

Dieses Regelwerk ist zum normalen DSA-Regelwerk (Basis- bis hin zu den Optionalregeln) vollkommen kompatibel und speziell für Einsteiger gedacht, die noch nie mit DSA-Regeln in Kontakt gekommen sind. Dabei werden die wichtigsten Werte der Spielfigur ebenso erklärt wie Probenwürfe und Kampfgeln – und zwar alles erst dann, wenn es gebraucht wird. Auch als DSA-Unbedarfter ist es damit möglich, sofort loszulegen – ohne sich zuvor in Regeln einlesen zu müssen.

An dieser Stelle sei allerdings darauf hingewiesen, dass viele Grundmechanismen des Schwarzen Auges im Abenteuer **Die Schwarze Eiche** bereits erklärt wurden und hier keine Dopplung stattfinden soll. Wenn du also noch nicht weißt, was die Lebensenergie ist, wie man eine Talentprobe würfelt oder wie ein Kampf abläuft, dann sei dir noch einmal wärmstens das Spielen des ersten Teils **Die Schwarze Eiche** empfohlen, wo all diese Dinge erklärt werden. Alle Besonderheiten der Soloabenteuer der Schwarze-Eiche-Trilogie abseits der DSA-Regeln werden aber selbstverständlich auch in diesem Band beschrieben.

ÜBERSICHT ÜBER DIE REGELKÄSTEN GEORDNET NACH THEMEN

Alle Mechanismen werden im Laufe des Spiels erklärt. Falls du dich an etwas nicht erinnern kannst, hilft dir die nachfolgende Tabelle:

Hilfethema	Abschnitt, bei dem der Hilfekasten zu finden ist
Die Schwarze Eiche	
Abschnitte für eine bestimmte Gefährtin	235
Abschnitte zum Ankreuzen	57, 106, 256
Abschnittswahl im Soloabenteuer	Blutige Hände, 65, 94, 176
Eigenschaftswerte und Proben	127
Gegenstände	155
Kampf	133
Kartennutzung*	176
Lebensenergie	14, 82, 207
Spielzeit und Spielrunden*	176
Spielprotokoll*	57
Talentwerte und Talentproben	114, 188

*Die mit einem Stern gekennzeichneten Konzepte gelten nur für das Abenteuer **Die Schwarze Eiche** und wurden im Abenteuer **Im Griff der Schwarzen Eiche** geändert.

Im Griff der Schwarzen Eiche

Abschnitte für eine bestimmte Gefährtin	65
Abschnitte für anwesende Gefährten	100
Abschnitte zum Ankreuzen	134, 394, 412, 427
Aussagewert	381
Heldendokumente der Gefährten	142, 186
Kartennutzung*	100, 291
Magie	444
Moralwert	14, 367
Regeneration	100
Regeneration eines Gefährten	100
Ruhephasen	100
Spielprotokoll*	14, 100, 134, 367, 394, 427
Tod eines Gefährten	100
Zeitsystem*	100

* Die mit einem Stern gekennzeichneten Konzepte gelten nur für das Abenteuer **Im Griff der Schwarze Eiche** und wurden im Abenteuer **Rückkehr zur Schwarzen Eiche** geändert.

Rückkehr zur Schwarzen Eiche

Abschnitte für eine bestimmte Gefährtin	65
Abschnitte zum Ankreuzen	56, 176, 226, 481
Kartennutzung	100, 502
Negative Eigenschaften	27, 546
Ruhephasen	100
Spielprotokoll	56, 100, 226, 481
Zeitsystem	100

MAßE UND GEWICHTE

In Aventurien werden Maße und Gewichte in anderen Einheiten gemessen als auf der Erde.

Ein **Schritt** entspricht dabei einem Meter, eine **Meile** einem Kilometer. Ein **Spann** misst 20 Zentimeter, ein **Finger** 2 Zentimeter.

Eine Tonne wird in Aventurien **Quader** genannt, ein **Stein** wiegt ein Kilogramm, eine **Unze** 25 Gramm.

Das Währungssystem ist nicht ganz so einheitlich, dennoch hat sich in vielen Ländern ein einheitliches Münzsystem durchgesetzt. Dieses gilt auch in Andergast. Dabei entspricht ein goldgeprägter **Dukaten** (mit einem D abgekürzt) zehn **Silbertalern** (S), ein solcher 10 **Hellern** (H) und ein Heller wiederum 10 **Kreuzern** (K).

RAUM UND ZEIT

Wie im ersten Teil **Die schwarze Eiche** und im zweiten Teil **Im Griff der schwarzen Eiche** nutzt auch dieses Abenteuer ein Zeit- und Raumsystem – allerdings erneut leicht verändert. An einem bestimmten Punkt im Abenteuer – du wirst deutlich darauf hingewiesen – wird die **Karte der Region** im Anhang bedeutsam. Sie dient einerseits als Orientierungshilfe, andererseits steuerst du mit ihr auch dein weiteres Vorgehen. Du wirst zu einem gegebenen Zeitpunkt auf die Karte verwiesen. In diesem Moment wirst du genau wissen, wo du dich auf der Karte aufhältst. Von dort aus kannst du entlang der Wege reisen. Wenn du entlang des Weges zu einer Abschnittsnummer kommst, musst du den entsprechenden Abschnitt lesen. Nun befindest du dich an



RÜCKKEHR ZUR SCHWARZEN EICHE FÜR NEUEinsteiger

Falls du **Die Schwarze Eiche** nicht gespielt hast, werden sich für dich eventuell einige Fragen ergeben, die hier geklärt werden sollen.

Was ist ein Solo-Abenteuer – und wie spielt man es?

Ein Solo-Abenteuer erzählt eine interaktive Geschichte. Es gilt immer wieder, Entscheidungen zu treffen und festzulegen, wie das Abenteuer weitergehen soll. Abhängig vom Willen des Spielers oder einer mehr oder weniger gelungenen Probe wird die Handlung bei unterschiedlichen Abschnitten, die mit Nummern markiert sind, vorangetrieben.

Aufgrund der Perspektive, und der dadurch entstehenden Nähe zum Geschehen, hat sich der Autor dieses Abenteuers für das vertrauliche Du entschieden. Dies soll nicht als Respektlosigkeit gegenüber dem Leser verstanden werden, sondern die Intensität des Spielerlebnisses erhöhen.

Zusätzliches Spielmaterial

Zum Spielen benötigst du lediglich dieses Abenteuerbuch, Bleistift und Radiergummi, einen Würfel mit 6 Seiten (kurz W6) und einen Würfel mit 20 Seiten (kurz W20).

Würfel mit 20 Seiten erscheinen dir womöglich etwas ungewohnt, sie machen aber nichts anderes als Würfel mit 6 Seiten – wenn man davon absieht, dass sie eben eine Zahl zwischen 1 und 20 anzeigen. Würfel mit 20 Seiten kön-

nen für wenig Geld in Spielwarenläden gekauft werden. Falls dir keine Würfel zur Verfügung stehen, kannst du auch einfach das Buch wie ein Daumenkino durchblättern und zufällig stoppen. Auf der linken Seite findest du ein W20-, auf der rechten ein W6-Ergebnis.

Neue Helden braucht das Land

Falls du den ersten Teil nicht gespielt hast und nicht spielen möchtest, kannst du dieses Abenteuer mit einem beliebigen Helden spielen. Wenn du keinen eigenen erstellen möchtest, kannst du zwischen zwei Helden wählen, die dir im Anhang dieses Buches angeboten werden: Andergaster Jägerin/Jäger oder Greifenfurter Söldnerin/Söldner. Natürlich ist es auch möglich, mit einem eigenen Helden zu starten. Exoten wie Orks, Goblins und Achaz sind aufgrund des Settings ausgeschlossen. Magische Helden könnten Probleme haben, ihre Spezialität – das Zaubern – sinnvoll einzusetzen. Aufgrund der Vielzahl an Möglichkeiten dieser Helden und des begrenzten Platzes im Buch können viele sehr spezielle Optionen nicht angeboten werden. Statt einer *Schlösser Knacken*-Probe könnte dein Held aber natürlich auch einen passenden Zauber, etwa den FORAMEN, sprechen. Hier ist allerdings ein wenig Eigeninitiative gefragt. Gleiches gilt für Geweihte. Bis auf diese Schwierigkeit kann eine Phexgeweihte aber genauso erfolgreich das Abenteuer bestreiten wie jeder andere nichtmagische und nichtklerikale Held auch.

diesem Ort. Sobald du erneut auf die Karte verwiesen wirst, kannst du von deinem neuen Standort aus wieder entscheiden, wohin du reisen willst, musst dabei aber wiederum den Weg folgen und den Abschnitt lesen, der als erster entlang deines Weges angegeben wird.

Die Abschnitte können dir auch als „Speicherpunkte“ dienen. So bieten sich diese Abschnitte an, um eine Pause beim Spielen einzulegen. Außerdem sind diese Punkte hilfreich, falls du dich einmal verblättert haben solltest.

Neben der Karte ist außerdem das **Spielprotokoll** auf Seite 102 wichtig, auf dem du das Fortschreiten der Zeit und Ereignisse markieren kannst.

Der **Spielzeitähler** ist nichts weiter als eine einfache Ankreuzliste. Sie beginnt morgens am 3. Hesinde. Deswegen ist der obere Kreis am 3. Hesinde bereits angekreuzt. Sobald du dich auf der Karte bewegst, musst du automatisch einen weiteren Kreis ankreuzen. Der obere Kreis bei jedem Tag steht für den Morgen, der untere für den Abend. Kreuze erst beide Kreise eines Tages an, bevor du zum nächsten Tag übergehst. Es gibt Abschnitte, die dich abhängig von der verstrichenen Zeit auffordern, bestimmte andere Abschnitte aufzuschlagen. Es wird auch Abschnitte geben, die dich zum Ankreuzen in der Zeitliste auffordern. Wenn du z.B.

in einer Taverne einen Tag lang deinen Rausch ausschläfst, wirst du aufgefordert, zwei Kreise in der Zeitliste anzukreuzen. Um das Ganze übersichtlich zu halten, würde in diesem Fall hinter der Nummer des Abschnitts ein **Z+2** stehen. Wenn du die Zeitleiste komplett durchgekreuzt hast, steht dort der Hinweis, dass du Abschnitt 308 lesen sollst. Komme dem erst nach, wenn die gesamte Zeitleiste angekreuzt ist und du erneut aufgefordert wirst, ein Kreuz in der Zeitleiste zu machen. Sobald du reist und einen Abschnitt aufsuchen sollst, der auf der Karte eingetragen wird, liest du statt diesem Abschnitt den Abschnitt 308.

Dazu kommt noch die **Ereignisliste**. Dabei handelt es sich um eine Liste mit Buchstaben und Kreisen. Jedem Buchstaben ist ein Kreis zugeordnet. Nach manchen Aktionen wirst du aufgefordert, einen Buchstaben anzukreuzen. Mache dann ein Kreuz in dem Kreis neben dem Buchstaben. Damit werden bestimmte Ereignisse markiert. Später kann es dir passieren, dass sich der Verlauf des Abenteuers ändert, abhängig davon, welche Buchstaben du angekreuzt hast.

Außerdem gibt es im Abenteuer selbst einige **Abschnitte**, die mit **O** versehen sind. Triffst du auf solch einen Kreis, so kreuze ihn beim ersten Lesen des Abschnittes sofort an. Das Ankreuzen markiert den ersten Besuch des Abschnit-



tes – und auch davon ist der Verlauf des Abenteuers abhängig. In einer Truhe wirst du also nur einmal einen Gegenstand finden.

ALTE HELDEN, NEUE GEMACHTE ERFAHRUNGEN

Wenn du mit dem Helden aus den ersten beiden Abenteuern direkt weiterspielen willst, darfst du die Lebensenergie wieder auf den Maximalwert setzen. Zwischen den beiden Abenteuern vergehen ein paar ruhige Tage, in denen sich die Lebensenergie deines Helden wieder füllt.

Außerdem hast du im vorherigen Abenteuer einige Erfahrungen gemacht, was sich in Abenteuerpunkten niedergeschlagen hat. Diese Punkte kannst du verwenden, um die Werte deines Helden zu verbessern. Beachte dazu einfach die Steigerungsregeln, wie du sie im **Basisregelwerk**, dem Regelwerk **Wege der Helden** oder in etwas vereinfachter Form im Anhang dieses Buches findest.

Die beiden vorgeschlagenen Helden im Anhang sind dieselben wie im ersten Band **Die Schwarze Eiche** und im zwei-

ten Band **Im Griff der Schwarzen Eiche**, allerdings wurden ihre Werte gemäß den Steigerungsregeln bereits leicht verbessert. Wenn du nicht manuell steigern und mit deinem alten Helden weiterspielen möchtest, wie er im ersten Teil und im zweiten Teil vorgeschlagen wurde, kannst du also einfach auf die Version am Ende dieses Bandes zurückgreifen. Wenn du deinen alten Recken manuell steigern möchtest, nimm einfach die alten Werte und steigere sie nach dem Verfahren aus dem Anhang des Abenteuers **Im Griff der Schwarzen Eiche** selbst.

WAS FINDE ICH WO?

Bilderrätsel	Seite 96f.
Erfahrung Nutzen	Seite 98ff.
Karte der Region	Seite 101
Spielprotokoll	Seite 102
spielfertige Helden	Seite 100


DER WEG IN EIN NEUES ABENTEUER

Leise rieselt der Schnee. Du hast die Fellmütze tiefer gezogen, den dicken Wollschal nicht nur um deinen Hals, sondern auch um dein Gesicht gewickelt, und dennoch findet die Kälte einen Weg, unter deine Pelzjacke zu kriechen. Dein Pferd zittert unter einer dicken, grünen Pferdedecke, kleine Wölkchen steigen auf, sobald es ausatmet. An Nüstern und Nasen haben sich kleine Eiszapfen gebildet, wie dir ein Blick auf die Pferde deiner Gefährten verrät. Zum Glück liegt nur eine fingerdicke Schneeschicht auf dem Weg, der sich entlang eines plätschernden Flüsschens gen Norden schlängelt. Eichhafen, der Ort, in dem du vor Monaten eine Gefährtin verloren hast, mit der dir gemeinsam die gefährvolle Flucht aus den Tiefen einer von Orks besetzten Burg gelang, habt ihr schon vor zwei Tagen hinter euch gelassen, aber bei den tiefen Temperaturen versucht ihr, die Pferde und Packesel zu schonen. Es wird wohl noch zwei Tage dauern, bis ihr das Gebiet erreicht habt, aus dem du vor nicht allzu langer Zeit nur mit großen Anstrengungen entkommen konntest. Aber diesmal bist du nicht alleine – diesmal begleiten dich mehr als zwei Dutzend kampferprobter Ritter, ein geläuterter Reichsverräter, ein tatendurstiger Kampfmagier und eine mittellose, aber unerschrockene Wirtin. 34 entschlossene Reiter – so hättest du dir die **Rückkehr zur Schwarzen Eiche** nicht ausgemalt (65).

I Z+I

Du folgst einem schmalen Gebirgspfad durch das stetig steiler werdende Gebirge. Vorbei an riesigen Felsbrocken, vereinzelt Bäumchen und weiten Geröllfeldern erreichst du schließlich die Öffnung zu einer großen Höhle (**Karte ay = 281**).

2

Dir wird schwarz vor Augen, Stille kehrt ein, du fühlst dich leicht und schwer zugleich. Du scheinst endlos in diesem Zustand der Stille und Schwärze gefangen zu sein. Doch trotzdem kannst du *Ihn* hören. Erst leise, dann ein gedämpftes Rauschen und schließlich ein brüllender Orkan – bis du *Ihn* siehst und *Er* dich über das Nirgendmeer trägt. ENDE 

3

Yolde tippt sich mit dem Finger gegen das Kinn, während sie nachdenklich auf die Karte schaut. „Erloran, Ihr sagtet, Dairon hätte zuerst sein Quartier in Baron Havels Burg bezogen.“

Als sie den Namen des Barons ausspricht, bricht kurzes Gemurmel aus. Die Hinrichtung des Barons, seiner Frau und sogar seiner Kinder hatten die meisten Bewohner Wryngens zunächst mit Unglauben, dann mit Entsetzen aufgenommen. Entsprechend viele haben sich in den letzten Tagen auf den Weg gemacht, hier in den Bergen Zuflucht zu suchen.

Erloran fährt fort: „Über Wryngen hat Dairon immer wieder Soldaten ausgeschiedt, um die ganze Region nach Kollaborateuren durchsuchen zu lassen, die mit den Schwarzpelzen gemeinsame Sache machen. Die Soldaten haben die Holzfällersiedlung und die Bauernhöfe durchsucht, dann das zerstörte Grywhick, und schließlich haben sie ein Lager im königlichen Jagdschloss eingerichtet. Als nächstes haben sie sich gen Norden gewandt, um die Kontrolle über Schwarzenzinn und Schwarzenklamm zu übernehmen. Kurze Zeit später kam ein Bote aus dem Norden zu uns, kurz darauf sind die Soldaten aufgebrochen – alle Soldaten.“



Wieder geht ein Raunen durch die Menge, bevor Yolde fortfährt: „Dairon kennt sich hier gut aus. Als Baron von Grywhick kennt er nicht nur die Ländereien seiner früheren Nachbarn, er weiß auch von diesen Höhlen und dass die Menschen sie schon immer als Fluchtpunkt genutzt haben. Er wird wissen, dass wir hier sind, und ist auf dem Weg zu uns.“

Wenn du das **O** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 271 weiter. Wenn du das **O** nicht angekreuzt hast, dafür aber das **U**, lies Abschnitt 138. Hast weder das **O** noch das **U** angekreuzt, lies Abschnitt 453.

4

Du willst gerade auf die Lichtung mit den Hütten hinaus treten, als ein Mann im grünen Wappenrock um die Ecke eines der Häuser tritt. Dairons Soldaten sind hier! Zum Glück schaut er nicht zu dir hinüber, stattdessen spuckt er in den Schnee und geht wieder zurück.

Wenn du das **K** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 258 weiter, andernfalls bei Abschnitt 425.

5

Nachdem du überwältigt wurdest, fesselt man dich und bringt dich zurück in die Burg von Baron Havel, wo du ins Verlies geworfen wirst. Ein paar Tage später erfährst du von deiner Verurteilung zum Tode wegen Hochverrats, ohne dass du weißt, was dir genau vorgeworfen wird.

Am nächsten Tag spürst du, wie sich der Strick um deine Kehle fester zuzieht, langsam entweicht die Luft aus deiner Lunge, ohne dass du nach frischer schnappen kannst – ein gnädiger Genickbruch wurde dir nicht gewährt (2).

6

Der Pfad endet auf einer kleinen Lichtung, aber von Borbomox' Hütte fehlt jede Spur. Als du von hier aufgebrochen bist, hättest du nicht gedacht, dass du die Hütte einfach so verfehlen könntest, wenn du hierher zurückkehrst, aber genau das ist geschehen. Möchtest du dich hier gründlich umsehen und die Umgebung absuchen (187), ein Lager aufschlagen (469) oder trittst du gleich den Rückweg an (**Karte a** = 238)?

7

Für einen Moment scheint die Schlacht zu pausieren. Blut, überall liegen Leichen, der Schnee ist rot gefärbt. Du hörst die Schreie der Verwundeten, siehst Soldaten wie Orks, die sich auf dem Boden winden – nur Kämpfe siehst du im Moment nicht. Wie durch ein Wunder steht noch etwa die Hälfte der Soldaten, darunter auch Raidri, und auch viele Bauersleute leben, auch wenn die Verluste unter ihnen doch spürbar sind. Was dir aber auffällt, ist der Umgang der Soldaten mit den Bauern. Man hat sich gegenseitig als Waf-

fengefährten akzeptiert, Verwundete werden gemeinsam versorgt und Schnittwunden gegenseitig verbunden.

„Das hast du gut gemacht!“ Eine Hand klopft auf deinen Rücken. Fronik stützt sich auf dich, sichtlich erschöpft und mit Blut durchtränktem Wappenrock, aber nur mit ein paar Kratzen versehen.

„Hier, nimm einen kräftigen Schluck davon!“, raunt er dir zu, während er dir eine Feldflasche vor das Gesicht hält. Nimmst du einen Schluck (256) oder lehnst du ab (108)?

8 Z+I

Du verbringst eine unruhige Nacht im Haus des Dorfschulzen und regenerierst währenddessen 1W6 LeP. Am nächsten Morgen stehst du auf, bevor die Praiosscheibe die ersten Lichtstrahlen zu dir schickt (472).

9 Z+I

Das Innere der Hütte ist noch genauso einfach eingerichtet wie bei deinem letzten Besuch, aber du findest trockenes Holz zum Befeuern des Kamins, harten Käse und trockene Wurst sowie ein weiches Strohlager, auf dem du schon nach kurzer Zeit einschläfst. Nachdem du dich ausgeschlafen hast, hast du 1W6+2 LeP regeneriert. Du vergewisserst dich, dass das Feuer im Kamin ordentlich gelöscht ist, packst deine Sachen und verlässt die Hütte.

Willst du in Richtung Norden (**Karte an** = 112), Süden (**Karte z** = 228) oder Westen (**Karte ae** = 480) aufbrechen?

10

Yolde wird dir bei jedem Besuch in Wryngen nur ein Gerücht erzählen. Du darfst also nur dann den W6 erneut würfeln, wenn du zwischen dem letzten Aufsnappen eines Gerüchts und dem wiederholten Mal Wryngen mindestens einmal verlassen hast.

Um zu bestimmen, welches Gerücht dir Yolde erzählt, wirf einen W6:

1: Abschnitt 483

2: Abschnitt 119

3: Abschnitt 436

4: Abschnitt 513

5: Abschnitt 204

6: Abschnitt 144

11

Du stehst an einer Weggabelung. Im Westen und Süden erstreckt sich ein dunkler Mischwald, im Norden und Osten eine unter Schnee verborgene Hügellandschaft. Da es keinen Wegweiser gibt, musst du dich ohne weitere Orientierungshilfen entscheiden, ob du einer recht breiten Straße nach Norden (**Karte aj** = 368) oder nach Süden in den Wald hinein (**Karte i** = 79) folgen möchtest oder lieber einen Weg gen Osten nimmst, der durch die Hügellandschaft führt (**Karte aa** = 473).

12 Z+I

Du kannst dem Pfad vom Turm aus leicht durch den Wald folgen. Ein paar harmlose Waldbewohner wie Rehe und ein Fuchs kreuzen deinen Weg, ansonsten kommst du gut voran und erreichst nach wenigen Stunden die kleine Bauernsiedlung (**Karte ac = 325**).

13

Ein Frischling kreuzt deinen Weg, kurz darauf ein zweiter. So süß die kleinen Wildschweine auch sind, deine Nackenhaare stellen sich bei dem Gedanken auf, dass das Muttertier in der Nähe sein könnte. Kaum hast du den Gedanken beendet, hörst du bereits ein wütendes Schnauben auf deiner rechten Seite. Du wendest dich um, da galoppiert das Wildschwein auch schon heran.

Wildschwein

Stoß/Biss: INI 8+W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 46 **RS** 2 **AuP** 60 **WS** 7 **GS** 10 **MR** 0

Die Wildsau verteidigt ihre Frischlinge bis zum Tode. Die Frage ist also nur, wer zuerst das Zeitliche segnet: das Wildschwein (75) oder du (2)?

14

Du willst den Soldaten ansprechen, als du sein ruhiges Atmen, die geschlossenen Augen und ein Rinnsal Spucke, das ihm aus dem Mundwinkel läuft, entdeckst. Der Gute schläft den Schlaf der Gerechten – was dir im Augenblick sehr gelegen kommt. Ohne weiter beachtet zu werden, verschwindest du im Wald (147).

15

Du setzt den ersten Schritt auf die oberste Stufe, da rutschst du unwillkürlich auf dem festgetretenen Schnee aus. Lege eine Probe auf *Körperbeherrschung* (MU/IN/GE) ab. Ist die Probe gelungen (362) oder nicht (107)?

16 MORGENS Z+I

Eine alte Frau, die sich um die Verteilung der Schlafstätten kümmert, weist dir ein Strohlager in einer kleinen Höhle zu. Es ist einigermaßen warm und bequem, so dass du schnell und tief einschläfst, was nicht zuletzt den Strapazen der letzten Zeit geschuldet ist. Du regenerierst 1W6+2 LeP. Am Abend nimmst du noch ein karges Mahl ein, dann verabschiedest du dich und verlässt die Höhle (281).

16 ABENDS Z+I

Eine alte Frau, die sich um die Verteilung der Schlafstätten kümmert, weist dir ein Strohlager in einer kleinen Höhle zu. Es ist einigermaßen warm und einigermaßen bequem, so dass du schnell und tief einschläfst, was nicht zuletzt den

Strapazen der letzten Zeit geschuldet ist. Du regenerierst 1W6+2 LeP.

Am nächsten Morgen nimmst du noch ein karges Mahl ein, dann verabschiedest du dich und verlässt die Höhle (281).

17

Hinter der Schmiede erheben sich zwei schlichte Bauerngehöfte, gegenüber liegen zwei weitere. An den Steinbau schmiegt sich auf der Rückseite nur ein schlicht zusammengezimmerter Abort, der wenig einladend riecht. Etwas von Interesse entdeckst du hier nicht, deswegen beschließt du schon bald, zum Dorfkern zurückzukehren (176).

18

Die Bauern mustern dich erst misstrauisch, dann grüßen sie höflich, aber distanziert. Auf die Frage, wer im Dorf am meisten zu sagen hat, antworten sie ausweichend. Auch dein zweiter Versuch, mit den Schreibern in der Scheune ins Gespräch zu kommen, endet ähnlich. Du hast nicht das Gefühl, willkommen zu sein, und für deine Erzählungen aus dem fernen Wyrngen interessiert sich hier überraschenderweise niemand. Es scheint so, als wolle man sich von der Außenwelt abschotten. Bei genauerer Betrachtung hast du den Eindruck, als läge eine melancholische Stimmung über dem Dorf. Die Bewohner gehen ihren Arbeiten nach, aber die meisten wirken freudlos, als würden sie Sorgen plagen. Nachdem du aber schon zweimal damit gescheitert bist, ein belangloses Gespräch zu beginnen, machst du dir keine Hoffnungen, mehr von den Dorfbewohnern zu erfahren. Immerhin haben dir drei spielende Kindern verraten, dass es keinen Dorfschulzen oder einen einflussreichen Ältesten gibt, dafür würde der Baron aber in der nahe gelegenen Burg wohnen und die Zügel in der Hand halten (82).

19 MORGENS

Vor Kälte zitternd fällst du in einen unruhigen Schlaf. Du träumst von brennenden Wölfen, die durch eine endlose Winterlandschaft jagen ...

Als du nach einer Weile aufwachst, wird es gerade hell. Du hast lediglich 1W6–2 LeP regeneriert. Eifrig packst du deine Sachen, dann brichst du nach Norden (**Karte f = 111**) oder Südosten auf (**Karte n = 80**).

19 ABENDS

Vor Kälte zitternd fällst du in einen unruhigen Schlaf. Du träumst von brennenden Wölfen, die durch eine endlose Winterlandschaft jagen ...

Als du nach einer Weile aufwachst, ist es schon dunkel. Du hast lediglich 1W6–2 LeP regeneriert. Das Jaulen eines Wolfes lässt dich zusammenzucken, das Knacken im Gehölz ebenfalls. Noch länger möchtest du hier nicht bleiben, auch wenn das bedeutet, durch die dunkle Nacht zu reisen. Eifrig packst du deine Sachen, dann brichst du nach Norden (**Karte f = 111**) oder Südosten auf (**Karte n = 80**).

20

Als du dich der Versammlung nherst, stellst du fest, dass es sich bei der Zeremonie um eine Art Gottesdienst handelt. Die knienden Mnner, Frauen und Kinder halten sich an den Hnden, whrend die weihaarige, nach vorne gebeugte Frau in Richtung Vogelscheuche spricht. Diese ist fr eine Stroh- puppe mit der Funktion, Vgel abzuschrecken, bemerkenswert aufwndig gestaltet worden. Der Oberkrper wird von einem orkischen Lederharnisch bedeckt, der Kopf trgt die imposanten Hauer eines Wildschweins und eine schlichte Lederkappe. Sptestens als die alte Frau die Puppe anruft, musst du an einen Ork denken: „Schenke uns die Kraft, diesen Winter zu berstehen, prchtiger Orkam. Oh ORKAM! Leite uns mit deiner Weisheit, segne unsere Gaben und schtze uns vor den Plagen, die unsere Gemeinschaft heimsuchen.“

Nun fallen die anderen im Chor ein: „Oh Orkam! Leite uns mit deiner ...“

Du hast zwar noch nie von einem Orkam gehrt, aber das wundert dich in dieser Gegend genauso wenig wie eine Gemeinschaft von Bauern, die ausgerechnet den dir unbekannten Orkam anbetet. In Andergast wird nicht nur den Zwlfen gehuldigt, sondern auch unzhligen anderen Gttern, Waldgeistern oder bernatrlichen Wesen. Eine Stroh- puppe in Orkgestalt mag da nur wenig herausstechen.

In Gedanken versunken hast du dich bis auf wenige Schritte dem Zirkel genhert, als die Mnner und Frauen pltzlich aufspringen und unter dumpfen „Orkam, Orkam, Orkam, ...“-Rufen auf der Stelle trampeln. Der Chor steigert sich, wird immer schneller und lauter, bis die alte Frau mit einem Winken des Arms alle Anwesenden schlagartig zum Verstummen bringt. Dann fhrt sie mit dnner Stimme fort: „So hat uns Orkam erhrt! Fruchtbarkeit mge er uns schenken. Geht hinaus und bereichert unsere Gemeinschaft.“ Whrend die jngeren Kinder daraufhin in Richtung See laufen, fassen sich Mnner und Frauen an den Hnden und gehen jeweils zu zweit auf die Huser zu, ohne dich zu beachten. Nur die alte Frau bleibt zurck. Mchtest du sie ansprechen (165) oder ignorieren und die Siedlung lieber wieder verlassen (373). Kreuze auf jeden Fall das L auf dem Spielprotokoll an.

21

Die Waffen hast du schnell als orkische Krummsbel und Kriegshmmer erkannt. Doch was machen die Waffen hier? Sind sie der Beweis fr die Schuld der Verbrannten? Du bist dir nicht sicher, aber es scheint dir plausibel (257).

22

Wenn du hier etwas erreichen willst, musst du den Sohn des Barons finden. Ob es dir gelingen wird, weit du nicht, aber du versicherst Alinde, die Augen offen zu halten und sie sofort zu benachrichtigen, wenn du eine Spur von ihrem Sohn gefunden hast.

Dankbar ldt sie dich ein, die Nacht im Gesindehaus zu verbringen. Wenn du das Angebot annehmen mchtest,

kannst du dies bei Abschnitt 348 tun, andernfalls reist du bei Abschnitt 231 weiter.

23

Du wirfst dich in eine Schneeverwehung, schaufelst eilig Schnee auf deinen Rcken, deine Beine und deinen Kopf, aber als du ein lautes „Heda, was macht Ihr dort?“ vernimmst, ist dir die Vergeblichkeit deiner Bemhung bewusst. Du springst auf und schaut auf drei Soldaten, die bei deinem Anblick sofort ihre Waffen zcken. Sie haben dich offensichtlich erkannt.

Anfhrer

Schwert: INI 10+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 34 RS 3 AuP 35 WS 8 GS 6 MR 5

Soldat mit Schwert

Schwert: INI 10+W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 RS 3 AuP 33 WS 7 GS 6 MR 4

Soldat mit Axt

Axt: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 29 RS 3 AuP 32 WS 6 GS 6 MR 4

Ein Kampf ist unvermeidlich, es sei denn, du ergibst dich (5). Wenn du es auf ein Gefecht ankommen lsst, kmpfen die Soldaten bis zum Tode. Wenn du zwei von ihnen tten kannst, bevor du stirbst, lies Abschnitt (414). Sinkt deine Lebensenergie zuvor auf Null oder darunter, geht es bei Abschnitt 2 weiter.

24

Ihr kommt zgig voran. Die Orks scheinen in dem kleinen Wldchen zu verharren, den Huptling und den mit Unmengen an Kupfer behangenen Ork deckend. Nur die Menschenfrau hlt sich ein Stck abseits. So nhert ihr euch immer weiter, bis ihr das wtende Knurren der Orks hren, ihre scharfen Waffen deutlich sehen knnt – und du die Menschenfrau erkennst (132).

25

Du stapfst gerade durch den noch lockeren Schnee, der den kleinen Dorfplatz bedeckt, als pltzlich ein junges Mdchen die Strae entlang gelaufen kommt. Sie ist vollkommen auer Atem, dennoch ruft sie so laut sie kann, dass es Neuigkeiten gibt. „Hrt doch, hrt doch“, versucht sie sich Gehr zu verschaffen.

Es dauert nicht lange, bis sich eine stattliche Anzahl an Dorfbewohnern versammelt hat. Fronik kannst du unter ihnen entdecken und schlielich tauchen auch die rundliche Magd und Raidri auf. Dein Kamerad ist noch immer damit beschftigt, sein Hemd in die Hose zu stopfen und seine Stiefel anzuziehen.



Nachdem das Mädchen ein wenig zu Atem gekommen ist und sich der Aufmerksamkeit seiner Mitmenschen versichern konnte, fängt es an zu berichten: „Die Frau vom Köhler hat mir erzählt, dass ihr Mann von einem Wanderer erfahren hat, dass Baron Havel in seiner eigenen Burg festgesetzt wurde. Ihm wird Landesverrat vorgeworfen!“

Einen langen Moment herrscht eisiges Schweigen, dann bricht lautes Geschwätz los, als jeder der Umstehenden versucht, seine Meinung dazu möglichst laut und vehement mitzuteilen. Ein stummes Nicken von Raidri und Fronik reicht, dann zieht ihr euch zurück, holt eure Pferde aus dem Stall der Schenke und reitet davon zu Abschnitt 510.

26

Der Gefahr einer Entdeckung bist du dir durchaus bewusst, aber dass sich gleich ein halbes Dutzend Soldaten auf die Schenke zubewegt, hättest du nicht erwartet. Als dich der Anführer des Trupps erkennt, ist es für eine Flucht zu spät. Zwar versuchst du noch dein Glück, aber zwei Armbrustbolzen treffen dich ins Bein und lassen dich zu Boden gehen (5).

27

Du nährst dich dem Tor. Mit jedem Schritt nimmt das bläulich pulsierende Licht ein wenig zu. Dann läufst du über die Fallbrücke, schaust unter dem Fallgatter hindurch in den Innenhof und magst deinen Augen kaum trauen.

Keine zehn Schritt von dir entfernt erhebt sich eine durchscheinende Gestalt, ein bärtiger Mann im Kettenhemd. Der bläulich schimmernde Soldat beachtet dich nicht, schreitet über den Hof, dann rauscht eine weitere Gestalt herbei. Durchscheinend, bläulich pulsierend springt der Ork aus einer Wand, schwingt einen Morgenstern und streckt den Soldaten nieder. Der Hieb muss sein Rückgrat gebrochen haben, aber der menschliche Geist erhebt sich, schwingt herum und treibt sein Schwert in den Bauch des Orks. Augenblicke später toben ein gutes Dutzend ähnlicher Zweikämpfe auf dem Burghof.

Falls du über den Nachteil *Totenangst* verfügst, lege nun eine Probe darauf ab. Ist sie dir gelungen, lies Abschnitt 495. Wenn die Probe misslungen ist oder du nicht über diesen Nachteil verfügst, lies Abschnitt 134.

NACHTEILE

Helden haben nicht nur Stärken, sondern auch Schwächen. Diese werden über die so genannten Nachteile abgebildet. Einige, wie etwa Mundgeruch, hat ein Held oder er hat sie eben nicht. Andere, wie *Totenangst*, kann ein Held haben und wenn er sie hat, dann kann sie unterschiedlich stark ausgeprägt sein. Ein totenängstlicher

Held hat daher den Nachteil *Totenangst*. In der vorliegenden Situation ist es nicht die Frage, ob der Held mutig oder klug handelt (Probe auf Mut oder Klugheit gelingt), sondern ob er entsprechend seines Nachteils handelt. Analog den positiven Eigenschaften wird eine Eigenschaftsprobe auf den *Totenangst*-wert gewürfelt. Wenn der Wert der *Totenangst* mit dem W20 unterwürfelt wird oder der Würfel genau den Wert der *Totenangst* zeigt, wird sich der Held vor Toten, Geistererscheinung oder Gräberfeldern fürchten. Es ist also in der Regel von Vorteil, bei sogenannten *Schlechten Eigenschaften* niedrige Werte zu haben. Theoretisch könnte eine Probe auf solche Nachteile auch erschwert oder erleichtert sein, hier wird sie aber nicht weiter modifiziert.

28

„Möchtest du mir nicht noch ein wenig Gesellschaft leisten?“, fragt dich der Schelm traurig.

Du schüttelst den Kopf. Deine Aufgaben erscheinen dir zu wichtig. Du blinzelst und der Mann ist verschwunden, jedenfalls für ganz kurze Zeit, dann siehst du an dir herab und entdeckst ihn, wie er deinen linken Unterschenkel umklammert hält.

„Seit wann sind Schelme denn so anhänglich?“, fragst du. „Warum zauberst du dich nicht zu jemandem hin und treibst deine Späße mit ihm?“

Grusepusemusel schaut dich traurig an, dann blinzelt er einmal und ist verschwunden. Du beschließt, die Turmrune zu verlassen. Wer weiß, was der Schelm gerade tut und ob er sich nicht doch für deinen Vorschlag erwärmen kann und dabei dann mit dir seine Späße treibt (**Karte ah = 12**).

29

So schnell du kannst läufst du in den düsteren Wald. Wenn es dir gelingt, deinen Vorsprung zu vergrößern, sollte es möglich sein, deine Spuren zu verwischen und im Unterholz zu verschwinden. Lege eine Probe auf *Athletik* (GE/KO/KK) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 409, eine misslungene zu Abschnitt 347.

30

Hastig treibst du dein Pferd voran, aber anstatt einen weiten Satz nach vorne zu machen, bäumt es sich auf. Lege eine *Reiten*-Probe +3 (CH/GE/KK) ab. Bleibst du im Sattel (345) oder fällst du vom Pferd (516)?

31

Die Schrift und die Symbole verschwinden, die Metallplatte bleibt zurück, als wäre nie zuvor etwas eingraviert worden – und die Tür bleibt geschlossen. Du hämmerst gegen das Schild, stößt gegen die Tür, aber nichts passiert. Frustriert wendest du dich ab (15).

32

Nachdem du das Schloss einmal umlaufen hast, bist du dir sicher, dass keiner der Bewohner hier ist. Im Inneren brennt kein Licht, aus dem Kamin steigt kein Rauch auf, alle Fensterläden sind verschlossen, Fußspuren hast du außer deinen eigenen keine gefunden und das kleine, aus Steineichenholz gefertigte Tor ist verschlossen.

Ein eisiger Windhauch weht über dich hinweg. Im Inneren ist es bestimmt angenehmer als hier draußen, und dort würdest du vermutlich auch ein bequemes Lager zum Ausruhen finden, wenn es dir denn gelingen würde, hinein zu kommen. Auch wenn du davon ausgehst, dass niemand kommt, um dich zu vertreiben, deuten die fehlenden Fußspuren zumindest darauf hin, dass in den letzten Tagen niemand hier war, um Besitzansprüche anzumelden.

Möchtest du nach einem Weg ins Innere des Schösschens suchen (217) oder dich lieber wieder auf den Weg machen (145)?

33

In Mitten des düsteren Waldes erhebt sich die Burg, in der einst Baron Havel residierte und in der nun Hauptmann Eichinger und Dairon Quartier bezogen haben. Der für eine Motte imposante, zum größten Teil aus Stein geschaffene Bau erhebt sich aus der Mitte einer kreisrunden Wehrmauer, in deren Innerem auch ein kleiner Bauernhof untergebracht wurde. Drei solide Gehöfte schmiegen sich von außen an die Mauer und bilden ein kleines Wehrdorf, welches zumindest den wilden Tieren der Umgebung trotzen kann. Vom Waldrand aus erkennst du neben den hier lebenden Bauernfamilien auch ein gutes Dutzend der Soldaten, mit denen du hierher gereist bist. Die meisten halten sich bei den Gebäuden auf, aber zwei von ihnen patrouillieren auf der Lichtung und behalten den Waldrand im Auge. Es erscheint dir sehr gefährlich, dich der Siedlung weiter zu nähern, aber vielleicht möchtest du sie vom Wald aus für kurze (275) oder längere Zeit (544) beobachten. Wenn du lieber von hier verschwinden möchtest, kannst du dies in nordöstlicher (**Karte f = 111**) oder südöstlicher Richtung (**Karte n = 80**) tun.

34 Z+I

Die Straße führt dich schier endlos durch den winterlichen Wald. Kahle Steineichen säumen hier den Weg, so dass dieser Teil des Walds im Winter nicht ganz so düster ist wie der mit Nadelbäumen bewachsene, doch dank der Schneedecke kommst du auch hier nicht schneller voran und der lange Weg nötigt dir einige Pausen ab.

Nach einem halben Tag erreichst du schließlich die Stelle, an der Hauptmann Eichinger verletzt wurde. Spuren des Kampfes kannst du nicht mehr ausmachen, aber die Erinnerungen an die vielen Wölfe lassen dir einen eisigen Schauer über den Rücken laufen.

Wirf einen W6. Die Zahlen 1 bis 4 führen dich zu Abschnitt 493, die 5 zu Abschnitt 122 und die 6 zu Abschnitt 245.

35

Die Soldaten rücken weiter in geschlossener Formation vor, die Orks eher verteilt und undiszipliniert, dafür mit ein-drucksvoller Wildheit. Es entbrennt ein chaotisches Gemetzel, blutige Wunden werden gerissen und Körperteile abgetrennt, aber die Schlacht entwickelt sich recht erfolgreich für Dairons Soldaten. Gerade mal ein halbes Dutzend von ihnen stirbt, bevor die letzten Orkkrieger röchelnd zusammenbrechen, doch auch die überlebenden Soldaten sind gezeichnet, erschöpft und zum Teil auch verwundet. Dann löst sich die zweite Angriffswelle aus dem Wäldchen beim Orklager. Ihre Waffen und Rüstungen scheinen in einem deutlich besseren Zustand zu sein, sie sind kräftiger und vermutlich auch etwas älter. Der Orkhäuptling schickt nun nicht mehr seine unerfahrenen Kämpfer, sondern die Veteranen unter seinen Stammeskriegern. Diese Welle werden die königlichen Soldaten ohne eure Hilfe nicht überstehen. Eilst du hinab zu ihnen auf das Schlachtfeld (278) oder befehlst du lieber den Rückzug (127)?

36

An die toten Opfer des Orküberfalls denkend läufst du durch den Ort, als plötzlich ein lautes „Verräter!“ neben dir ertönt. Erschrocken wirfst du dich zur Seite und entgehst so einem tödlichen Schwerthieb, der deinen Kopf von deiner Schulter getrennt hätte. Du rollst dich im weichen Schnee ab, ziehst deine Waffe und bist plötzlich hellwach. Vor dir treten zwei groß gewachsene Soldaten im grünen Wappenrock aus einem Hauseingang. Der eine hält sein Schwert wachsam vor der Brust, der andere lässt einen Morgenstern langsam kreisen und beobachtet dich mit einem überlegenen Grinsen. Vermutlich haben dich die beiden schon seit einiger Zeit beobachtet und dir dann diesen Hinterhalt gelegt. „Der Hauptmann hat eine stattliche Belohnung auf deinen Kopf ausgesetzt, du feiger Verräter!“, blafft dich der Schwerträger an, woraufhin der Morgensternschwinger feixend ergänzt: „Und zwar nur auf deinen Kopf!“ Damit sind die Fronten geklärt, die Soldaten greifen dich an.

Soldat mit Schwert

Schwert: INI 10+W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 RS 3 AuP 33 WS 7 GS 6 MR 4

Soldat mit Morgenstern

Morgenstern: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK N
LeP 29 RS 3 AuP 32 WS 6 GS 6 MR 4

Wenn es dir gelingt, einen Soldaten zu töten, schlage Abschnitt 234 auf. Wenn es den beiden gelingt, dich zuvor zu töten, geht es bei Abschnitt 2 weiter.

37

„Ein bedeutsamer Unterschied, fürwahr!“, sinniert Calwd. „Nehmen wir an, ich würde dir glauben, was erwartest du von uns?“ Du hebst abwehrend die Hände. „Ich wollte euch nur wissen lassen, was geschehen ist. Yolde, die Frau des verstorbenen Dorfschulzen von Wryngen hatte den Plan gefasst, dass wir uns in den Bergen sammeln sollten, falls Dairon noch mehr Unheil über das Land bringt. Meine Absicht ist es also lediglich, euch zu informieren.“ Calwd nickt bedächtig. „Ich verstehe. Es sei dir versichert, dass wir achtsam sind – immer.“ Du lächelst zufrieden. „Das glaube ich euch gerne.“ „Das Wohl!“, antworten die Männer im Chor, dann klopft dir ein hoch aufgeschossener Kerl mit seiner gewaltigen Pranke so kräftig auf die Schulter, dass du Mühe hast, stehen zu bleiben (185).

38

Zwischen mehreren großen Steinen liegen die Leichen von fünf Männern, die von schartigen Klingen übel entstellt wurden. Zwei Köpfe wurden einfach abgerissen, die anderen Körper zeichnen zahllose Wunden. Ein zerbrochener Arbach, ein orkischer Krummsäbel, deutet auf die Gegner der Männer hin. Die fünf Kämpfer, die allesamt die gleichen, schwarzen Wappenröcke tragen, auf deren Brust ein stilisierter, schwarzer Burgturm vor einer weißen Scheibe sichtbar ist, haben keine Chance gehabt. Vermutlich haben sich die Angreifer hinter den Felsen versteckt und die Soldaten in einen Hinterhalt gelockt. Du nimmst einen der blutgetränkten Wappenröcke an dich, bevor du die Leichen notdürftig im Schnee verscharrst. Kreuze das T auf dem Spielprotokoll an, bevor du dich bei Abschnitt 188 auf den Rückweg machst.

39 ○ ○

Wenn du diesen Abschnitt bereits zum dritten Mal aufsuchst, lies sofort bei Abschnitt 320 weiter. Andernfalls stelle dem Dorfschulzen eine Frage: „Ist in letzter Zeit irgendetwas Ungewöhnliches in der Gegend passiert?“ (168) „Habt ihr von Orküberfällen gehört?“ (447) „Man munkelt, in der Gegend hätten sich Menschen mit Schwarzpelzen verbündet. Habt ihr davon gehört?“ (151) „Man munkelt, in der Gegend hätten sich Menschen mit Schwarzpelzen verbündet. Wer sind Eure Mitverschwörer?“ (264)

40 MORGENS

Du grüßt drei Kinder, die an dir vorbeilaufen. Während sich die beiden jüngeren ängstlich abwenden, flüstert die Älteste: „Koschka erlaubt uns nicht, mit Fremden zu reden.“ Dann läuft auch sie davon. Die Dorfbewohner, die am Dach arbeiten, erwidern immerhin deinen Gruß, lassen sich aber ebenfalls auf kein Gespräch ein. Möchtest du versuchen,



mit der alten Frau zu sprechen (165) oder gibst du es auf und verlässt den Ort (373)?

40 ABENDS

Du grüßt drei Kinder, die in einem der Scheunentore sitzend mit einem Kätzchen spielen. Während sich die beiden jüngeren ängstlich abwenden, flüstert die Älteste: „Koschka erlaubt uns nicht, mit Fremden zu reden.“ Dann verschwinden die drei im Inneren der Scheune.

Du weißt, dass die Dorfbewohner im Inneren der Wohnstuben ihr Abendmahl zu sich nehmen, aber auf dein Klopfen reagiert niemand und als du an einer der Türen rüttelst, stellst du fest, dass sie von innen verriegelt ist.

Möchtest du versuchen, mit der alten Frau zu sprechen (165) oder gibst du es auf und verlässt den Ort (373)?

41

Schließlich erreichst du den Dorfkern – und spürst einen eisigen Klumpen in deinem Herzen. Mitten auf dem kleinen Marktplatz wurde ein gewaltiger Scheiterhaufen aufgetürmt, in dessen Mitte ein gewaltiger Pfahl errichtet wurde, an dem noch immer drei verkohlte Leichen festgebunden sind. Rußiger Qualm steigt auf, kleinere Flammen züngeln im Geäst. Die verbrannten Körper sind zusammengesunken und schrecklich entstellt, verbrannte Kleidung hängt in Fetzen herab – und überall um den Scheiterhaufen herum sind Fußspuren im Schnee zu erkennen. An einem jungen Baum neben der Hinrichtungsstelle flattert ein Pergamentbogen im Wind, darunter türmen sich archaische Waffen (257).

42

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen. Während der ersten Stunden deines Marsches passierst du einen dichten, düsteren Wald, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Schließlich führt die Straße in einem scharfen Knick nach links, so dass du den Wanderer, der dir entgegen kommt, erst siehst, als er nur noch gute 50 Schritt von dir entfernt ist. Trotz des langen Mantels erkennst du den blonden Mann dank seines breitkrempigen Spitzhuts und des langen Wanderstabs, von dem du weißt, dass ihm magische Kräfte innewohnen (352).

43 Z+I

Du machst es dir im Hesindehaus bequem, schläfst dich auf einem der zurückgelassenen Strohlager aus und findest sogar noch einen Laib Brot und etwas Hartkäse, um dich zu stärken. Du regenerierst 1W6+1 LeP, bevor du wieder aufbrichst (231).

44

Am Waldrand entdeckst du die Silhouette eines Mannes, der sich mühsam vorwärts schleppt. Noch während du über-



legst, ob du irgendwo ein Versteck suchen oder deinen Weg ganz einfach fortsetzen sollst, winkt er dir zu. Nun bemerkst du auch den grünen Wappenrock. Ganz offensichtlich handelt es sich bei dem Mann um einen Soldaten Dairons. Er macht aber keine Anstalten, seine Waffe zu ziehen. Er hat nicht vor, dich anzugreifen, was bedeuten könnte, dass er dich noch nicht erkannt hat oder keine Chance sieht, dich zu ergreifen. Als er näher herangekommen ist, erkennst du den Soldaten schließlich – es ist Fronik.

„Rondra zum Gruße“, wirst du freundlich, aber auch vorsichtig begrüßt.

Nachdem du den Gruß erwidert hast, liegt ein unbehagliches Schweigen in der Luft, bis Fronik dann doch ganz direkt fragt: „Bist du ein Verräter – willst du mich töten?“

Du antwortest:

„Ich bin kein Verräter und ich werde dich nicht töten, wenn du mir keinen Grund dazu gibst.“ (196)

„Nicht ich bin der Verräter – du bist es. Stirb!“ (380)

45

Du stehst am Rande des Dorfes Wryngen, einem Ort, an den du keine guten Erinnerungen hast. Nach der Hinrichtung des Dorfschulzen, der Perainegeweihten und der Schmiedin des Ortes liegt ein bleierner Mantel über dem Ort.

Wenn du dich im Ort umsehen möchtest, könnte sich ein Besuch in der einzigen Schenke des Ortes (95), in der Schmiede (536) oder der Hütte der Perainegeweihten lohnen (280). Einen Unterschlupf kannst du bei Yolde im Haus des verstorbenen Dorfschulzen finden (401), vielleicht möchtest du auch noch einmal zum Scheiterhaufen gehen (227).

Wenn du dich von hier aus aufmachen möchtest, kannst du nach Norden reisen (Karte h = 374), gen Osten (Karte k = 255), in Richtung Süden zur Burg des Barons Havel (Karte e = 489) oder nach Westen zu Borbomox' Hütte (Karte b = 128).

46 Z+I

Du schaust dem Spektakel noch eine Weile zu, dann werden deine Augenlider immer schwerer und schließlich schläfst du unter der Fensteröffnung auf dem harten Boden liegend ein. Als du erwachst, steht die Praiosscheibe bereits ein gutes Stück über dem Horizont und der Spuk auf dem Innenhof der Burg ist vorbei.

Falls du über den Nachteil *Totenangst* verfügst, darfst du dir eine *Spezielle Erfahrung* notieren, und deinen Wert bei der nächsten Steigerung vergünstigt senken. Fällt der Wert dadurch auf Null, darfst du den Nachteil von deinem Helden dokument streichen. Kreuze außerdem das J auf dem Spielprotokoll an. Auch wenn du keine weitere Lebensenergie regeneriert hast, zählt diese Nacht als Ruhephase.

Noch immer an die gequälten Seelen der Menschen und Orks denkend, die dich gefangen hielten, beschließt du, von hier aufzubrechen, bevor sie dich doch noch heimsuchen. Folgst du der Straße nach Nordosten (Karte t = 377) oder nach Südwesten (Karte r = 129)?

47

Im oberen Bereich befindet sich noch immer der Schriftzug: *eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Darunter verändern sich aber die drei Bilder wie von Geisterhand. Linien verwischen, andere entstehen, bis schließlich drei neue Bilder zu betrachten sind. Betrachte **Bild II** auf **Seite 96** im Anhang.

Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:

„Rüstung.“ (265)

„Schutz.“ (63)

„Schmiede.“ (353)

„Handwerk.“ (526)

„Verstecken.“ (471)

„Kampf.“ (142)

Nichts – du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

48

Der Schneefall ist dichter geworden, aber ihr kommt auf der schmalen Straße gut voran. Die Burschen auf Baron Havels Burg haben dir verraten, dass es nach Wryngen gerade einmal ein Ritt von gut zwei Stunden Dauer sei, und so erwartest du, schon bald die kleine Ortschaft sehen zu können. Die erste Stunde führt euch die Straße noch durch dichten Tannenwald. Die Nadelbäume waren mit feinem Schnee bestäubt, und hin und wieder musstet ihr Ästen ausweichen, die auf Kopfhöhe auf den Weg hinaus ragten. Danach wurde das Land hügeliger, der Baumbewuchs lichter. Die schneebedeckten Wiesen erstreckten sich links und rechts des Weges und an manchen Stellen konntet ihr der Straße nur dank der regelmäßig aufgestellten Wegsteine folgen.

Während dein Pferd gemächlich vorantrabt, versuchst du, dir ein Bild von deinen beiden Gefährten zu machen. Die zwei könnten gegensätzlicher kaum sein. Da wäre zunächst Fronik, ein dicklicher Mittvierziger, dessen narbenzerfurchtes Gesicht von vielen Kämpfen zeugt. Der leicht unter setzte Soldat mit dem stoppligen Vollbart, der ausgeprägten Glatze, der knolligen Nase und den dunklen, wachen Augen erinnert dich an einen zu groß geratenen Zwerg, ein Eindruck, den seine doppelblättrige Axt vervollständigt. Lediglich seine verschlossene Art mag so gar nicht zur Geselligkeit passen, die man landläufig mit Zwergen verbindet.

Raidri dagegen ist hager und hoch aufgeschossen, noch keine 20 Lenze alt, und in seinem knabenhaften Gesicht findet sich nicht eine einzige Bartstoppel. Dafür umrahmen blonde Locken sein schmales Gesicht. Und wogegen man Froniks tiefe, brummige Stimme kaum hört, plappert Raidri ununterbrochen. Wenn man seinen Worten Glauben schenken mag, hat er trotz seiner jungen Jahre schon unzählige Kämpfe bestritten, drei Jungfrauen aus den Klauen finsterner Schergen gerettet und sie anschließend auch gleich noch aus den Fängen ihrer Jungfräulichkeit... Es hat nicht lange gedauert, bis du begriffen hast, warum die anderen Solda-

ten den Jungen stets Raidri nennen, obwohl er eigentlich Gorlan heißt.

Lege eine Probe auf *Sinnenschärfe* +2 (KL/IN/IN) ab. Ist sie gelungen (550) oder nicht (363)?

49

Die letzten Orks, es sind weniger als ein Dutzend, sammeln sich um ihren Häuptling. Zwei königliche Soldaten und vier Bauern liegen tot zwischen euch, auch hier ist der Schnee inzwischen von blutigen Spuren durchzogen.

Langsam schließt ihr den Kreis um die Orkkrieger, die ihre Waffen nach außen aus dem geschlossenen Verteidigungsring halten, auf einen Ausfall aber verzichten. Bei menschlichen Gegnern, die so in die Enge getrieben werden, würdest du Panik in ihren Augen erwarten, bei Orks Wut, Aggressivität oder zumindest das Wissen um den nahenden Tod, aber eure Gegner machen einen ruhigen Eindruck, vielleicht eine Spur Nervosität – aber vor allem siehst du Zuversicht.

Und dann hörst du auf einmal ein lautes Bellen, das Hecheln von Hunden. Schon brechen ein Dutzend orkische Kampfhunde durch den Wald und stürzen sich auf euch, genauso wie die Orkkrieger, und eine Gruppe weiterer Orks, die hinter den Hunden her stürmen. Nun seid ihr in der Unterzahl, und in den meisten Augen deiner Mitstreiter kannst du die Panik deutlich erkennen. Du reißt deine Waffe hoch, da drängen auch schon zwei orkische Kampfhunde auf dich ein.



Kampfhunde (2)

Biss: INI 10+W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 20 **RS** 2 **AuP** 60 **WS** 6 **GS** 11 **MR** 2

Wenn du zwei Kampfrunden überlebst, geht es bei Abschnitt 395 weiter, wenn nicht, bei Abschnitt 2.

50

Ihr verfolgt die Orks nur kurze Zeit, bis ihre Flucht an einer spitz zulaufenden Klippe endet. Fünfzig Schritt tiefer rauscht ein donnernder Gebirgsbach durch eine Klamm, oben fallen die Wölfe über die Kriegshunde und Orks her. Möchtest du dich zurückhalten und den Kampf aus sicherer Entfernung beobachten (193) oder stürzt du dich ins Getümmel (407)?

51 MORGENS Z+I

Obwohl der Pfad steil, rutschig und sehr gefährlich ist, kommst du dank deines Geschicks schnell voran. Als du endlich das untere Ende des Abstiegs erreicht hast, ist es bereits mittags. Eine lange Wanderung durch eine weitläufige Hügellandschaft schließt sich an, aber der Weg führt dich in sanften Schwüngen hinab, bis sich am Abend schließlich ein dunkler Wald westlich der Straße auftut. Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch erreichst du schließlich ein kleines Schlösschen (**Karte al** = 359).

51 ABENDS Z+I

Obwohl der Pfad steil, rutschig und gerade bei Nacht sehr tückisch ist, kommst du dank deines Geschicks schnell voran. Als du endlich das untere Ende des Abstiegs erreicht hast, ist es bereits nach Mitternacht. Eine lange Wanderung durch eine weitläufige Hügellandschaft schließt sich an, aber der Weg führt dich in sanften Schwüngen hinab, bis sich am Morgen schließlich ein dunkler Wald westlich der Straße auftut. Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch erreichst du schließlich ein kleines Schlösschen (**Karte al** = 359).

52

Erloran berichtet dir in knappen Worten, dass Dairon mit seinen Soldaten in Richtung Norden aufgebrochen sei. Kameire und er seien zurückgeblieben, hätten sich aber einige Stunden später auf den Weg gemacht, dich zu suchen. Es scheint den beiden, als würde Dairon bei seiner Jagd auf dich alles auf eine Karte setzen.

Vielleicht – so ist deine Schlussfolgerung – hat er aber auch von Yoldes Plan erfahren und ist nun ausgezogen, um die in seinen Augen verräterischen Wrynger zu jagen.

Willst du Erloran und Kameire ins Vertrauen ziehen (110) oder schweigst du lieber, weil du den beiden misstrauet (299)?

53 ○

Es dauert nicht lange, bis du den kleinen Schrein und die Hütte wiedergefunden hast. Besuchst du die Hütte zum ersten Mal (412), oder warst du schon einmal hier (98)?

54

Die Türen zu den Hütten sind nicht verschlossen, so dass du schnell einen Blick hinein wirfst. Die Einrichtung ist schlicht, acht Strohlager, ein großer Tisch, vier Schemel und vier Truhen, von denen einige offen stehen und den Blick auf schmutzige Kleidung und wertlosen Tand wie Eberhauer oder knöcherne Würfel freigeben. Nur von den Bewohnern fehlt jede Spur. Vielleicht solltest du doch den Geräuschen nachgehen (482) oder lieber schnell verschwinden, bevor sich jemand an deiner Neugierde stört (367).

55

Letztendlich ist der eindrucksvollste Beweis für die rege Nutzung der Lichtung der Borkenbär, der plötzlich aus dem Schatten der Hütte tritt und in deine Richtung schnüffelt. Du fragst dich noch, ob es sinnvoll sein mag, wegzulaufen oder auf einen Baum zu klettern, da macht das Tier auch schon den ersten Satz in deine Richtung. Erschreckend schnell ist es heran gekommen und richtet sich vor dir auf.

Borkenbär

Tatze: INI 8+W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+3 DK H

LeP 34 RS 3 AuP 35 WS 9 GS 15 MR 3

Wenn du fünf Kampfunden überstehst, lies Abschnitt 253. Sinkt deine Lebensenergie aber zuvor auf Null oder darunter, geht es für dich bei Abschnitt 2 weiter.

56

„Nein, wir haben von nichts dergleichen gehört“, erklärst du Dairon. „Wir haben uns so gut wie wir konnten umgehört, aber es war uns nicht möglich, irgendwelche Gerüchte oder gar Hinweise auf Überfälle durch Schwarzpelze oder irgendwelche verräterischen Tätigkeiten zu finden.“
Kreuze zunächst das **A** auf dem Spielprotokoll an, dann lies bei Abschnitt 139 weiter.

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Auf dem Spielprotokoll befindet sich eine Liste mit Buchstaben und Kreisen. Mitunter wirst du aufgefordert, einen Kreis entsprechend des daneben gedruckten Buchstabens anzukreuzen. Dadurch kann sich das Abenteuer 'merken', welche Entscheidungen du getroffen und welche Leistungen du vollbracht hast. Später kann es dir passieren, dass du einen bestimmten Abschnitt aufsuchen kannst oder sollst, abhängig davon, ob ein bestimmter Buchstabe angekreuzt wurde oder nicht.

Falls im Spielprotokoll bereits Kreuze von einem vorherigen Spiel markiert sind, radier sie nun alle weg. Das **A** ist der erste anzukreuzende Buchstabe im Spiel. Wenn du das **A** angekreuzt hast, geht es für dich bei Abschnitt 139 weiter.

57

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen, was dir in der Dunkelheit noch einmal schwerer fällt als am Tage. Während du anfangs eine Hügellandschaft passierst, wird der Baumbewuchs nach ein paar Stunden mühsamen Fuß-

marschs immer dichter, bis er schließlich in einen dichten, düsteren Wald übergeht, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Die Straße beschreibt einen weiten Bogen, als dir plötzlich flackerndes Licht auffällt. Erst scheint es schwach durch das Unterholz, dann wird deutlich, dass es von einem halben Dutzend Fackeln stammt, welche dir auf der Straße stetig entgegen kommen. Du hast nicht allzu viel Zeit, dich zu entscheiden, ob du auf der Straße ausharren (456) oder dich doch lieber verstecken möchtest (317).

58

Du folgst Erloran ininigem Abstand, was dank der hohen Schneedecke und der deutlich erkennbaren Fußspur eine Leichtigkeit darstellt. Auch wenn du dem Magier einen großen Vorsprung lässt, kannst du ihm auf diese Weise sicher folgen, bis du ihn schließlich unter einem Baum wiederfindest, wo er ein Loch im Schnee gegraben hat und vorsichtig Moos von der Rinde einer mächtigen Wurzel kratzt. Mit einer ruckartigen Bewegung, die dich vollkommen überrascht, richtet sich der Magier auf, sodass dir keine Zeit bleibt zu entscheiden, ob du dich ihm nähern oder nach einem neuen Versteck suchen sollst. Überrascht blickt dich Erloran an, dann strahlt er freudig zu dir hinüber.

„Erloran, wie ist es dir ergangen?“, begrüßt du den Magier. „Vermutlich besser als dir, auch wenn es mich freut, dass du entkommen bist, wie es mir scheint!“

Du nickst mit einem Lächeln auf den Lippen. „Die Flucht aus der Burg war ein Kinderspiel, aber im Wald ...“

Du zögerst kurz. Kannst du Erloran wirklich vertrauen? Warst du nicht auch kurz davor, Dairon dein Vertrauen zu schenken? Doch im Gegensatz zu Dairon hat dir Erloran noch keinen Grund gegeben, ihm zu misstrauen. Du musst eine Entscheidung treffen – und zwar schnell.

Möchtest du Erloran die Wahrheit erzählen, ihm von Borbomox berichten, von den Leichen in Wryngen und vor allem von deinem Plan, den du mit Yölde geschmiedet hast (545) oder schweigst du lieber (199)?

59

Du duckst dich unter einem tief hängenden Ast hindurch und kauerst dich hinter einen dicken Tannenstamm. Von hier aus beobachtest du Calwd und seine Männer, die um die Kochstelle herum sitzen und mit vier Soldaten reden. Gelegentlich hörst du Wortfetzen wie „... guter Sold ...“, „...für eine ehrliche und wahrhaftige Sache ...“ und „... Auftrag des Königs ...“, ohne dass du ganze Sätze verstehen kannst. Die Holzfäller hören dem Wortführer der Soldaten geduldig zu, schütteln aber immer wieder den Kopf und scheinen verschiedene Angebote abzulehnen. Schließlich lässt der Soldat enttäuscht die Schultern hängen, woraufhin ihm ein dunkelhaariger Holzfäller eine Schüssel mit dampfender Suppe in die Hand drückt. Dankbar nimmt der Soldat die Stärkung an und setzt sich zu den anderen ans Lagerfeuer.

Plötzlich blickt Calwd genau in deine Richtung und nickt einmal mit dem Kopf. Ob er dich gesehen hat? Und was will er dir sagen? Dass du verschwinden solltest? Wenn dich der Holzfäller tatsächlich entdeckt hat, kann es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis dich auch die Soldaten finden. Du beschließt daraufhin, dich zurückzuziehen (476).

60

Kaum bist du näher herangekommen, bietet sich dir ein schrecklicher Anblick. An einer Steineiche zwischen den Bauernhäusern baumeln die Leichen der Dorfbewohner, der Wind wiegt sie sanft dahin, aber die Würgemale an ihren Halsen und die nur bei manchen gebrochenen Genicke weisen auf einen qualvollen Todeskampf hin. Die Orkam-Puppe wurde in Brand gesteckt, noch glüht das Stroh, aus dem sie geformt wurde. Ein schneller Blick in das Innere der Häuser bestätigt deinen grausigen Verdacht, dass hier niemand überlebt hat. Hinter einer der Scheunen entdeckst du sogar die Leichen der erschlagenen Kinder – und einen grünen Fetzen, wie er zu den Wappenröcken von Dairons Soldaten passen mag.

Die Dorfbewohner müssen mit ihrer Götzenanbetung aufgefallen sein, vermutlich waren sie alleine deswegen verdächtig genug, um hingerichtet zu werden.

Auch wenn du hier keine Soldaten mehr finden kannst, bist du dir doch sehr sicher, wer für diese Tat verantwortlich ist. Zwar würdest du die Leichen gerne vergraben, doch einerseits ist der Boden viel zu hart gefroren und andererseits weißt du nicht, ob Dairons Soldaten schon bald zurückkommen. So beschließt du, den Ort so schnell wie möglich wieder zu verlassen (373).

61

Die Schmiedin hält kurz inne, dann seufzt sie und lässt die Schultern hängen: „Ihr seht mir nicht aus, als müsste ich mir wegen Euch Sorgen machen. Kommt mal mit, ich habe da etwas, an dem Ihr vielleicht Interesse habt.“ Sie legt den Hammer beiseite und bedeutet dir verschwörerisch, ihr zu folgen. Möchtest du dich lieber auf der Stelle verabschieden (497) oder gehst du mit ihr (283)?

62

Hastig läufst du in den Wald, auf ein gutes Versteck und eine Gelegenheit, deine Spuren zu verwischen, hoffend. Dich beschleicht das ungute Gefühl, dass es sich bei den Fackelträgern um Dairons Soldaten handeln könnte. Lege daher ganz gewissenhaft eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) –4 ab. Ist sie gelungen (254) oder nicht (529)?

63

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild III** auf Seite 97 im Anhang.



„Kampf.“ (427)

„Gefahr.“ (85)

„Töten.“ (315)

„Monster.“ (537)

„Krieg.“ (448)

„Tapferkeit.“ (177)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

64

Am Eingang zum dreigeschossigen, aber schmalen Haupthaus begegnest du lediglich einer alten Magd, die dich mit leidig anschaut und schnell an dir vorbei hinaus eilt. Du folgst einer engen Wendeltreppe, dann führt dich ein kurzer Gang zu einer angelehnten Tür. Aus dem Inneren dringt die laute Stimme einer tobenden Frau an dein Ohr: „... tust nichts, nichts! Unser Sohn ist fort und was geschieht? Ein paar Soldaten, ausgeschildet in die weite Ebene. Wir sind schutzlos, das Dorf ist schutzlos, und der Herr über all das verkriecht sich unter seiner Krone.“ Einen Moment herrscht eisiges Schweigen, aber der Angesprochene reagiert nicht. Stattdessen hörst du plötzlich wütende Schritte, die sich der Tür nähern. Mit einem Schwung wird diese aufgestoßen, dann tritt eine Frau heraus und wirft die Tür mit einem verächtlichen Schnauben zu. „Wo ist der Mann geblieben, mit dem ich einst den Traviabund eingegangen bin?“

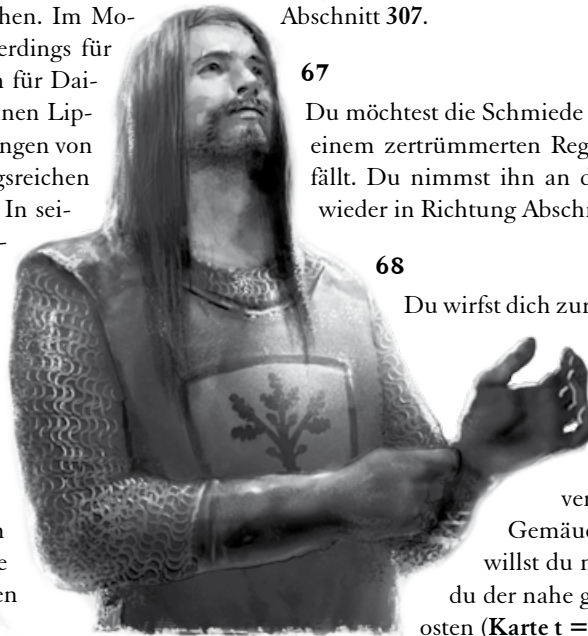


Der vor Zorn gerötete Kopf der braunhaarigen Frau, die in Falten gelegte Stirn und die Fäuste, die so kräftig geballt sind, dass die Knöchel weiß hervortreten, passen überhaupt nicht zum teuren Kleid, den aufwendig geflochtenen Zöpfen und dem teuren Halsband. Dem Alter der Endvierzigerin und vor allem ihren Worten nach stehst du vor der Herrin des Hauses – oder wirst besser gesagt von ihr so stürmisch umgerannt, dass du auf dem Hosenboden landest (322).

65

Ein ganzes Stück vor dir am Anfang des Zugs trabt Dairon, ein Mittfünfziger, der trotz seines Alters noch immer von beeindruckend kräftiger Statur ist. Ihm scheint die Kälte nicht viel auszumachen, anmutig und stolz sitzt er auf seinem Schimmel und beobachtet aus dunklen Augen wachsam den Weg vor ihm. Auf seinem Rücken trägt er einen runden Holzschild, an seiner Seite baumelt ein schlichtes Kriegsbeil, eine einfache Waffe, die Dairon aber mit Erfahrung, Geschick und unglaublicher Kraft zu führen weiß. Neben dem Reichsverräter, der sein Leben nur seinem Geständnis und der Milde des Andergaster Königs verdankt, trabt Hauptmann Steinrich Eichinger, ein junger Adliger, der – glaubt man den leise gemurmelten Worten der anderen Soldaten – weit weniger Erfahrung hat als die meisten von ihnen. Steinrichs Nase ist ein wenig zu lang, seine Wangen sind etwas zu schmal, seine Augen etwas zu dicht, sein Kinn ist etwas zu markant und seine blonden Haare sind etwas zu licht, um ihm das Attribut gutaussehend verleihen zu können. Aber – glaubt man seinen ganz und gar nicht leise gemurmelten Berichten – er hat durchaus Schlag bei den Frauen am Hofe und wird sich bald aus einer stattlichen Zahl von Verehrerinnen eine geeignete Frau aussuchen, um mit ihr den Traviabund einzugehen. Im Moment schwärmt der junge Soldat allerdings für keine seiner Verehrerinnen – sondern für Dairon. Schon seit Tagen hängt er an seinen Lippen, lauscht beeindruckt den Erzählungen von gefährlichen Kämpfen, entbehrungsreichen Reisen und bedrohlichen Wildtieren. In seinem grünen Wappenrock, den stählernen Helm ebenso wie das reich verzierte Schwert am Sattel führend und in ein dickes Bärenfell eingewickelt, erinnert er dich an einen kleinen Jungen, der den Geschichten seines Großvaters lauscht. Vielleicht war es doch keine gute Idee, die Soldaten nicht über Dairons Hintergrund zu informieren, aber im Interesse der Schlagkraft eurer Truppe hattest du die Entscheidung mittragen können.

Lies bei Abschnitt 314 weiter.



ABSCHNITTE FÜR EINE BESTIMMTE GEFÄHRTIN

Du wirst nun an einen Abschnitt verwiesen, an dem du weiterlesen sollst. Dort wirst du aber nicht nur einen Abschnitt mit der Nummer 314 finden – sondern zwei. Sie tragen dieselbe Nummer, unterscheiden sich aber durch einen nachgestellten Buchstaben. Die Buchstaben entsprechen dem ersten Buchstaben des Namens deiner Weggefährtin aus dem Abenteuer **Die Schwarze Eiche**. Lies einfach den Abschnitt mit dem Anfangsbuchstaben des Namens deiner Gefährtin. Falls du das Abenteuer nicht gespielt hast, wähle einfach immer die Abschnitte mit Buchstaben A.

66

Der Wald erstreckt sich nur noch etwa eine Stunde westlich des Weges, dann endet er und die Straße führt dich in sanften Bögen durch eine Hügellandschaft. Dabei steigt sie immer weiter an, auf einen langen Anstieg auf einen Hügel hinauf folgt nur ein kurzes Stück bergab, dann windet sich der Weg auch schon wieder nach oben. Erschöpft erreichst du schließlich eine weitere Hügelkuppe, von der aus du einen phantastischen Ausblick auf die Ausläufer des Steineichenwals hast. Zerklüftet ragen die schneebedeckten Berge empor, an das Gebiss eines gewaltigen Monsters erinnernd. Davor wurde auf einer hohen Klippe eine kleine Burg errichtet und der Weg führt in schmalen Serpentinien dort hinauf. Lege eine Probe auf *Klettern* (MU/GE/KK) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 421, eine misslungene zu Abschnitt 307.

67

Du möchtest die Schmiede schon verlassen, als dir unter einem zertrümmerten Regal ein schlichter Dolch auffällt. Du nimmst ihn an dich, bevor du den Steinbau wieder in Richtung Abschnitt 45 verlässt.

68

Du wirfst dich zur Seite, so dass dich der Dolch verfehlt (290).

69

Du stolperst aus der Burg, froh, das Gebäude zu verlassen. Das unheimliche Gemäuer lässt dich frösteln und so willst du nur noch fort von hier. Folgst du der nahe gelegenen Straße nach Nordosten (**Karte t = 377**) oder Südwesten (**Karte r = 129**)?



70

Besonders beeindruckt bist du von Alinde, die sich gerade um ihren noch immer nicht sprechenden Mann kümmert, ansonsten aber die Führung über ihr Gesinde und die Bewohner des Bergdorfes an ihres Mannes statt übernommen hat und sich schon vorab mit allen Plänen einverstanden erklärt hat, die den Tod ihres Sohnes rächen würden. Die Burschen und Mägde von Burg Schwarzenzinn und fast alle Bewohner Schwarzenklamm haben sich ebenfalls in die Höhle gedrängt (3).

71

Erneut betrittst du das Lager, aber diesmal fehlt von Calwd und seinen Männern jede Spur, das Lager ist verlassen. Die Kochstelle wurde abgebaut, die Hütten sind bis auf die Strohlager leer, ein Teil der Holzstämme ist verschwunden. Dennoch laden die Hütten zum Verweilen ein, hier schläfst du sicherlich bequemer als im verschneiten Wald (462). Vielleicht zieht es dich aber auch gleich weiter (367).

72

Kaum hast du Grusepusemusels Namen einmal laut gerufen, erscheint er wie aus dem Nichts am oberen Ende der Steintreppe, die zum vermauerten Turmeingang führt (240).

73

Eine zweite Leiche trägt einen goldenen Siegelring, der zwar ein wenig verrußt ist, das Feuer aber ansonsten erstaunlich gut überstanden hat. Wenn du den Ring an dich nehmen möchtest, kreuze das C auf dem Spielprotokoll an. Kehre dann zu Abschnitt 257 zurück.

74

Du reißt deine Waffe zur Parade hoch, da geht ein Ruck durch den Körper und dieser sackt schlaff zusammen. Hinter ihm steht Calwd, der dir breit grinsend zuzwinkert, während er seine Holzfälleraxt aus dem gespaltenen Schädel des Orks zieht. Du nickst ihm dankbar zu, aber da ist er schon wieder auf dem Sprung, um sich einem rötlich schimmernden Krieger in den Rücken zu werfen. Du atmest kurz durch, dann wirbelst du herum, als du einen markerschütternden Schrein vernimmst. Der nächste Ork stapft wütend auf dich zu (99).

75 Z+I

Das kolossale Tier bricht vor dir zusammen, aus zahllosen Wunden blutend. Du atmest derweil schwer, lässt dich erschöpft neben dem Wildschwein auf den Boden sinken, um zu Atem zu kommen. Ein leises Quieken lässt dich hochschrecken. Die Frischlinge laufen orientierungslos auf und ab. Hätte diese dumme Sau...

Du kannst den Lauf der Natur nicht ändern, aber du kannst von den Geschehnissen profitieren. Du nimmst dir einen Augenblick Zeit und weidest das Tier so weit aus, dass du

zwei große Stücke Fleisch gewinnst. Für Nahrung ist vorerst gesorgt.

Anschließend setzt du deinen Weg fort, die Frischlinge im Wald zurücklassend. Du kommst noch immer gut voran, bis du schließlich Wryngen erreichst (**Karte c = 45**).

76 Z+2

Yölde versorgt mit großem Geschick deine Wunden in der Küche, danach bietet sie dir ein einfaches Strohlager im oberen Geschoss des Stalls an, wo du unentdeckt ausruhen kannst. Auch wenn das Stroh durch die dünne Decke pickt, liegst du doch weich und warm. Schon nach wenigen Augenblicken fällst du in einen traumlosen Schlaf.

Nachdem du erwacht bist, fühlst du dich ausgeruht und gestärkt. Dank Yöldes Behandlung hast du lange geschlafen und währenddessen 3W6+3 LeP regeneriert. Nach dem Zusammensammeln deiner Sachen verabschiedest du dich von Yölde und ihren Kindern, dann brichst du zu Abschnitt 45 auf.

77

Ihr folgt Dairon und seinen Männern zu einer kleinen, annähernd kreisrunden Lichtung, die mit einer weißen Schneedecke bedeckt ist, die nun aber blutgetränkt von einem mörderischen Kampf zeugt. „Es waren bestimmt einhundert Wölfe, die uns in die Enge getrieben haben“, erklärt dir ein bärtiger Soldat mit breitem Akzent. „Auch wenn uns nur die Hälfte von Ihnen angegriffen hat, ohne Dairon hätten wir's nicht geschafft. Hauptmann Eichinger war uns keine Hilfe ...“

„Hauptmann Eichinger hat's bö's erwischt“, berichtet ein schwächlicher Bursche keuchend, dem Helm, Kettenhemd und Wappenrock viel zu groß sind. „Kommt mit, schnell!“ Lies bei Abschnitt 418 weiter.

78 MORGENS Z+I

Du folgst dem Weg durch den Wald. Auch diese Straße ist schneebedeckt, auch hier kommst du nur langsam voran. Aber etwas ist anders: es ist still. Hast du anfangs noch das Krächzen von Raben oder das Rauschen des Windes gehört, wird es nach wenigen Stunden unheimlich still. Der Gesang von Vögeln verstummt, der Wind legt sich und selbst das Knirschen des Schnees unter deinen Füßen kommt dir gedämpft vor. Trotz aller Kälte um dich herum spürst du deutlich einen eisigen Schauer über deinen Rücken laufen, als sich der Wald plötzlich lichtet und den Blick auf eine Hügellandschaft freigibt. Und auf einem der Hügel thront eine Burg (**Karte s = 200**).

78 ABENDS Z+I

Du folgst dem Weg durch den finsternen Wald. Auch diese Straße ist schneebedeckt, auch hier kommst du nur langsam voran. Aber etwas ist anders: es ist still. Hast du anfangs noch das Rufen eines Uhus und das Rauschen des Windes gehört, wird es nach wenigen Stunden unheimlich still. Kein Kna-



cken im Unterholz, kein Ruf eines Vogels dringt zu dir, der Wind legt sich und selbst das Knirschen des Schnees unter deinen Füßen kommt dir gedämpft vor. Trotz aller Kälte um dich herum spürst du deutlich einen eisigen Schauer über deinen Rücken laufen, als sich der Wald plötzlich lichtet und den Blick auf eine Hügellandschaft freigibt. Und im Lichte der ersten Strahlen der Praiosscheibe entdeckst du auf einem der Hügel eine Burg (**Karte s = 200**).

79 Z+I

Die breite Straße ist durch kniehohe Wegsteine markiert und schlängelt sich durch einen dicht bewachsenen Mischwald. Trotz der Schneedecke kommst du recht gut voran, ist die Straße doch in einem recht guten Zustand und frei von tückischen Schlaglöchern und schief stehenden Steinen, über die du stolpern könntest. Schließlich erreichst du den Waldrand und vor dir erstreckt sich eine weite Hügellandschaft.

Wirf einen W6: Wenn du eine 1 gewürfelt hast und das **P** auf dem Spielprotokoll noch nicht angekreuzt hast, lies Abschnitt 338. Hast du eine 2 gewürfelt und das **Q** auf dem Spielprotokoll noch nicht angekreuzt, geht es für dich bei Abschnitt 430 weiter. In allen anderen Fällen schlage Abschnitt 522 auf.

80 Z+I

Die Straße führt dich schier endlos durch den winterlichen Wald. Kahle Steineichen säumen hier den Weg, so dass dieser Teil des Walds im Winter nicht ganz so düster ist wie der mit Nadelbäumen bewachsene. Doch dank der Schneedecke kommst du auch hier nicht schneller voran und der lange Weg nötigt dir einige Pausen ab.

Nach einem halben Tag erreichst du schließlich die Stelle, an der Hauptmann Eichinger verletzt wurde. Spuren des Kampfes kannst du nicht mehr ausmachen, aber die Erinnerungen an die vielen Wölfe lassen dir einen eisigen Schauer über den Rücken laufen.

Wirf einen W6. Die Zahlen 1 bis 4 führen dich zu Abschnitt 477, die 5 zu Abschnitt 159 und die 6 zu Abschnitt 261.

81

„Das glaube ich Euch doch!“ Dairon hebt beruhigend die Hände, woraufhin ein Teil der Anspannung des Barons abzufallen scheint. Seine Schultern sinken ein Stück tiefer, genauso wie der pralle Bauch.

„Unser König persönlich hat uns befohlen, nach Verrätern zu suchen und den Schwarzpelz von seinem Land zu vertreiben. Nur deswegen habe ich Euch gefragt, und deswegen ist es notwendig, das Gebiet zu erkunden.“

„Das verstehe ich“, stimmt der untersetzte Baron zu, „auch wenn ich Euch versichern kann, dass ihr niemanden finden werdet, der mit den Orken kollaboriert. Ganz im Gegenteil erwehrt sich der Norden des Reiches tapfer jedem Versuch der Schwarzpelze, auf unserem Land Fuß zu fassen.“

„Dann bin ich beruhigt.“ Dairon lächelt zufrieden. „Wenn dem so ist, werden wir nicht lange vor Ort ausharren müssen und können uns schon bald zurückziehen.“

Daraufhin wendet sich der Ritter ab und tritt hinaus vor die Burg. Baron Havel bleibt noch einen Moment stehen, dann sackt er endgültig zusammen und folgt Dairon seufzend, als würde ihn jeder Schritt anstrengen. Du lässt den beiden einen kleinen Vorsprung, dann trittst auch du hinaus ins Freie (**435**).

82

Vom Bergdorf aus führt eine Straße gen Süden bergab (**Karte am = 329**) und gen Westen zur Burg hinauf (**Karte at = 262**). Außerdem schlängelt sich ein Pfad tiefer ins Gebirge (**Karte ax = 160**).

83 Z+I

Du folgst einem schmalen Gebirgspfad bergab, vorbei an riesigen Felsbrocken, vereinzelt Bäumchen und weiten Geröllfeldern, bis sich der Pfad durch eine enge Klamm schlängelt. Nach einem anstrengenden Fußmarsch erreichst du schließlich ein kleines Bergdorf (**Karte ao = 273**).

84

Ein eisiger Hauch weht dir ins Gesicht. Der Schneesturm tobt noch immer und in der Dunkelheit vermagst du kaum weiter zu sehen, als du spucken kannst. Die Scheune mag keine zehn Schritte entfernt sein, aber aus ihrem Inneren dringt nur ein schwacher Schimmer zu dir hinüber. Leise und geduckt schleichst du über den Hof. Lege eine Probe auf *Schleichen* (MU/IN/GE) ab. Ist sie gelungen (**531**) oder nicht (**243**)?

85

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild IV** auf **Seite 97** im Anhang.

„Mensch.“ (**419**)

„Herrschaft.“ (**344**)

„Leben.“ (**133**)

„Ehre.“ (**541**)

„Körper.“ (**31**)

„Tapferkeit.“ (**394**)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (**15**).

86

Über dir siehst du einen kleinen Vorsprung, den du leicht greifen können solltest. Du ziehst dich hoch, streckst deinen Arm und greifst ins Leere. Dann rutschst du auch mit der anderen Hand ab und stürzt in die Tiefe.

Sechs Schritte tiefer landest du – Phex sei Dank – mit dem Rücken in einem Schneehaufen, der deinen Sturz leidlich

gut abfangen kann, sodass du nur 1W6 SP erleidest. Wenn der Sturz trotz des Schneehaufens deine LE auf Null oder darunter senkt, lies Abschnitt 2, andernfalls Abschnitt 410.

87

Auch Fronik zieht seine Waffe. „Dann hatte Dairon tatsächlich Recht – und ich habe ihm nicht glauben wollen.“ Schon saust der erste Hieb auf dich herab.

Fronik

Axt: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 29 RS 3 AuP 32 WS 8 GS 6 MR 3

Der Kampf wird verbissen bis zum Tode geführt. Stirbst du (2) oder Fronik? (269)

88

Ein Hinterhalt! Hier, in diesem Wäldchen. Schlagartig kehren die Erinnerungen zurück an deine Reise mit Jarbald, dem Händler, für dessen Schutz du verantwortlich warst. Hier wurde er getötet und hier wurdest du verwundet. Mit der Erinnerung an den Überfall kehren auch die Trauer und die Schuldgefühle wieder, aber du gedenkst dem Andergaster Händler nur kurz. Sein Verlust schmerzt dich, aber in diesen Tagen stehen noch weit mehr Leben auf dem Spiel. So reißt du dich los und setzt deinen Weg fort. Schließlich endet die Waldlandschaft auf einem nach Norden steil abfallenden Hügel. Hier der Straße zu folgen ist dank des Schneefalls anstrengend und rutschig, aber schließlich gelingt es dir, am Fuße des Hügels die Straße wiederzufinden und ihr durch ein ebenes, nur sporadisch mit Bäumen bewachsenes Gebiet zu folgen, bis du in der Ferne ein Dorf erkennst (**Karte v = 431**). Kreuze jetzt das I auf dem Spielprotokoll an.

89

Du kommst nicht schnell genug voran, die Soldaten holen beständig auf. Als du mit deiner Kleidung auch noch an einem tief abstehenden Ast hängen bleibst, ist deine Flucht vorbei (5).

90 Z+I

Vom zerstörten Dorf aus folgst du der Straße gen Norden in einen dichten Steineichenwald hinein. Auch wenn die Bäume dank der Jahreszeit ohnehin keine Blätter tragen, scheint dir dieser Teil des Waldes tot zu sein. Es dauert mehrere Stunden, bis du kleine Triebe an den Bäumen entdeckst, ein Käuzchen deinen Weg kreuzt und das Krächzen von Raben an dein Ohr dringt. Zwei Stunden später öffnet sich der Wald schließlich und gibt den Blick auf eine kleine Lichtung frei (**Karte af = 386**).

91 MORGENS Z+I

Den ganzen Tag über geschieht nichts Aufregendes. Die Soldaten scheinen sich im Inneren des Schlösschens wohl zu fühlen, draußen – zumindest an der Rückseite des Gebäudes – lässt sich keiner von ihnen blicken. Nachdem du den halben Tag vergeudet hast, beschließt du, weiterzuziehen (250).

91 ABENDS Z+I

Die ganze Nacht über geschieht nichts Aufregendes. Die Soldaten scheinen sich im Inneren des Schlösschens wohl zu fühlen, draußen – zumindest an der Rückseite des Gebäudes – lässt sich keiner von ihnen blicken. Nachdem du die Nacht über im kalten Schnee gelegen hast, beschließt du, weiterzuziehen (250).

92

Vorsichtig schleichst du dich durch den Ort, hältst dich in den tiefen Schatten der Gebäude auf und arbeitest dich behutsam vor. Angespannt lauschst du, aber du hörst keine Menschenseele. Lege eine Probe auf *Sinnenschärfe* (KL/IN/IN) +2 ab. Ist sie gelungen (319) oder nicht (41)?

93

Du bist dir schon nach kurzer Zeit nicht einmal mehr sicher, ob du überhaupt an der richtigen Stelle suchst. Die Hütte ist wie vom Erdboden verschluckt. Nirgends findet sich eine Spur von ihr und du beginnst nach einer Weile, an dir zu zweifeln.

Schließlich gibst du deine erfolglose Suche auf. Möchtest du zur Lichtung zurückkehren und ein Lager errichten (469) oder lieber so schnell wie möglich von hier verschwinden (**Karte a = 238**)?

94

Die Schrift und die Symbole verschwinden, die Metallplatte bleibt zurück, als wäre nie zuvor etwas eingraviert worden – und die Tür bleibt geschlossen. Du hämmerst gegen das Schild, stößt gegen die Tür, aber nichts passiert. Frustriert wendest du dich ab (15).

95 MORGENS

Würfle einmal mit dem W6. Zeigt der Würfel die Zahlen 1 bis 3, lies Abschnitt 218, sind es die Zahlen von 4 bis 6, so lies Abschnitt 350.

95 ABENDS

Würfle einmal mit dem W6. Zeigt der Würfel die Zahlen 1 oder 2, lies Abschnitt 162, sind es die Zahlen von 3 bis 6, so lies Abschnitt 350.

96

Anfangs fällt es dir leicht, der Fußspur zu folgen, aber der Wind im Gebirge macht die Spurensuche zunehmend schwerer. Lege ein *Fährtensuchen*-Probe (KL/IN/KO) +2 ab. Kannst du der Spur folgen (252) oder nicht (424)?

97

Du harrst eine Stunde in dem Zimmer aus, aber die Erscheinungen, die du zuvor beobachten konntest, offenbaren sich dir heute nicht. Trotzdem spürst du dieses unangenehme Prickeln auf der Haut, was dich frösteln lässt. Irgendwann beschließt du, von hier aufzubrechen (69).

98

Noch einmal möchtest du die Vogelscheuche von einer Geweihten sicherlich nicht besuchen. Du suchst dir lieber einen anderen Ort, um dich umzuhören (176).

99

Wenn du das **N** und das **O** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 411 weiter. Hast du nur das **N**, nicht aber das **O** angekreuzt, lies Abschnitt 304. Falls du dagegen nur das **O**, aber nicht das **N** angekreuzt hast, schlage Abschnitt 219 auf. Wenn du keinen der beiden Buchstaben angekreuzt hast, geht es für dich bei Abschnitt 525 weiter.

100

Voller Tatendrang verlässt du die Hütte von Borbomox, der dir alles Gute wünscht. Es ist kalt und Schnee rieselt von den Ästen, aber die Praiosscheibe schickt die ersten Strahlen durch die lockere Wolkendecke zu dir hinab und spendet hoffnungsvolles Licht, welches aber keine Wärme mit sich bringt. Du fröstelst und ziehst den Pelzmantel enger um deine Schultern.

Vor dir liegt ein schmaler Pfad, der dich direkt nach Wryngen führen soll (**Karte a = 238**).



ABSCHNITTE AUF DER KARTE

Im nächsten Abschnitt kommt zum ersten Mal die **Karte der Region** auf Seite 101 ins Spiel. Dabei gilt es einiges zu beachten. Sollte in der Karte bereits mit Bleistift Abschnittszahlen notiert sein, radriere nun bitte alle Informationen weg.

Auf der Karte der Umgebung sind Ortschaften, Wege, Wälder, Hügel und ein paar besondere Örtlichkeiten eingezeichnet, die ihrer Erkundung harren. Grundsätzlich kommst du aufgrund der tiefen Schneedecke nur auf den eingezeichneten Wegen, Pfaden und Straßen voran. Am linken Kartenrand findest du etwa Borbomox' Hütte, an der du dich gerade befindest. Der Name des Ortes ist bereits eingetragen worden, ebenso findest du auf der Karte die Burg von Baron Havel und Wryngen.

Besonders wichtig sind aber die kleinen Kästen. Jedes Kästchen enthält links einen kleinen Buchstaben (oder auch zwei), rechts daneben ist Platz zum Notieren einer Zahl. Wie dir sicherlich aufgefallen ist, ist der Verweis auf den nächsten Abschnitt bei Abschnitt 100 anders gestaltet als alle vorherigen Abschnittsverweise. Mit **Karte** ist gemeint, dass du ein Kästchen auf der Karte ausfüllen darfst (falls du dasselbe Kästchen nicht schon vorher ausgefüllt hast – manche Wege kann man mehrmals gehen). **a = 238** bedeutet, dass das Kästchen mit dem Buchstaben **a** die Zahl **238** erhält. Wenn du auf der Karte von deinem aktuellen Standpunkt aus weggehen möchtest, kannst du dies entlang aller Wege tun. Von Borbomox' Hütte aus führt nur ein Pfad nach Wryngen, deswegen hast du an dieser Stelle noch keine Auswahl, wohin du dich wenden möchtest. Dies wird sich später ändern.

Noch ein Hinweis: An allen Kästchen, die an einem Weg liegen, deutet ein kleiner Pfeil die Marschrichtung an. Wenn du also von Borbomox Hütte' aus nach Wryngen reisen willst, folgst du dem Pfad mit Hilfe der Zahl in dem mit **a** gekennzeichneten Kästchen – also musst du Abschnitt 238 lesen.

Wenn du später einmal von Wryngen zu Borbomox' Hütte zurückreisen möchtest,

bist du zwar auf demselben Pfad unterwegs, aber weil du in die andere Richtung läufst, musst du dann die Zahl lesen, die du bis dahin im mit dem Buchstaben **b** gekennzeichneten Kästchen eingetragen hast.

Wenn du aufmerksam bist, wirst du hin und wieder Hinweise auf nahe und ferne Orte erhalten. Diese sind dann *kursiv* gedruckt. Dann kannst du bereits Nummern eintragen. Allerdings darfst du nicht einfach die Abschnitte aufschlagen. Das ginge nur, wenn du dich teleportieren könntest ...

Die Kartenabschnitte bieten sich übrigens gut an, wenn du beim Spielen eine Pause einlegen möchtest. Außerdem dienen sie der Übersicht und dem Komfort, wenn du Wryngen verlassen und schnell nachschauen möchtest, wohin du reisen kannst.

VERSTRICHENE ZEIT

Hinter der nächsten Abschnittsnummer **238** wird der Hinweis **Z+1** stehen. Dies bedeutet, dass du das Verstreichen eines halben Tages auf der Zeitleiste ankreuzen sollst. Auch wenn nicht jeder Weg exakt gleich weit ist, symbolisiert die Zeitleiste doch das Verstreichen von Zeit in der Spielwelt. Dabei geht es weniger um eine stundengenaue Rechnung als vielmehr um ein etwas gröberes Maß, wie viel Zeit vergangen ist.

Manchmal wird es einen Unterschied machen, wann du einen Ort aufsuchst. Mitunter ist das genaue Datum wichtig, manchmal aber auch nur die Tageszeit, also ob du morgens oder abends einen Ort erreichst. Deswegen gibt es die Abschnitte, die zu einem Ort gehören, mit den Zusätzen **morgens** und **abends**. Wenn dein letztes Zeitleistenkreuz in einem Feld am Morgen eines Tages gemacht wurde, lies einfach den Abschnitt mit der Nummer des Ortes und dem Zusatz **morgens**. Wenn dein letztes Zeitleistenkreuz in einem Feld am Abend eines Tages gemacht wurde, lies einfach den Abschnitt mit der Nummer des Ortes und dem Zusatz **abends**.

Mitunter steht hinter einer Abschnittsnummer **morgens Z+1** und **abends Z+1**. Dabei ist die Reihenfolge wichtig. Wenn du vor dem Aufschlagen des Abschnitts als letztes ein Morgens-Feld auf der Zeitleiste angekreuzt hast, liest du den Abschnitt mit dem Hinweis **morgens**. Erst danach wird ein weiteres Feld angekreuzt.

Wenn es keine Zusätze gibt, ist es egal, wann du den Ort besuchst. Dies gilt z.B. für den Abschnitt **238**, der keine Unterscheidung zwischen **morgens** und **abends** macht.

Wenn du besonders langsam marschieren möchtest, kannst du die Zeit auch um zwei Zeiteinheiten verstreichen lassen, wenn du aufgefordert wirst, eine Zeiteinheit zu markieren. Wenn du an einem geschützten

Ort bist, ist es dir außerdem möglich, die Zeit beliebig fortschreiten zu lassen.

Es gibt noch eine wichtige Besonderheit: Wenn du das letzte Feld der Zeitleiste angekreuzt hast und erneut zum Ankreuzen in der Zeitleiste aufgefordert wirst, lies sofort den Abschnitt **308**.

RUHEPHASEN

Dir werden sich viele Möglichkeiten bieten, eine Ruhepause einzulegen. Auch wenn diese Regenerationsphasen nicht immer so angenehm ausfallen wie ein Aufenthalt im Vinsalter Hotel Alt-Bosparan, sind sie doch wichtig. Wann immer dir mitgeteilt wird, dass du Lebenspunkte regenerieren darfst (natürlich niemals über deinen Maximalwert hinaus), notiere dir in der Zeitleiste mit einem kleinen *s*, dass du in der entsprechenden Phase geschlafen hast. Die nächsten drei Zeitabschnitte bist du voll leistungsfähig. Wenn du im spätestens vierten Zeitabschnitt nach einer Ruhephase nicht ebenfalls ruhest, werden alle Proben während dieser Phase um 2 Punkte erschwert, in der nächsten Zeitphase um 3 weitere Punkte, also 5 insgesamt, in der sechsten Phase um 4 weitere Punkte, also 9 insgesamt, in der siebten Phase noch einmal um weitere 5 Punkte, also 14. Solltest du auch im achten Zeitabschnitt nach einer Ruhephase keine erneute Ruhephase eingelegt haben, brichst du entkräftet zusammen und stirbst. Nach jeder Ruhephase beginnt die Zählung von vorne. Regelmäßiger Schlaf ist auch für einen Abenteurer wie dich nicht zu vernachlässigen.

101

„Ich werde gehen“, verkündest du in die wild diskutierende Menge hinein. Was anfangs nur eine wenige verstehen, wird kurz darauf durch die Reihen getuschelt und bringt so wieder alle Anwesenden zur Ruhe.

„Ich bin eines Verrats bezichtigt worden, den ich nicht begangen habe. Aber wenn ich die königlichen Soldaten jetzt im Stich lasse, werde ich diesen Verrat an ihnen tatsächlich begehen. Ich will meine Chance ergreifen, meinen Namen reinzuwaschen.“

Erst Erloran, dann Yolde, Kameire, einige andere, dann der Rest, alle stimmen sie dir zu. In wenigen Augenblicken kippt die Stimmung von angespannter Ratlosigkeit zu entschlossener Erleichterung, auch wenn du dir nicht sicher bist, ob alle diesen gewagten Plan überleben werden.

Yolde wendet sich wieder der Karte zu, dann raunt sie: „Dairon wird in spätestens drei Tagen durch die nördliche Wildnis ziehen, wenn er seine Truppe rasten lässt. Wenn nicht, könnte er den Angriff schon übermorgen beginnen, aber das wäre Wahnsinn. Seine Soldaten müssen ausruhen.“



„Wir sollten inzwischen mit Dairons Wahnsinn rechnen, denkt Ihr nicht?“, merkt Erloran fragend an.

„Dann ist es beschlossen, wir brechen morgen auf. Wer hier bleiben will, bleibt. Wer mit uns kommt, sollte eine Waffe halten und einen blutigen Kampf überstehen können“, verkündest du entschlossen (237).

102 ○

Hast du diesen Abschnitt schon einmal aufgesucht? Falls ja, lies bei Abschnitt 521 weiter. Falls du diesen Abschnitt zuvor noch nicht aufgesucht hast, stellt sich die Frage, ob du das **L** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast (60) oder nicht (442)?

103

Ein Hinterhalt! Hier, in diesem Wäldchen. Schlagartig kehren die Erinnerungen zurück an deine Reise mit Jarbald, dem Händler, für dessen Schutz du verantwortlich warst. Hier wurde er getötet und hier wurdest du verwundet. Mit der Erinnerung an den Überfall kehren auch die Trauer und die Schuldgefühle wieder, aber du gedenkst des Andergaster Händlers nur kurz. Sein Verlust schmerzt dich, aber in diesen Tagen stehen noch weit mehr Leben auf dem Spiel. So reißt du dich los und setzt deinen Weg fort.

Schließlich endet die Waldlandschaft und geht in eine sanfte Hügelandschaft über. Der Schneefall hört irgendwann auf und auch der Wind ebbt vollkommen ab. Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch erreichst du schließlich eine düstere Burg (**Karte s = 200**). Kreuze jetzt das **I** auf dem Spielprotokoll an.

104

Mit einem kraftvollen Hieb erschlägst du deinen Gegner, blutend sackt er zusammen. Sein Schwert fällt in den rot gefärbten Schnee, ächzend atmet er ein letztes Mal aus, dann verdreht er die Augen und ist tot. Was für ein sinnloser Kampf, denkst du dir, doch du wischst das Gefühl von Reue beiseite. Auf der Lichtung hat sich die Verstärkung formiert, ein halbes Dutzend Soldaten rennt in deine Richtung. Du stürmst derweil tiefer in den Wald hinein, springst über Wurzeln und niedrige Büsche, duckst dich unter tief hängenden Ästen hinweg und schaffst es tatsächlich, dich im Unterholz abzusetzen.

Auf einem umgestürzten Baumstamm verschnauft du kurz und überdenkst deine Möglichkeiten. Zur Burg zurückzukehren scheidet als Option aus, die Soldaten würden in Aufregung versetzt jedem verdächtigen Geräusch sofort nachgehen. Damit bleibt dir nur die Möglichkeit, tief im Wald ein Nachtlager aufzuschlagen (293) oder aus der Gegend zu verschwinden. Du könntest in einem weiten Bogen zur StraÙen nach Norden (**Karte f = 111**) oder zur StraÙe nach Südosten (**Karte n = 80**) schleichen. Wie auch immer du dich entscheidest, kreuze vorher das **G** auf dem Spielprotokoll an. Falls du das **G** schon in einem vorherigen Abschnitt angekreuzt hast, kreuze jetzt das **H** an.

105

Schnell springst du in eine Schneeverwehung. Du versinkst tief im weichen Schnee und bedeckst den Rest deines Körpers mit Schnee, dann wartest du nervös. Es dauert eine Ewigkeit, bis du es wagst, den Kopf zu heben – und tatsächlich sind die Fackelträger verschwunden. Erleichtert setzt du deinen Weg fort (136).

106

Du bist dir sicher, dass der Mann die Wahrheit sagt. Der feiste Mann mag ja reich sein, vielleicht auch ein geschickter Verhandlungspartner, ein so guter Lügner ist er aber mit Sicherheit nicht, dass er sich Schweißperlen auf die Stirn zaubert. Lies bei Abschnitt 39 weiter.

107

Du versuchst, das Gleichgewicht zu wahren, aber es gelingt dir nicht. Kopfüber stürzt du die Treppe hinunter und erleidest dabei 1W6 SP. Wenn die Lebensenergie dadurch auf Null oder weniger sinkt, geht es bei Abschnitt 2 weiter, ansonsten rappelst du dich wieder auf (410).

108

„Wie du meinst“, stellt Fronik nüchtern fest, dann steckt er die Flasche weg (355).

109

An der Stelle, an der der Scheiterhaufen stand, befinden sich jetzt nur noch schlammiger Boden und rußgeschwärzter Schnee. Die Leichen wurden notdürftig bestattet, auch wenn noch der Segen eines Geweihten fehlt, wie dir eine rothaarige Magd verrät. Die Ork Waffen wurden fortgeschafft, vom Pergamentbogen fehlt ebenfalls jede Spur, lediglich der Pfahl, an dem der Zettel befestigt wurde, liegt achtlos umgeworfen im Schlamm (45).

110

Die Kerzen auf dem Holztisch werfen flackernde Schatten an die Wände. Es ist eng und stickig, dank der Fackeln und der Umstehenden aber wenigstens angenehm warm in den ansonsten recht kühlen Höhlen unter den Ausläufern des Steineichenwaldes. Kameire hat sich etwas abseits auf einen großen Stein gesetzt, Erloran steht dicht neben dir über die gezeichnete Karte gebeugt, ebenso wie Yolde, die alle Bewohner Wryngens um sich geschart hat.

Wenn du das **K** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 334 weiter. Wenn du das **K** nicht angekreuzt hast, dafür aber das **N**, lies Abschnitt 506. Hast du weder das **K**, noch das **N** angekreuzt, dafür aber das **U**, schaue bei Abschnitt 70, wie es weitergeht. Hast du keinen der drei Buchstaben angekreuzt, lies Abschnitt 3.

III MORGENS Z+I

Wirf einen W6: Wenn der Würfel eine 1 oder 2 zeigt, lies Abschnitt 229, zeigt er eine 3 bis 6, lies Abschnitt 232.

III ABENDS Z+I

Wirf einen W6: Wenn der Würfel eine 1 zeigt, lies Abschnitt 475, zeigt er eine 2 bis 6, lies Abschnitt 232.

II2 Z+I

Nachdem der Pfad nach einigen Stunden den Wald verlassen hat, schlängelt er sich durch eine stetig ansteigende Hügellandschaft. Es ist kraftzehrend, durch den tiefen Schnee bergauf zu wandern, aber schließlich erreichst du eine Hügelkuppe, die den Blick auf die Ausläufer des Steineichenwaldes freigibt. Die schneebedeckten Gipfel ragen beeindruckend in die Höhe, in weiter Ferne erblickst du eine Burg, die auf einer gewaltigen Klippe errichtet wurde. Doch dein Weg führt dich nicht direkt dorthin. Stattdessen erreichst du ein kleines Dorf, dass sich an einen der Berghänge schmiegt (**Karte ao = 273**).

II3

Vom oberen Rand der Klippe aus genießt du den Ausblick über die Landschaft. Sanfte Hügel, dichte Wälder, ein paar ebene Flecken um kleine Siedlungen herum, auf denen Bauern im Frühjahr ihre Felder bestellen – das Land liegt friedlich unter einer weißen Decke. Doch du bist dir der Gefahren wohl bewusst, die auf dich warten. So stellt sich dir auch gleich die erste Herausforderung: Du musst einem schmalen Pfad in engen Serpentin nach unten folgen. Lege eine Probe auf *Klettern* (MU/GE/KK) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 51, eine misslungene zu Abschnitt 375.

II4

„Is’ schon in Ordnung, Runtje“, stellt der Soldat lachend fest. Du brummst mürrisch.
„Die Bauerntrötzel hier würden nich’ mal dich hören.“ Dann wendet sich die Gestalt ab, was du am umherschwenkenden Lichtschein deutlich erkennen kannst (**531**).

II5

So sehr du dich auch bemühst, du kannst nichts Wertvolles in der Schmiede entdecken. Enttäuscht verlässt du den Steinbau (**45**).

II6 Z+I

Die Straße führt dich erstaunlich gerade in den östlich der Bauernhöfe gelegenen Steineichenwald hinein. Hin und wieder bestreitet der Weg einen sanften Bogen, aber alles in allem wirkt es, als sei er zielgerichtet angelegt worden. Du kommst zügig voran, die Straße ist mit hüfthohen Stäben deutlich markiert und unter der Schneedecke verbergen sich keinerlei Wurzeln oder Felsen. So erreichst du trotz der recht großen Entfernung nach einer ganzen Weile noch verhältnismäßig ausgeruht eine kleine Lichtung (**Karte af = 386**).

II7

Die Frau, bestimmt über fünfzig Jahre alt, wie dir die schlohweißen Haare und das faltige Gesicht verraten, betrachtet dich misstrauisch, dann murmelt sie einen kaum verständlichen Gruß: „Jaja, die Zwölfe auch mit euch. Was führt euch zu mir?“

Du antwortest:

„Meine Waffe und meine Rüstung müssen repariert werden. Könnt Ihr mir helfen?“ (**215**)

„Ich bräuchte eine neue Waffe. Könnt Ihr mir helfen?“ (**420**)

„Als Schmiedin seid Ihr bestimmt über alles im Ort bestens informiert. Habt Ihr in letzter Zeit von Überfällen der Schwarzpelze gehört?“ (**189**)

II8 MORGENS Z+I

Auch wenn du immer tiefer in den Wald vordringst, bleibt der Pfad doch in einem guten Zustand. Ab und an erblickst du einen Hasen, einmal sogar ein Reh, das scheu ins Unterholz flieht, als es dich erblickt. Alles in allem ist die stundenlange Wanderung sehr angenehm, so dass du gegen Abend zuversichtlich auf eine Lichtung trittst, auf der vier schlichte Hütten errichtet wurden (**Karte m = 312**).

II8 ABENDS Z+I

Auch wenn du immer tiefer in den Wald vordringst, bleibt der Pfad doch in einem guten Zustand. Ab und an erblickst du einen Hasen, einmal sogar ein Reh, das scheu ins Unterholz flieht, als es dich erblickt. Alles in allem ist die stundenlange Wanderung trotz der Dunkelheit sehr angenehm, so dass du gegen Morgen zuversichtlich auf eine Lichtung trittst, auf der vier schlichte Hütten errichtet wurden (**Karte m = 312**).

II9

„Es gibt eine kleine Siedlung (**Karte ac = 325**), in der sie einem Orkgötzen huldigen.“ Du kannst natürlich nicht direkt in das Dorf reisen, darfst dir die Lage aber auf der Karte notieren. Kehre zu Abschnitt 150 zurück.

II20

Du duckst dich unter einem tief hängenden Ast hindurch und kauerst dich hinter einen dicken Tannenstamm. Von hier aus beobachtest du vier Soldaten und ein gutes Dutzend kräftiger Männer – offensichtlich die Holzfäller, die alle zusammen um eine offene Kochstelle herum sitzen. Gelegentlich hörst du Wortfetzen wie „... guter Sold ...“, „...für eine ehrliche und wahrhaftige Sache ...“ und „... Auftrag des Königs ...“, ohne dass du ganze Sätze verstehen kannst. Die Holzfäller hören dem Wortführer der Soldaten aufmerksam zu, Begeisterung kannst du in vielen Mienen erkennen. Schließlich schütteln der Wortführer der Soldaten und die meisten der Holzfäller gestenreich die Hände. Anschließend bedienen sich die Soldaten aus einem großen Topf über dem Lagerfeuer, während die Holzfäller in ihren Hütten verschwinden.



Jetzt, wo die Soldaten nicht weiter abgelenkt sind und den Blick über die Lichtung schweifen lassen, ist deine Entdeckung sehr viel wahrscheinlicher geworden. Daher beschließt du, dich zurückzuziehen (476).

121 Z+I

Wenigstens gelingt es dir nach einigen weiteren Stunden, den Ausgangspunkt deiner Spurensuche wiederzufinden, wo die Fährte noch besser erhalten ist und du auch den Gebirgspfad in Richtung Zivilisation wiederer kennst (Karte bb = 300).

122

Du ruhst dich nur kurz aus, doch schon entdeckst du die ersten Wölfe. Vorsichtig schleichen sie durch das Unterholz, erst ein einzelner, dann zwei, dann ein halbes, schließlich ein ganzes Dutzend, ein zweites, ein drittes. Die Tiere lauern zwischen Büschen, hinter Baumstämmen, auf einer Schneeverwehung. Überall sind die Wölfe zu entdecken, wie sie dich aus wachsamen Augen beobachten. Allerdings machen sie keinerlei Anstalten, dich anzugreifen. Da ein Kampf aussichtslos ist und du nicht weißt, wie die Tiere auf eine übereilte Flucht reagieren würden, beschließt du, deinen Weg gemächlich fortzusetzen. Vielleicht gelingt es dir ja, dich von den Tieren abzusetzen, ohne sie zu einem Angriff zu provozieren. Behutsam setzt du einen Fuß vor den anderen, Schritt um Schritt entfernst du dich mehr aus der Mitte der Wölfe. Schließlich läufst du ganz nahe an zwei Tieren vorbei, aber die beiden beobachten dich nur, ohne einen Laut von sich zu geben oder Anstalten zu machen, sich auf dich zu stürzen. Eine quälend lange Zeit vergeht, bis du die Tiere hinter dir gelassen hast und sie außerhalb deiner Sichtweite sind. Erst eine halbe Stunde später gelingt es dir, das Zittern deiner Glieder zu unterdrücken und dich ein wenig zu entspannen, auch wenn dir nichts geschehen ist (354).

123

Mit einem mächtigen Satz springt der Wolf auf dich zu, doch plötzlich hält er inne. Ein lautes Jaulen ertönt, dann ziehen sich die Tiere schlagartig ins Unterholz zurück. Nur wenige Augenblicke später stürmt Dairon auf seinem Pferd herbei, gefolgt von einem halben Dutzend Soldaten. Grimmig umkreisen sie euch, das Gehölz misstrauisch beobachtend. Erst nach einer ganzen Weile entspannt sich Dairons Körperhaltung, dann lacht er lauthals. „Da könnt ihr dem König aber dankbar sein! Hätte er mich nicht hierher geschickt, sondern umgebracht, wäre das auch euer Todesurteil gewesen.“



Der Gedanke, dass du ohne Dairons Zutun nicht in diese Situation geraten wärest, scheint den alten Ritter nicht zu kümmern. Doch für den Augenblick schluckst du deinen Ärger einfach hinunter, auch wenn du an Erlorans und vor allem Kameires Blick deutlich siehst, dass sie ähnlich denken. Für den Augenblick hat euch Dairon tatsächlich das Leben gerettet. Und den Fehler, euch von der Gruppe trennen zu lassen, hast du selbst zu verantworten. Insofern lächelst du nur dankbar, bevor ihr euch zum Rest der Gruppe aufmacht (77).

124

Fronik nimmt langsam die Hand vom Knauf seiner Axt. „Gut. Ich weiß nicht, was du vorhast und ich will es auch nicht wissen. Was du mir nicht sagst, kann ich Dairon unter keinen Umständen verraten.“ Du nickst zustimmend. „Was machst du hier draußen, Fronik?“ „Berichte“, antwortet der Soldat vielsagend. „Ich bin in Eile, lasse dir nur gesagt sein, dass nicht jeder von uns an deinen Verrat glaubt.“ Dann verabschiedet ihr euch und setzt eure Wege in entgegengesetzte Richtung fort (522). Kreuze vorher noch das Q auf dem Spielprotokoll an.

125

Im oberen Bereich befindet sich noch immer der Schriftzug:
eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!
Darunter verändern sich aber die drei Bilder wie von Geisterhand. Linien verwischen, andere entstehen, bis schließlich drei neue Bilder zu sehen sind. Betrachte **Bild II** auf **Seite 96** im Anhang. Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:
„Rüstung.“ (265)
„Schutz.“ (63)
„Schmiede.“ (235)
„Handwerk.“ (526)
„Verstecken.“ (471)
„Kampf.“ (142)
Nichts – du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

126

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen. Während du anfangs eine Hügellandschaft passierst, wird der Baumbewuchs nach ein paar Stunden mühsamen Fußmarschs immer dichter, bis er schließlich in einen dichten, düsteren Wald übergeht, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Die Straße beschreibt einen weiten Bogen, als dir plötzlich

flackerndes Licht auffällt. Erst scheint es schwach durch das Unterholz, dann wird deutlich, dass es von einem halben Dutzend Fackeln stammt, welche dir auf der Straße stetig entgegen kommen. Du hast nicht allzu viel Zeit, dich zu entscheiden, ob du auf der Straße ausharren (456) oder dich doch lieber verstecken möchtest (317).

127

Du signalisierst den Rückzug, während unter euch ein blutiges Gemetzel beginnt. Die Schreie der Sterbenden hallen weithin durch die Berglandschaft. In den nächsten Tagen könnt ihr keine Anzeichen ausmachen, dass die königlichen Soldaten gewonnen hätten. Stattdessen ziehen marodierende Orks durch das Land, greifen die ungeschützten Gehöfte an und plündern die Dörfer. Aber immerhin habt ihr alle die Schlacht überlebt, auch wenn einige bestimmt in den nächsten Wochen noch den Schwarzpelzen zum Opfer fallen werden.

Du bekommst für diesen Abschluss **200 Abenteuerpunkte**. Allerdings hätte die Geschichte auch anders enden können. Vielleicht möchtest du mit einem anderen Helden mehr riskieren ... ENDE

128 Z+I

Der Pfad gen Westen scheint dir besonders verschneit zu sein. Während du die ersten Stunden noch recht gut vorangekommen bist, wird der Baumbewuchs irgendwann dichter und es fällt dir mit jedem Schritt schwerer, einen sicheren Halt unter der Schneedecke zu finden. Egal wohin du deinen Fuß setzt, bei jedem zweiten Auftreten stolperst du über eine Wurzel. Dennoch kämpfst du dich tapfer vorwärts, bis du schließlich tief in den Wald eingedrungen bist. Irgendwo hier muss die Hütte von Borbomox sein (**Karte d = 6**).

129 Z+I

Du bist froh, als du den Wald betrittst und die unheimliche Burg hinter dir außer Sicht gerät. Die Erinnerungen an deine Zeit dort lasten auf einmal schwer auf dir und begleiten dich noch eine lange Zeit, während du durch den Wald läufst. Erst nach einigen Stunden fällt diese spürbare Last von dir ab und der Gesang eines Blautupfers lässt dich hoffnungsvoll lächeln. Schließlich erreichst du eine Hütte, die an einer Weggabelung liegt (**Karte p = 211**).

130 MORGENS

Auch der letzte Wolf sackt vor dir zusammen. Du bist dir nicht sicher, ob die Geräusche des Kampfes weitere Wildtiere oder gar Dairons Soldaten angelockt haben, also beschließt du, von hier zu verschwinden. Zum Glück ist es gerade hell geworden. Eifrig packst du deine Sachen, dann brichst du nach Norden (**Karte f = 111**) oder Südosten auf (**Karte n = 80**).

130 ABENDS

Auch der letzte Wolf sackt vor dir zusammen. Du bist dir nicht sicher, ob die Geräusche des Kampfes weitere Wildtiere oder gar Dairons Soldaten angelockt haben, also beschließt du, von hier zu verschwinden, auch wenn die Dunkelheit gerade erst hereingebrochen ist. Eifrig packst du deine Sachen, dann brichst du nach Norden (**Karte f = 111**) oder Südosten auf (**Karte n = 80**).

131

Das Innere der Schenke ist mit Ausnahme der dicklichen Wirtin mit ihren beiden feuerroten Zöpfen leer. Gelangweilt lehnt die Frau hinter dem Tresen. Du schiebst dich behutsam durch die Tür, dann schlenderst du zum Tresen. Als die Wirtin dich erkennt, wird sie schlagartig bleich, abwehrend hebt sie die Hände empor: „Was sucht Ihr hier? Wollt Ihr, dass ich ebenfalls auf dem Scheiterhaufen ende?“ „Nein“, stammelst du überrascht. „Wieso denkt Ihr ...“

Du kommst nicht dazu, den Satz zu beenden, da fällt dir die Wirtin auch schon ins Wort: „Weil Euch die Soldaten für einen Verräter halten. Was denkt Ihr, würde geschehen, wenn man Euch bei mir findet?“

Du denkst an die Orkwaffen der Schmiedin und dass deren Fund noch zwei weiteren Menschen das Leben gekostet hat. Würde man dich hier finden, wäre es nicht unwahrscheinlich, dass auch das Leben der Wirtin verwirkt wäre.

„Verzeiht mir“, stammelst du, dann gehst du zurück zur Tür, schaut kurz hinaus und verschwindest so schnell, wie du gekommen bist, nachdem du dich versichert hast, dass draußen keine Soldaten auf dich warten (45).

132 A B

Die Frau aus der Burg! Die schwächliche, brünette Frau, die du im Verlies zurücklassen musstest. Sie hat überlebt und steht nun auf Seiten der Orks? Oder ist sie eine Gefangene? Während ein wilder Kampf um dich herum entbrennt, hastest du auf die Frau zu.

Du winkst ihr, rufst in ihre Richtung und tatsächlich scheint sie dich zu bemerken. Ungläubig schaut sie zu dir hinüber, dann verfinstert sich ihr Blick und sie wirft einen Dolch nach dir (327).

132 C

Caldre! Diese falsche Schlange! Die Frau, die erst mit dir geflohen ist und dich dann an Dairon verraten hat. Du dachtest, dass sie gestorben sei, aber sie hat überlebt und steht nun auf Seiten der Orks. Oder immer noch auf Dairons? Ihrer eigenen? Oder ist sie eine Gefangene?

Während ein wilder Kampf um dich herum entbrennt, hastest du auf die Frau zu.

Du weißt, dass ihr noch weniger zu trauen ist als Dairon, und du weißt auch, dass Caldre dadurch viel gefährlicher ist, als es für alle anderen den Anschein haben mag. Wenn du nicht... Ungläubig schaut Caldre zu dir hinüber, dann verfinstert sich ihr Blick und sie wirft einen Dolch nach dir (327).



133

Die Schrift und die Symbole verschwinden, die Metallplatte bleibt zurück, als wäre nie zuvor etwas eingraviert worden – und die Tür bleibt geschlossen. Du hämmerst gegen das Schild, stößt gegen die Tür, aber nichts passiert. Frustriert wendest du dich ab (15).

134

Fasziniert trittst du näher. Die Geister sind vollkommen in ihr mörderisches Tun vertieft, erschlagen ihr Gegenüber, werden erschlagen, erheben sich unbeeindruckt, greifen wieder an. Dabei dringen das Klirren ihrer Rüstungen, das Scheppern ihrer Waffen und ihr Gestöhne beim Einstecken eines Hiebs an deine Ohren, aber wenn du ein Geräusch machst, reagieren sie nicht. Schließlich wirft sogar ein Soldat einen Speer nach einem Ork und als sich dieser unter der Waffe hinweg duckt, fliegt der Speer ungebremst auf dich zu. Als er in deine Schulter eindringt, spürst du aber keinen Schmerz, nur einen eisigen Hauch, als die Waffe durch dich hindurch gleitet, ohne dir zu schaden. Du beobachtest das Treiben noch eine Weile, dann wendest du dich ab und verlässt den Innenhof.

Falls du über den Nachteil *Totenangst* verfügst, darfst du dir eine *Spezielle Erfahrung* notieren, und deinen Wert bei der nächsten Steigerung vergünstigt senken. Fällt der Wert dadurch auf Null, darfst du den Nachteil von deinem Heldendokument streichen. Kreuze außerdem das **J** auf dem Spielprotokoll an.

Noch immer an die gequälten Seelen der Menschen und Orks denkend, die dich gefangen hielten, beschließt du, von hier aufzubrechen, bevor sie dich doch noch heimsuchen. Folgst du der Straße nach Nordosten (**Karte t = 377**) oder nach Südwesten (**Karte r = 129**)?

135

So neugierig dir die Drei beim ersten Mal begegnet sind, so reserviert sind sie nun. Lediglich die Wirtin grüßt dich knapp, stellt einen kleinen Becher Selbstgebranntes vor dich und widmet sich dann demonstrativ wieder ihren anderen Gästen zu. Dir wird schnell klar, dass du hier keine neuen Informationen wirst einholen können, also beschließt du, die Schenke wieder zu verlassen. Gehe zurück zu Abschnitt 176.

136

Im Wald kommst du genauso gut voran wie in der Hügellandschaft, bis du schließlich am nördlichen Waldrand auf eine Kreuzung stößt (**Karte j = 11**).

137

Du lässt das zerstörte Dorf hinter dir und folgst der Straße gen Westen durch die sanfte Hügellandschaft. Die weiße Schneedecke sieht aus, als hätte jemand das Land mit einem Tuch bedeckt und alles Leben darunter begraben. Erst als du den Rand eines großen Tannenwaldes erreichst, hörst du wieder Tierlaute und siehst gar einen Hirsch davon

springen. Der leichte Schneefall hört auf und du kommst gut voran, befreit von der melancholischen Stimmung, die dich auf den Weiten der Hügellandschaft befallen hat. Schließlich erreichst du eine mit Hütten bestandene Lichtung (**Karte m = 312**).

138

„Und wenn sie von meinem Sohn gehört haben und sich gegen die Orks wenden?“, hörst du Alindes fragende Stimme, als sich die Frau durch die Reihen der Bauern schiebt.

„Dairon hat bislang nicht viel Interesse an Schwarzpelzen gezeigt, bislang hat er nur Jagd auf unschuldige Menschen gemacht“, entgegnet Yölde.

„Ja, weil wir angeblich mit den Schwarzpelzen das Königreich verraten“, merkt Alinde an. „Aber er jagt die Orks genauso wie uns.“

Die Frauen stehen sich wortlos gegenüber, dann spürst du, wie alle Blicke im Raum auf dich gerichtet sind (534).

139

Dairon nickt bedächtig: „Wir müssen auf der Hut sein!“ Dann schaut er sorgenvoll zum Hauptmann: „Kameire sorgt sich rührend um ihn, aber er ist noch zu schwach. Ich bin mir sicher, dass es eine Verschwörung gibt – ich selbst war ein Teil von ihr. Aber ich kann nicht abschätzen, wie stark der Feind ist.“

Nun wendet sich Dairon dem Kamin zu und wärmt die Hände am Feuer. Mit einer knappen Geste winkt er dich herbei. Erst als du neben ihm stehst, fährt er fort: „Ich weiß, dass ich große Schuld auf mich geladen habe. Ich werde sie nie begleichen können, aber bevor ich zu Boron fahre, möchte ich verhindern, dass noch mehr Unschuldige leiden müssen. Das Wetter zwingt uns, in dieser Motte zu bleiben und auf ein Ende des Schneesturms zu hoffen. Die Pferde sind nutzlos in dem tiefen Schnee, und du weißt selbst, wie anstrengend es ist, zu Fuß vorankommen zu müssen. Aber sobald wir die Möglichkeit haben, werden wir aufbrechen und uns jede Ortschaft in der Gegend vornehmen. Wir müssen die Verschwörer finden und die Unschuldigen schützen.“

Es vergeht ein Augenblick, während dem Dairon gedankenverloren ins prasselnde Feuer starrt, dann fährt ein Ruck durch ihn. „Ich muss die anderen ebenfalls befragen. Wenn es dir nichts ausmacht ...“

Du nickst wissend, dann wendest du dich ab und verlässt das Zimmer. Erst jetzt wird dir bewusst, wie müde du bist (481).

140

Möchtest du Alinde den blutbesudelten Wappenrock zeigen (551) oder lieber nicht (402)?

141

Du stellst dich vor den Turm, schaut hinauf, formst mit deinen Händen einen Trichter und rufst laut, aber außer einem aufflatternden Raben reagiert niemand auf dich (410).



I42

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

*eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret,
ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Betrachte **Bild III** auf **Seite 97** im Anhang.

„Kampf.“ (427)

„Gefahr.“ (85)

„Töten.“ (190)

„Monster.“ (537)

„Krieg.“ (448)

„Tapferkeit.“ (177)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

I43

So schnell du kannst, läufst du in den düsteren Wald. Wenn es dir gelingt, deinen Vorsprung zu vergrößern, sollte es dir gelingen, deine Spuren zu verwischen und im Unterholz zu verschwinden. Lege eine Probe auf *Athletik* (GE/KO/KK) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 263, eine misslungene zu Abschnitt 89.

I44

„Wölfe sind in dieser Gegend nichts Ungewöhnliches, aber in diesem Winter sind es so viele, dass sie eine wahre Plage darstellen.“ Kehre zu Abschnitt 150 zurück.

I45

Brichst du in Richtung Süden (**Karte ak = 554**) oder Norden auf (**Karte ap = 66**)?

I46 MORGENS

Bevor du dich an die Beobachtung von Dairons Lager machst, musst du zunächst ein geeignetes Versteck finden. Da dir die Patrouille sehr aufmerksam scheint, ziehst du dich ein Stückchen tiefer in den Wald zurück. Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) ab, die für jedes Kreuz bei Abschnitt 544 um 3 Punkte erschwert ist. Wenn dir die Probe trotz dieser Erschwernis gelingt, lies bei Abschnitt 381 weiter, andernfalls bei Abschnitt 428.

I46 ABENDS

Bevor du dich an die Beobachtung von Dairons Lager machst, musst du zunächst ein geeignetes Versteck finden. Da die Patrouille einigen Abstand zum Waldrand hält und es sehr dunkel ist, wagst du dich in die Nähe des Waldrands. Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) ab, die für jedes Kreuz bei Abschnitt 544 um 2 Punkte erschwert ist. Wenn dir die Probe trotz dieser Erschwernis gelingt, lies bei Abschnitt 381 weiter, andernfalls bei Abschnitt 428.

I47

Nachdem du gut einhundert Schritt tief in den Wald gelaufen bist, hältst du dich links in der Hoffnung, schon bald auf

das Schneefeld zu stoßen, unter dem die Straße nach Wryn-gen verborgen ist. Mit einem großen Tannennast verwischst du deine Spuren, zumindest anfangs, bis du schließlich den Waldrand erreichst, an dem du dich orientieren möchtest. Auch wenn der Schnee unvermindert zu Boden fällt, hält das dichte Tannendach doch die eine oder andere Flocke fern, so dass du hier im Wald trotz versteckt liegender Wurzeln und tief hängender Äste, die dich an mehreren Stellen zwingen, gebückt zu gehen, besser vorankommst als auf der Landstraße am Abend zuvor.

Während du durch den nächtlichen Wald schleichst, versuchst du dir noch einmal zusammenzureimen, was hier geschehen ist. Du wurdest vor Monaten angeheuert, um mit einem Händler namens Jarbald gen Norden zu reisen und ihn beim Transport seiner Waren zu eskortieren. Wie sich herausstellte, wurdet ihr aus dem Hinterhalt angegriffen, und während Jarbald starb, konntest du zunächst entkommen. Später wurdest du auf einer Burg gefangen genommen. Dort herrschte Dairon als Baron, im Bündnis mit einer Orkhorde. Du konntest entkommen, die meisten Schergen Dairons und viele Orks töten und dich absetzen – so dachtest du zumindest. Die von dir befreite Gefährtin wurde auf der Flucht ermordet, üble Schurken waren dir auf den Fersen und versuchten zu verhindern, dass du dem König vom Verrat im Norden Bericht erstatten konntest. Dabei wärest du fast getötet worden, aber Dairon rettete dein Leben und mit Erorans Hilfe letztendlich auch das der Schankwirtin, bei der ihr untergekommen wart – Kameire. Nachdem der König informiert wurde, kam es nicht zur von dir erwarteten Hinrichtung Dairons wegen Hochverrats, stattdessen wurdet ihr allesamt ausgesandt, im Norden nach möglichen weiteren Verschwörern zu suchen. Bis hierhin fügen sich die Erlebnisse zusammen, aber inzwischen hat Dairon das Kommando über die Soldaten übernommen, was dir noch immer schier unglaublich scheint. Dass Baron Havel des Verrats bezichtigt wurde, schien bereits vollends aus der Luft gegriffen – und nun du. Wieso sollte Dairon Unschuldige bezichtigen, die Heimat zu verraten? Und warum hat er dir erst das Leben gerettet, und nun ...

Ein leises Knurren reißt dich aus deinen Gedanken. Das Knurren schwillt beständig an, dann schieben sich funkelnde Augen aus dem Unterholz. Erst ist es nur ein Paar, dann ein zweites, ein drittes. Nun erkennst du eine schwarze Schnauze, das Blitzen von Zähnen, Geifer, der aus einem Maul tropft. Die Wölfe sind wieder da, ein halbes Dutzend, ein ganzes. Du machst einen Schritt zurück ... (508)

I48

„Es ist schrecklich, was du da berichtest“, sagt Calwd betroffen. „Doch wenn das alles stimmt, frage ich mich, warum wir jemandem vertrauen sollten, der des Landesverrats bezichtigt wird?“

Du spürst viele unangenehme Blicke auf dir ruhen, während du dir deine Antwort gut überlegst.



„Warum sollte ich euch anschwindeln und mich selbst des Landesverrats bezichtigen?“ (501)

„Ich habe gesagt, dass ich des Landesverrats beschuldigt wurde, nicht dass ich ein Landesverräter bin!“ (37)

„Ihr müsst mir nicht vertrauen. Aber seid auf der Hut, wenn Dairons Soldaten hier aufkreuzen.“ (454)

149

Ein totes Fell, das wie ein Wolf heult! Du unterdrückst ein Schmunzeln. Wie peinlich wäre es gewesen, hättest du Erloran oder Kameire davon erzählt. Doch dann ertönt weit vor euch ein dumpfes Jagdhorn (451).

150

Fragst du Yolde nach ihrem Befinden (464) oder nach Gerüchten, die sie aufgeschnappt hat (10)? Oder möchtest du sie um einen Gefallen bitten? Ein einfaches Lager würde dir etwas Erholung verschaffen (209), vielleicht bedarfst du aber auch einer heilkundigen Hand, die sich um deine Verletzungen kümmert (76). Falls du das C auf dem Spielprotokoll markiert hast, das D aber nicht, hast du die Gelegenheit, Yolde etwas zu geben (383).

151 A C

„Munkelt man das?“, bricht es spitz aus dem Mann heraus, so dass du dich fragst, ob es ein Ausruf des Entsetzens oder des Wahnsinns ist. Das Lachen, welches die Lippen des Dorfschulzen umspielt, deutet allerdings eher an, dass du ihn amüsiert hast: „Man munkelt. Es wird gemunkelt. Wusstet ihr, dass man munkelt, der frühere Kaiser des Mittelreichs sei eine Frau gewesen? Oder dass man munkelt, die Schwarzpelze hätten Umrazim gefunden? Das sind Dinge, von denen die Leute munkeln.“ Dann beugt er sich verschwörerisch vor und fährt flüsternd fort: „Dass dieser Verräter von einem Baron mit den Orks gemeinsame Sache gemacht hat, bis seine Burg niedergebrannt und er selbst geflüchtet ist – darüber wird nicht gemunkelt. Das sind Tatsachen. Oder wie erklärt Ihr euch das rußgeschwärmte Gemäuer, die Leichen im Burghof und die Berichte der Überlebenden?“

Du kannst dich zwar nicht erinnern, in dieser Gegend über deine Erlebnisse gesprochen zu haben, und auch Alrike hatte dazu eigentlich keine Gelegenheit, aber wer weiß schon, wie schnell und wie weit sich so manche Indiskretion in Andergast verbreitet. Allerdings kannst du die Aussagen des Dorfschulzen nur bestätigen. Seine Aussage entspricht der Wahrheit – auch wenn er vielleicht etwas zurückhält (39).

151 B

„Munkelt man das?“, bricht es spitz aus dem Mann heraus, so dass du dich fragst, ob es ein Ausruf des Entsetzens oder des Wahnsinns ist. Das Lachen, welches die Lippen des Dorfschulzen umspielt, deutet allerdings eher an, dass du ihn amüsiert hast: „Man munkelt. Es wird gemunkelt. Wusstet ihr, dass man munkelt, der frühere Kaiser des Mit-

telreichs sei eine Frau gewesen? Oder dass man munkelt, die Schwarzpelze hätten Umrazim gefunden? Das sind Dinge, von denen die Leute munkeln.“ Dann beugt er sich verschwörerisch vor und fährt flüsternd fort: „Dass dieser Verräter von einem Baron mit den Orks gemeinsame Sache gemacht hat, bis seine Burg niedergebrannt und er selbst geflüchtet ist – darüber wird nicht gemunkelt. Das sind Tatsachen. Oder wie erklärt Ihr euch das rußgeschwärmte Gemäuer, die Leichen im Burghof und die Berichte der Überlebenden?“

Du kannst dich zwar nicht erinnern, in dieser Gegend über deine Erlebnisse gesprochen zu haben, und auch Bradwinja hatte dazu eigentlich keine Gelegenheit, aber wer weiß schon, wie schnell und wie weit sich so manche Indiskretion in Andergast verbreitet. Allerdings kannst du die Aussagen des Dorfschulzen nur bestätigen. Seine Aussage entspricht der Wahrheit – auch wenn er vielleicht etwas zurückhält (39).

152 Z+I

Du bist dir sicher, den schmalen Gebirgspfad gefunden zu haben, der dich zurück zur Burg führen wird – und tatsächlich schlängelt sich ein Weg durch den Wald, nur um anschließend vor der gewaltigen Kulisse der schneebedeckten Ausläufer des Steineichenwaldes einem Bergkamm zurück zur Burg zu folgen (Karte ar = 450).

153

Zum Glück lauert diesmal niemand auf dich und so kommst du verhältnismäßig gut voran. Schließlich endet die Landschaft auf einem nach Norden steil abfallenden Hügel. Hier der Straße zu folgen ist dank des Schneefalls anstrengend und rutschig, aber schließlich gelingt es dir, am Fuße des Hügels die Straße wiederzufinden und ihr durch ein ebenes, nur sporadisch mit Bäumen bewachsenes Gebiet zu folgen, bis du in der Ferne ein Dorf erkennst (Karte v = 431).

154

Die Gravuren lösen sich nun vollends auf, ebenso die Schrift über den Bildern – doch die Tür öffnet sich nicht. Sie bewegt sich nicht einen fingerbreit. Enttäuscht wendest du dich ab und trittst fast auf einen kleingewachsenen Mann, der breit grinsend vor dir steht. Erschrocken verlierst du das Gleichgewicht, ruderst mit den Armen und fällst rücklings in einen weichen Schneehaufen – zum Glück ohne dich zu verletzen.

Als du deine Augen aufschlägst, hockt der Mann neben deinem Brustkorb.

„Nenn’ mich doch einfach Grusepusemusel“, lacht dich das Männlein an. „So heiße ich zwar nicht, aber der Name ist lustig.“

Grusepusemusel gluckst vor sich hin, während er dich aus braunen Augen mustert. Der Mann trägt die Kluft eines Jägers, allerdings erinnert dich die Kleidung eher an ein aus

verschiedenen grünen Stofffetzen zusammengenähtes Jägerkostüm eines Kindes. Auffällig ist zudem eine gelb-rot gestreifte Kappe, an der ein Dutzend Schellen klirren.

Plötzlich beginnt Grusepusemusel, dir solange weiße Flocken ins Gesicht zu schaufeln, bis du dich aufgerichtet hast. Zufrieden stellt er den Beschuss mit Schnee ein und attestiert lobend: „Du bist recht pfiffig! Jedenfalls pfiffiger als diese jeden Spaß verderbenden Bauerntölpel ...“

„Wer bist du?“, fragst du. „Bist du ein Kobold?“

„Oh, ich bin kein Kobold, aber ich beherrsche ihre Magie.“ Zum Beweis verschränkt Grusepusemusel die Arme, blinzelt einmal und sitzt dann schlagartig auf dem oberen Treppensims vor der Tür.

„Ist das dein Turm, bist du der einzige Bewohner?“, drängst du.

„Öhm...“, druckst Grusepusemusel herum. „...also eigentlich ...“ Der Schelm schnipst mit den Fingern, dann löst sich der gesamte obere Teil des Turms in grauen Rauch auf, der sanft zum Himmel steigt. Übrig bleibt nur eine etwa sechs Schritt hohe Ruine. Die prächtige Tür ist ebenfalls verschwunden, stattdessen erkennst du einen zugemauerten Durchlass.

„So einen richtigen Turm gibt es eigentlich nicht ...“, erklärt der Mann und fügt ein langgezogenes „... mehr“ an. Dabei macht der Schelm eine so leidvolle Grimasse, dass du unwillkürlich losprusten musst (240).

155

„Pssst!“, zischt die blonde Gestalt, die dir dabei eine Hand auf den Mund legt. Ist das Erloran? Du hast keinen Zweifel, aber warum hat der Magier seine Kapuze tief ins Gesicht gezogen, so dass man ihn kaum erkennen kann?

„Sei still und hör mir zu. Wir haben keine Zeit zu verlieren“, wirst du eindringlich aufgefordert. Du nickst, erst dann zieht der Zauberer die Hand von deinem Gesicht.

„Ich habe an Dairons Tür gelauscht. Du bist in Gefahr. Es wird nicht mehr lange dauern, dann wird er kommen und dich holen. Er behauptet, du hättest über die Verhältnisse in Wryngen die Unwahrheit gesagt, während Fronik und Raidri ihm anderes berichtet hätten. Ich weiß nicht, was hier gespielt wird, aber du solltest verschwinden, solange du kannst. Ich halte dich nicht für einen Verräter und möchte dich nicht an einem Strick neben Baron Havel hängen sehen, aber für die einfachen Geister in unseren Reihen ist das Lügengeflecht kaum noch zu durchschauen. So wie es aussieht, warten unsere Soldaten nur darauf, dass sich der Schneesturm legt und wer weiß, wen sie dann noch alles als Verräter verhaften und verurteilen. Was auch immer in Wryngen geschehen ist, du musst dorthin zurück und Licht ins Dunkel bringen.“

Lies bei Abschnitt 429 weiter.

156

Die Soldaten rücken weiter in geschlossener Formation vor, die Orks eher verteilt und undiszipliniert, dafür mit einer

eindrucksvollen Wildheit. Die Gruppen sind noch gute 20 Schritt voneinander entfernt, als du das Zeichen zum Angriff gibst. Die Bauern springen auf und stürzen den steilen Abhang hinab, einige springen von Felsen zu Felsen, andere rutschen Stücke des Hangs hinab.

Die Orks wie die Soldaten begreifen erst, dass ihr anwesend seid, als ihr am unteren Ende des Hangs – noch gute 200 Schritt von der Schlacht entfernt – in einen Dauerlauf verfallt. Deine Beine brennen, der zähe Schnee hält dich immer wieder auf, aber du bist genauso entschlossen wie die Bauern, die mit dir voran stürmen. Für einen Moment scheint die Schlacht still zu stehen, dann reagieren Dairons Soldaten als erste auf euer Eintreffen, vermutlich davon ausgehend, dass ihr euch auf ihre Seite schlagen werdet. Die ersten Orks fallen, ohne ihre Waffen zur Parade zu heben. Dann seid ihr heran und eine wilde Schlacht beginnt (331). Kreuze das V auf dem Spielprotokoll an.

157 Z+I

Das Himmelbett ist ein Traum von einer Schlafstätte, auch wenn du dich anfangs überwinden musst, einfach so im Bett des Königs zu schlafen. Doch nachdem du dein schlechtes Gewissen beiseitegeschoben und dich stattdessen auf ein weiches Daunenkissen gebettet hast, schläfst du ausgezeichnet, so dass du schließlich 1W6+3 LeP regenerierst. Nachdem du dich in der Küche gestärkt hast, machst du dich wieder auf den Weg (399).

158

Du kniest dich noch einmal in den Schnee, schließt die Augen und flüsterst ein leises Gebet, aber diesmal fühlst du dich der Welt um dich herum sehr viel mehr verbunden, spürst keinen göttlichen Hauch. Dennoch stellst du nach dem Gebet fest, dass du dich erholter fühlst als zuvor. Du hast 2 LeP regeneriert.

Möchtest du dich nun noch in einem der Häuser ausruhen (192) oder den Ort gleich verlassen (509)?

159

Du ruhst dich nur kurz aus, doch schon entdeckst du die ersten Wölfe. Vorsichtig schleichen sie durch das Unterholz, erst ein einzelner, dann zwei, dann ein halbes, schließlich ein ganzes Dutzend, ein zweites, ein drittes. Die Tiere lauern zwischen Büschen, hinter Baumstämmen, auf einer Schneeverwehung. Überall sind die Wölfe zu entdecken, wie sie dich aus wachsamem Augen beobachten. Allerdings machen sie keinerlei Anstalten, dich anzugreifen. Da ein Kampf aussichtslos ist und du nicht weißt, wie die Tiere auf eine übereilte Flucht reagieren würden, beschließt du, deinen Weg gemächlich fortzusetzen. Vielleicht gelingt es dir ja, dich von den Tieren abzusetzen, ohne sie zu einer Reaktion zu provozieren.

Behutsam setzt du einen Fuß vor den anderen, Schritt um Schritt entfernst du dich weiter aus der Mitte der Wölfe. Schließlich läufst du ganz nahe an zwei Tieren vorbei,



aber die beiden beobachten dich nur, ohne einen Laut von sich zu geben oder Anstalten zu machen, sich auf dich zu stürzen. Eine quälend lange Zeit vergeht, bis du die Tiere hinter dir gelassen hast und sie außerhalb deiner Sichtweite sind. Erst eine halbe Stunde gelingt es dir, das Zittern deiner Glieder zu unterdrücken und dich ein wenig zu entspannen, auch wenn dir nichts geschehen ist (393).

I60 Z+I

Du folgst einem schmalen Gebirgspfad durch eine enge Klamm, die immer steiler nach oben führt. Vorbei an riesigen Felsbrocken, vereinzelt Bäumchen und weiten Geröllfeldern erreichst du schließlich die Öffnung zu einer großen Höhle (**Karte ay = 281**).

I61

Der Krieger stürzt sich ungestüm mit einem kehligen Brüllen auf dich.



Erfahrener Ork

Byakka: INI 10+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+5 DK N

LeP 31 RS 3 AuP 34 WS 8 GS 6 MR 4



Der Kampf geht bis zum Tod eines Kontrahenten. Stirbst du, geht es bei Abschnitt 2 weiter, stirbt der Ork, bei Abschnitt 260. Wenn du das **K** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es nach der zweiten Kampfrunde bei Abschnitt 74 weiter, falls du solange überlebst.

I62

Du möchtest die Tür zum Schankraum gerade aufstoßen, als du aus dem Inneren plötzlich eine Stimme hörst: „Nun komm schon, sonst streicht uns der Hauptmann noch den Sold für die Woche.“

Das müssen Dairons Soldaten sein, die sich der Tür nähern. Erwartest du sie trotzig vor dem Eingang zur Schenke (324) oder möchtest du dich neben der Tür verstecken? Wenn du es versuchen möchtest, lege eine Probe auf *Verstecken* –3 ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 441, eine misslungene zu Abschnitt 517.

I63

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild III** auf Seite 97 im Anhang.

„Kampf.“ (427)

„Gefahr.“ (85)

„Töten.“ (315)

„Monster.“ (537)

„Krieg.“ (448)

„Tapferkeit.“ (277)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

I64

Die schmale Holzterrasse führt dich hinab zum Zugangsraum zur Burg. Im unteren entdeckst du Dairon und Baron Havel, der mit gerunzelter Stirn zu dem größeren Ritter hinaufschaut:

„... bestimmt niemand, der sich mit den Orken verbünden würde.“

„Ich dachte ebenso wie Ihr, aber ich muss gestehen, dass ich mich versuchen ließ. Wer weiß, wen sie noch auf ihre Seite ziehen konnten?“

Gehst du schnell hinunter (371) oder verharrst du auf der Treppe (292)?

I65 ○

Hast du schon einmal mit der Frau gesprochen (396) oder redest du zum ersten Mal mit ihr? (488)

I66

Als du dich der Hütte näherst, reagiert niemand auf dich. Du klopfst an die Tür, woraufhin diese aufschwingt und dir einen Blick auf die spartanische Einrichtung gewährt: ein Tisch, vier Schemel, vier Strohlager, ein Stapel mit dicken Decken und ein zweiter mit Feuerholz. Persönliche Wertgegenstände oder Wandschmuck fehlen, eine feine Staubschicht auf dem Boden lässt dich schlussfolgern, dass hier schon seit Wochen niemand mehr ein- oder ausgegangen ist. Umso überraschter bist du, als du in einer kleinen Kiste neben dem Eingang Hartwürste und stark riechenden, aber noch verzehrbaren Käse sowie Nüsse und gut abgehangenen Speck findest. Vermutlich dient die Hütte als Unterkunft für Reisende. Willst du hier dein Nachtlager aufschlagen (289) oder weiterreisen (211)?

I67

Nachdem du auf die Landstraße zurückgekehrt und ihr eine Weile gefolgt bist, lichtet sich der Baumbewuchs, bis du nach einigen Stunden durch eine sanfte Hügellandschaft läufst.

Angespannt hältst du nach Patrouillen Ausschau, aber deine Wanderung bleibt ereignislos, bis du schließlich Wryngen erreichst (**Karte c = 45**).

I68

„Etwas Ungewöhnliches?“, wiederholt der Mann fragend, wobei er die Stirn in Falten legt und errötet. „Unterstellt Ihr etwa, der König hätte aus unserem Dorf nicht pünktlich seinen rechtmäßigen Zehnt erhalten? Oder denkt Ihr, eine Magd hätte womöglich ein Kind bekommen, dessen Vater über dem Stand der guten Grisol... äh Magd stünde?“

Deinem Gegenüber rinnt ein Schweißtropfen über die Stirn, dann über die Nase, bis er sich dort zu einer Kugel formt und schwungvoll auf die Tischplatte fällt.



Schmunzelnd verneinst du: „Nein, ich Sorge mich nicht um dergleichen. Ich dachte an Überfälle, Konflikte in den wilden Gebieten? Vielleicht auch eine Wolfsplage.“

„Oh – die Wölfe. Wie Recht ihr habt – sie sind eine wahre Plage geworden. Noch halten sie sich von den Siedlungen fern, aber nachts ist man im Wald noch unsicherer als zuvor. Von den vielen Tieren, die sie schon geschlagen haben, reden wir da noch gar nicht!“

„Und Überfälle durch andere Wesen, Orks vielleicht?“, hakst du nach, doch der Dorfschulze schüttelt nur den Kopf. Er habe davon zumindest in letzter Zeit nichts gehört. Du fragst dich, ob du ihm glauben kannst. Lege eine *Menschenkenntnis*-Probe (KL/IN/CH) –4 ab. Ist sie gelungen (106) oder nicht (369)?

169

Fronik bricht röchelnd unter deinem letzten Hieb zusammen. Du hast ihn besiegt, ein Gegner weniger, der dich jagen wird – oder hatte er andere Absichten? Seine letzten Worte lassen dich nachdenklich zurück.

Schließlich beschließt du, deinen Weg in Richtung Norden fortzusetzen. Kreuze vorher noch die Buchstaben **Q** und **R** auf dem Spielprotokoll an, danach geht es bei Abschnitt 136 weiter.

170

Fröstelnd verlässt du den Dorfbauer. Trotz der späten Stunde möchtest du so weit wie nur irgend möglich von hier verschwinden. Die Toten hier, die Beschuldigungen gegen Baron Havel und dich – was geht nur vor sich? Und was wird noch geschehen? Ein knirschendes Geräusch lässt dich herumfahren 492.

171 MORGENS

Beim Näherkommen erkennst du, dass von den vier Hütten nur zwei über Wände an allen Seiten verfügen, die beiden anderen sind zu zwei Seiten hin offen, so dass du die in ihnen lagernden Holzstämme leicht erkennen kannst. Du bist in einem Holzfällerlager gelandet.

Nun fallen dir auch die abgeschlagenen Stämme am Nordrand der Lichtung auf, ebenso das stete, klopfende Geräusch, das aus dieser Richtung zu dir dringt. Hinter einer der Hütten liegt ein großer Haufen, auf dem sich kleinere Äste stapeln, daneben entdeckst du zwei Blöcke zum Hacken von Holzscheiten. Zwischen den Hütten findest du schließlich eine einfache Kochstelle, neben der ein großer Metalltopf umgedreht im Schnee steckt. Das einzige, was du nicht finden kannst, ist ein Holzfäller.

Du könntest dem Geräusch nachgehen (482), dich in den Hütten umsehen (54) oder einfach verschwinden, bevor dich doch noch jemand entdeckt (367).

171 ABENDS

Beim Näherkommen erkennst du, dass von den vier Hütten nur zwei über Wände an allen Seiten verfügen, die beiden

anderen sind zu zwei Seiten hin offen, so dass du die in ihnen lagernden Holzstämme leicht erkennen kannst. Du bist in einem Holzfällerlager gelandet.

Nun fallen dir auch die abgeschlagenen Stämme am Nordrand der Lichtung auf. Hinter einer der Hütten liegt ein großer Haufen, auf dem sich kleinere Äste stapeln, daneben entdeckst du zwei Blöcke zum Hacken von Holzscheiten. Zwischen den Hütten findest du schließlich eine einfache Kochstelle, um die herum ein gutes Dutzend breitschultriger Männer sitzt, die der Geschichte eines rothaarigen Mannes lauschen.

Möchtest du dich dem Lagerfeuer nähern (222) oder einfach verschwinden, bevor dich doch noch jemand entdeckt (367).

172

Der Dietrich zerbricht und es gelingt dir, den Großteil der abgebrochenen Stücke aus dem Schloss zu stochern. Wenn du einen weiteren Dietrich besitzt, kannst du einen neuen Versuch wagen (444). Wenn du keinen Dietrich besitzt oder auf einen weiteren Versuch verzichten möchtest, musst du dir einen anderen Weg in das Schlösschen suchen (217).

173 MORGENS

Beim Näherkommen erkennst du, dass von den vier Hütten nur zwei über Wände an allen Seiten verfügen, die beiden anderen sind zu zwei Seiten hin offen, so dass du die in ihnen lagernden Holzstämme leicht erkennen kannst. Du bist in einem Holzfällerlager gelandet.

Nun fallen dir auch die abgeschlagenen Stämme am Nordrand der Lichtung auf, ebenso das stete, klopfende Geräusch, das aus dieser Richtung zu dir dringt. Hinter einer der Hütten liegt ein großer Haufen, auf dem sich kleinere Äste stapeln, daneben entdeckst du zwei Blöcke zum Hacken von Holzscheiten. Zwischen den Hütten findest du schließlich eine einfache Kochstelle, neben der ein großer Metalltopf umgedreht im Schnee steckt. Mitten im Lager sind fünf breitschultrige Männer damit beschäftigt, einen breiten Stamm in zwei Hälften zu spalten.

„Den Zwölfen zum Gruße, Ihr fleißigen Leut!“ Freundlich trittst du an den Rothaarigen heran. „Möge Riddewatts Schlag euch führen!“, antwortet der Mann, ein muskulöser Endzwanziger, dessen langer Bart, dessen buschiges Haar und dessen buschige Brauen dich an einen viel zu großen Zwerg denken lassen. Derweil verstummt das rhythmische Schlagen der Äxte. Die anderen Männer schauen neugierig zu dir herüber, dann stimmen sie dem Gruß zu.

„Ich bin Calwd“, stellt sich der Rothaarige vor, „und das sind meine Männer. Mit wem haben wir denn das Vergnügen?“ Du nennst deinen Namen und erfährst die Namen der anderen. Die muntere Schar arbeitet als Holzfällertrupp, der vor Einbruch des Winters noch nicht genügend Holz geschlagen hat.

Als dich Calwd schließlich nach dem Grund deiner Wanderung fragt, haben sich die Männer um euch herum versam-



melt und du berichtest von den Geschehnissen der letzten Tage. Die Männer lauschen dir gebannt, auch wenn ihre Reaktionen von Entsetzen bis Unglauben reichen.

„Wir haben die Soldaten bereits getroffen“, berichtet Calwd. „Sie waren hier im Lager und haben einen Teil meiner Leute angeworben. Da wir das Lager ohnehin abbrechen wollten, schien es ihnen eine gute Gelegenheit zu sein. Doch da bin ich mir nicht mehr so sicher.“

Dass die Männer sich haben anwerben lassen, machst du ihnen nicht zum Vorwurf, auch wenn sich deine Lage noch weiter verschlechtert hat. Wenigstens ein kleiner Lichtblick bietet sich dir, als dir Calwd anbietet, dich im Lager auszu-ruhen und nach der langen Wanderung zu schlafen. Willst du sein Angebot annehmen (530) oder lieber gleich weiter-ziehen (367)?

173 ABENDS

Beim Näherkommen erkennst du, dass von den vier Hütten nur zwei über Wände an allen Seiten verfügen, die beiden anderen sind zu zwei Seiten hin offen, so dass du die in ihnen lagernden Holzstämme leicht erkennen kannst. Du bist in einem Holzfällerlager gelandet.

Nun fallen dir auch die abgeschlagenen Stämme am Nor-drand der Lichtung auf. Hinter einer der Hütten liegt ein großer Haufen, auf dem sich kleinere Äste stapeln, daneben entdeckst du zwei Blöcke zum Hacken von Holzscheiten.

Zwischen den Hütten findest du schließlich eine einfache Kochstelle, um die herum fünf breitschultriger Männer sit-zeb, die der Geschichte eines rothaarigen Mannes lauschen. „Den Zwölfen zum Gruße, Ihr fleißigen Leut!“ Freundlich trittst du auf die Gruppe zu, woraufhin der Rothaarige mitten im Satz, der von den gewaltigen Brüsten einer kratzbürstigen Frau handelte, innehält, was bei seinen Zuhörer zu verärger-tem Brummen führt. Doch dann besinnen sie sich schnell eines besseren und wenden neugierig die Köpfe zu dir. Viel-leicht bist du ja doch interessanter als die gewaltigen ...

„Möge Riddewatts Schlag euch führen!“, antwortet der Rot-haarige, ein muskulöser Endzwanziger, dessen langer Bart, dessen buschiges Haar und dessen buschige Brauen dich an einen viel zu großen Zwerg denken lassen. Die anderen stimmen seinem Gruß murmelnd zu.

„Ich bin Calwd“, stellt sich der Rothaarige vor, „und das sind meine Männer. Mit wem haben wir denn das Vergnügen?“ Du nennst deinen Namen und erfährst die Namen der an-deren. Die muntere Schar arbeitet als Holzfällertrupp, der vor Einbruch des Winters noch nicht genügend Holz ge-schlagen hat.

Als dich Calwd schließlich nach dem Grund deiner Wande-rung fragt, haben sich die Männer um euch herum versam-melt und du berichtest von den Geschehnissen der letzten Tage. Die Männer lauschen dir gebannt, auch wenn ihre Reaktionen von Entsetzen bis Unglauben reichen.



„Wir haben die Soldaten bereits getroffen“, berichtet Calwd. „Sie waren hier im Lager und haben einen Teil meiner Leute angeworben. Da wir das Lager ohnehin abbrechen wollten, schien es ihnen eine gute Gelegenheit zu sein. Doch da bin ich mir nicht mehr so sicher.“

Dass die Männer sich haben anwerben lassen, machst du ihnen nicht zum Vorwurf, auch wenn sich deine Lage noch weiter verschlechtert hat. Wenigstens ein kleiner Lichtblick bietet sich dir, als dir Calwd anbietet, dich im Lager auszuruhen und nach der langen Wanderung zu schlafen. Willst du sein Angebot annehmen (530) oder lieber gleich weiterziehen (367)?

174 MORGENS

Wirf einen W6: Die Zahlen 1 bis 3 führen dich zu Abschnitt 241, die Zahlen 4 und 5 zu Abschnitt 417 und die 6 zu Abschnitt 539.

174 ABENDS

Es fällt dir schwer, die Augen offen zu halten, zumal im Lager nichts Spektakuläres passiert. Gegen Mitternacht erlöschen die Lichter im Inneren der Häuser, außerdem wechseln die Soldaten der Patrouille. Ansonsten geschieht nichts Außergewöhnliches, bis am Morgen die ersten Lichtstrahlen auf die Siedlung fallen (316).

175

Vorsichtig läufst du durch die Höhlen, darauf bedacht, keinen Wühlschrat oder gar einen Höhlendrachen aufzuscheuchen. Kurz nachdem du eine spitze Kehre passiert hast, hörst du hinter dir das Rasseln von Metall. Du wendest dich um und wirst von einer hastig geöffneten Laterne geblendet. Nun erkennst du auch zwei funkelnde Säbel und dass eine weitere Lampe in deinem Rücken entzündet wurde. Noch bevor du zu deiner Waffe greifen kannst, sinken die Klingen aber zu Boden.

„Ihr seid es“, hörst du eine erleichterte Stimme, „Yolde hatte schon vermutet, dass Ihr vorbei schauen würdet.“

Auch wenn sich herausstellt, dass Yolde noch nicht hier ist, so hat sich doch bereits die Hälfte der Bewohner Wryngens auf den Weg hierher gemacht, und immer wieder treffen kleinere Grüppchen ein. Wie Yolde versprochen hatte, sind die Höhlen ein gut zu verteidigender Rückzugspunkt, sehr weitläufig und der mitgebrachte Proviant wird für Wochen reichen, wenn nicht gar für Monate.

Möchtest du dich hier ausruhen (16) oder deinen Besuch beenden und ins Tal zurückkehren (281)? Wenn du dich hier vor Dairons Soldaten sicher fühlst und bleiben willst, kannst du auch das tun. Außer essen, schlafen und gelegentlichen Spaziergängen sollte hier wenig Aufregendes auf dich warten (308).

176 ○○

Wenn du diesen Abschnitt bereits zweimal aufgesucht hast und ihn gerade zum dritten Mal besuchst, dann lies bei Abschnitt 25 weiter.

Andernfalls fragst du dich, wohin du dich wenden möchtest. Schon beim Betreten des Ortes fiel dir ein kleiner Peraineschrein auf, neben dem eine schlichte Holzhütte steht, die mit Blumenornamenten liebevoll verziert wurde. Vermutlich wohnt dort ein Geweihter, der hier im Ort nicht nur der Göttin der Feldarbeit und Heilkunde dient, sondern auch viele Funktionen im Dorf wahrnimmt, die andernorts den Geweihten anderer Götter zufallen. Es würde dich nicht wundern, wenn der Mann bestens über die Geschehnisse im Dorf und im Umland informiert ist (53).

Nicht minder auffällig ist ein großes Bauerngehöft gewesen, das mit einem kleinen Türmchen die anderen Häuser überragt. Du fragst dich, ob dort wohl der Dorfschulze wohnt (385).

Ebenfalls auffällig ist ein kleines Gebäude am anderen Ende des Ortes, das einzige Steinhaus in Wryngen. Dem Schornstein und dem rhythmischen Hammerschlag nach zu urteilen, der aus dem Haus dringt, handelt es sich um die Schmiede des Dorfes (484).

Vielleicht möchtest du aber auch gar nicht mehr alleine durch die Kälte stapfen und kehrst lieber zu Fronik in die Schenke zurück (459).

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Hinter der Nummer des Abschnitts befinden sich zwei Kreise. Diese Kreise sollten leer sein. Falls du oder einer deiner Freunde das Abenteuer schon einmal gespielt habt, solltest du zunächst alle angekreuzten Kreise hinter Abschnitten wegradieren. Immer wenn du einen Abschnitt mit einem Kreis erreichst, machst du ein Kreuz in dem Kreis, falls noch kein Kreuz gemacht wurde. Dadurch weißt du, dass du hier zum ersten oder zweiten Mal vorbei kommst. Wenn du später erneut hier vorbei kommst, erkennst du es am angekreuzten Kreis und wirst an einen bestimmten Abschnitt verwiesen, sobald du zum dritten Mal den Abschnitt 176 liest.

177

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

*eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret,
ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Betrachte **Bild IV** auf **Seite 97** im Anhang.

„Mensch.“ (419)

„Herrschaft.“ (133)

„Leben.“ (344)

„Ehre.“ (541)

„Körper.“ (31)

„Tapferkeit.“ (94)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

178

Zwar hast du deine Spuren nur grob verwischt, aber da du hinter einer Schneeverwehung die Straße verlassen hast, wirst du in deinem Versteck am Waldesrand nicht bemerkt. Unbehelligt beobachtest du acht Soldaten, die ihren Wapenröcken nach unter Dairons Kommando stehen, und gen Wryngen marschieren. Du wartest noch einen Augenblick, dann setzt du deinen Weg fort (523).

179 ○

Schon von der Zugbrücke aus hast du einen guten Blick in den schattigen, engen Innenhof. Durch die hohen, recht dicht beieinander stehenden Mauern und Seiten- sowie Hauptgebäude und vor allem die beiden Türme fällt weder das Licht der Praxiosscheibe noch das des Madamals ins Innere, so dass der Hof ein düsteres Loch wäre, würden ihn nicht Tag und Nacht Fackeln erhellen. Zwischen dem Gesindehaus und dem Stall laufen Hühner und Schweine umher, zwei Burschen tragen Körbe ins Haupthaus und eine Magd bringt Feuerholz in einen der beiden Wachtürme, über dessen Zinnen eine Flagge das Wapen der Burg zeigt, einen schwarzen Turm auf weißer Scheibe. Was dir auffällt, ist der bemerkenswerte Mangel an Soldaten. So wehrhaft die Mauern auch sind, ihre Zinnen sind nicht besetzt, ebenso wie die Wehrtürme. Gerade mal ein buckliger Mittfünfinger steht neben dem Tor, seine Hellebarde hält er nicht mit Würde, sondern eher wie einen Ersatz für eine Krücke. Besuchst du die Burg zum ersten Mal (210) oder warst du bereits hier (439)?

180

Unbeirrt läufst du den Wanderern entgegen und bemerkst viel zu spät, dass es sich um Soldaten unter Dairons Kommando handelt. Als dich die drei bemerken, brüllt einer von ihnen Befehle und sie stürmen auf dich zu.

Anführer

Schwert: INI 10+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 34 RS 3 AuP 35 WS 8 GS 6 MR 5

Soldat mit Schwert

Schwert: INI 10+W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 RS 3 AuP 33 WS 7 GS 6 MR 4

Soldat mit Axt

Axt: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 29 RS 3 AuP 32 WS 6 GS 6 MR 4

Ein Kampf ist unvermeidlich, es sei denn, du ergibst dich (5). Wenn du es auf ein Gefecht ankommen lässt, kämpfen die Soldaten bis zum Tode. Wenn du zwei von ihnen töten kannst, bevor du stirbst, lies Abschnitt (494). Sinkt deine Lebensenergie zuvor auf Null oder darunter, geht es bei Abschnitt 2 weiter.

181

Grusepusemusel hebt abwehrend die Hände. „Das kommt mir aber gerade ganz ungelegen“, stammelt der Schelm. „Seit wann kommt es einem Schelm ungelegen, jemandem einen Streich zu spielen?“, fragst du.

Dicke Tränen schießen in seine Augen. „Streiche sollen lustig sein, aber meine Streiche sind nicht lustig. Meine Streiche ...“ Grusepusemusels Stimme stockt, während er dich schuldbewusst anschaut. Dann flüstert er: „Meine Streiche... töten.“

Du musst schlucken. Dass Schelme jedem, der ihnen zu nahe kommt, Streiche spielen, ist wohlbekannt, aber du hast noch nie davon gehört, dass ein Schelm getötet hätte.

„Wolltest du denn, dass jemand getötet wird?“, fragst du behutsam.

Grusepusemusel schüttelt den Kopf.

„Dann war es ein Unfall?“, hakst du nach.

Grusepusemusel nickt zögerlich.

Du hältst kurz inne. Du hattest die Hoffnung, mit Grusepusemusels Hilfe den Bauern der nahegelegenen Siedlung einreden zu können, dass sie in den Bergen Schutz suchen sollen, aber der Schelm scheint wenig Gefallen daran zu finden, anderen einen Streich zu spielen.

„Und wenn ich mir einen Streich ausdenke und du mir nur hilfst?“, versuchst du einen Vorschlag zu machen, aber Grusepusemusel reagiert nicht darauf.

Du überdenkst dein Angebot, dann erhöhst du es. „Ich denke mir einen Streich aus, du hilfst mir dabei und wenn wir es richtig anstellen, werden wir nicht nur niemandem töten, sondern unser Streich wird viele Leben retten.“

Nun schaut der Schelm neugierig zu dir auf. „An was für einen Streich denkst du?“ (502)

182

Ihr jagt auf euren Pferden der Meute hinterher, bis ihr sie schließlich auf einer Lichtung eingeholt habt – und euren Augen nicht traut. Die Ritter haben sich in der Mitte der annähernd kreisrunden Schneefläche versammelt, darum bemüht, die nervös tänzelnden Pferde zu beruhigen. In der kalten Winterluft hängt ein lautes Brummen, ein durchdringendes, stetes Knurren. Am Rand der Lichtung entdeckst du die Urheber des Geräuschs. Ein Dutzend Wölfe, zwei, vier ... Immer mehr Tiere treten aus dem Unterholz in Freie, immer mehr Tiere mit geifernden Lefzen, eine Hundertschaft, die euch wie eine Armee umstellt hat. Und dann – auf ein geheimes Kommando hin – greifen sie an. Ein kräftiges Tier stürzt sich auf dich. Der Grimwolf setzt zum Sprung an, aber gegen deinen Körper prallt nur sein schlaffer Leib. Ein schlanker Wurfspieß hat ihn im Flug getroffen. Du schaust dich um, ob dich ein weiterer Wolf attackiert, aber die meisten Tiere halten sich zurück, während der Rest einen erbitterten Kampf gegen die Soldaten ficht. Der Schnee ist mit Blut besudelt, immer wieder hörst du das klagende Jaulen, wenn ein Wolf stirbt, oder den Schmerzensschrei eines Soldaten, wenn die kräftigen Bisse der

Wölfe die Rüstungen an einer schwachen Stelle durchdringen haben. Und über alldem brüllt Dairon Kommandos, dirigiert einen Teil der Reiter, schließt Lücken und ermuntert die Verwundeten durchzuhalten. Du fragst dich gerade, ob all dies nicht Hauptmann Eichingers Aufgabe wäre, da ertönt ein langgezogenes Heulen, woraufhin die Wölfe von euch ablassen und sich eilig in den Wald zurückziehen.

Dann ertönt eine laute Stimme: „Hauptmann Eichinger hat's bö's' erwischt“, berichtet ein schwächlicher Bursche keuchend, dem Helm, Kettenhemd und Wappenrock viel zu groß sind. „Helft mir!“

Lies weiter bei Abschnitt 418.

183

Du erkundigst dich nach dem Dorfschulzen, aber der Bursche, der dich bei deinem ersten Besuch zu ihm geführt hat, weist dich diesmal freundlich ab, weil der Dorfschulze wegen einer dringenden Familienangelegenheit verhindert sei (176).

184

Der Turmstumpf ragt gute sechs Schritt in die Höhe und hat einen Durchmesser von rund zehn Schritt. Die massiven Steinmauern zeigen deutliche Verwitterungsspuren, zahlreiche Vorsprünge haben sich gebildet, die es dir erlauben würden, zum oberen Rand der Ruine zu klettern, alleine macht es keinen Sinn, weil das Innere des Turmes vollständig zerstört wurde. Das Gebäude erinnert dich an einen hohlen Riesenzahn.

Möchtest du den Ausblick vom Rand der Klippe aus genießen (294) oder deine Aufmerksamkeit dem Schelm widmen, der den Turm als Wohnstätte auserkoren hat (455)? Wenn du genug von dem Steinbau hast, kannst du dich natürlich auch auf den Rückweg zur Bauernsiedlung machen (Karte ah = 12).

185 MORGENS

Der Holzfällertrupp geht schließlich wieder seiner Arbeit nach, während Calwd sich noch einmal bei dir für die Informationen bedankt. Auch könne er gut verstehen, wenn du nach der nächtlichen Wanderung müde seist. Er bietet dir an, dich im Holzfällerlager zu stärken und in einer der Hütten zu schlafen, falls dich das Klopfen im nahegelegenen Wald nicht störe. Wenn du das Angebot annehmen willst, tue dies bei Abschnitt 530. Möchtest du dagegen ablehnen und weiterziehen, kannst du dies bei Abschnitt 367 machen. Kreuze in jedem Fall das **K** auf dem Spielprotokoll an.

185 ABENDS

Der Holzfällertrupp sitzt noch eine Weile mit dir am Lagerfeuer, du isst eine schmackhaft zubereitete Hasenkeule und lauschst der derben Geschichte, die Calwd zum Besten gibt. Schließlich ziehen sich die Männer in ihre Hütten zurück und Calwd bietet dir an, die Nacht in einer der Hütten zu verbringen. Wenn du das Angebot annehmen willst, tue dies

bei Abschnitt 530. Möchtest du dagegen ablehnen und weiterziehen, kannst du dies bei Abschnitt 367 machen. Kreuze in jedem Fall das **K** auf dem Spielprotokoll an.

186

Hast du das **R** auf dem Spielprotokoll angekreuzt? Ja (7) oder nein (474).

187

Lege eine Probe auf *Orientierung* (KL/IN/IN) +3 ab. Wenn die Probe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 486 weiter. Eine misslungene Probe führt dich zu Abschnitt 93.

188 Z+I

Du suchst die Umgebung nach Spuren der Orks ab, findest aber keine Fährte, der du folgen könntest. Auch sonst fällt dir nichts weiter auf, weshalb du beschließt, dich auf den Rückweg zu machen. Wenn die Orks schon mit fünf Soldaten fertig geworden sind, möchtest du den Schwarzipelzen nicht ohne Verstärkung in die Arme laufen.

Also folgst du der Spur zurück, bis du schließlich das kleine Wäldchen erreichst, an dessen Rand ein Pfad zurück in Richtung Zivilisation führt (Karte bb = 300).

189

„Die Schwarzipelze verhalten sich in letzter Zeit sehr ruhig. Vor ein paar Monaten war das anders, da haben sie mit diesem verräterischen Bastard Dairon gemeinsame Sache gemacht. Aber seitdem herrscht Ruhe.“

Lege eine Charisma-Probe ab. Ist sie gelungen (61) oder nicht (326)?

190

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

*eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret,
ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Betrachte **Bild IV** auf Seite 97 im Anhang.

„Mensch.“ (419)

„Herrschaft.“ (133)

„Leben.“ (94)

„Ehre.“ (541)

„Körper.“ (31)

„Tapferkeit.“ (394)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

191

Du nimmst den goldenen Siegelring aus deinem Beutel und drückst ihn Yölde in die Hand. „Ich habe ihn bei den Toten gefunden. Ihr solltet ihn nehmen, er gehört Euch.“

Yölde schaut schweigend auf den Ring, eine Träne rinnt über ihre Wange. Du drückst ihre Hand zu, sodass sie den Ring fest umschlossen hält, dann wendest du dich ab (Karte c = 45). Kreuze vorher noch das **D** auf dem Spielprotokoll an.



192 Z+I

Du betrittst ein kleines Bauernhaus, das einzige im Ort, dessen Dach noch intakt ist. Die meisten Einrichtungsgegenstände sind verschwunden, nur wertlose Dinge sind über den Boden verstreut. Du räumst einen zerbrochenen Stuhl zur Seite und wirfst alle Stofffetzen und Kleidungsreste, die du finden kannst, auf einen großen Haufen, der dir als Lager dienen soll. Dann legst du dich zur Ruhe und fällst in einen langen, erholsamen Schlaf. Als du aufwachst, hast du 2W6 LeP regeneriert und fühlst dich sehr zuversichtlich. Frohen Mutes beschließt du aufzubrechen (509).

193

Ein mörderisches Gefecht tobt, aber da ihr dank der Wölfe schnell die Oberhand gewonnen habt, fühlst du dich nicht genötigt, in den Kampf eingreifen zu müssen. Schließlich sind die meisten Orks tot oder unfähig, den Kampf fortzusetzen. Nur noch Dairon und der Orkhäuptling liefern sich ein Duell, bei dem der Schwarzpelz aber schließlich unterliegt und tot zusammensackt (313).

194 ○

Hast du mit Fronik schon gesprochen (467) oder noch nicht (404)?

195 Z+I

Du kauerst dich hinter einen großen Busch, nachdem du deine Spuren mehr schlecht als recht verwischt hast. Die Soldaten nähern sich schließlich, passieren dein Versteck und entdecken dann doch einen Fußabdruck. Der große Kerl, der der Anführer der Gruppe zu sein scheint, befiehlt seinen Soldaten auszuschwärmen. Ein nervenzerreißendes Versteckspiel beginnt, dass fast einen halben Tag dauert. Immer wieder ziehst du dich zurück, suchst nach einem neuen Versteck oder versuchst, deine Verfolger mit einem fortgeworfenen Stein abzulenken.

Schließlich geben die Soldaten aber doch auf und brechen frustriert ihre Suche ab. Du wartest noch eine halbe Stunde in deinem letzten Versteck, dann suchst du den Weg hinaus aus dem Wald, wobei du große Vorsicht walten lässt, um deinen Häschern nicht versehentlich zu nahe zu kommen. Nach einer ganzen Weile erreichst du schließlich wieder die Straße (523).

196

Fronik nimmt langsam die Hand vom Knauf seiner Axt: „Gut. Ich weiß nicht, was ihr vorhabt und ich will es auch nicht wissen. Was du mir nicht sagst, kann ich Dairon unter keinen Umständen verraten.“

Du nickst zustimmend: „Was machst du hier draußen, Fronik?“

„Berichte“, antwortet der Soldat vielsagend. „Ich bin in Eile, lasse dir nur gesagt sein, dass nicht jeder von uns an deinen Verrat glaubt.“

Dann verabschiedet ihr euch und setzt eure Wege in entge-

gen gesetzte Richtung fort (136). Kreuze vorher noch das Q auf dem Spielprotokoll an.

197

Du schüttelst den Kopf, versicherst der sichtlich enttäuschten Burgherrin aber, die Augen offen zu halten und sie sofort zu benachrichtigen, wenn du eine Spur von ihrem Sohn gefunden hast.

Dankbar lädt sie dich ein, die Nacht im Gesindehaus zu verbringen. Wenn du das Angebot annehmen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 348 tun, andernfalls reist du bei Abschnitt 231 weiter.

198

Vor dem Haupthaus an der Westseite fallen dir vierzehn schlichte Boronräder auf, die die Gräber derer markieren, die einst unter Dairons Befehl standen und an seiner Seite mit den Orks paktierten. Du weißt nicht, wer die Gräber ausgehoben und die schief genagelten Symbole des Herrn des Todes aufgestellt hat, aber du siehst in dem gottgefälligen Akt ein Symbol der Hoffnung an diesem düsteren Ort. Ansonsten fällt es dir schwer, unter der mit Ausnahme deiner Fußabdrücke unberührten Schneedecke etwas zu finden, aber dir fällt auf, dass nirgends Waffen oder Wertgegenstände herumliegen. Vermutlich hat sich der Gräber aushebende Wohltäter seinen verdienten Lohn von den Toten geholt.

Möchtest du dir nun den Haufen mit den Skeletten anschauen (426), das Innere der Häuser erkunden (267) oder den Burghof so schnell du kannst verlassen (69)?

199

„...wurde es doch ziemlich ungemütlich.“

„Das mag ich dir wohl glauben. Hast du dich versteckt gehalten?“

Du nickst und erzählst von einem längeren Aufenthalt im Wald. Über Borbomox und die Geschehnisse in Wryngen verlierst du kein Wort, dafür berichtet dir Erloran von den Verurteilungen und Hinrichtung – zusammen mit der Aufforderung, vorsichtig zu sein.

Dann fragt er schließlich: „Was hast du nun vor?“

„Ich will meinen Namen rein waschen – oder wenigstens aus der Gegend fliehen, wenn mir das nicht gelingt.“ Gelogen sind beide Absichten nicht und es erleichtert dich, dass der Magier nicht weiter nachfragt. Stattdessen wünscht er dir einfach nur Glück bei deinem Unterfangen und bietet dir seine Hilfe an, falls er dir helfen kann, ohne Kameire in Gefahr zu bringen. Sie sei auch der einzige Grund, warum er sich dir nicht anschließen könne. Hauptmann Eichinger gehe es noch immer kaum besser, erzählt dir Erloran, sodass sich Kameire weiter um ihn kümmern wolle. Achselzuckend stellt er fest, dass dann wohl an ihm sei, in ihrer Nähe zu bleiben und auf sie aufzupassen, wenn er nicht gerade in ihrem Auftrag unterwegs sei, um Heilkräuter zu sammeln – ein schwieriges Unterfangen im verschneiten Winterwald.



Ihr plauscht noch kurz, dann verabschiedest du dich von Erloran. Erneut zur Burg zurückzukehren erscheint dir recht gefährlich und da die Dunkelheit langsam hereinbricht, wird dir klar, wie lange du dort schon gelauert hast. Erneut zur Lichtung zurückzukehren erscheint dir sehr riskant, weshalb du beschließt, von hier fort zu gehen. Bevor du dich entscheidest, in welche Richtung du marschieren möchtest, kreuze das **E** auf dem Spielprotokoll an. Danach stellt sich dir nur noch die Frage, ob du dich gen Norden in Richtung Wryngen (**Karte f = 111**) oder nach Südosten (**Karte n = 80**) wenden sollst?

200 A C MORGENS

Dairons Burg! Hier wurdest du gefangen gehalten, hier hast du dich seiner Schergen und der mit ihm verbündeten Orks erwehrt, hier bist du mit Alrike geflohen. Jetzt erhebt sich die Burg über die Hügellandschaft, ihre dunkelgrauen Mauern scheinen Wind und Wetter, ja sogar der Zeit trotzen zu wollen. Die herabgelassene Falltür und das hochgezogene Fallgatter formen ein Maul, als wolle die Burg jeden verschlingen, der sich in sie hineinwagt – und das scheint in letzter Zeit niemand getan zu haben. Auf der Schneedecke vor dem Tor erkennst du keine Fußabdrücke und auch keine Wildfährte. Eine schwarze Krähe umkreist die Burg, aber sie wagt es nicht, sich auf den Zinnen niederzulassen. Das Gemäuer wirkt abweisend auf dich, ein Eindruck, der sich verstärkt, als du an all das Leid denken musst, das Alrike und du in seinem Inneren erfahren musstest. Wagt du dich trotz all der schaurigen Eindrücke, die du von dem Bauwerk hast, hinein (**515**) oder suchst du so schnell du kannst das Weite? Du müsstest dich nur entscheiden, ob du nach Südwesten (**Karte r = 129**) oder nach Nordosten (**Karte t = 377**) weiterziehen willst.

200 B MORGENS

Dairons Burg! Hier wurdest du gefangen gehalten, hier hast du dich seiner Schergen und der mit ihm verbündeten Orks erwehrt, hier bist du mit Bradwinja geflohen. Jetzt erhebt sich die Burg über die Hügellandschaft, ihre dunkelgrauen Mauern scheinen Wind und Wetter, ja sogar der Zeit trotzen zu wollen. Die herabgelassene Falltür und das hochgezogene Fallgatter formen ein Maul, als wolle die Burg jeden verschlingen, der sich in sie hineinwagt – und das scheint in letzter Zeit niemand getan zu haben. Auf der Schneedecke vor dem Tor erkennst du keine Fußabdrücke und auch keine Wildfährte. Eine schwarze Krähe umkreist die Burg, aber sie wagt es nicht, sich auf den Zinnen niederzulassen. Das Gemäuer wirkt abweisend auf dich, ein Eindruck, der sich verstärkt, als du an all das Leid denken musst, das Bradwinja und du in seinem Inneren erfahren musstest. Wagt du dich trotz all der schaurigen Eindrücke, die du von dem Bauwerk hast, hinein (**515**) oder suchst du so schnell du kannst das Weite? Du müsstest dich nur entscheiden, ob du nach Südwesten (**Karte r = 129**) oder nach Nordosten (**Karte t = 377**) weiterziehen willst.

200 A C ABENDS

Dairons Burg! Hier wurdest du gefangen gehalten, hier hast du dich seiner Schergen und der mit ihm verbündeten Orks erwehrt, hier bist du mit Alrike geflohen. Jetzt erhebt sich die Burg über die Hügellandschaft, ihre dunkelgrauen Mauern scheinen Wind und Wetter, ja sogar der Zeit trotzen zu wollen. Die herabgelassene Falltür und das hochgezogene Fallgatter formen ein Maul, dessen Schlund bläulich zu glühen scheint, als wolle die Burg jeden verschlingen, der sich in sie hineinwagt – und das scheint in letzter Zeit niemand getan zu haben. Auf der Schneedecke vor dem Tor erkennst du keine Fußabdrücke und auch keine Wildfährte. Das Gemäuer wirkt abweisend auf dich, ein Eindruck, der sich verstärkt, als du an all das Leid denken musst, das Alrike und du in seinem Inneren erfahren musstest. Und plötzlich scheint es, als würde ein lautes Stöhnen aus der Burg dringen, ein dumpfer Laut, der jedes Härchen auf deiner Haut zu Berge stehen lässt.

Wagt du dich trotz all der schaurigen Eindrücke, die du von dem Bauwerk hast, hinein (**515**) oder suchst du so schnell du kannst das Weite? Du müsstest dich nur entscheiden, ob du nach Südwesten (**Karte r = 129**) oder nach Nordosten (**Karte t = 377**) weiterziehen willst.

200 B ABENDS

Dairons Burg! Hier wurdest du gefangen gehalten, hier hast du dich seiner Schergen und der mit ihm verbündeten Orks erwehrt, hier bist du mit Bradwinja geflohen. Jetzt erhebt sich die Burg über die Hügellandschaft, ihre dunkelgrauen Mauern scheinen Wind und Wetter, ja sogar der Zeit trotzen zu wollen. Die herabgelassene Falltür und das hochgezogene Fallgatter formen ein Maul, dessen Schlund bläulich zu glühen scheint, als wolle die Burg jeden verschlingen, der sich in sie hineinwagt – und das scheint in letzter Zeit niemand getan zu haben. Auf der Schneedecke vor dem Tor erkennst du keine Fußabdrücke und auch keine Wildfährte. Das Gemäuer wirkt abweisend auf dich, ein Eindruck, der sich verstärkt, als du an all das Leid denken musst, das Bradwinja und du in seinem Inneren erfahren musstest. Und plötzlich scheint es, als würde ein lautes Stöhnen aus der Burg dringen, ein dumpfer Laut, der jedes Härchen auf deiner Haut zu Berge stehen lässt.

Wagt du dich trotz all der schaurigen Eindrücke, die du von dem Bauwerk hast, hinein (**515**) oder suchst du so schnell du kannst das Weite? Du müsstest dich nur entscheiden, ob du nach Südwesten (**Karte r = 129**) oder nach Nordosten (**Karte t = 377**) weiterziehen willst.

201

Das Innere des Schlösschens erinnert dich an eine gewaltige Jagdhütte. Überall hängen Trophäen an den Wänden, Felle liegen auf Bänken, Stühlen, dem guten Dutzend Strohlagern im Schlafsaal und in einem besonders prachtvollen Zimmer sogar auf dem Boden vor einem majestätischem Himmelbett. Du kommst dir vor wie in einem Königsschloss, auch



wenn es dafür ein wenig zu klein und deutlich zu verlassen ist. Und tatsächlich: Nachdem du die Gesinderäume, die Küche und das prachtvolle Schlafzimmer angeschaut hast, findest du einen kleinen Thronsaal, in dem du Schilde entdeckst, auf denen eine grüne Steineiche auf silbernem Grund gemalt wurden, die Wappen des Königreichs Andergast. Du befindest dich in einem königlichen Jagdschloss.

Leider finden sich hier außer haltbaren Lebensmitteln in der Küche und unzähligen ausgestopften Jagdtrophäen keine Wertgegenstände. Die Waffenkammer ist genauso leer wie die darin befindliche Truhe, in der immerhin zwei magere Heller vergessen wurden.

Nachdem du deine kurze Besichtigung beendet hast, kannst du die Gelegenheit nutzen, im Schlafsaal (485) oder gar im königlichen Himmelbett (157) auszuruhen, oder gleich weiterreisen (399).

202 Z+I

Du kauerst dich hinter einen großen Busch, nachdem du deine Spuren mehr schlecht als recht verwischt hast. Die Soldaten nähern sich schließlich, passieren dein Versteck und entdecken dann doch einen Fußabdruck. Der große Kerl, der der Anführer der Gruppe zu sein scheint, befiehlt seinen Soldaten auszuschwärmen. Ein nervenzerreibendes Versteckspiel beginnt, dass fast einen halben Tag dauert. Immer wieder ziehst du dich zurück, suchst nach einem neuen Versteck oder versuchst deine Verfolger, mit einem fortgeworfenen Stein abzulenken.

Schließlich geben die Soldaten aber doch auf und brechen frustriert ihre Suche ab. Du wartest noch eine halbe Stunde in deinem letzten Versteck, dann suchst du den Weg hinaus aus dem Wald, wobei du große Vorsicht walten lässt, um deinen Häschern nicht versehentlich zu nahe zu kommen. Nach einer ganzen Weile erreichst du schließlich wieder die Straße (167).

203

Ohne den Soldaten weiter zu beachten, marschierst du seelenruhig durch das Tor – und wirst tatsächlich nicht von dem Mann angesprochen. Als du dich doch kurz zu ihm wendest, erkennst du das ruhige Atmen, die geschlossenen Augen und ein Rinnsal Spucke, das ihm aus dem Mundwinkel läuft. Der Gute schläft den Schlaf der Gerechten – was dir im Augenblick sehr gelegen kommt. Ohne weiter beachtet zu werden, verschwindest du im Wald (147).

204

„In den Wäldern leben allerlei Sonderlinge wie Druiden und Kobolde, die einem Menschen nichts Gutes wollen!“ Kehre zu Abschnitt 150 zurück.

205 ○

Betrachtest du die Eingangstür zum ersten Mal (330) oder hast du sie schon einmal gesehen (499)?

„Oh ja!“, verkündet der Schelm stolz. „Ich bin der Herr des Turmes!“

Dann zögert er kurz und überlegt laut: „Naja, eigentlich steht der Turm ja hier im Wald. Also lebe ich auch im Wald.“ Seine Augen funkeln vor Freude. „Ich bin der Herr des Waldes!“ Ein lautes, dumpfes Grollen dringt aus der Ferne durch den Wald, vermutlich ausgestoßen von einem gewaltigen Tier. Grusepusemusel zuckt zusammen, dann erklärt er kleinlaut: „Vielleicht streife ich auch einfach nur umher und schaue hier gerne den Eichhörnchen zu.“ (240)

207

Du stapfst durch den knöcheltiefen Schnee und noch immer fallen die Schneeflocken lautlos zu Boden. Eure Pferde habt ihr vor der namenlosen Schenke im Ort festgebunden, in der sich Fronik umhören wollte – gemütlich bei einer warmen Suppe am Kamin sitzend. Raidri hat sich derweil auf eine dralle Magd mit einer hässlichen Warze direkt auf ihrer Nasenspitze gestürzt, die ihm sogleich eine abgelegene Scheune zeigen wollte. Nachdem du Zeuge wurdest, wie wenig wählerisch der Bursche ist, kommt dir die von ihm genannte Zahl erreiteter Jungfrauen mit einem Mal gar nicht mehr so hoch vor.

Du überlegst dir derweil bei Abschnitt 176, wo du dich umhören willst.

208

Als du die Zugbrücke betrittst, fällt dir auf, dass es im Inneren der Burg absolut still ist. Nur ein Rabe krächzt von einem der Turmdächer. Lege eine IN-Probe ab: Gelungen (413) oder nicht (491)?

209 Z+I

Yölde bietet dir ein einfaches Strohlager im oberen Geschoss des Stalls an, wo du unentdeckt ausruhen kannst. Auch wenn das Stroh durch die dünne Decke piekt, liegst du doch weich und warm. Schon nach wenigen Augenblicken fällst du in einen traumlosen Schlaf.

Nachdem du erwacht bist, fühlst du dich ausgeruht und gestärkt. Du hast 1W6+1 LeP regeneriert. Nach dem Zusammensammeln deiner Sachen verabschiedest du dich von Yölde und ihren Kindern, dann brichst du zu Abschnitt 45 auf.

210

„Den Zwölfen zum Gruße“, grüßt dich der Soldat mit heiserer Stimme, dann hustet er kräftig, bevor er mit schnappendem Atem fortfährt: „Wer seid ihr? Und was führt euch auf Burg Schwarzenzinn?“

Nachdem du dich vorgestellt und versichert hast, dass du in einer wichtigen Angelegenheit unterwegs seist und den Herrn der Burg dringend sprechen müsstest, starrt dich der Wächter nur angestrengt an. „Was habt Ihr gesagt?“, fragt er keuchend.

Es kostet dich zwei weitere Anläufe, bis der Mann begriffen hat, was du möchtest. Wenn der Mann exemplarisch für die Verteidigung der Burg ist, ist die Burg schutzlos. Immerhin winkt er dich herein – ohne nach deinen Waffen zu verlangen oder sich deiner Absichten genauer zu vergewissern. Vermutlich weiß er ganz genau, dass er gegen einen Angriff ohnehin nichts ausrichten könnte.

Während du über den Hof gehst, fallen dir die Bediensteten auf, die einen genauso melancholischen Eindruck hinterlassen wie der Wächter am Tor. Du schaust in fahle Gesichter, blickst auf hängende Schultern und siehst Menschen, die leidenschaftslos ihrem Tagewerk nachgehen. Selbst eine Burgruine ist würdevoller als Burg Schwarzenzinn (64).

211

Mitten im kahlen Steineichenwald liegt an einer lichten Stelle eine Weggabelung. Etwas abseits unter einer großen Steineiche wurde eine grob gearbeitete Hütte errichtet, auf deren Dach eine armlange Schneedecke liegt.

Ein Wegweiser deutet in die drei Richtungen, in die von hier aus mit Stäben markierte Straßen führen, die aber dank des allgegenwärtigen Schnees nur schwer passierbar sind. Wenn du Kusliker Zeichen lesen kannst, lohnt ein genauerer Blick auf den Wegweiser (443), wenn nicht, fallen dir nur die drei schlicht gemalten Burgen auf jedem der drei Schilder auf, wobei die Burg auf dem nach Süden zeigenden Schild am prächtigsten ist.

Möchtest du dem Weg nach Nordwesten (**Karte o = 34**), dem nach Nordosten (**Karte q = 78**) oder dem nach Süden (321) folgen oder die Hütte genauer in Augenschein nehmen (166)?

212

Im oberen Bereich befindet sich noch immer der Schriftzug: *eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Darunter verändern sich aber die drei Bilder wie von Geisterhand. Linien verwischen, andere entstehen, bis schließlich drei neue Bilder zu betrachten sind.

Betrachte **Bild II** auf **Seite 96** im Anhang.

Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:

„Rüstung.“ (235)

„Schutz.“ (63)

„Schmiede.“ (265)

„Handwerk.“ (353)

„Verstecken.“ (471)

„Kampf.“ (142)

Nichts – du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

213

Im Moment scheint dir das Zimmer, in dem du dich aufhältst, ein recht sicherer Ort zu sein, aber da du nicht weißt, wie lange die geisterhaften Erscheinungen noch ihrem Trei-



ben nachgehen, könnte es sein, dass du die ganze Nacht über hier bleiben musst – oder noch länger. Möchtest du die Geister vom Schlafzimmer aus beobachten (46) oder wagst du einen Schritt hinaus auf den Hof in der Hoffnung, ihn überqueren und die Burg verlassen zu können (134)?

214

*Urteil: Die Beschuldigten
Enkehart Wasemir von Wrynge, Dorfschulze
Peraide aus Garelten, angebliche Geweihte der
Herrin Perayne
Ingra Kobellau, Schmiedin
werden hiermit nach Abschluss der Befragung des
gemeinsamen Landesverraters für schuldig befunden und
zum Tode durch das Feuer verurteilt, auf dass ihre Sühne
eine Lehre sey für alle Verräter weyt und breyt.*

Nun greift der eiskalte Klumpen in deinem Magen nach deinem Herzen. Du weißt, dass du keine Beweise gefunden hast, die gegen die drei Verurteilten gesprochen hätten. Erst Baron Havel, dann du, nun die drei Dorfbewohner (257).

215

„Tut mir leid, aber da kann ich nicht helfen“, entgegnet die Schmiedin achselzuckend. „Ich kann ein Pferd beschlagen oder eine Sense schärfen, aber mit Waffen und Rüstungen kenne ich mich nicht aus.“

Lege eine Charisma-Probe ab. Ist sie gelungen (61) oder nicht (326)?

216

Neben dir steht ein schmaler Pfahl, der einst ein Schild trug, wie dir die unterschiedlichen Färbungen des Holzes zeigen. Du bückst dich und findest unter dem Schnee verborgen das alte Ortsschild, kannst aber die Aufschrift nicht entziffern. Wenn du den Ort am 7. He-sinde erreichst, schlage Abschnitt 302 auf. An jedem anderem Tag geht es bei Abschnitt 285 weiter.



217

Du umrundest noch einmal das Schlösschen und suchst nach Wegen ins Innere. Auf der Rückseite fällt dir eine Fensteröffnung auf, deren Holzläden nicht verriegelt scheinen. Dort könntest du es wagen (239). Alternativ könntest du versuchen, die Vordertür zu öffnen. Das massive Tor könnte vielleicht von einem Troll aufgebrochen werden, du bist dafür zu schwach. Aber vielleicht lässt sich ja das Schloss knacken, wenn du über einen Dietrich verfügst (444). Wenn du aufgeben willst, reist du bei Abschnitt 145 weiter.

218

Du nährst dich der Schenke, als plötzlich ein Ruf durch das Dorf hallt: „Die Soldaten sind zurück – sie kommen!“ Auf die kindliche Stimme folgt eine tiefe Männerstimme: „Jawohl, die Soldaten kommen, hört, hört!“ Lautes Gelächter fällt nun ein. Möchtest du unbeirrt über den Dorfplatz in die Schenke gehen (26) oder dich hinter einer Häuserecke verstecken (305)?

219

Der Ork ist keinen Schritt mehr von dir entfernt, da trifft ihn ein Pfeil genau ins Auge. Der Meisterschuss saust so dicht an deinem Schädel vorbei, dass du den Luftzug des Geschosses spüren kannst. Du wendest dich um und entdeckst Steztan, der vierzig Schritt hinter dem Getümmel auf einem großen Felsen kniend Position bezogen hat und gerade einen neuen Pfeil aus seinem Köcher zieht.

Du wendest dich wieder um, gerade noch rechtzeitig, um dem Hieb eines hünenhaften Orks auszuweichen, der einen furchteinflößenden Kriegshammer trägt.

Erfahrener Ork

Gruuffhai: INI 9+W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+6 DK N
LeP 31 RS 3 AuP 33 WS 7 GS 6 MR 5

Wenn du den Kampf auf Leben und Tod gewinnst, geht es bei Abschnitt 389 weiter, wenn du verlierst, bei Abschnitt 2.

220

Blut klebt an deinen Händen und deiner Kleidung, dein eigenes und das der Wölfe, die du getötet hast. Deine Lunge brennt, deine Muskeln schmerzen, aber wenigstens ist die Kälte aus deinen Gliedern gewichen. Doch noch ist keine Zeit zum Verschnaufen, denn auch wenn deine Gefährten den anderen Wölfen erhebliche Wunden zugefügt haben, tobt der Kampf wie zuvor. Und nun stürzen sich erneut zwei Wölfe auf dich. Lies bei Abschnitt 123 weiter.

221

Du sinkst auf die Knie, während fast zeitgleich Yolde einen weiten Satz nach vorne

auf Dairon zu macht. Doch der Krieger scheint mit ihrem Angriff gerechnet zu haben. Er macht einen Schritt zurück, rutscht auf dem vereisten Untergrund aber aus und stürzt rücklings über die Kante der Klippe in die Tiefe. Laut platschend landet er im eiskalten Gebirgsbach. Du krabbelst zur Kante, schaust hinunter und siehst Dairons Körper noch einmal kurz auftauchen, den Kopf mit dem Gesicht nach unten ins Wasser getaucht. Du beobachtest, wie sein Körper schlaff gegen einen Felsen treibt und er dann reglos von einem Strudel unter die Wasseroberfläche gezogen wird. Danach taucht er nicht wieder auf. Lies nun **Das Ende**.

222

„Den Zwölfen zum Gruße, Ihr fleißigen Leut’!“ Freundlich trittst du auf die Gruppe zu, woraufhin der Rothaarige mitten im Satz, der von den gewaltigen Brüsten einer kratzbürstigen Frau handelte, innehält, was bei seinen Zuhörern zu verärgertem Brummen führt. Doch dann besinnen sie sich schnell eines Besseren und wenden neugierig die Köpfe zu dir. Vielleicht bist du ja doch interessanter als die gewaltigen ...

„Möge Riddewatts Schlag Euch führen!“, antwortet der Rothaarige, ein muskulöser Endzwanziger, dessen langer Bart, dessen buschiges Haar und dessen buschige Brauen dich an einen viel zu großen Zwerg denken lassen. Die anderen stimmen seinem Gruß murmelnd zu.

„Ich bin Calwd“, stellt sich der Rothaarige vor, „und das sind meine Männer. Mit wem haben wir denn das Vergnügen?“

Du nennst deinen Namen und erfährst die Namen der anderen, ohne sie dir merken zu können. Die muntere Schar arbeitet tatsächlich als Holzfällertrupp, der vor Einbruch des Winters noch nicht genügend Holz geschlagen hat.

Als dich Calwd schließlich nach dem Grund deiner abendlichen Wanderung fragt, berichtest du von den Geschehnissen der letzten Tage. Die Männer lauschen dir gebannt, auch wenn ihre Reaktionen von Entsetzen bis Unglauben reichen.

Lege eine Probe auf *Überreden* (MU/IN/CH) –2 ab, um die Fremden vom Wahrheitsgehalt deiner Geschichte zu überzeugen. Bist du glaubwürdig (148) oder nicht (366)?

223

Es ist schwer, auf dem offenen Feld ein Versteck zu finden, aber vielleicht kannst du dich in einer Schneewehe eingraben. Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) +5 ab. Ist sie gelungen (105) oder nicht? (318)

224

Hast du das **L** auf dem Spielprotokoll angekreuzt? Ja (346) oder nein (555).

225

Hast du das **F** auf dem Spielprotokoll angekreuzt, dann lies Abschnitt 110, wenn nicht, geht es bei Abschnitt 52 weiter.

226

„Die Bewohner von Wryngen sind sehr verschlossen“, erklärst du Dairon, „aber wir haben ihre Lügen durchschauen können. Es gibt in der Tat eine groß angelegte Verschwörung.“

Kreuze zunächst das **B** auf dem Spielprotokoll an, dann lies bei Abschnitt 139 weiter.

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Auf dem Spielprotokoll befindet sich eine Liste mit Buchstaben und Kreisen. Mitunter wirst du aufgefordert, einen Kreis entsprechend des daneben gedruckten Buchstabens anzukreuzen. Dadurch kann sich das Abenteuer 'merken', welche Entscheidungen du getroffen und welche Leistungen du vollbracht hast. Später kann es dir passieren, dass du einen bestimmten Abschnitt aufsuchen kannst oder sollst, abhängig davon, ob ein bestimmter Buchstabe angekreuzt wurde oder nicht.

Falls im Spielprotokoll bereits Kreuze von einem vorherigen Spiel markiert sind, radiere nun alle weg. Das **B** ist der erste anzukreuzende Buchstabe im Spiel. Wenn du das **B** angekreuzt hast, geht es für dich bei Abschnitt 139 weiter.

227

Ist es vor dem Abend des 5. Hesinde, lies Abschnitt 434. Ab dem Abend des 5. Hesinde schlage Abschnitt 109 auf.

228 Z+I

Der Weg führt dich in südlicher Richtung durch den Steineichenwald. Nach einigen Stunden fällt dir auf, dass der Wald hier noch lebloser wirkt als zuvor. Die kahlen Bäume wirken wie abgestorben, von Tieren fehlt jede Spur. Dennoch setzt du einen Schritt vor den anderen, bis du schließlich den Waldrand erreichst und einen freien Blick auf ein nahegelegenes Dorf hast, das in einer sanften, mit Schnee bedeckten Hügellandschaft liegt (**Karte v = 431**).

229

Wirf erneut einen W6. Eine gerade Augenzahl führt dich zu Abschnitt 370, eine ungerade zu Abschnitt 504.

230

Erloran bleibt eine gute Stunde im Wald, dann kommt er mit einem Lederbeutel in der Hand zurück zur Lichtung, wo er zielstrebig in die Burg zurückkehrt. Du harrst noch bis zum Einbruch der Dunkelheit aus, aber weder Erloran noch eine andere, dir bekannte Person lassen sich blicken. Länger möchtest du dein Glück nicht herausfordern, wer weiß, wann die patrouillierenden Soldaten dein Versteck entdecken (316).



231

Du lässt Burg Schwarzenzinn hinter dir und überlegst, in welche Richtung du dich wenden möchtest: nach Norden ins Gebirge hinein (**Karte au = 1**), nach Osten in Richtung Dorf (**Karte as = 405**), nach Süden die Klippe hinunter (**Karte aq = 113**) oder nach Westen entlang des Bergkamms (**Karte az = 519**).

232 MORGENS

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen. Während der ersten Stunden deines Marsches passierst du einen dichten, düsteren Wald, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Später lichtet sich der Baumbewuchs, bis du nach einigen Stunden schließlich durch eine sanfte Hügellandschaft läufst.

Angespannt hältst du nach Dairons Soldaten oder wilden Tieren Ausschau, die sich im Unterholz oder hinter den Hecken zu Füßen der Hügel verborgen halten, um dir aufzulauern, aber deine Wanderung bleibt ereignislos, bis du schließlich Wryngen erreichst (**Karte c = 45**).

232 ABENDS

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen, was dir in der Dunkelheit noch einmal schwerer fällt als am Tage. Während der ersten Stunden deines Marsches passierst du einen dichten, düsteren Wald, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Später lichtet sich der Baumbewuchs, bis du nach einigen Stunden schließlich durch eine sanfte Hügellandschaft läufst.

Angespannt hältst du nach Dairons Soldaten oder wilden Tieren Ausschau, die sich im Unterholz oder hinter den Hecken zu Füßen der Hügel verborgen halten, um dir aufzulauern, aber auch wenn im Dunkeln immer wieder die Augen eines Wildtiers aufblitzen, bleibt deine Wanderung ereignislos, bis du schließlich Wryngen erreichst (**Karte c = 45**).

233

Die Geweihte schreckt hoch, nachdem sich der Inhalt des Eimers über ihren Kopf ergossen hat. Du hattest die Hoffnung, dass der Eimer mit Wasser gefüllt war – eine Annahme, die du aufgrund des Gestanks in der Hütte nicht überprüfen wolltest, aber die Flüche der Frau deuten an, dass dem nicht so war: „Wasss’n mit dir nich’ in Ordnung? Bääh. Warruum schütt’s’t’n du meine Pisse hier so rummm? Hahaaaa. Rum! Dasss’is’ gut, das Zeug aus’m Süden. Gib mir Ruuumm – süß’n Ruuumm!“

Offensichtlich hat sie dir schnell verziehen, jetzt schaut sie flehentlich zu dir hoch, als sei sie das süßeste, kleine Kind auf ganz Dere. Der Anblick ist jämmerlich. Du fragst dich,

ob dein Gesichtsausdruck wohl ebenso eine Mischung aus Abscheu und Mitleid ist, wie es deine Gedanken sind, als sich der Blick der Frau plötzlich verhärtet.

„Dasss hätt’ste jetz’ nich’ gedacht“, stellt sie hämisch lachend fest. Dann bricht ihr hysterisches Lachen abrupt ab. „Wie kann sich ’ne Geweihte nur sooo geh’n lass’n? Dasss versteh’ste nich’. Aber mach’ dir nich’s drausss – dasss versteht ja auch keen andrer.“

Die junge Frau macht eine kurze Pause, dann flüstert sie beinahe: „Gareth, oh mein geliieebtes Gareth. Da warr mein Leb’n noch ssschön. Und dann ha’m’s mich hierher geschickt. Da, wo sich Hase und Fuchs ...“

Ein Träne rollt über die Wange der Frau: „Brud’r Perdan, imm’r nur Brud’r Perdan. Den vergötter’n’s hier. Aber hat ihm auch niichts gebracht, als ihm der Balk’n auf’n Kopf fiel. Haaa!“ Der letzte Ausruf erfolgt mit solcher Kraft, dass du zusammenzuckst, aber die Geweihte nimmt davon keine Notiz. Leiser fährt sie fort: „Hier is’ nichts. Keine Dankbarkeit, keine Zilliiivisation, nich’ mal ’n ordentlich’ Schwanz, mit dem sich so’ne Verlorene wie ich tröst’n könnte ...“

Ein Weinkampf schüttelt die junge Frau. Du ertappst dich bei dem Gedanken, ihr Raidri als Lösung all ihrer Probleme zu verkaufen, aber in dem Moment erbricht sie sich quer über den Tisch und du beschließt, dass auch Raidri seine Grenzen haben muss. Vielleicht hätte er die junge Frau vor einem halben Jahr erretten können, aber nun scheint sie eher ein Fall für die Noioniten zu sein. Während sie sich weinend in ihrem Erbrochenen wälzt und dabei wütend auf den Tisch trommelt, so dass sich die stinkende Brühe schön gleichmäßig in der Hütte verteilt, trittst du den Rückzug an (176).

234

Der erste Gegner bricht vor dir zusammen, Blut quillt aus seinem Mund, während sich der Mann röchelnd an die Kehle fasst. Doch es ist zu spät für ihn, einen Wimpernschlag später hat ihn Boron bereits zu sich geholt. Du richtest deine Waffe auf den zweiten Gegner, aber dieser schaut dich nur entsetzt an, dann wendet er sich ab und rennt davon. Erschöpft wie du bist, lässt du ihn entkommen. Ein weiterer Toter – ausgerechnet an diesem Ort – ist schon einer zu viel. Nachdem du dich ein wenig erholt hast, zerrst du den Leichnam zum Friedhof und bedeckst ihn dort mit Schnee. Der Boden ist viel zu hart gefroren, um den Soldaten vergraben zu können, aber du möchtest ihn auch nicht achtlos zurücklassen.

Willst du gleich noch hier vor Ort beten (432), dich in einem kleinen Haus am Rande des Dorfes ausruhen (192) oder Grywhick doch lieber so schnell du kannst verlassen (509)? Wie auch immer du dich entscheidest, kreuze vorher das **G** auf dem Spielprotokoll an. Wenn du das **G** auf dem Spielprotokoll schon zuvor angekreuzt hast, kreuze jetzt das **H** an.



235

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild III** auf **Seite 97** im Anhang.

„Kampf.“ (427)

„Gefahr.“ (315)

„Töten.“ (85)

„Monster.“ (537)

„Krieg.“ (190)

„Tapferkeit.“ (177)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

236 Z+I

Du lässt das verlassene Dorf hinter dir und folgst der Straße durch eine ebene Landschaft. Noch immer fällt Schnee auf die Straße, die auch so schon unter der dicken Schneeschicht nur schwer zu erkennen ist. Noch schwieriger wird es, als sich die Straße eine steile, aber zum Glück nicht allzu hohe Klippe hinauf schlängelt.

Oben angelangt folgst du dem Weg durch ein kleines Steineichenwäldchen. Zwischen den dicken Stämmen und dem dichten Gebüsch am Wegesrand kommst du gut voran, auch wenn die Umgebung ideal für einen Hinterhalt wäre. Hast du das **I** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (527) oder nicht (103)?

237

Am Abend prüfst du deine Ausrüstung, genießt ein Stück Fleisch von einem Gebirgsbock, den einige Bauersleute gefangen, geschlachtet und über einem großen Feuer köstlich zubereitet haben, und gehst früh zu Bett. Da du dich schon in den vorherigen Nächten gut erholen konntest, hast du wieder deine maximale Lebensenergie regeneriert.

Am nächsten Morgen brichst du mit mehreren Dutzend anderen auf, um das Gebirge in Richtung Westen zu durchstreifen. Trotz der gefährlichen Lawinen, vereister Stiege und tiefer Abgründe kommt ihr gut voran und erreicht am Abend unbeschadet eine Klippe, von der aus ihr einen phantastischen Blick auf das Vorgebirge unter euch habt. Wenige Meilen von euch entfernt machst du ein Lager aus, vermutlich das Lager von Dairons Soldaten. Ein ganzes Stück weiter im Norden erspähist du dann eine aufsteigende Rauchfahne hinter einem kleinen Wäldchen. Dort müssen die Schwarzpelze ihre Zelte aufgeschlagen oder sich in einer Höhle einquartiert haben. Das Areal dazwischen ist eine sanft ansteigende Wiesenlandschaft, die wie alles andere auch von einer dicken Schneeschicht bedeckt ist. Hier und da erheben sich ein paar Baumgruppen und eine Handvoll großer Felsen, zwischen denen sich ein Geröllfeld unter dem Schnee verbergen dürfte. Das Schlachtfeld ist vor euch ausgebreitet, schon bald wird eine Entscheidung fallen (498).

238 Z+I

Der schmale Pfad führt dich anfangs durch dichten Wald, sodass dich neben der tiefen Schneedecke auch verborgene Wurzeln und weiß bedeckte Büsche am Vorankommen hindern. Es mögen Stunden vergangen sein, bis sich der Wald lichtet, und dennoch ist der Weg noch immer beschwerlich. Und immer wieder fühlst du dich beobachtet. Du hältst angestrengt Ausschau, aber kannst niemanden in den umliegenden Wäldchen entdecken.

Es dauert schließlich einen halben Tag, bis du endlich Wryngen erreichst (445).

239

Es ist nicht leicht, an der Außenmauer nach oben zu klettern, dank vieler Vorsprünge und Kanten aber zumindest möglich. Lege eine Probe auf *Klettern* (MU/GE/KK) +4 ab. Ist dir die Probe gelungen (342) oder nicht (538)?

240

„Du lebst hier im Turm?“ (206)

„Was ist mit dem Turm geschehen?“ (518)

„Was machst du hier im Wald?“ (437)

„Möchtest du mir helfen, jemandem einen Streich zu spielen?“ Diese Option steht dir nur zur Verfügung, wenn du das **L** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast. (181)

„Ich muss gehen, lebe wohl!“ (28)

241

Den ganzen Tag über geschieht nichts Außergewöhnliches. Ein sechsköpfiger Trupp Soldaten verlässt die Burg in Richtung Wryngen, ein anderer kehrt Stunden später aus derselben Richtung zurück. Soldaten üben sich im Kampf, Soldaten sprechen miteinander, Soldaten sprechen mit den Bauersleuten, ein Soldat verführt eine Magd, ein anderer trinkt im Schatten eines Gehöfts heimlich aus einem kleinen Fläschchen.

Dir ist kalt, du bist hungrig und müde, aber dennoch harrst du tapfer aus bis zum Einbruch der Nacht. Länger möchtest du dein Glück nicht herausfordern, wer weiß, wann die patrouillierenden Soldaten dein Versteck entdecken (316).

242

Die Gehöfte sind menschenleer, deine List war ein durchschlagender Erfolg. Du hoffst nur, dass es die richtige Entscheidung war, die Dorfbewohner in die Wildnis zu schicken. Jetzt, wo die Siedlung verlassen vor dir liegt, könntest du auch ohne die ewigen Bekehrungsversuche hier eine längere Rast einlegen (403). Falls du es eilig hast, kannst du aber auch gleich weiterziehen (373).

243

Auch wenn die Schneeflocken einen dichten Vorhang bilden, das Knirschen des Schnees dröhnt in deinen Ohren. Vor dir blinkt plötzlich eine Laterne auf, der voluminöse Schatten des Trägers hebt sie höher und leuchtet in deine Richtung. „Runtje, bist du das?“, wirst du angerufen.



Bejahst du (392), verneinst du (438) oder schweigst du (114)?

244

Der Ork bricht blutend zusammen, da spürst du plötzlich einen Körper, der sich schwer auf deine linke Seite wirft und dich zu Fall bringt. Du stürzt in den weichen Schnee und brauchst einen Moment, um dich zu orientieren. Über dir rappelt sich gerade einer von Koschkas Bauern auf. Der junge Bursche hat dich umgerissen, vermutlich um dich aus der Bahn eines Hiebs zu bringen, den ein einer schweren Kriegshammer schwingenden Ork auf dich hat niedersausen lassen. Der Schwarzpelz bäumt sich über euch auf, aber anstatt den Hammer auf euch fallen zu lassen, stürzt er selbst zu Boden – aus einer Wunde am Hals blutend. Ein anderer Bauersjunge, den du ebenfalls in Koschkas Siedlung gesehen hast, hat dem Ork mit einem langen Dolch die Kehle durchgeschnitten. Orkam ist wahrlich mit den beiden! Du rappelst dich auf und orientierst dich kurz (186).

245

Du verschnaufst nur kurz, hast dich nicht einmal zum Ausruhen hingesetzt, da bemerkst du schon die ersten Schatten im Zwielficht. Böse Augen funkeln dich an, Geifer tropft aus den Mäulern der Wölfe, die sich dir langsam nähern. Zum Glück sind es diesmal keine einhundert Tiere, aber die vier, die sich dir knurrend nähern, sind mehr als genug, um eine tödliche Gefahr darzustellen. Dann greift dich der erste Wolf an.

Grimwolf

Biss: INI 9+W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H
LeP 23 **RS** 2 **AuP** 100 **WS** 6 **GS** 12 **MR** 1

Die ausgehungerten Tiere lassen nicht von dir ab, bis drei Tiere tot sind. Erst dann flieht der andere Wolf, falls du lange genug überlebst (553). Wenn deine Lebensenergie vorher auf Null sinkt, lies bei Abschnitt 2 weiter.

246

Du berichtest von Borbomox, den Leichen in Wryngen, deinem Treffen mit Yölde und eurem gemeinsam geschmiedeten Plan, die Bewohner des Umlands zu warnen. Erloran hört sich mit ernster Miene deine Erzählung an, dann bekräftigt er dich in deinen Schlüssen. Er könne deine Absichten gut verstehen und vermutet obendrein, dass das Leben vieler in der Gegend auf dem Spiel stehe. Auch Erloran kann sich nicht erklä-

ren, welche Absichten Dairon hegt, aber er bietet dir seine Hilfe an, falls er dir helfen kann, ohne Kameire in Gefahr zu bringen. Sie sei auch der einzige Grund, warum er sich dir nicht anschließen kann. Hauptmann Eichinger gehe es noch immer kaum besser, erzählt dir Erloran, sodass sich Kameire weiter um ihn kümmern wolle. Achselzuckend stellt er fest, dass es dann wohl an ihm sei, in ihrer Nähe zu bleiben und auf sie aufzupassen, wenn er nicht gerade in ihrem Auftrag unterwegs sei, um Heilkräuter zu sammeln – ein schwieriges Unterfangen im verschneiten Winterwald. Ihr plauscht noch kurz, dann verabschiedest du dich von Erloran und ihr setzt eure entgegengesetzten Wege fort. Bevor du bei Abschnitt 523 weiter marschierst, kreuze das E und das F auf dem Spielprotokoll an.

247

Unbeirrt läufst du den Wanderern entgegen und bemerkst viel zu spät, dass es sich um Soldaten unter Dairons Kommando handelt. Als dich die drei bemerken, brüllt einer von ihnen Befehle und sie stürmen auf dich zu.

Anführer

Schwert: INI 10+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 34 **RS** 3 **AuP** 35 **WS** 8 **GS** 6 **MR** 5

Soldat mit Schwert

Schwert: INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 **RS** 3 **AuP** 33 **WS** 7 **GS** 6 **MR** 4

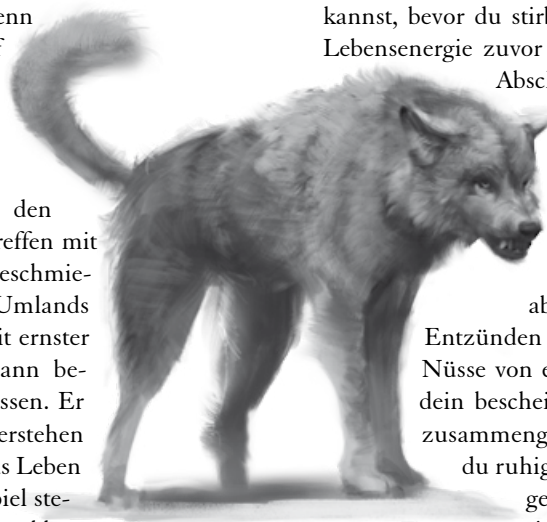
Soldat mit Axt

Axt: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 29 **RS** 3 **AuP** 32 **WS** 6 **GS** 6 **MR** 4

Ein Kampf ist unvermeidlich, es sei denn, du ergibst dich (5). Wenn du es auf ein Gefecht ankommen lässt, kämpfen die Soldaten bis zum Tode. Wenn du zwei von ihnen töten kannst, bevor du stirbst, lies Abschnitt (414). Sinkt deine Lebensenergie zuvor auf Null oder darunter, geht es bei Abschnitt 2 weiter.

248 Z+I

Schnell hast du dir einen Platz unter einer großen Tanne ausgesucht, deren dichtes Astwerk recht passabel als Dach taugt. Ein uralter, längst abgestorbener Strauch dient dir zum Entzünden eines kleinen Feuers und ein paar Nüsse von einem nahegelegenen Strauch stellen dein bescheidenes Abendmahl dar. Auf ein paar zusammengesammelten Tannennadeln schläfst du ruhig und erholsam ein. Nachdem du aufgewacht bist, hast du 1W6 LeP regeneriert.



Du löschst die letzten, glimmenden Äste, dann machst du dich auf in Richtung Norden, um der Fußspur zu folgen (96), oder in Richtung Südosten, zurück in die Zivilisation (152).

249

Das Feuerholz knistert im Kamin, die Wärme tut deinen Muskeln gut. Du streckst dich, vor dem bunten Fenster, durch das die ersten Lichtstrahlen der aufgehenden Praiosscheibe fallen. Es hat gut getan, im Warmen zu übernachten und du hattest Glück, einen langen Strohhalbm zu ziehen, so dass du nicht wie die meisten anderen Soldaten im Stall nächtigen musstest, sondern mit einer Handvoll Kameiraden im Turmzimmer schlafen konntest. Es ist eng auf Burg Eichtrutz, aber Baron Havel hat sich als guter Gastgeber um euch gekümmert. Kameire wurde im Zimmer der ältesten Tochter einquartiert, Dairon, ein alter Bekannter des Barons, der von Dairons dunklem Bündnis mit den Orken nichts zu ahnen scheint, und Erloran, immerhin ein leibhaftiger Adliger, wurden im Zimmer des ältesten Sohnes untergebracht. Die Kinder schliefen stattdessen bei den jüngeren Geschwistern. Baron Havel ist wahrhaftig Travia treu ergeben und auch Tsa – oder Rahja – scheint er aus vollem Herzen zu huldigen, wie seine sieben Kinder bezeugen.

Nachdem ihr den verletzten Hauptmann auf sein Pferd gebunden hattet, konntet ihr zum Glück noch am selben Abend Burg Eichtrutz erreichen. Dairon gemahnte alle, vorsichtig zu sein, weil er nicht wisse, ob dem Baron zu trauen sei. Zwar könne er nicht bezeugen, dass Baron Havel mit den Schwarzpelzen im Bunde stehe, aber solange er es nicht ausschließen könne, sei höchste Vorsicht geboten. Immerhin seid ihr bereits in den Grenzlanden unterwegs – und hier müsse man auf sich Acht geben. Wenn die Orks mit Dairon paktierten, warum dann nicht auch mit anderen Baronen?

Baron Havel von Burg Eichtrutz, ein rundlicher Mittvierziger, dessen langer Bart seinen Worten nach vor allem dazu dient, einen eitrigen Hautausschlag zu verdecken, erwies sich jedoch als sehr freundlicher Mann. Sofort hat er Zimmer bereitgestellt und ließ die Scheune unweit seiner Burg herrichten, eine recht große, aber für Anergast typische Motte. Der inzwischen bewusstlose Hauptmann wurde von Havels Frau Jolanda und Kameire versorgt, dann ließ der spendable Baron sogar zwei Wildschweine grillen und ein Fässchen Thorwal'sches Bier öffnen.

Dairon und Erloran schlussfolgerten allerdings, dass der Mann vielleicht auch etwas zu verbergen habe, weshalb Dairon Wachen einteilen ließ. Es schien dir anfangs unvorstellbar, dass Dairon nach seinem Verrat einen nennenswerten Einfluss auf die Soldaten haben könnte, aber die Männer akzeptieren ihn anscheinend als Stellvertreter Hauptmann Eichingers – und vermutlich respektieren sie ihn weit mehr als diesen. Wenn man aber bedenkt, wie unerfahren der Anführer eurer Expedition ist und wie sehr Dairon mit klugen

Entscheidungen im Gefecht und soldatischem Charisma zu überzeugen wusste, kannst du seine Beliebtheit bei der Truppe nachvollziehen. Wenn du es recht bedenkst, konnte nicht einmal Hauptmann Eichinger Dairons Ausstrahlungskraft widerstehen.

So verwundert es dich auch nicht, als ein Soldat an die Tür pocht und dich und die anderen auffordert, beim ersten Hahnenschrei vor der Scheune anzutreten – „auf Weibel Dairons Befehl hin!“

Bevor du bei Abschnitt 164 weiter liest, notiere dir noch die 1W6+2 LeP, die du über Nacht regeneriert hast.

250

Auf Sichtweite zum Waldrand fühlst du dich im Unterholz sicher und tatsächlich kannst du dich unbeobachtet bewegen. Willst du den Wald am Rande der Straße nach Norden (Karte ap = 66) oder nach Süden (Karte ak = 544) verlassen?

251

Du nährst dich der Schmiede, aber das charakteristische Schlagen des Hammers auf Stahl, das dich bei deinem letzten Mal schon aus der Ferne willkommen hieß, ist verstummt. Als du bei der Schmiede angelangt bist, stellst du fest, dass sie geschlossen ist (176).

252 ○

Du folgst der Spur noch eine gute Stunde lang, dann machst du eine grausige Entdeckung. Machst du diese Entdeckung zum ersten Mal (38) oder warst du schon einmal hier (390).

253

Ohne ersichtlichen Grund lässt der Bär plötzlich von dir ab. Mit einer wischenden Bewegung fegt er dich von den Beinen, dann rennt er so schnell er kann in den Wald hinein. Aus einer klaffenden Wunde blutend rappelst du dich auf. Es fällt dir schwer, dich auf den Beinen zu halten, dann wird dir schwarz vor Augen. Ob vor Anstrengung, Schmerz oder ... (408)

254

Zwar hast du deine Spuren nur grob verwischt, aber da du hinter eine Schneeverwehung die Straße verlassen hast, wirst du in deinem Versteck am Waldesrand nicht bemerkt. Unbehelligt beobachtest du acht Soldaten, die ihren Wappentrocken nach unter Dairons Kommando stehen, und gen Süden marschieren. Du wartest noch einen Augenblick, dann setzt du deinen Weg fort (167).

255

Von Wryngen aus führt dich ein breiter Pfad in den ans Dorf angrenzenden Wald. Die Nadelbäume stehen dicht beieinander und sind schneebehangen. Sobald du einen Ast streifst, rieseln im besten Fall dicke Schneeflocken herab,



im schlechtesten Fall lässt der Ast eine ordentliche Menge Schnee auf dich niedergehen. Doch das dichte Astwerk hat seine guten Seiten. An vielen Stellen ist die Schneedecke nicht so tief wie etwa auf der Straße zwischen der Burg von Baron Havel und Wryngen. Du kommst hier leichter voran und kannst den bunten Wegmarkierungen an einzelnen Baumstämmen gut folgen.

Wirf einen W6: Zeigt er eine 1, lies Abschnitt 341, ansonsten geht es für dich bei Abschnitt 118 weiter.

256

Du greifst nach der Flasche und nimmst einen kräftigen Schluck. Schlagartig spürst du, wie neue Kraft durch deine Adern fließt. Du regenerierst 10 LeP. Dann gibst du Fronik die Flasche zurück, die er sorgfältig an seinem Gürtel verstaut (355).

257

Wenn du Kusliker Zeichen lesen kannst, möchtest du dir vielleicht den Pergamentbogen anschauen (214). Natürlich kannst du auch die Waffen unter dem im Wind flatternden Zettel (21) oder die Fußspuren (356) untersuchen oder den Scheiterhaufen und die Leichen inspizieren (547). Wenn du schließlich nur noch von hier verschwinden möchtest, lies Abschnitt 170.

258

Wenn du dich ein wenig nördlich von hier im Wald verstecken würdest, könntest du bestimmt besser beobachten, was im Lager der Holzfäller vor sich geht (59). Wenn du dich dagegen so schnell wie möglich von hier entfernen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 476 tun.

259 ○

Hast du diesen Abschnitt schon einmal aufgesucht (71) oder noch nicht? (496)

260

Mit letzter Kraft holst du zum entscheidenden Hieb aus, dann sackt der tote Leib des Orks in den Schnee, während sein abgeschlagener Kopf einen kleinen Satz macht und vor die Füße eines anderen Orks rollt, der sich wütend in deine Richtung wendet. Mit einem markerschütternden Schrei stapft er auf dich zu (99).

261

Du verschnaufst nur kurz, hast dich nicht einmal zum Ausruhen hingesetzt, da bemerkst du schon die ersten Schatten im Zwielficht. Böse Augen funkeln dich an, Geifer tropft aus den Mäulern der Wölfe, die sich dir langsam nähern. Zum Glück sind es diesmal keine einhundert Tiere, aber die vier, die sich dir knurrend nähern, sind mehr als genug, um eine tödliche Gefahr darzustellen. Dann greift dich der erste Wolf an.

Grimwolf

Biss: INI 9+W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H

LeP 23 RS 2 AuP 100 WS 6 GS 12 MR 1

Die ausgehungerten Tiere lassen nicht von dir ab, bis zwei Tiere tot sind. Erst dann fliehen die beiden anderen, falls du lange genug überlebst (512). Wenn deine Lebensenergie vorher auf Null sinkt, lies bei Abschnitt 2 weiter.

262

Der Weg führt bergauf geradewegs auf die Burg zu, ist aber tückisch, da sich zahlreiche große Steine unter der Schneedecke verbergen. So dauert es eine gute Stunde, bis du die kleine Burg erreicht hast (**Karte ar = 450**).

263

Du hast einen deutlichen Vorsprung herausgeholt, aber auch wenn dich deine Verfolger nicht mehr sehen können, verraten dich deine Fußabdrücke im tiefen Schnee. Nun gilt es, deine Spuren zu verwischen und ein geeignetes Versteck zu finden, bis die Soldaten ihre Suche aufgeben. Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* –3 (MU/IN/GE) ab. Wenn die Probe gelingt, verbirgst du dich bei Abschnitt 416, andernfalls kauerst du bei Abschnitt 195.

264

Der Kiefer des Dorfschulzen klappt ungläubig auf, es dauert kurz, bist er sich gesammelt hat: „Mitverschwörer? Was deutet Ihr da an?“ Nur mühsam gelingt es ihm, bei aller zur Schau gestellten Empörung nach Luft zu ringen.

Du musterst ihn misstrauisch. Wenn er nicht bald ausatmet, droht er zu ersticken. Seine Wangen röten sich, der Hals schwillt an – ob vor Scham oder Wut vermagst du nicht zu entscheiden. Dann endlich atmet er aus, bevor er nach Luft schnappt. „Vielleicht habe ich mich bei der einen oder anderen Steuerzahlung ein kleines Bisschen verrechnet, und vielleicht ist der Vater des Kindes der Magd Grisold nicht von ihrem Stand, aber hier hat niemand“ – seine Stimme zittert aufgeregt, während er das Wort förmlich hinausschleudert – „jemals mit diesem von Läusen zerfressenden Orkpack gemeinsame Sache gemacht, so wahr ich Enkobart Wasomir von Wryngen heiße! Und jetzt verlasst mein Haus!“

Der Mann wirkt inzwischen sehr gefasst, auch wenn seine Ansprache dank seiner Fistelstimme eher lächerlich als bedrohlich wirkte. Dennoch kommst du seiner Aufforderung nach. Du bist dir sicher, dass zumindest er nicht mit den Schwarzpelzen paktiert hat, und so kannst du seine Wut über deine Bemerkung gut nachvollziehen (176).

265

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:



*eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret,
ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Betrachte **Bild III** auf **Seite 97** im Anhang.

„Kampf.“ (427)

„Gefahr.“ (315)

„Töten.“ (85)

„Monster.“ (537)

„Krieg.“ (190)

„Tapferkeit.“ (448)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

266

Wenn du das **M** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, lies Abschnitt 184. Wenn du es nicht angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 410 weiter.

267

Du erinnerst dich an den großen Turm im Südosten des Burghofs. Schnell hast du einen neugierigen Blick hineingeworfen, bist der Treppe nach oben gefolgt und hast ihn auch gleich darauf wieder verlassen. Auch im Fachwerkhaus und den Stallungen konnte nichts dein Interesse wecken.

Das Innere des Haupthauses scheint dir dann doch vielversprechender zu sein, umso enttäuschter bist du, als du bemerkst, dass bis auf die schwersten Möbel so gut wie alles, was nicht niet- und nagelfest war, fortgeschafft wurde. Wappenschilde an den Wänden, die Töpfe in der Küche, sogar die eiserne Jungfrau im Kellergeschoss wurde von hier fortgebracht. Schließlich wagst du einen Blick in den Zellen-trakt, in dem du festgehalten wurdest und den ersten Ork erschlagen hast. Du kannst die Pein und die Schmerzen, die an diesem Ort erlitten wurden, fast körperlich spüren. Mit einem Schaudern wendest du dich ab, vorbei an der Tür des Geheimgangs, durch den du von hier entkommen bist, kehrst ins Erdgeschoss zurück und erkundest von dort aus das obere Stockwerk. Auch hier wurden alle möglichen Gegenstände entwendet, alle Räume leer geräumt – bis auf einen einzigen, der vollkommen intakt zurückgelassen wurde. Du blickst in ein Schlafzimmer, von dessen Decke zwar Spinnenweben hängen und dessen Boden mit einer fingerdicken Staubschicht bedeckt ist, in dem aber zumindest noch alle Möbel vorhanden sind. In einer Ecke steht ein großer Schrank, ein Tisch steht vor der Fensteröffnung, ein umgeworfener Stuhl liegt davor und gegenüber des Schanks steht ein einladendes Himmelbett. Der Bettkasten ist mit trockenem Stroh gefüllt, mehrere Decken wurden darauf ordentlich ausgebreitet und am Kopfende liegt sogar ein weiches Kissen. Ein fürstlicheres Lager hast du schon seit einer gefühlten Ewigkeit nicht mehr erblickt. Vielleicht solltest du dich hier ausruhen (333) – oder lieber nicht? Dann könntest du in den Innenhof zurückkehren und dich dort umsehen (198) oder den dort liegenden Knochenhaufen näher in Augenschein nehmen (426). Du kannst natürlich auch gleich von hier aus aufbrechen und die Burg so schnell wie möglich verlassen (69).

268

Gemütlichen Schrittes schlenderst du zum Tresen. Die Wirtin und ihre beiden Gäste begafften dich neugierig, ein neues Gesicht weckt ganz offenkundig ihr Interesse. Die Wirtin verbrüht sich fast die Hand, während sie versucht, heiße Gemüsebrühe in eine Schale zu füllen, ohne ihren Blick von dir zu nehmen. Du grüßt höflich, dann lässt du dich auf einen Hocker fallen und holst tief Luft, bevor ein Schwall von Fragen über dich herein bricht. Woher du kommst, möchten die drei wissen. Wer du bist, was es Neues aus der Hauptstadt gibt, ob der König wirklich so hartherzig sei, wie die alte Jurna immer behauptet hat, und ob die Königin tatsächlich jeden Tag die neueste Mode trägt, wie es die alte Jurna ebenfalls behauptet habe. Du antwortest höflich, aber nicht unnötig ausführlich. Viel Zeit zum Antworten lassen dir die Dorfbewohner ohnehin kaum zwischen ihren unzähligen Fragen.

Schließlich gelingt es dir, dem Gespräch die gewünschte Richtung zu geben. Du erzählst, dass es Befürchtungen gäbe, in der Gegend hätten sich Barone und Rittersleute mit Schwarzpelzen verbündet, was dich schlagartig in drei entsetzte Gesichter blicken lässt. Die Wirtin fasst sich als Erste und bestreitet vehement, dass so etwas möglich sei. Sie können natürlich keine Hand ins Feuer legen, aber sie habe schon seit Monaten nicht mehr von solchen Vorfällen gehört. Man habe lediglich gemutmaßt, dass ein Baron namens Dairon mit den Orken sympathisiert habe, aber der Schurke sei schon seit Monate nicht mehr aufgetaucht und vermutlich längst tot. Du unterdrückst ein Schmunzeln und hakst stattdessen noch einmal nach, aber die Drei schwören, sich dergleichen nicht einmal vorstellen zu können (376).

269

Fronik bricht röchelnd unter deinem letzten Hieb zusammen. Du hast ihn besiegt, ein Gegner weniger, der dich jagen wird – oder hatte er andere Absichten? Seine letzten Worte lassen dich nachdenklich zurück.

Schließlich beschließt du, deinen Weg in Richtung Süden fortzusetzen. Kreuze vorher noch die Buchstaben **Q** und **R** auf dem Spielprotokoll an, danach geht es bei Abschnitt 522 weiter.

270

Leise nimmst du den schweren Ast in die Hand, wiegst ihn kurz, um ein Gefühl für sein Gewicht zu erlangen, und lässt ihn dann einmal gezielt auf den Hinterkopf des Soldaten krachen. Ohne einen Laut von sich zu geben, stürzt der Mann nach vorne in den weichen Schnee, so dass er fast vollkommen geräuschlos zu Boden geht. Ohne weiter beachtet zu werden, verschwindest du im Wald (147).

271

„Ist er nicht“, hörst du die Stimme einer älteren Frau sagen, dann schieben sich Runtwa und Steztan durch die Menge. Yolde dreht sich überrascht um, woraufhin du erklärst, woher du die beiden Jäger kennst.



Schließlich berichtet Runtwa: „Wir sind Dairon und seinen Soldaten begegnet, aber das dürfte ihnen nicht bewusst gewesen sein. Wir konnten deutlich hören, wie sie von einem Orküberfall westlich von hier mit fünf Soldaten aus Schwarzenzinn sprachen. Sie machen Jagd auf die Orks.“

Ungläubig schaut dich Yolde an. „Dann kommen sie danach zu uns!“

Du spürst, wie alle Blicke im Raum auf dich gerichtet sind (534).

272

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen. Während du anfangs eine Hügellandschaft passierst, wird der Baumbewuchs nach ein paar Stunden mühsamen Fußmarschs immer dichter, bis er schließlich in einen dichten Wald übergeht, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert.

Schließlich führt die Straße in einen scharfen Knick nach links, so dass du den Wanderer, der dir entgegen kommt, erst siehst, als er nur noch gute 50 Schritt von dir entfernt ist. Trotz des langen Mantels erkennst du den blonden Mann dank seines breitkrempigen Spitzhuts und des langen Wanderstabs, von dem du weißt, dass ihm magische Kräfte innewohnen (490).

273

An den steilen Hang schmiegen sich ein gutes Dutzend Gehöfte, ein kleiner Peraineschrein und ein leer stehendes Steinhaus, das früher einmal als Schmiede gedient haben mag, inzwischen aber halb verfallen ist.

Wenn du das **U** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, lies Abschnitt 479, ansonsten geht es bei Abschnitt 311 weiter.

274

Der schneebedeckte Friedhof liegt vor dir und ein beklemmendes Gefühl umfängt dich. Du schließt die Augen und betest leise. Das Leid der Opfer des Orküberfalls ist für dich deutlich wahrnehmbar, aber ebenso auch ein Gefühl des Friedens. Wo der Tod beginnt, endet das Leid, wo Boron herrscht, ist das Böse fern. Als du die Augen wieder öffnest, blendet dich ein gleißendes Licht. Die Landschaft und der dich plötzlich umgebende Nebel bilden eine strahlende Einheit, in der sich nur die Boronräder vor dir als undeutliche Schatten absetzen. Und dann berührt dich ein kalter Hauch. Er ist nicht eisig oder unangenehm, er ist kühl wie eine abendliche Sommerbrise, die Linderung nach einem heißen Tag verspricht.

Du blinzelst mit den Augen, dann liegt der Friedhof wieder wie vor deinem Gebet vor dir. Der Nebel hat sich gelegt und das gleißende Licht ist verschwunden, aber du fühlst dich voller Hoffnung.

Wenn du im Laufe dieses Abenteuers aufgefordert wirst, deine Lebensenergie zu senken und diese dadurch unter Null sinken würde, darfst du den erlittenen Schaden einmal

ignorieren. Im Moment fragst du dich aber erst einmal, was du jetzt tun möchtest: Willst du dich in einem der Häuser ausruhen (192) oder Grywhick verlassen (509)?

275 MORGENS

Das Innere der Bauerngehöfte bleibt im Dunkeln verborgen. Eine Handvoll Burschen ist auf der gegenüberliegenden Seite der Lichtung mit dem Hacken von Holz beschäftigt, ein junger Soldat, in dem du Raidri zu erkennen glaubst, stellt einer jungen Bäuerin nach, ein anderer sitzt auf einer umgedrehten Kiste und pafft eine Pfeife. Die friedliche Idylle wird nur von den beiden Soldaten gestört, die dicht am Waldrand patrouillieren und misstrauisch jedem Laut hinterher starren.

Möchtest du die Siedlung doch längere Zeit in Augenschein nehmen (544) oder dich lieber gen Norden (**Karte f = 111**) oder Südosten (**Karte n = 80**) absetzen?

275 ABENDS

In den Bauerngehöften brennen warme Feuer, trotz der Dunkelheit erkennst du den aus den Kaminen aufsteigenden Rauch. Die Soldaten halten sich nahe der Burgmauer auf, selbst die Patrouille hält einen recht großen Abstand zum Waldrand, sodass sie trotz der beiden flackernden Fackeln kaum etwas erkennen dürfte.

Möchtest du die Siedlung doch längere Zeit in Augenschein nehmen (544) oder dich lieber gen Norden (**Karte f = 111**) oder Südosten (**Karte n = 80**) absetzen?

276

Da war es wieder – Wolfsgeheul! Du bist dir sicher, dich nicht verhöhrt zu haben. Du möchtest gerade Erloran und Kameire fragen, ob sie ebenfalls einen Wolf haben heulen hören, da erschallt von vorne ein dumpfes Jagdhorn (451).

277

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh the sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild IV** auf **Seite 97** im Anhang.

„Mensch.“ (419)

„Herrschaft.“ (133)

„Leben.“ (344)

„Ehre.“ (154)

„Körper.“ (31)

„Tapferkeit.“ (541)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

278

Die Orkkrieger stürmen auf die königlichen Soldaten zu, ihre Waffen wütend über ihren Köpfen schwingend. Die Gruppen sind noch gute 20 Schritt voneinander entfernt, als du das Zeichen zum Angriff gibst. Die Bauern springen auf

und stürzen den steilen Abhang hinab, einige springen von Felsen zu Felsen, andere rutschen Stücke des Hangs hinab. Die Orks wie die Soldaten begreifen erst, dass ihr anwesend seid, als ihr am unteren Ende des Hangs – noch gute 200 Schritt von der Schlacht entfernt, in einen Dauerlauf verfallt. Deine Beine brennen, der zähe Schnee hält dich immer wieder auf, aber du bist genauso entschlossen wie die Bauern, die mit dir voran stürmen. Für einen Moment scheint die Schlacht still zu stehen, dann reagieren Dairons Soldaten als erste auf euer Eintreffen, vermutlich davon ausgehend, dass ihr euch auf ihre Seite schlagen werdet. Die ersten Orks fallen. Dann seid ihr heran und eine wilde Schlacht beginnt. Du bist noch völlig außer Atem, da stürzt sich bereits ein Orkkrieger auf dich (161).

279 Z+I

Nach einem stundenlangen, ereignislosen Fußmarsch lichtet sich der Wald und gibt den Blick auf eine weite Hügel-landschaft frei. Der Wind legt sich, leichter Schneefall setzt ein und auch wenn du weiterhin gut vorankommst und der Straße gut folgen kannst, hast du doch ein mulmiges Gefühl im Magen. Nach einer Weile fällt dir auf, dass dir der Vogel- gesang fehlt, der dich im Wald stets begleitet hat, und auch die gelegentlich durchs Unterholz huschenden Wildtiere siehst du hier nirgends. Das Land scheint wie ausgestorben zu sein. Nach einer weiteren Stunde anstrengenden Fuß- marschs erblickst du die Silhouette eines kleinen Dorfes vor dir (Karte v = 431).

280

Die Hütte neben dem kleinen Peraineschrein befindet sich in einem furchtbaren Zustand. Doch während das Äußere von einem geschickten Schreiner recht schnell wieder- hergerichtet werden könnte, scheint dir das im Inneren unvorstellbar. Es riecht nach Schweiß und Urin, verfaulte Essensreste liegen auf dem Boden verstreut, sogar Reste von Erbrochenem findest du – und unzählige Schnaps- und Weinflaschen. Selbst wenn sich hier etwas Wertvolles befin- den würde, würdest du es nicht anrühren wollen. So bist du froh, die Hütte schnell wieder verlassen zu können (45).

281 MORGENS

Der Ausblick von hier oben ist phantastisch, du kannst weit über das Land gucken, siehst Burgen und Siedlungen, weite Wälder und sanfte Hügel Landschaften. Für einen Moment genießt du die Stille, die Weite, die frische Luft und den Ausblick, dann erinnerst du dich erneut an all die Schre- cken, die Dairons Soldaten dort unten veranstalten. Du kannst im Eingangsbereich der Höhle ein Lager auf- schlagen (340) oder dich tiefer hinein wagen (175). Wenn dir die Höhle nicht geheuer ist oder du aus einem anderen Grund von hier fort möchtest, kannst du einem schmalen Pfad folgen, der sich nach etwa zwei Stunden verzweigt und dann nach Südwesten (Karte av = 372) oder Süden (Karte aw = 83) führt.

281 ABENDS

Der Ausblick von hier muss tagsüber phantastisch sein, aber jetzt, wo sich das Madamal hinter Wolken verborgen hält, kannst du nur dunkle Schatten weit unter dir erahnen. Dennoch genießt du für einen Moment die Stille und die kühle, frische Luft. Dann fällt dir ein flackernder Schimmer auf, der in den Höhlen lodert.

Du kannst dich davon nicht beirren lassen und im Ein- gangsbereich der Höhle ein Lager aufschlagen (340) oder dich tiefer hinein wagen (175). Wenn dir die Höhle nicht geheuer ist oder du aus einem anderen Grund von hier fort möchtest, kannst du einem schmalen Pfad folgen, der sich nach etwa zwei Stunden verzweigt und dann nach Südwe- sten (Karte av = 372) oder Süden (Karte aw = 83) führt.

282

Die Tür springt auf, als du den Dietrich drehst. Noch ein- mal schaust du dich um, dann schlüpfst du ins Innere des SchLOSSchens. Hinter dir fällt die schwere Tür zu (201).

283

Die Schmiedin führt dich durch ein kleines Lager, in dem sich allerlei Werkzeuge, Hufeisen, Nägel und vor allem Stahlrohlinge befinden, in einen noch viel kleineren Ne- benraum. Dort steht unter einer schmalen, mit einer ein- zeln Fensterlade verschlossenen Öffnung ein einfacher Holztisch, auf dem eine Handvoll Pergamentbögen, ein Tintenfass und eine geschwungene Feder sauber geordnet liegen. Die Schmiedin entzündet eine kleine Kerze, dann legt sie die Schreibsache achtlos neben den Tisch und zieht ihn zur Seite. Unter dem Tisch wird eine einfache Klappe sichtbar, die die ältere Frau verschwörerisch aufstößt.

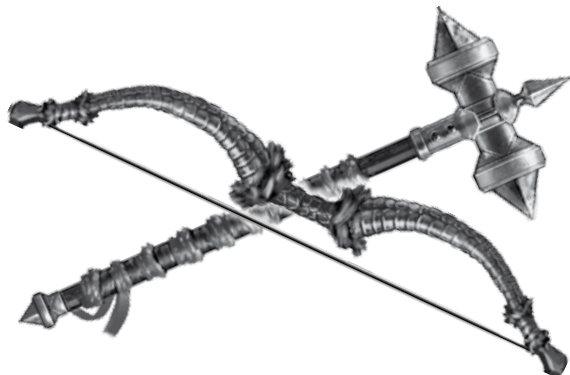
„Echte Orkwaffen“, verkündet sie stolz, während sie bei- seittritt, um dir einen Blick auf die Stücke zu gewähren. „Die habe ich gefunden – drüben in der Burg vom Dairon. Da lagen ja genug Orkleichen rum, die keine Waffen mehr brauchten. Aber verrätet es niemandem, ich will keinen Är- ger kriegen.“

Du starrst auf den Arbach, den Gruufhai und den Horn- bogen, die dort vor die liegen. „Wenn du etwas davon kau- fen willst, ich mache dir einen guten Preis“, verspricht die Schmiedin leise flüsternd.

Arbach (TP 1W6+4, TP/KK 12/3, BF 2, INI 0, DK N)	80 S
Gruufhai (TP 1W6+5, TP/KK 13/3, BF 1, INI 0, DK N)	80 S
Hornbogen (TP 1W6+5, Reichweiten 5/15/30/60/100, TP +3,+1,0,-1,-2)	80 S

Wenn du etwas kaufen möchtest, kannst du dies gerne tun. Lies dann bei Abschnitt 358 weiter.





284

Du kauerst dich hinter einen großen Busch, nachdem du deine Spuren verwischt hast. Die Soldaten nähern sich schließlich, passieren dein Versteck und entdecken dich nicht. Der große Kerl, der der Anführer der Gruppe zu sein scheint, befiehlt seinen Soldaten tiefer im Wald nach dir zu suchen. Du atmest erleichtert auf.

Schließlich verschwinden die Männer im Dunkel des Waldes. Du wartest noch eine halbe Stunde in deinem Versteck, dann suchst du den Weg hinaus aus dem Wald, wobei du große Vorsicht walten lässt, um deinen Häschern nicht versehentlich zu nahe zu kommen. Nach kurzer Zeit erreichst du schließlich wieder die Straße (167).

285

Du erinnerst dich an diesen Ort: Grywhick! Und du erinnerst dich an die schwarze Eiche! Nach dem Überfall auf Jarbald und dich, bei dem dein Gefährte getötet und du verwundet zurückgelassen wurdest, hat man dich hierher gebracht. Doch du warst noch nicht ganz genesen, als der Ort von Schwarzpelzen angegriffen wurde. Mehrere Gebäude wurden abgebrannt und auch die Eiche auf dem Dorfplatz stand in Flammen. Jetzt erkennst du auch die Grundmauern der abgebrannten Gehöfte, erinnerst dich wieder an die Hütte, in der du gepflegt und aus der du verschleppt wurdest. An die Zeit zwischen dem Überfall auf das Dorf und dein Erwachen in Dairons alter Burg hast du keine Erinnerung mehr, aber hier muss sich Schreckliches zugetragen haben. Östlich des Dorfes stehen gut und gerne 60 improvisierte hölzerne Boronräder, von denen keines älter als ein paar Monate ist.

Der Ort ist ein Mahnmal, ein Ort des Gedenkens an den Verrat Dairons, an die Brutalität der Orken. Auf einmal scheint dir die Stille passend, die diesen Ort umgibt, und die Schneedecke gleicht in deinen Augen einem Leichentuch, das über die hilflosen Opfer des Orküberfalls gebettet wurde. Du fühlst dich, als stündest du in einem Borontempel, als wärest du dem Gott des Schlafes und des Todes ganz nah.

Auf eine nähere Untersuchung des Dorfes verzichtest du, schon der Gedanke daran kommt dir wie eine Schändung des Gedenkens der Verstorbenen vor. Aber dich erfüllt auch eine große Müdigkeit, gepaart mit einem Gefühl wohliger

Geborgenheit, einem Gefühl der Nähe zu Boron. Möchtest du dich davon lösen und den Ort so schnell du kannst verlassen (509) oder dich ihm hingeben, indem du am Friedhof betest (432) oder dich in einem kleinen Haus am Rande des Dorfes ausruhst (192)?

286

Im oberen Bereich befindet sich noch immer der Schriftzug:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Darunter verändern sich aber die drei Bilder wie von Geisterhand. Linien verwischen, andere entstehen, bis schließlich drei neue Bilder zu betrachten sind.

Betrachte **Bild II** auf **Seite 96** im Anhang.

Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:

„Rüstung.“ (265)

„Schutz.“ (163)

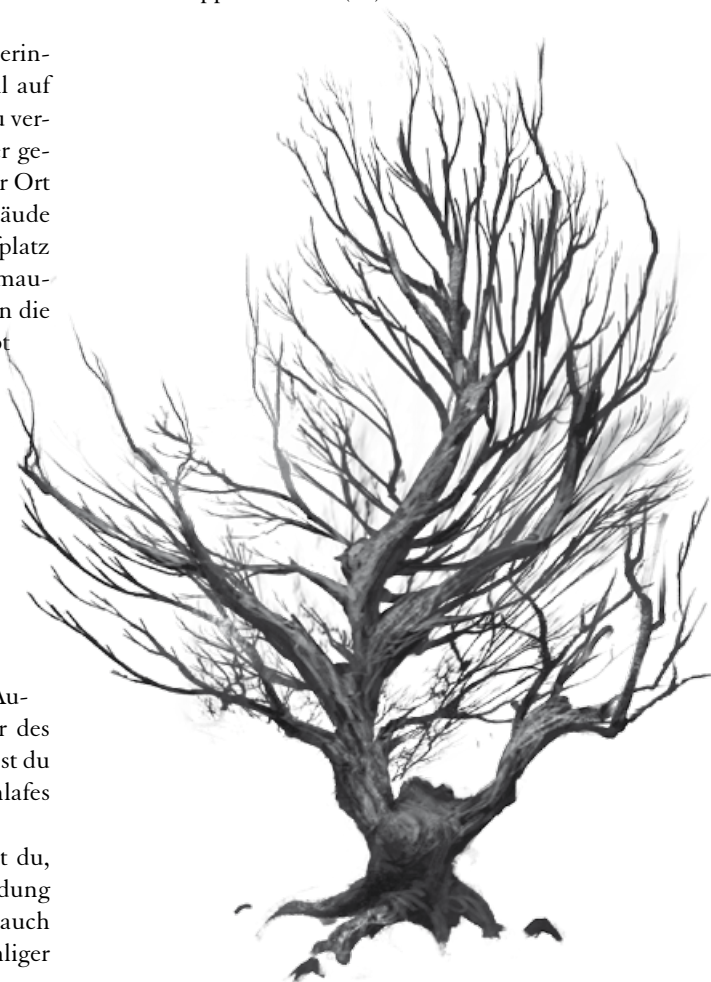
„Schmiede.“ (235)

„Handwerk.“ (526)

„Verstecken.“ (471)

„Kampf.“ (142)

Nichts – du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).



287

Es gelingt dir nicht, aus den Spuren noch mehr herauszulesen als beim letzten Versuch (257).

288

Möchtest du Alinde den blutbesudelten Wappenrock zeigen (551) oder lieber nicht (197)?

289 Z+I

Du verzichtest auf ein Feuer, das dich verraten könnte, sondern wickelst dich lieber in mehrere Decken ein. Nach einem kräftigenden Mahl schläfst du tief, fest und den Umständen entsprechend sogar recht bequem. Nachdem du dich ausgeschlafen hast, hast du 1W6+2 LeP regeneriert. Du packst deine Sachen zusammen, legst die Decken zurück und nimmst dir nur wenig Essen mit, damit sich auch der nächste Besucher stärken kann (211).

290 A B

Als du wieder auf die Beine kommst, siehst du, dass sich deine Gegnerin auf einen großen Stein geschwungen hat. „Du hast mich im Stich gelassen, du elender Hund! Du hättest mich einfach so krepieren lassen! Ich hasse dich!“ Mit dem Dolch voran springt sie auf dich zu.

Frau aus der Burg

Dolch: INI 11+W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+2 DK H
LeP 30 **RS** 2 **AuP** 36 **WS** 6 **GS** 7 **MR** 4

Wenn die LeP deiner Gegnerin unter 10 sinken, schlage Abschnitt 532 auf. Wenn du vorher stirbst, lies Abschnitt 2.

290 C

Als du wieder auf die Beine kommst, siehst du, dass sich Caldre auf einen großen Stein geschwungen hat. „Du hast mich im Stich gelassen, du elender Hund! Du hättest mich einfach so krepieren lassen!“

Du traust deinen Ohren kaum. „Wer hat wen verraten? Ich kann mich noch gut erinnern, dass du mich an Dairon ausliefern wolltest. Nur warum hast du dir damit so viel Zeit gelassen?“

Caldre spuckt aus. „Ich wollte dich nicht hintergehen. Ich wollte mit dir entkommen. Aber als mich Dairon gefasst hatte, blieb mir keine Wahl. Hätte ich mich nicht auf seine Seite geschlagen, wäre es mit uns beiden aus gewesen – so wäre es nur mit dir zu Ende gegangen.“

„Wie umsichtig“, merkst du bitter an. Dairon scheint dir mitunter vollkommen wahnsinnig zu sein, Caldre dagegen eine skrupellose Opportunistin. „Dairon und du, ihr hättet wahrlich ein prächtiges Paar abgegeben.“

„Dairon! Dieser Bastard hat mich zurückgelassen, begraben unter einem Schutthaufen. Ich konnte entkommen,



weil mich Wradok gefunden und mitgenommen hat – als Sklavin!“ Caldre schreit dich wütend an: „Es hat Wochen gedauert, bis ich diese Primitiven überzeugen konnte, ihnen als Führerin bei ihren Raubzügen durch die Menschenlande zu dienen.“

„Du bist eine Verräterin!“, wirfst du ihr vor, eine Anmerkung, die sie mit einem lakonischen Schulterzucken kommentiert.

„Du bist schon bald tot und dann wird das niemand wissen.“ Mit dem Dolch voran springt Caldre auf dich zu.



Caldre

Dolch: INI 11+W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+2 DK H
LeP 30 **RS** 2 **AuP** 36 **WS** 6 **GS** 7 **MR** 7

Wenn Caldres LeP unter 10 sinken, schlage Abschnitt 532 auf. Wenn du vorher stirbst, lies Abschnitt 2.

291

Du bist gerade einmal eine Stunde durch eine offene Hügellandschaft unterwegs, bis du eine Kreuzung in der Nähe eines dichten Mischwaldes erreichst (**Karte j = 11**).

292

„Ich urteile nicht über Euch“, beschwichtigt der Baron nervös, „aber ich denke nicht, dass einer der unseren zu so etwas fähig ist.“

Lege eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (MU/KO/KK) ab. Verharrest du leise (81) oder fällst du auf (339)?

293 Z+I

Der umgekippte Baumstamm wird dir zumindest in einer Richtung Sichtschutz geben, also beschließt du, gleich hier zu bleiben. Du räumst den Schnee beiseite, bis du auf eine nasse Blätterschicht stößt, die dir als Unterlage dienen soll. Auf ein wärmendes Feuer verzichtest du ebenso wie auf die weiträumige Suche nach Essbarem.

Wirf einen W6. Die Zahlen 1 und 2 führen dich zu Abschnitt 452, alle anderen zu Abschnitt 19.

294

Schon vom Fuß des Turms aus hast du einen beeindruckenden Fernblick. Geschätzte 70 Schritt unter dir erstreckt sich eine schneebedeckte Hügellandschaft, die in weiter Ferne von Wäldern umfasst wird. Davor zeichnen sich ein Dorf in südwestlicher Richtung (**Karte v = 431**) und eine Burg in südlicher Richtung (**Karte s = 200**) ab. Wenn du die Orte noch nicht besucht hast, kannst du die dazu gehörigen Abschnitte schon auf der Karte eintragen. Von hier aus gelangst du aber nicht auf direktem Wege dorthin. Dir bleibt nur, noch einmal den Ausblick zu genießen und dich dann wieder dem Turm zu widmen (184).

295

Eine der Leichen trägt einen verrußten, ansonsten aber unversehrten Siegelring am Mittelfinger. Wenn du den Ring an dich nehmen möchtest, kreuze das C an. In jedem Fall geht es zurück zu Abschnitt 45, nachdem du in einem stillen Gebet der Dreien gedacht hast.

296

Schnell springst du in eine Schneeverwehung. Du versinkst tief im weichen Schnee und bedeckst den Rest deines Körpers mit Schnee, dann wartest du nervös. Es dauert eine

Ewigkeit, bis du es wagst, den Kopf zu heben – und tatsächlich sind die Fackelträger verschwunden. Erleichtert setzt du deinen Weg fort (522).

297

Es hat euch den gesamten Nachmittag gekostet, zurück zur Burg von Baron Havel zu gelangen. Der Schneesturm wurde dichter, die Straße war kaum noch zu erkennen und der Schnee wurde mit jedem Schritt tiefer. Am Ende seid ihr an manchen Stellen knietief eingesunken, aber das kann auch daran gelegen haben, dass ihr nicht immer die Straße gefunden habt. Im Nachhinein grenzt es an ein Wunder, dass weder ihr noch die Pferde verletzt wurden.

Kaum hattet ihr den Hof erreicht, wurdet ihr auch schon von euren Kameraden in Empfang genommen. Die Soldaten haben sich um die Pferde gekümmert und ihr wurdet sogleich gebeten, zur Kammer von Hauptmann Eichinger zu kommen. Ihr sollt einzeln zum Rapport antreten, du trittst als Erster ein (463).

298 Z+I

Irgendwann stimmt ein schrill zirpender Vogel in dein Pfeifen ein, dann ein zweiter. Für einen kurzen Moment ist das Leid der letzten Tage wie verflogen, dann krächzt ein Rabe und die Vögel verstummen, als habe der dunkle Vogel sie an den Ernst der Lage gemahnen wollen – und auch dich. Trotzdem lässt du dich nicht entmutigen und so erreichst du nach einigen Stunden Wryngen (**Karte c = 45**).

299

Du bedankst dich bei den beiden für die Warnung, versicherst ihnen aber auch, an deinem Plan festhalten zu wollen, der Sache alleine auf den Grund gehen zu wollen. Auch wenn es den beiden nicht zu behagen scheint, trennen sich eure Wege wieder und so irrst du noch einige Tage durch die Region nordöstlich von Wryngen, bis du schließlich Dairons Heertross in die Arme läufst. Eine Flucht erscheint ebenso sinnlos wie ein Kampf, also ergibst du dich deinem Schicksal (5).

300

Vor dir erstreckt sich ein wildes Land, in dem wohl so manche Gefahr auf dich lauern mag. Die Schneefelder des Gebirges sind sicherlich tückisch, gefährliche Tiere leben hier, und die Orientierung wird dir schwerer fallen. Aber Fußspuren in Richtung Norden beweisen, dass sich auch hier Menschen hinauswagen. Willst du den Fußspuren folgen, da du keinen anderen Anhaltspunkt zur Erkundung der Landschaft hast (96)? Alternativ kannst du auch ein Lager aufschlagen (379) oder zurück zur Burg gehen (**Karte ba = 152**).

301

„Pssst!“, zischt die blonde Gestalt, die dir dabei eine Hand auf den Mund legt. Ist das Erloran? Du hast keinen Zweifel,



aber warum hat der Magier seine Kapuze tief ins Gesicht gezogen, so dass man ihn kaum erkennen kann?

„Sei still und hör mir zu. Wir haben keine Zeit zu verlieren“, wirst du eindringlich aufgefordert. Du nickst, erst dann zieht der Zauberer die Hand von deinem Gesicht.

„Ich habe an Dairons Tür gelauscht. Du bist in Gefahr. Es wird nicht mehr lange dauern, dann wird er kommen und dich holen. Er behauptet, du hättest die Verräter in Wryngen gedeckt, während Fronik und Raidri ihm anderes berichtet hätten. Ich weiß nicht, was hier gespielt wird, aber du solltest verschwinden, solange du kannst. Ich halte dich nicht für einen Verräter und möchte dich nicht an einem Strick neben Baron Havel hängen sehen, aber für die einfachen Geister in unseren Reihen ist das Lügengeflecht kaum noch zu durchschauen. So wie es aussieht, warten unsere Soldaten nur darauf, dass sich der Schneesturm legt, und wer weiß, wen sie dann noch alles als Verräter verhaften und verurteilen. Was auch immer in Wryngen geschehen ist, du musst dorthin zurück und Licht ins Dunkel bringen.“

Lies bei Abschnitt 429 weiter.

302

Du erinnerst dich an diesen Ort: Grywhick! Und du erinnerst dich an die schwarze Eiche! Nach dem Überfall auf Jarbald und dich, bei dem dein Gefährte getötet und du verwundet zurückgelassen wurdest, hat man dich hierher gebracht. Doch du warst noch nicht ganz genesen, als der Ort von Schwarzpelzen angegriffen wurde. Mehrere Gebäude wurden abgebrannt und auch die Eiche auf dem Dorfplatz stand in Flammen. Jetzt erkennst du auch die Grundmauern der abgebrannten Gehöfte, erinnerst dich wieder an die Hütte, in der du gepflegt und aus der du verschleppt wurdest. An die Zeit zwischen dem Überfall auf das Dorf und dein Erwachen in Dairons alter Burg hast du keine Erinnerung mehr, aber hier muss sich Schreckliches zugetragen haben. Östlich des Dorfes stehen gut und gerne 60 hölzerne Boronräder, von denen keines älter als ein paar Monate ist. Der Ort ist ein Mahnmal, ein Ort des Gedenkens an den Verrat Dairons, an die Brutalität der Orken. Auf einmal scheint dir die Stille passend, die diesen Ort umgibt, und die Schneedecke gleicht in deinen Augen einem Leichentuch, das über die hilflosen Opfer des Orküberfalls gebettet wurde. Du fühlst dich, als stündest du in einem Borontempel, als wärest du dem Gott des Schlafes und des Todes ganz nah. Auf eine nähere Untersuchung des Dorfes verzichtest du, schon der Gedanke daran kommt dir wie eine Schändung des Gedenkens der Verstorbenen vor. Aber dich erfüllt auch eine große Müdigkeit, gepaart mit einem Gefühl wohliger Geborgenheit, einem Gefühl der Nähe zu Boron. Möchtest du dich davon lösen und den Ort so schnell du kannst verlassen (509) oder dich ihm hingeben, indem du am Friedhof betest (533) oder dich in einem kleinen Haus am Rande des Dorfes ausruhst (36)?

303

Möchtest du das Angebot der Waldläufer annehmen, und dich in der Hütte ausruhen? (9) Oder zieht es dich gleich wieder fort von hier? Willst du in nördlicher (**Karte an = 112**), südlicher (**Karte z = 228**) oder westlicher Richtung (**Karte ae = 480**) weiterreisen?

304

Der Ork greift dich sofort an.

Erfahrener Ork

Arbach: INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DKN
LeP 30 RS 2 AuP 34 WS 8 GS 7 MR 4

Wenn du den Kampf verlierst, geht es bei Abschnitt 2 weiter, ein Sieg bringt dich zu Abschnitt 244.

305

Kaum hast du dich hinter die Hausecke zurückgezogen, da taucht ein Trupp Soldaten am Dorfplatz auf. Das halbe Dutzend Männer ist gut gelaunt, laut scherzend gehen die Männer in die Schenke am Dorfplatz. Es wäre Wahnsinn, dort in die Höhle des Löwen zu marschieren, weswegen du dich zurückziehst und für eine Weile einen Bogen um die Schenke machst. Während deines Aufenthaltes in Wryngen darfst du die Schenke als Zielort nicht mehr wählen. Erst bei deinem nächsten Besuch steht dir diese Option erneut zur Verfügung (45).

306

Je näher du dem Schloss kommst, desto schwächer scheint das Leuchten im Inneren zu sein, bis es schließlich ganz verschwunden ist. Du fragst dich, ob du es dir vielleicht nur eingebildet hast, als du dich in den finsternen Burghof vorwagst. Die Geistererscheinungen, die sich dir beim letzten Mal gezeigt haben, sind fort. Dennoch ist dir der dort unheimlich genug, um ihn gleich wieder zu verlassen (69).

307 MORGENS Z+2

Der schmale Pfad ist rutschig und der Aufstieg gefährlich, dessen bist du dir bewusst. Zweimal wärest du fast in die Tiefe gestürzt und als die Dunkelheit einbricht, beschließt du, dich unter einem Felsvorsprung einzurichten und die Nacht abzuwarten. Erst mit den ersten schwachen Strahlen der Praiosscheibe wagst du dich weiter. Schließlich erreichst du die Burg, glücklich, den langen Aufstieg überlebt zu haben (**Karte ar = 450**).

307 ABENDS Z+2

Der schmale Pfad ist rutschig und der Aufstieg gefährlich, dessen bist du dir bewusst. Zweimal wärest du fast in die Tiefe gestürzt und so beschließt du, dich noch langsamer vorzuwagen und jeden Schritt ganz bewusst zu setzen, dich bei



jeder Bewegung abzusichern und vor dem Betreten eines neuen Wegstücks erst den Untergrund zu testen. So erreichst du die Burg erst kurz vor Einbruch der Dunkelheit, dafür aber lebend (**Karte ar = 450**).

308

Du stapfst durch den Schnee, als dir plötzlich zwei Reiter auffallen, die sich nähern. Das erste, was du erkennst, sind die grünen Mäntel, die die beiden tragen. Möchtest du hinter einem nahegelegenen Gebüsch in Deckung gehen (**440**) oder gehst du auf die beiden zu (**487**)?

309

Du berichtest von Borbomox, den Leichen in Wryngen, deinem Treffen mit Yolde und eurem gemeinsam geschmiedeten Plan, die Bewohner des Umlands zu warnen. Erloran hört sich mit ernster Miene deine Erzählung an, dann bekräftigt er dich in deinem Entschluss. Er könne deine Absichten gut verstehen und vermutet obendrein, dass das Leben vieler in der Gegend auf dem Spiel stehe. Auch Erloran kann sich nicht erklären, welche Absichten Dairon hegt, aber er bietet dir seine Hilfe an, falls er dir helfen kann, ohne Kameire in Gefahr zu bringen. Sie sei auch der einzige Grund, warum er sich dir nicht anschließen kann. Hauptmann Eichinger gehe es noch immer kaum besser, erzählt dir Erloran, sodass sich Kameire weiter um ihn kümmern wolle. Achselzuckend stellt er fest, dass es dann wohl an ihm sei, in ihrer Nähe zu bleiben und auf sie aufzupassen, wenn er nicht gerade in ihrem Auftrag unterwegs sei, um Heilkräuter zu sammeln – ein schwieriges Unterfangen im verschneiten Winterwald.

Ihr plauscht noch kurz, dann verabschiedest du dich von Erloran und ihr setzt eure entgegengesetzten Wege fort. Bevor du bei Abschnitt **167** weiter marschierst, kreuze das **E** und das **F** auf dem Spielprotokoll an.

310 Z+I

Du träumst von gewaltigen Stieren, die einen der Ihren anbeten und fortwährend seinen Namen – Orkam – skandieren. Unruhig wälzt du dich ob dieses Traumes hin und her, so dass du dich kaum erholter fühlst als vorher, als du endlich aufwachst. Während der Nacht hast du lediglich **1W6 LeP** regeneriert.

Nachdem du dich an ein paar Hartwürsten und einem Stück Käse, die du in der Küche im selben Haus gefunden hast, gestärkt hast, brichst du auf (**373**).

311 MORGENS

Einige der Bauern sind mit der Versorgung der Tiere in den Ställen beschäftigt, andere tragen Holz, reparieren einen grob gezimmerten Pflug oder fertigen eine Kommode in einer Scheune an. Kinder spielen zwischen den Gehöften, und Federvieh läuft ob der Kälte meckernd umher.

Möchtest du dich zu den Dorfbewohnern gesellen (**18**) oder gleich weiterziehen (**82**)?

311 ABENDS

Das Dorf liegt friedlich vor dir, aus den Bauernhäusern dringt der Schein der Kaminfeuer, Rauch steigt aus den Schornsteinen empor und in einem der Häuser werden fröhliche Lieder gesungen. Möchtest du in einem der Häuser um Einlass bitten (**351**) oder ziehst du es vor, den Ort gleich wieder zu verlassen (**82**)?

312

Wann triffst du auf der Lichtung ein: vor dem Morgen des 6. Hesinde (**415**), am Morgen des 6. Hesinde (**4**) oder danach (**259**)?

313

Die Schlacht ist vorbei, der Orkhäuptling liegt tot am Boden. Aber deine Wut auf Dairon ist noch lange nicht gestillt – und bricht sich nun ihre Bahn. Wütend stapfst du durch den Schnee und die Reihen der Jubelnden auf den Mann zu, der dich erst entführt, dann bekämpft, danach gerettet und am Ende als Verräter gebrandmarkt hat und verfolgen ließ, nur um nun Seite an Seite mit dir zu kämpfen. Seit Monaten hat Dairon mit dir gemacht, was er wollte, hat mit dir gespielt! Du stürzt dich auf ihn und wirfst ihn um, was umso leichter gelingt, als er mit dem Angriff scheinbar nicht gerechnet hat – ebenso wenig wie die Soldaten. Schlagartig verstummen die Jubelschreie. Während die Bauern dich nur erwartungsvoll anschauen, spiegelt sich auf den Gesichtern der meisten Soldaten Unglauben. Nur Fronik beobachtet dich mit einem wissenden Blick.

Jetzt, wo du über Dairon hockst, grübelst du darüber nach, ob du ihn erwürgen oder erschlagen sollst wie einst den Ork im Kerker der Burg. Doch da reißen dich auch schon zwei Soldaten zur Seite.

Dairon rappelt sich auf, dann spuckt er Blut vor seine Füße. „Was geht hier vor?“, fordert Raidri eine Antwort. Es überrascht dich, dass ausgerechnet er den Mut hat, danach zu fragen.

„Dairon hat euch alle hintergangen“, fauchst du. „Er hat mich entführt und wollte mich töten, bevor er sich als großer Wohltäter eingeschlichen hat.“ Da Dairon dich nur ausdruckslos anstarrt, fährst du mit deinen Anschuldigungen fort. „Er hat euch nicht hierher geführt, weil er über Kenntnisse der Region verfügt. Er wurde vom König auf eine Strafexpedition geschickt, um seine Schuld zu begleichen.“ Noch immer reagiert der Beschuldigte nicht. „Und dann hat er mich grundlos des Verrats bezichtigt und Unschuldige ermordet, Baron Havel, seine Familie, den Dorfschulz von Wryngen ...“

Die Soldaten, die eben noch hinter ihm standen, haben sich nun neugierig zu seinen Seiten bewegt, um ihn besser beobachten zu können. Einige hoffen aus tiefstem Herzen, dass er die Anschuldigungen widerlegen und sein Verhalten erklären kann, andere schauen einfach nur neugierig, wieder andere funkeln dich hasserfüllt an, ob der ungeheuerlichen Vorwürfe, die du in ihren Augen ungerechtfertigt erhebst.

Die Situation ist auf einmal nicht mehr fröhlich ausgelassen, sie ist angespannt. Und nun räuspert sich Dairon doch (500).

314 A C

Die letzte Nacht hast du kaum ein Auge schließen können und als es dir endlich gelang, schrecktest du schon nach kurzer Zeit wieder schweißgebadet hoch. Es ist keine zwei Monate her, seit du Erloran kennengelernt hast, und der Abend eurer ersten Begegnung, der Abend, an dem Alrike starb, lässt dich noch immer unruhig schlafen (503).

314 B

Die letzte Nacht hast du kaum ein Auge schließen können und als es dir endlich gelang, schrecktest du schon nach kurzer Zeit wieder schweißgebadet hoch. Es ist keine zwei Monate her, seit du Erloran kennengelernt hast, und der Abend eurer ersten Begegnung, der Abend, an dem Bradwinja starb, lässt dich noch immer unruhig schlafen. (503).

315

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild IV** auf **Seite 97** im Anhang.

„Mensch.“ (94)

„Herrschaft.“ (419)

„Leben.“ (344)

„Ehre.“ (541)

„Körper.“ (133)

„Tapferkeit.“ (394)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

316 Z+I

Vorsichtig schleichst du tiefer in den Wald, sorgsam nach Dairons Soldaten Ausschau haltend. Zum Glück stellt sich dir niemand in den Weg.

Willst du dich gen Norden in Richtung Wryngen (**Karte f** = 111) oder nach Südosten (**Karte n** = 80) wenden?

317

Hastig läufst du in den Wald, auf ein gutes Versteck und eine Gelegenheit, deine Spuren zu verwischen, hoffend. Dich beschleicht das ungute Gefühl, dass es sich bei den Fackelträgern um Dairons Soldaten handeln könnte. Lege daher ganz gewissenhaft eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) –4 ab. Ist sie gelungen (178) oder nicht (361)?

318

Du wirfst dich in eine Schneeverwehung, schaufelst eilig Schnee auf deinen Rücken, deine Beine und deinen Kopf, aber als du ein lautes „Heda, was macht Ihr dort?“

vernimmst, ist dir die Vergeblichkeit deiner Bemühung bewusst. Du springst auf und schaut auf drei Soldaten, die bei deinem Anblick sofort ihre Waffen zücken. Sie haben dich offensichtlich erkannt.

Anführer

Schwert: INI 10+W6 AT 14 PA 13 TP 1W6+4 DK N
LeP 34 RS 3 AuP 35 WS 8 GS 6 MR 5

Soldat mit Schwert

Schwert: INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 RS 3 AuP 33 WS 7 GS 6 MR 4

Soldat mit Axt

Axt: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N
LeP 29 RS 3 AuP 32 WS 6 GS 6 MR 4

Ein Kampf ist unvermeidlich, es sei denn, du ergibst dich (5). Wenn du es auf ein Gefecht ankommen lässt, kämpfen die Soldaten bis zum Tode. Wenn du zwei von ihnen töten kannst, bevor du stirbst, lies Abschnitt (494). Sinkt deine Lebensenergie zuvor auf Null oder darunter, geht es bei Abschnitt 2 weiter.

319

Auch wenn du niemanden sehen kannst, bist du dir doch absolut sicher, dass du nicht alleine hier bist. Ab und an erspähst du ein Gesicht an einer Fensteröffnung, das dich neugierig beobachtet. Die Bewohner sind in ihren Häusern, aber niemand wagt sich hinaus (41).

320

Schwungvoll wird die Tür zur Stube aufgestoßen, keuchend schliddert der Bursche in die Stube, der dich erst vor kurzem hereingeführt hat. Ohne auf dich zu achten oder auf eine Reaktion seines Herrn zu warten, platzt es aus ihm heraus: „Die Magd ... Grisolde! Sie ... das Kind ... es kommt!“

Für einen kurzen Moment ist es still, dann schiebt sich der wuchtige Leib des Dorfschulzen an dir vorbei. „Verzeiht, aber ich muss dringend fort!“, ruft er dir über die Schulter zu, dann ist er verschwunden. Dir bleibt nichts anderes übrig, als dich von dem Burschen hinausgeleiten zu lassen (176).

321 A C

Auch ohne das Schild lesen zu müssen, erkennst du den Weg nach Süden schon nach wenigen Schritten. Du bist ihm damals mit Alrike gefolgt, nachdem du aus Dairons Burg entkommen konntest. Und du bist aus der Gegenrichtung gekommen, als du vor einigen Tagen in die Gegend zurückgekehrt bist. Du hast das Gefühl, viele Unschuldige



im Stich zu lassen, wenn du nun nach Andergast zurückkehrst. Möchtest du diesem Pfad dennoch folgen (400) oder lieber umkehren und zur Weggabelung zurückkehren (Karte p = 211)?

321 B

Auch ohne das Schild lesen zu müssen, erkennst du den Weg nach Süden schon nach wenigen Schritten. Du bist ihm damals mit Bradwinja gefolgt, nachdem du aus Dairons Burg entkommen konntest. Und du bist aus der Gegenrichtung gekommen, als du vor einigen Tagen in die Gegend zurückgekehrt bist. Du hast das Gefühl, viele Unschuldige im Stich zu lassen, wenn du nun nach Andergast zurückkehrst. Möchtest du diesem Pfad dennoch folgen (400) oder lieber umkehren und zur Weggabelung zurückkehren (Karte p = 211)?

322

Das knisternde Kaminfeuer wärmt dich und die Stühle im kleinen Saal sind durchaus bequem, auch wenn der kleine Saal lediglich einen Esstisch für acht Personen und eine passende Anzahl Stühle beherbergt und dank seiner Lage nahe der Eingangstür zum Haupthaus recht zugig ist. Dir gegenüber sitzt Alinde von Schwarzenzinn, die Hausherrin und Frau des Barons Hartuwal von Schwarzenzinn. Inzwischen hat sich ihr Gemüt beruhigt, auch wenn sie sich noch immer jedes Mal wütend anspannt, wenn der Name ihres Gemahls erwähnt wird. Nachdem sie dir aufgeholfen und sich entschuldigt hat, und nachdem ihr euch gegenseitig vorgestellt habt, hat dich Alinde in den kleinen Saal geführt. Wie sie dir erzählt hat, ist es derzeit sinnlos, mit ihrem Gemahl zu sprechen. Seit im Sommer die Tochter der beiden spurlos verschwunden ist und man inzwischen wohl vom Schlimmsten ausgehen muss, vegetiert Baron Hartuwal eher vor sich hin, als die Geschicke seiner Baronie zu lenken. Die Bediensteten auf der Burg, die wenigen Soldaten und auch die Bewohner des Dorfes haben sich im Laufe der Zeit von der Stimmung des Barons anstecken lassen, was die melancholische Stimmung erklärt, die dir bereits aufgefallen ist.

Vor drei Tagen ist dann auch noch der Sohn der beiden mit einer Handvoll Soldaten spurlos verschwunden, was Alindes Gemahl die letzte Kraft geraubt habe. Seit Tagen hat er nichts unternommen, um seinen Sohn zu finden, aber auch immer weniger gegessen, und wenn er nicht gerade auf seinem Thron schläft, starrt er nur mit gebrochenen Herzen aus den beiden Fenster hinaus auf das Land unterhalb der hohen Klippe, die der Burg ihren Namen gegeben hat.

Im Gegenzug dazu hast du Alinde von deiner Gefangenschaft, Dairons Taten sowie Yoldes und deinem Plan berichtet, eine Erzählung, der deine ZuhörerIn aufmerksam gelauscht und die sie immer wieder mit verständnisvollem Kopfnicken kommentiert hat – Dairon war ihr offenbar schon immer suspekt, und nun sieht sie all ihre kühnsten Vorbehalte ihm gegenüber übertroffen. Dennoch macht sie

dir wenig Mut, dass es gelingen könnte, ihren Mann und die Bewohner des nahegelegenen Dorfes in den Bergen in Sicherheit zu bringen. Wenn es überhaupt eine Chance gibt, ihren Mann zum Handeln zu bewegen, dann nur, wenn es dir gelingt, den Sohn der beiden zurück zu bringen.

Kreuze zunächst das **S** auf dem Spielprotokoll an. Wenn du das **T** auf dem Protokoll zuvor ebenfalls angekreuzt hast, geht es nun bei Abschnitt 140 weiter, andernfalls bei Abschnitt 22.

323

Du rufst nach Grusepusemusel, aber der Schelm lässt sich nirgends blicken. Vielleicht plant er einen Schabernack und möchte dich irgendwie ärgern, aber wenn dem so sein sollte, hält er sich versteckt. Auf dich reagieren, tut er nicht – zumindest nicht im Moment (184).

324

Du lässt deine Hand auf dem Griff deiner Waffe ruhen, um dich deiner Haut zu erwehren, wenn die Soldaten die Tür zur Schenke öffnen. Mit zwei Gegnern wirst du wohl fertig ...

Die Tür schwingt nach außen auf und dann stehen gleich sechs überraschte Soldaten vor dir. Gegen diese Übermacht hast du keine Chance. Du wendest dich ab und versuchst zu fliehen, aber zwei rasch abgefeuerte Armbrustbolzen treffen dich ins Bein und lassen dich zu Boden gehen – und damit auch gleich zu Abschnitt 5.

325

Hast du das **N** auf dem Spielprotokoll angekreuzt? Wenn dem so ist, geht es bei Abschnitt 242 weiter. Wenn dem nicht so ist, ist es entscheidend, ob du die Gehöfte vor dem Abend des 10. Hesinde (224) oder erst am Abend des 10. Hesinde oder noch später (102) erreichst?

326

Die Schmiedin schaut dich erwartungsvoll an, dann lässt sie die Schultern sinken: „Hört, ich kümmere mich hier um das Werkzeug der Bauern – und um mehr nicht. Ich schere mich nicht um das Gerede im Dorf, ich beliebere die Barone und Rittersleute nicht, ich führe hier meine kleine Schmiede und halte mich aus allem raus. Wenn es irgendjemanden gibt, der euch nicht helfen kann, dann bin ich das. Und wenn es hier irgendjemanden gibt, der mich von der Arbeit abhält, dann seid Ihr das.“

Sie gibt dir nur wenig Zeit, Ihre Worte zu überdenken, dann wendet sie sich ab und lässt den Hammer auf den rot glühenden Stahl niedergehen. Du bist hier nicht wirklich willkommen. Willst du dich in der Nähe der Scheune noch etwas umsehen (17) oder gehst du zurück zum Dorfkern (176)?

327

Lege eine Probe auf *Ausweichen* +5 ab. Ist die Probe gelungen (68) oder nicht (422)?

328

Es dauert noch eine ganze Weile, bis die Fackeln nah genug heran sind, um zu erkennen, dass es sich bei dem Trupp um acht Soldaten handelt, die auf Dairons Kommando hören. Im selben Augenblick, in dem du ihre Waffenröcke gut genug erkennen kannst, halten die Männer an. Ein groß gewachsener Kerl an der Spitze des Zugs zeigt auf dich, dann stürmen die Soldaten auch schon auf dich zu. Offenbar haben sie dich erkannt. Möchtest du dich ergeben (5) oder versuchen zu fliehen (29)?

329

Der Pfad führt stetig bergab und führt dich aus dem Gebirge in eine Hügellandschaft. Vor dir tut sich ein großflächiger Mischwald auf und du folgst dem noch immer abwärts führenden Weg hinein, bis du schließlich eine kleine Lichtung erreichst (**Karte af = 386**).

330

Du trittst vor die massive Holztür und stellst fest, dass sie über keinerlei Öffnungsmechanismen verfügt, nicht einmal ein Schlüsselloch. Wenn du gegen die Tür drückst, bewegt sie sich keinen Fingernagel weit. Außerdem fällt dir auf, dass die Tür wie frisch vom Schreiner geholt aussieht, das Holz ist verhältnismäßig hell und weist keinerlei Abnutzungsspuren auf. Auch hat es noch keine Feuchtigkeit gezogen und dass die Tür jemals einem Regenschauer oder Schneefall ausgesetzt war, bezweifelst du ebenfalls.

Am auffälligsten ist jedoch eine unterarmbreite und halb so hohe Metallplatte im oberen Drittel der Tür. Im oberen Bereich befindet sich ein Schriftzug:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Darunter wurden drei Bilder eingraviert.

Betrachte **Bild I** auf **Seite 96** im Anhang.

Als wenn das Ganze nicht schon merkwürdig genug ist, flüstert auf einmal eine Stimme, die aus allen Richtungen gleichzeitig zu kommen scheint: „Wie lautet das Lösungswort?“

Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:

„Schild.“ (212)

„Schutz.“ (47)

„Führung.“ (286)

„Holz.“ (378)

„Schmiede.“ (125)

„Bekenntnis.“ (461)

331

Dir stellt sich ein recht schwächtiger Ork in den Weg, mit einem gefährlichen Funkeln in den Augen, das Mut und Entschlossenheit ausdrückt. Schon nach den ersten Hieben ist dir klar, dass dein Gegner recht unerfahren ist, dafür aber auch entschlossen, sich beweisen zu wollen.

Unerfahrener Ork

Arbach: INI 12+W6 AT 11 PA 7 TP 1W6+3 DK N

LeP 25 **RS** 2 **AuP** 33 **WS** 7 **GS** 7 **MR** 4

Der Kampf geht bis zum Tode. Stirbst du (2) oder besiegst du den Ork (540)?

332

Das mit weißem Pulverschnee bedeckte Gehöft ist das größte im ganzen Ort. Direkt an die riesige Scheune grenzt das Wohnhaus, sodass Mensch und Tier unter einem Dach leben. Anders als die anderen Bauernhöfe ist der Wohnbereich aber als massiver Fachwerkbau abgesetzt, und wie du nach dem Betreten des Hauses feststellst, auch im Inneren solide getrennt, so dass Mensch und Tier nicht auch in einem Raum schlafen müssen, wie es bei den ärmeren Höfen der Fall ist.

Ein junger Bursche führt dich durch einen schmalen Flur in eine gemütlich eingerichtete Stube. Getrocknete Blumen sind zu hübschen Kränzen geflochten worden, geklöppelte Deckchen liegen auf den Tischen. In einer Ecke sammeln sich ein gutes Dutzend Holzschuhe unterschiedlicher Größen, die ebenso wie der Lärm Schneebälle werfender Kinder vom Kinderreichtum der Familie zeugen. Hinter einem wuchtigen Eichentisch sitzt ein opulenter Glatzenträger in den Vierzigern, dessen teure Kleidung seinen Reichtum ebenso belegt wie der goldene Siegelring an seiner pranken- gleichen Hand.

„Peraines Segen auf all Euren Wegen!“, trällert dir der Mann unangenehm laut und schrill entgegen. „Welche Absichten führen Euch in mein bescheidenes Heim?“

Du erwidert seinen Gruß und stellst dich höflich vor, dann wendest du dich mit deinem Anliegen an ihn (39).

333 Z+I

Es dauert nicht lange und du fällst in einen tiefen Schlaf. Du hattest vor dem Einschlafen befürchtet, dass dich Alpträume heimsuchen würden, aber du schläfst friedlich und fest. Als du am Abend aufwachst, senkt sich die Praiosscheibe bereits hinter den Horizont. Du fühlst dich ausgeruht und hast 1W6+3 LeP regeneriert. Aber als du deine Sachen zusammenpackst, überkommt dich ein Gefühl der Unruhe. Möchtest du sofort von hier aufbrechen (69) oder wartest du das Hereinbrechen der Dunkelheit ab (470)?

334

Calwd und seine Männer drängen sich gegenüber den Wrynger Dorfbewohnern auf zwei lange Holzbänke, die unter ihrem Gewicht bedenklich ächzen. Auf ihre schweren Äxte gestützt machen sie den Eindruck einer eingezwängten Barbarentruppe auf dich, von der du dich glücklich schätzt, sie auf deiner Seite zu wissen.



Wenn du das **N** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt **506** weiter. Wenn du das **N** nicht angekreuzt hast, dafür aber das **U**, lies Abschnitt **70**. Hast du keinen der beiden Buchstaben angekreuzt, lies Abschnitt **3**.

335

Den ganzen Tag über geschieht nichts Außergewöhnliches. Ein sechsköpfiger Trupp Soldaten verlässt die Burg in Richtung Wryngen, ein anderer kehrt Stunden später aus derselben Richtung zurück. Soldaten üben sich im Kampf, Soldaten sprechen miteinander, Soldaten sprechen mit den Bauersleuten, ein Soldat verführt eine Magd, ein anderer trinkt im Schatten eines Gehöfts heimlich aus einem kleinen Fläschchen.

Dir ist kalt, du bist hungrig und müde, aber dennoch harrest du tapfer aus. Du kämpfst gerade mit deinen immer schwerer werdenden Augenlidern, als das Tor zur Burg geöffnet wird und ein schlanker Mann mit breitkrempigen Hut und langem Stab die Burg verlässt – Erloran.

Der Magier schaut sich kurz um, dann läuft er auf den Rand der Lichtung zu und betritt den Wald keine zehn Schritt von dir entfernt. Möchtest du in deinem Versteck ausharren (230) oder tiefer in den Wald schleichen, um Erloran zu folgen? (58)

336

Neben dir steht ein schmaler Pfahl, der einst ein Schild trug, wie dir die unterschiedlichen Färbungen des Holzes zeigen. Du bückst dich und findest unter dem Schnee verborgen das alte Ortsschild, auf dem „Grywhick“ geschrieben steht. Wenn du den Ort am 7. Hesinde erreichst, schlage Abschnitt **302** auf. An jedem anderem Tag geht es bei Abschnitt **285** weiter.

337

Wirferneut einen W6. Eine gerade Augenzahl führt dich zu Abschnitt **126**, eine ungerade zu Abschnitt **349**.

338

Du möchtest deinen Marsch gerade fortsetzen, als dir eine Fackel zwischen den Hügeln auffällt, dann eine zweite. Gehst du in Ruhe auf die Wanderer zu (247) oder möchtest du versuchen, dich auf dem offenen Feld irgendwo zu verstecken? (549)

339

Die Holzdiele unter dir gibt einen lauten, langgezogenen Laut von sich, als beklage sie sich über dein Gewicht. Dairon und der Baron unterbrechen ihre Unterredung, angespannt schauen sie zu dir hinauf. Vermutlich erkennen sie dich nicht sofort, was ihre angestregten Mienen erklärt, die sich erst in ein Lächeln wandeln, als du sie freundlich grüßt. „Wie ist es dir am warmen Kamin ergangen?“, erkundigt sich Dairon, während er die Treppe langsam hinab schrei-

tet. Baron Havel atmet erleichtert auf, vermutlich hatte er befürchtet, dass jemand anderes von dem Gespräch erfährt. Du grüßt Dairon freundlich zurück, dann lässt du die beiden hinter dir und trittst hinaus ins Freie (435).

340 Z+I

Du gehst gerade tief genug in die Höhle, um eine schneefreie, halbwegs trockene Stelle zu finden. Der steinerne Höhlenboden ist hart und unbequem, aber erschöpft wie du bist schläfst du schon bald ein.

Während der nächsten Stunden regenerierst du 1W6 LeP, als du aufwachst schmerzen aber alle Knochen (281).

341

Ein Frischling kreuzt deinen Weg, kurz darauf ein zweiter. So süß die kleinen Wildschweine auch sind, deine Nackenhaare stellen sich bei dem Gedanken auf, dass das Muttertier in der Nähe sein könnte. Kaum hast du den Gedanken beendet, hörst du bereits ein wütendes Schnauben auf deiner rechten Seite. Du wendest dich um, da galoppiert das Schwein auch schon heran.

Wildschwein

Stoß/Biss: INI 8+W6 AT 13 PA 6 TP 1W6+3 DK H
LeP 46 **RS** 2 **AuP** 60 **WS** 7 **GS** 10 **MR** 0

Die Wildsau verteidigt ihre Frischlinge bis zum Tode. Die Frage ist also nur, wer zuerst das Zeitliche segnet: das Wildschwein (460) oder du (2)?

342

Müheles erreichst du die Fensteröffnung, und ebenso müheles kannst du die Fensterläden dank eines kaputten Riegels aufstoßen. Augenblicke später ziehst du dich ins Innere des Schlösschens (201).

343

„Dann haben wir also einen gemeinsamen Feind“, stellt Yolde fest. In der letzten halben Stunde hat sie sich erstaunlich schnell gefasst, aber es wundert dich kaum, konntet ihr doch gemeinsam einige Fragen beantworten, die euch beschäftigt haben. Und in den Augen der Witwe siehst du Entschlossenheit, auch wenn du dir nicht sicher bist, ob ihre Wut und der Wunsch nach Rache die Gefühle der Trauer auf Dauer verdrängen können.

Du sitzt im Haus des Dorfschulzen, Yoldes Mann, der erst vor wenigen Stunden des Landesverrats bezichtigt wurde. Wie dir Yolde erzählte, kamen Dairon, den die Frau noch von früher als Baron kannte, und seine Soldaten zur Mittagszeit ins Dorf, trieben die Dorfbewohner zusammen und durchsuchten die Häuser. In der Schmiede entdeckten sie

in einem Geheimfach Orkwaffen. Den Erklärungen der Schmiedin, die Perainegeweihte des Dorfes hätte sie in einer nahegelegenen Burgruine gefunden und gegen Schnaps eingetauscht, wollte Dairon keinen Glauben schenken. Die beiden wurden in der Schmiede verhört, bis die geschundenen Frauen schließlich ihre Schuld eingestanden hatten, mit Orks Handel getrieben zu haben. Yoldes Mann Enkobart wurde ebenfalls verurteilt, weil Dairon ihm unterstellte, er hätte von alledem gewusst. Dass es keine Beweise gegen ihn gab, nicht einmal eine Schuldbezeichnung anderer, störte die Soldaten wenig, also wurden die drei auf dem Scheiterhaufen vor den Augen der Dorfbewohner verbrannt.

Wie dir Yolde ebenfalls berichtet hat, wurde Dairon von einem Dutzend Soldaten begleitet, eine Frau oder ein Magier waren aber nicht unter ihnen. Yolde hatte dich gefragt, warum dir diese Information so wichtig sei, woraufhin du ihr zu versichern versuchtest, dass Dairon für die Taten verantwortlich sei, aber nicht alle seiner Soldaten so denken würden wie er. Du hast aber Zweifel, dass sie deinen Worten Glauben schenkt.

Neben Baron Havel, dessen Schicksal nach wie vor unklar ist, seiner Familie und dir wurden nun also auch die drei getöteten Dorfbewohner des Landesverrats beschuldigt. Dass sich mit Dairon ausgerechnet der Einzige, von dem du sicher weißt, dass er mit Orks paktiert hat, zur Inquisition aufschwingen konnte, lässt dir einen Schauer über den Rücken laufen. Solange ihm die Soldaten vertrauen, kann er immer mehr Rittersleute in der Umgebung jagen oder die Dörfer tyrannisieren – und so einen beachtlichen Herrschaftsbereich aufbauen. Weder Yolde, die den Tod ihres Mannes rächen möchte, noch dir gefällt der Gedanke. Ihr seid euch schnell einig gewesen, dass die Bewohner der Umgebung in großer Gefahr schweben. Zwar könnten sie gemeinsam gegen Dairon und seine Truppe bestehen, aber dazu müssten sie geeint werden.

„Ich weiß, dass Ihr den Mörder Eures Mannes töten wollt“, erklärst du Yolde, die dir entschlossen in die Augen schaut, während sie zögerlich nickt „Aber Ihr müsst hier bleiben und Eure Kinder und Euer Dorf beschützen. Wenn Dairon erfährt, dass Ihr verschwunden seid, wäre das ein weiterer Beweis für die Schuld Eures Mannes, und wer weiß, was dann mit den Bewohnern des Dorfes geschieht.“

Yolde mustert dich misstrauisch, stimmt dir dann aber doch zu. „Dann wollt Ihr also ohne mich aufbrechen. Es gefällt mir zwar nicht, tatenlos hier zu warten, aber Ihr habt recht mit dem, was Ihr sagt.“

Du nickst erleichtert. „Ich werde alleine schwerer zu entdecken sein und ohne Pferd reisen, um mich leichter verstecken zu können. Sobald ich jemanden warnen kann, schlage ich einen Rückzug in die Ausläufer des Gebirges vor. Wenn es mir gelingt, genügend Rittersleute zu versammeln, können wir Dairon entschieden gegenüberreten und herausfinden, warum er Euren Mann getötet und mich des Verrats bezichtigt hat.“

„Aber seid vorsichtig“, bittet dich Yolde. „Dairon und seine Soldaten werden nicht untätig auf ihrer Burg warten. Seine Soldaten werden schon bald wieder hier aufkreuzen. Darum stellt sich die Frage, ob Ihr trotz der späten Stunde gleich aufbrechen (472) oder bis zum Morgen warten wollt?“ (8)

344

Die Schrift und die Symbole verschwinden, die Metallplatte bleibt zurück, als wäre nie zuvor etwas eingraviert worden – und die Tür bleibt geschlossen. Du hämmerst gegen das Schild, stößt gegen die Tür, aber nichts passiert. Frustriert wendest du dich ab (15).

345

Geschickt hältst du dich auf dem Sattel und schaffst es gleichzeitig, das nervöse Tier soweit zu beruhigen, dass es wieder auf den Vorderhufen zum Stehen kommt. Es tänzelt erst zögerlich seitwärts, doch dann entdeckst du eine Lücke im Ring der näher kommenden Wölfe und preschst beherzt voran, Kameire und Erloran folgend (182).

346 MORGENS

Eine Handvoll Dorfbewohner bessert eines der Dächer aus, andere hacken Feuerholz oder bereiten das Mittagessen zu. Einige der Kinder füttern die Schweine in einem der Ställe, andere spielen am See. Der Ort macht einen friedlichen, aber auch verschlossenen Eindruck. Zwar schauen die Bewohner kurz zu dir hinüber, wenden sich dann aber misstrauisch ab, ohne dich zu grüßen. Lediglich eine alte Frau mustert dich aufmerksam, ohne daraus einen Hehl zu machen oder dich aus den Augen zu lassen.

Möchtest du sie ansprechen (165) oder dein Glück bei den abweisenden Dorfbewohnern versuchen (40)? Wenn du den Ort lieber schnell wieder verlassen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 373 tun.

346 ABENDS

Rauch steigt aus den Schornsteinen auf, Licht brennt im Inneren der Häuser und dringt durch die geschlossenen Fensterläden. Ein paar Kinder spielen in einer Scheune, vor einer anderen sitzt eine alte Frau, die dich aufmerksam mustert, ohne daraus einen Hehl zu machen oder dich aus den Augen zu lassen.

Möchtest du sie ansprechen (165) oder dein Glück bei den abweisenden Dorfbewohnern versuchen (40)? Wenn du den Ort lieber schnell wieder verlassen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 373 tun.

347

Du kommst nicht schnell genug voran, die Soldaten holen beständig auf. Als du mit deiner Kleidung auch noch an einem tief abstehenden Ast hängen bleibst, ist deine Flucht vorbei (5).



348 MORGENS Z+I

Du verschläfst den gesamten Tag auf einem weichen Strohlager im Gesindehaus und regenerierst dabei 1W6+2 LeP. Nachdem du gemeinsam mit Alinde und den Mägden und Burschen das Abendmahl im kleinen Saal zu dir genommen hast, brichst du trotz der späten Stunde auf (231).

348 ABENDS Z+I

Du schläfst tief und fest auf einem weichen Strohlager im Gesindehaus und regenerierst dabei 1W6+2 LeP. Nachdem du gemeinsam mit Alinde und den Mägden und Burschen das Frühstück im kleinen Saal zu dir genommen und dich von der Burgherrin verabschiedet hast, brichst du bei Abschnitt 231 auf.

349

Falls du das E angekreuzt hast, lies Abschnitt 505, falls nicht, geht es bei Abschnitt 272 weiter.

350

Auf dem Weg zur Schenke begegnen dir keine von Dairons Soldaten und die recht ausgelassenen Dorfbewohner auf den Straßen deuten auch nicht darauf hin, dass sich einer der gefürchteten Trupps in der Nähe aufhält. Dennoch schaust du erst vorsichtig durch die Eingangstür der Schenke in den Schankraum, bevor du ihn betrittst (131).

351

Kaum klopfst du an der Tür, verstummt der Gesang. Eine ältere Frau öffnet die Tür einen Spalt breit, brummt dir einen Gruß entgegen und fragt misstrauisch, was dich hierher führe, Fremde seien schließlich nicht gerade oft in der Gegend unterwegs – vor allem nicht zu so später Stunde. Als du zu einer Erklärung ansetzen möchtest, dass du mit dem Dorfschulzen reden müsstest, weil es wichtige Neuigkeiten gäbe, wirft die Frau die Tür zu und verriegelt sie von innen. Immerhin vermeinst du durch die Holztür hindurch den Satz zu vernehmen: „Erzählt es dem Baron, der hört euch sicherlich zu!“

Gastfreundschaft wird hier offensichtlich nicht allzu großgeschrieben, aber wer weiß, welche Gefahren in der nächtlichen Bergwelt lauern. Du beschließt, dein Glück nicht noch einmal zu probieren und stattdessen weiterzureisen (82).

352

„Erloran, wie ist es dir ergangen?“, begrüßt du den Magier. Dieser schaut erst auf, dann schaut er sich vorsichtig um und dann schaut er dich freudestrahlend an. „Vermutlich besser als dir, auch wenn es mich freut, dass du entkommen bist, wie mir scheint!“

Du nickst mit einem Lächeln auf den Lippen. „Die Flucht aus der Burg war ein Kinderspiel, aber im Wald ...“

Du zögerst kurz. Kannst du Erloran wirklich vertrauen? Warst du nicht auch kurz davor, Dairon dein Vertrauen zu

schenken? Doch im Gegensatz zu Dairon hat dir Erloran noch keinen Grund gegeben, ihm zu misstrauen. Du musst eine Entscheidung treffen – und zwar schnell.

Möchtest du Erloran die Wahrheit erzählen, ihm von Borbomox berichten, von den Leichen in Wryngen und vor allem von deinem Plan, den du mit Yölde geschmiedet hast (309) oder schweigst du lieber (446)?

353

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild III** auf Seite 97 im Anhang.

„Kampf.“ (427)

„Gefahr.“ (315)

„Töten.“ (448)

„Monster.“ (537)

„Krieg.“ (190)

„Tapferkeit.“ (177)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

354 Z+I

Auch wenn du dich tapfer weiter durch den an manchen Stellen kniehohen Schnee kämpfst und nur wenige Pausen einlegst, kostet es dich doch einiges an Kraft, den beschwerlichen Weg entlang der Straße durch den Steineichenwald zurückzulegen. Erst nach einem weiteren halben Tag erreichst du schließlich die kleine Burg, in der Dairons Männer ihr Lager aufgeschlagen haben (**Karte g = 33**).

355

Ihr sammelt euch. Dairon, der sich während der Schlacht im Hintergrund gehalten hat, kommt nun durch den Schnee auf euch zugestapft.

„Ihr habt euch tapfer geschlagen, Heldenmut und eure Gesinnung bewiesen“, stellt er feierlich fest, wobei er deinem grimmigen Blick standhält. An seinen Händen klebt zu viel Blut, als dass du ihm nun verzeihen könntest, aber ihr scheint auf derselben Seite zu stehen – im Moment jedenfalls – und noch ist die Schlacht nicht vorbei.

„Orks sind wie Ungeziefer, sie vermehren sich schnell und werden uns immer wieder bedrohen, wenn wir sie nicht ein für alle Mal vernichtend schlagen!“, redet Dairon auf seine Soldaten ein. Und auch wenn sich manche von ihnen kaum mehr auf den Beinen halten können, brandet doch lauter Jubel auf, dem sich sogar die erschöpften Bauern anschließen. Kurz darauf hat Dairon seinen durchaus simplen Angriffsplan umrissen. Bauern und Soldaten ziehen in zwei gemischten Gruppen hangaufwärts, um die verbleibenden Orks in die Zange zu nehmen. Während sich Dairon der Gruppe durch das Geröllfeld anschließt, hältst du dich mit Erloran und Yölde auf der Flanke nahe dem Berghang, von dem aus ihr zur Hilfe geeilt seid (24).



356 ○

Wenn du schon einmal die Spuren untersucht hast, lies sofort bei Abschnitt 287 weiter. Andernfalls lege eine Probe auf *Fährtsuchen* (KL/IN/IN) +2 ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 406, eine misslungene zu Abschnitt 524.

357

Das raue Mauerwerk bietet dir recht gute Griffmöglichkeiten, obwohl deine Finger dank der winterlichen Kälte steif gefroren sind und Schnee deinen Aufstieg an manchen Stellen rutschig macht. Das erste Stück kommst du gut voran, aber nachdem du eine Körperlänge über der Tür angelangt bist, wird die Sache schwierig. Lege eine *Klettern*-Probe (MU/GE/KK) +4 ab, deren Gelingen dich zu Abschnitt 86 führt. Wenn die Probe scheitert, bleibt dir nur Abschnitt 458.

358

Die alte Frau schiebt dich überraschend kräftig zurück nach vorne in die Werkstube. „Verratet niemandem etwas!“, ermahnt sie dich eindringlich. Erst als du mit einem Kopfnicken zusicherst, sie nicht in Schwierigkeiten zu bringen, lässt sie deine Schulter los. Du verabschiedest dich freundlich, dann kehrst du der Schmiede den Rücken und läufst zurück in den Ortskern (176).

359

Westlich der Straße befindet sich ein kleines Schlösschen. Das Gebäude ist vom Grundriss her kaum größer als ein Herrenhaus, aber es wurde aus massivem Stein errichtet, ist zwei Stockwerke hoch und hat an der Nordwestecke einen dünnen, aber zumindest wehrhaft aussehenden Rundturm. Erreichst du das Schlösschen vor dem Abend des 9. Hesinde (32) oder später (507)?

360

Betrittst du die Burg vor dem Abend des 12. Hesinde und hast du das U auf dem Spielprotokoll noch nicht angekreuzt, dann lies Abschnitt 179. Betrittst du die Burg vor dem Abend des 12. Hesinde und hast du das U auf dem Spielprotokoll angekreuzt, dann lies Abschnitt 382. Besuchst du die Burg am Abend des 12. Hesinde oder danach, geht es bei Abschnitt 208 weiter.

361

Am Waldesrand findest du ein dichtes Gebüsch, hinter dem du dich verbirgst. Leider ist es dir aber nicht gelungen, deine Spuren sorgfältig zu verwischen. Es dauert nicht lange, bis sich der aus acht von Dairons Soldaten bestehende Trupp genähert und deine Fußabdrücke entdeckt hat. Ein junger Soldat deutet schließlich mit dem ausgestreckten Arm auf dich. Möchtest du dich ergeben (5) oder trittst du die Flucht an (143)?

362

Du kannst dich gerade noch abfangen und einen Sturz verhindern. Erleichtert erreichst du den Fuß der Treppe (410).

363

„Da ist es“, brummt dich Fronik unerwartet an, „Wryngen!“ Tatsächlich, keine Meile vor euch, hinter einem kleinen Eichenhain halb verborgen, entdeckst du die ersten Holzhütten, dahinter fallen dir auch gleich ein halbes Dutzend zweistöckiger Fachwerkhäuser auf. Wryngen ist wahrlich keine große Stadt, es macht einen beschaulichen Eindruck, aber in dieser Einöde – vor allem bei der vorherrschenden Kälte – verspricht der Ort die Vorzüge der Zivilisation, wie eine heiße Suppe oder ein warmes Bad.

Während ihr euch dem Dorf nähert, schaut sich Fronik immer wieder achtsam um, während Raidri unentwegt darüber sinniert, ob es wohl zu rettende Jungfrauen in dem kleinen Ort geben mag.

Schließlich fährt Fronik dem jungen Soldaten barsch über den Mund: „Halt’s Maul, du Weiberheld! Vergiss’ nicht, warum wir hier sind. Anstatt an die Brüste der Frauen zu denken, solltest du lieber ihre Hände in den Augen behalten. Wir sind nicht hier, um rumzuhuren, wir sind hier, um nach Landesverrätern Ausschau zu halten.“

Raidri, der vor Schreck ordentlich zusammengezuckt ist, hebt beschwichtigend die Hände und stimmt eifrig nickend zu: „Dann sollten wir beisammen bleiben und aufeinander Acht geben.“

Fronik schüttelt daraufhin nur resignierend den Kopf, bevor er sich an dich wendet: „Sein Kopf ist so hohl wie sein Maul groß ist!“

Während du noch überlegst, ob du auf diese Bemerkung fragend, mitfühlend oder zustimmend eingehen sollst, fährt der Veteran bereits fort: „Natürlich werden wir nicht beieinander bleiben. Wir werden uns trennen, und du wirst dich um die Brüste der Frauen kümmern.“

Nun schaut Raidri nicht mehr schuldbewusst, sondern verwirrt und unsicher. Zu seinem Glück scheint Fronik das erkannt zu haben und erklärt ihm die Situation: „Raidri, wenn wir zu dritt in der Schenke sitzen, machen die Menschen einen Bogen um uns. Wenn wir uns aber unter das Volk mischen – und zwar jeder für sich – und mit den Menschen ins Gespräch kommen, dann erfahren wir vielleicht mehr über die Verräter. Von mir aus vergnüge dich ruhig mit den Weibern im Ort, aber sei wachsam und versuche in Erfahrung zu bringen, ob es Gerüchte über Orks gibt, über verschwundene Menschen, niedergebrannte Gehöfte, erfolglose Rittersleute, die sich angeblich alle Mühe geben, die Schwarzpelze zurückzudrängen, ohne dass sich die Lage bessert. Hast du das verstanden?“

Jetzt grinst Raidri breit, dann malt er euch ausführlich aus, wie er die Frauen im Ort verführen wird, wie er ihnen die Freuden Rahjas näher und dabei jedes ihrer Geheimnisse in Erfahrung bringen wird. Und dann drehen sich seine Erzählungen erneut um die Befreiung der glücklichen Damen



von ihrer Jungfräulichkeit ... Anstatt Raidris Ausführungen zu lauschen, liest du lieber Abschnitt 207.

364

„Das werden die königlichen Soldaten nicht überleben“, flüstert dir Yolde ins Ohr, die sich neben dich geschlichen hat. Du schaust nach links, wo Erloran ihr kopfnickend zustimmt.

„Sollen wir jetzt angreifen?“, fragt sie dich. „Wenn die Schlacht beginnt und sich alle Schwarzpelze auf die Soldaten stürzen, wird es nach kurzer Zeit keine Schlacht mehr geben.“ Wieder nickt Erloran zustimmend.

Du fragst dich, ob ihr überhaupt in das sich anbahnende Gefecht eingreifen solltet. Dein Plan sah vor, am Ende die Reste zu vertreiben, um die ruhmreiche Absicht der Bauersleute zu demonstrieren. Du wolltest sie nicht in ein Massaker führen. Wenn du dich umsiehst, erkennst du aber nur in wenigen Gesichtern Furcht, die meisten schauen grimmig und entschlossen drein.

Jetzt lösen sich die ersten Orks vom Waldrand, eine Gruppe von vielleicht 40 Schwarzpelzen rückt auf die Soldaten vor.

„Das sind die jungen und unerfahrenen Kämpfer, die in der Rangordnung des Stammes weiter unten stehen“, raunt Erloran. „Sie sind weniger wert als die anderen und bekommen nun eine Gelegenheit, sich zu beweisen. Und wenn ihnen das nicht gelingt, dann haben sie die Soldaten immerhin weit genug geschwächt, damit ihre Kameraden in der nächsten Angriffswelle siegen.“

Eifrig überlegst du. Dairons Soldaten konzentrieren sich ebenso auf die Schlacht wie die Orks. Noch könntest du die Bauern in Sicherheit bringen (127). Andererseits scheinen sie willens zu sein, sich in die Schlacht zu stürzen (156). Vielleicht ist es aber auch ratsam, die erste Angriffswelle abzuwarten und erst später in die Schlacht einzugreifen (35).

365

Der Kampf wogt hin und her. Du hast versucht, dich deines Gegners schnell zu entledigen, aber es ist ihm gelungen, dich in dem Kampf verwickelt zu halten, während sein Kamerad Verstärkung geholt hat. Als dich ein Dutzend Soldaten umzingelt hat, brichst du das Gefecht ab und lässt deine Waffe zu Boden fallen (5).

366

„Es ist schrecklich, was du da berichtest“, sagt Calwd betroffen. „Doch wenn das alles stimmt, frage ich mich, warum wir jemandem vertrauen sollten, der des Landesverrats bezichtigt wird?“

Du spürst viele unangenehme Blicke auf dir ruhen, während du dir deine Antwort gut überlegst.

„Warum sollte ich euch anschwindeln und mich selbst des Landesverrats bezichtigen?“ (501)

„Ich habe gesagt, dass ich des Landesverrats beschuldigt wurde, nicht dass ich ein Landesverräter bin!“ (37)

„Ihr müsst mir nicht vertrauen. Aber seid auf der Hut, wenn Dairons Soldaten hier aufkreuzen.“ (454)

367

In welche Richtung möchtest du das Holzfällerlager verlassen: nach Westen (Karte I = 552) oder Osten (Karte w = 279)?

368 MORGENS Z+I

Der Wald hält sich westlich des Weges, die meisten Hügel liegen östlich, und die Straße führt schnurgerade und eben durch eine angenehm zu bereisende Schneise. Der einzige Nachteil ist, dass dir der Weg unglaublich monoton und langweilig erscheint. Du setzt einen Fuß vor den nächsten und hast dennoch nicht das Gefühl, vorwärts zu kommen. Erst gegen Abend erreichst du ein kleines Schlösschen (Karte al = 359).

368 ABENDS Z+I

Der Wald hält sich westlich des Weges, die meisten Hügel liegen östlich, und die Straße führt schnurgerade und eben durch eine angenehm zu bereisende Schneise. Aus dem Wald heraus funkeln dich immer wieder neugierige Augen an, aber die Tiere halten Abstand. Am Morgen erreichst du schließlich ein kleines Schlösschen, ohne das während der Nacht etwas geschehen wäre (Karte al = 359).

369

Du bist dir nicht sicher, was du von der Antwort des Dorfschulzen halten sollst, aber du würdest eher dazu tendieren, ihm zu glauben (39).

370

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen. Während der ersten Stunden deines Marsches passierst du einen dichten, düsteren Wald, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Die Straße beschreibt einen weiten Bogen, als dir plötzlich flackerndes Licht auffällt. Erst scheint es schwach durch das Unterholz, dann wird deutlich, dass es von einem halben Dutzend Fackeln stammt, welche dir auf der Straße stetig entgegen kommen. Du hast nicht allzu viel Zeit, dich zu entscheiden, ob du auf der Straße ausharren (328) oder dich doch lieber verstecken möchtest (62).

371

Als dich die beiden Männer bemerken, halten sie kurz inne. Während sich Baron Havel nervös umschaute, lächelt dich Dairon freundlich an und wünscht dir einen guten Morgen. Du fragst dich, ob das ihm übertragende Kommando für seine gute Laune sorgt oder das Gespräch mit dem Baron einen Anlass bietet.

Nachdem du den Gruß erwidert hast, lässt du die beiden zurück und trittst hinaus ins Freie (435).



372 Z+I

Du folgst einem schmalen Gebirgspfad bergab vorbei an riesigen Felsbrocken, vereinzelt Bäumchen und weiten Geröllfeldern, bis du schließlich eine Burg erreichst (**Karte ar = 450**).

373

Von der Ortschaft führen drei Wege fort. Eine recht breite Straße führt von hier nach Westen (**Karte ab = 291**) und Osten (**Karte ad = 116**). Außerdem kannst du einem schmalen Pfad am Ostufer des zugefrorenen Sees in den sich nach Südosten erstreckenden Steineichenwald folgen (**Karte ag = 543**).

374 Z+I

Die breite Straße ist durch kniehohe Wegsteine markiert und schlängelt sich durch eine Hügellandschaft. Trotz der Schneedecke kommst du recht gut voran, ist die Straße doch in einem recht guten Zustand und frei von tückischen Schlaglöchern oder schief stehenden Steinen, über die du stolpern könntest. Schließlich kommt ein Mischwald in Sicht, in den dich die Straße direkt hinein führt.

Wirf einen W6: Wenn du eine 1 gewürfelt hast und das **P** auf dem Spielprotokoll noch nicht angekreuzt hast, lies Abschnitt 468. Hast du eine 2 gewürfelt und das **Q** auf dem Spielprotokoll noch nicht angekreuzt, geht es für dich bei Abschnitt 44 weiter. In allen anderen Fällen schlage Abschnitt 136 auf.

371 MORGENS Z+2

Der Pfad ist steil, rutschig und sehr gefährlich, sodass du nur langsam vorankommst. Als du endlich das untere Ende des Abstiegs erreicht hast, ist es bereits dunkel. Eine lange, nächtliche Wanderung durch eine weitläufige Hügellandschaft schließt sich an, aber der Weg führt dich in sanften Schwüngen hinab, bis sich am Morgen schließlich ein dunkler Wald westlich der Straße auftut. Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch erreichst du schließlich ein kleines Schlösschen (**Karte al = 359**).

375 ABENDS Z+2

Der Pfad ist steil, rutschig und gerade bei Nacht sehr tückisch, sodass du nur langsam vorankommst. Als du endlich das untere Ende des Abstiegs erreicht hast, ist es bereits hell. Eine lange Wanderung durch eine weitläufige Hügellandschaft schließt sich an, aber der Weg führt dich in sanften Schwüngen hinab, bis sich am Abend schließlich ein dunkler Wald westlich der Straße auftut. Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch erreichst du schließlich ein kleines Schlösschen (**Karte al = 359**).

376

Schließlich verabschiedest du dich. Du hast dich bereits von deinem Hocker erhoben, als dir noch eine Frage über die

Lippen kommt, die die heitere Atmosphäre schlagartig ersterben lässt: „Sagt, gute Frau. Auf dem Hinweg wurden meine Kameraden und ich angegriffen. Von Wölfen – unglaublich vielen Wölfen. Ist das schon einmal vorgekommen?“

Die Drei zucken regelrecht zusammen. Der Wirtin gelingt es kaum, ein Zittern zu unterdrücken, einer der Bauern hat die Augen fest zugekniffen und murmelt einen Spruch, der wohl der Herrin Peraine gelten mag. Der zweite Bauer fasst sich schließlich ein Herz und winkt dich näher zu sich: „Die Wölfe sind ein böses Omen – hütet Euch vor ihnen. Und spricht nicht mehr von ihnen. Sie bringen großes Unglück, und von ihnen zu reden ruft sie ins Haus.“

Dann stecken die Drei die Köpfe zusammen und flüstern so leise, dass du ihnen nicht mehr folgen kannst, du verlässt derweil die Schenke (176).

377 Z+I

Du lässt die Burg schnell hinter dir, auch wenn es in der offenen Hügellandschaft dank zahlreicher Schneeeverwehungen noch mühsamer ist, der Straße zu folgen und im an manchen Stellen knietiefen Schnee voran zu kommen. Schließlich fängt es auch noch an, ganz leicht zu schneien, so dass du dankbar bist, nach einigen Stunden endlich einen kleinen Steineichenwald zu erreichen. Die dicken Stämme und das dichte Gebüsch zwischen ihnen schützen dich gut vor dem Wind, so dass du etwas leichter vorankommst, auch wenn die Umgebung ideal für einen Hinterhalt wäre.

Hast du das **I** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (153) oder nicht (88)?

378

Im oberen Bereich befindet sich noch immer der Schriftzug: *eis inh the sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Darunter verändern sich aber die drei Bilder wie von Geisterhand. Linien verwischen, andere entstehen, bis schließlich drei neue Bilder zu betrachten sind.

Betrachte **Bild II** auf **Seite 96** im Anhang.

Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:

„Rüstung.“ (235)

„Schutz.“ (63)

„Schmiede.“ (265)

„Handwerk.“ (353)

„Verstecken.“ (471)

„Kampf.“ (526)

Nichts – du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

379

Es fällt dir schwer, hier draußen geeignetes Feuerholz und ein windgeschütztes Plätzchen zu finden. Lege eine Probe auf *Wildnisleben* (IN/GE/KO) ab. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 248, eine misslungene zu Abschnitt 520.

380

Auch Fronik zieht seine Waffe: „Dann hatte Dairon tatsächlich recht – und ich habe ihm nicht glauben wollen.“
Schon saust der erste Hieb auf dich herab.

Fronik

Axt: INI 10+W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+4 DK N

LeP 29 RS 3 AuP 32 WS 8 GS 6 MR 3

Der Kampf wird verbissen bis zum Tode geführt. Stirbst du (2) oder Fronik? (169)

381 MORGENS

Nachdem die patrouillierenden Soldaten dich auch bei ihrer zweiten Runde nicht bemerkt haben, entspannst du dich ein wenig und beobachtest die Siedlung. Junge Bauernburschen hacken Brennholz, ein älterer Soldat raucht Pfeife, ein junger versucht, einem hübschen, blonden Mädchen zu imponieren. Eine Handvoll Soldaten, mit Holzscheren bewaffnet, übt noch einiger Zeit auf der Lichtung, Stroh für die Tiere wird aus einem Gehöft ins Innere der Burg gebracht. Besonders aufregend scheint dir das Treiben nicht gerade ... Lege eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (MU/KO/KK) +2 ab. Ist sie gelungen (174) oder nicht (433).

381 ABENDS

Nachdem die patrouillierenden Soldaten dich auch bei ihrer zweiten Runde nicht bemerkt haben, entspannst du dich ein wenig und beobachtest die Siedlung. Besonders viel kannst du nicht beobachten. Es dauert nicht lange, bis sich mit Ausnahme der Patrouille alle Soldaten ins Innere der Burg zurückgezogen haben, und auch die Bauersleute in ihren Gehöften verschwunden sind. Durch die geschlossenen Fensterläden kannst du nichts erkennen, aber mitunter dringen das Spiel einer Flöte, melodischer Gesang oder lautes Gelächter an dein Ohr...

Lege eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (MU/KO/KK) +5 ab. Ist sie gelungen (174) oder nicht (433).

382

Schon von der Zugbrücke aus hast du einen guten Blick in den schattigen, engen Innenhof. Durch die hohen, recht dicht beieinander stehenden Mauern und Seiten- sowie Hauptgebäude und vor allem die beiden Türme fällt weder das Licht der Praiosscheibe noch das des Madamals ins Innere. Anders als zuvor ist der Innenhof nicht mit Fackelschein erhellt, die Fahne mit dem Wappen des Turmes weht nicht am Turm und weder Menschen noch Tiere laufen über den Hof. Die Burg ist wie ausgestorben. Möchtest du dich hier dennoch ausruhen (43) oder weiterziehen (231)?

383

Du nimmst den goldenen Siegelring aus deinem Beutel und drückst ihn Yölde in die Hand: „Ich habe ihn bei den Toten gefunden. Ihr solltet ihn nehmen, er gehört Euch.“
Yölde schaut schweigend auf den Ring, eine Träne rinnt über ihre Wange. Kreuze das **D** auf dem Spielprotokoll an, bevor du zu Abschnitt 150 zurückkehrst.

384 MORGENS

Das Holzfällerlager hat sich seit deinem letzten Besuch nicht verändert. Calwd und seine Männer arbeiten am Rande der Lichtung und grüßen dich freundlich, als sie dich bemerken, dann erzählt dir der rothaarige Holzfäller, dass Soldaten im Lager waren, die Kämpfer anwerben wollten. Nachdem du erzählt hattest, was die Soldaten unter gerechter und ehrlicher Arbeit verstehen, wollte sich ihnen aber niemand anschließen. Stattdessen haben die Männer beschlossen, dass Lager demnächst zu verlassen, einen Teil des Holzes nach Wryngen zu transportieren und sich dann in Richtung Berge zurückzuziehen.

Vorher bietet dir Calwd aber erst einmal an, dich im Lager auszuruhen. Wenn du sein Angebot annehmen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 530 tun. Wenn du es ablehnen willst, reist du bei Abschnitt 367 weiter.

384 ABENDS

Das Holzfällerlager hat sich seit deinem letzten Besuch nicht verändert. Calwd und seine Männer sitzen um das Lagerfeuer herum und winken dich herbei, als sie dich bemerken, dann erzählt dir der rothaarige Holzfäller, dass Soldaten im Lager waren, die Kämpfer anwerben wollten. Nachdem du erzählt hattest, was die Soldaten unter gerechter und ehrlicher Arbeit verstehen, wollte sich ihnen aber niemand anschließen. Stattdessen haben die Männer beschlossen, dass Lager demnächst zu verlassen, einen Teil des Holzes nach Wryngen zu transportieren und sich dann in Richtung Berge zurückzuziehen.

Vorher bietet dir Calwd aber erst einmal an, dich zu stärken und im Lager zu übernachten. Wenn du sein Angebot annehmen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 530 tun. Wenn du es ablehnen willst, reist du bei Abschnitt 367 weiter.

385 ○

Wenn du dich zum ersten Mal auf den Weg zum Dorfschulzen machst, lies Abschnitt 332. Warst du dagegen schon einmal auf dem Gehöft, geht es für dich bei Abschnitt 183 weiter.

386 ○

Die langgestreckte Lichtung ist nicht besonders groß, aber da sie nur von wenigen, dafür umso imposanteren Steineichen umgeben ist, kann man von hier aus recht weit in den verschneiten Winterwald hinein schauen. Der Blick wird lediglich durch eine kleine Hütte verstellt, die auf

Pfählen gut einen Schritt über dem Waldboden errichtet wurde. Eine breite Treppe führt hinauf, aber sie scheint unbewohnt oder zumindest im Augenblick verlassen zu sein. Aus dem Inneren dringen weder Licht noch der Qualm eines Kaminfeuers.

Daran, dass die Lichtung dennoch von vielen Lebewesen regelmäßig aufgesucht wird, lassen die unzählige Wildfährten keinen Zweifel, die kreuz und quer über die offene Fläche verlaufen.

Warst du schon einmal hier (303) oder besuchst du die Lichtung zum ersten Mal? (55)

387 Z+I

Der Wind pfeift durch das Zimmer und trägt unheimliche Laute zu dir. Waffen klirren, Getroffene stöhnen und von Waffen durchbohrte schreien klagend – und dennoch endet keiner der Kämpfe. Die Geister sind in ihre mörderischen Duelle verstrickt, ohne voneinander ablassen zu können. Du kauerst dich derweil angsterfüllt unter die Fensteröffnung und wimmerst leise vor dich hin, immer in der Hoffnung, die Geister würden dich nicht bemerken und wenn sie es täten einfach in Ruhe lassen.

Bis zum Morgengrauen machst du kein Auge zu. Die Geister sind in ihrem Tun gefangen, bis der erste Lichtstrahl über das Land fällt. Dann ist der Spuk schlagartig vorbei.

Die Eindrücke der Nacht verstärken deine Angst vor Geistern, erhöhe deinen *Totenangst*-Wert um 2 Punkte. Kreuze außerdem das **J** auf dem Spielprotokoll an. Dann nutzt du das aufgehen der Praiosscheibe, um die Burg so schnell wie möglich zu verlassen (69).

388

Wenn die Soldaten hier sind, um nach dir zu suchen, solltest du schleunigst von hier verschwinden. Ein Knirschen im Schnee lässt dich herumfahren (492).

389

Ein letzter Hieb, dann haucht der Ork sein verdammtes Leben aus. Du hast ihn besiegt, aber noch ist die Gefahr nicht gebannt. Schnell orientierst du dich (186).

390

Jetzt, wo die Leichen vergraben wurden, erinnern nur noch der vom Blut rot gefärbte Schnee und der Schneehaufen, unter dem du die Leichen verscharrt hast, an den brutalen Überfall (188).

391 MORGENS

Das Holzfällerlager hat sich seit deinem letzten Besuch nicht verändert. Calwd und seine Männer arbeiten am Rande der Lichtung und grüßen dich freundlich, als sie dich bemerken. Calwd bietet dir sogar noch einmal an, dich im Lager auszuruhen. Wenn du sein Angebot annehmen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 530 tun. Wenn du es ablehnen willst, reist du bei Abschnitt 367 weiter.

391 ABENDS

Das Holzfällerlager hat sich seit deinem letzten Besuch nicht verändert. Calwd und seine Männer sitzen um das Lagerfeuer herum und winken dich herbei, als sie dich bemerken. Calwd bietet dir sogar an, dich zu stärken und im Lager zu übernachten. Wenn du sein Angebot annehmen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 530 tun. Wenn du es ablehnen willst, reist du bei Abschnitt 367 weiter.

392

„Hehe, wusste ich’s doch, das größte Trampeltier weit und breit“, stellt der Soldat lachend fest. Du brummst mürrisch. „Is’ schon in Ordnung, Runtje. Die Bauerntrötel hier würden nich’ mal dich hören.“ Dann wendet sich die Gestalt ab, was du am umherschwenkenden Lichtschein deutlich erkennen kannst (531).

393 Z+I

Auch wenn du dich tapfer weiter durch den an manchen Stellen kniehohen Schnee kämpfst und nur wenige Pausen einlegst, kostet es dich doch einiges an Kraft, den beschwerlichen Weg entlang der Straße durch den Steineichenwald zurückzulegen. Erst nach einem weiteren halben Tag erreichst du schließlich eine Weggabelung (**Karte p** = 211).

394

Die Schrift und die Symbole verschwinden, die Metallplatte bleibt zurück, als wäre nie zuvor etwas eingraviert worden – und die Tür bleibt geschlossen. Du hämmerst gegen das Schild, stößt gegen die Tür, aber nichts passiert. Frustriert wendest du dich ab (15).

395

Ohne erkennbaren Grund lassen die Hunde plötzlich von dir ab, dann flüchten sie in die Richtung, aus der sie gekommen waren. Kurz darauf lassen auch die Orks von ihren Angriffen ab, unsicher deuten einzelne von ihnen in Richtung Tal. Als du in die gezeigte Richtung schaust, wenden sich bereits die ersten Orks zur Flucht. Als du ihren Blicken ins Tal folgst, siehst du zunächst nichts Besonderes, nur unglaublich viele, graue Steine, die vorher nicht dort waren und plötzlich böse funkelnde Augen tragen, sich bewegen, in unglaublichem Tempo auf die Schlacht zuhalten. Und dann werden aus den Steinen Wölfe, mehr als einhundert Wölfe, die so schnell sie können den Hang hinauf hasten. Für eine Flucht ist es nun zu spät, und als du in die müden Gesichter deiner Mitstreiter schaust, erkennst du sofort den gebrochenen Kampfeswillen ... (466)

396

Du gehst auf Koschka zu und grüßt sie freundlich, aber sie schaut dich nur mit strenger Miene an, ohne deinen Gruß zu erwidern. „Ich habe Euch doch schon gesagt, dass wir nicht gehen werden“, tadelt sie dich stattdessen. „Orkam wird uns leiten und beschützen.“



Letzteres sagt sie mit einer erklärten Entschlossenheit, die dir keinen Zweifel lässt, dass sie von ihren Worten felsenfest überzeugt ist. Es wird dir auch dieses Mal nicht gelingen, Koschka zu überreden. Da du in der verschlossenen Dorfgemeinschaft ganz offenkundig nicht willkommen bist, hoffst du erst gar nicht auf ihre Gastfreundschaft und wendest dich stattdessen zum Gehen (373).

397

Während die Soldaten wild voraus preschen, hältst du dich mit Kameire und Erloran zurück. Es dauert nicht lange, bis die letzten Pferde hinter einer sanft nach rechts führenden Kurve im dichten Wald verschwunden sind, aber da es ein Leichtes ist, dem Weg zu folgen und notfalls den unzähligen Spuren der Meute im frischen Schnee, machst du dir keine Sorgen, sie nicht bald wieder eingeholt zu haben.

Doch dann bemerkst du etwas, dass dir Sorgen bereitet. Es ist ein leises Knurren zu deiner Linken, dann wird es lauter. Dann ein bedrohliches Knurren zu deiner Rechten. Hinter euch hörst du sanft aufgesetzte Schritte im Schnee, dann immer mehr. Hastig schaust du dich um – und erblickst ein ganzes Dutzend Wölfe, die euch lauend umkreisen. „Es war dumm, sich von der Gruppe trennen zu lassen“, überlegst du dir kurz, während sich die Wölfe langsam nähern. Willst du dich dem Kampf stellen (478) oder lieber die Flucht nach vorne wagen (30)?

398

„...wurde es doch ziemlich ungemütlich.“

„Das mag ich dir wohl glauben. Hast du dich versteckt gehalten?“

Du nickst und erzählst von einem längeren Aufenthalt im Wald. Über Borbomox und die Geschehnisse in Wryngen verlierst du kein Wort, dafür berichtet dir Erloran von den Verurteilungen und Hinrichtung – zusammen mit der Aufforderung, vorsichtig zu sein.

Dann fragt er schließlich: „Was hast du nun vor?“

„Ich will meinen Namen rein waschen – oder wenigstens aus der Gegend fliehen, wenn mir das nicht gelingt.“ Gelogen sind beide Absichten nicht und es erleichtert dich, dass der Magier nicht weiter nachfragt. Stattdessen wünscht er dir einfach nur Glück bei deinem Unterfangen und bietet dir seine Hilfe an, falls er dir helfen kann, ohne Kameire in Gefahr zu bringen. Sie sei auch der einzige Grund, warum er sich dir nicht anschließen kann. Hauptmann Eichinger gehe es noch immer kaum besser, erzählt dir Erloran, sodass sich Kameire weiter um ihn kümmern wolle. Achselzuckend stellst er fest, dass es dann wohl an ihm sei, in ihrer Nähe zu bleiben und auf sie aufzupassen, wenn er nicht gerade in ihrem Auftrag unterwegs sei, um Heilkräuter zu sammeln – ein schwieriges Unterfangen im verschneiten Winterwald.

Ihr plauscht noch kurz, dann verabschiedest du dich von Erloran und ihr setzt eure entgegengesetzten Wege fort. Bevor du bei Abschnitt 523 weiter marschierst, kreuze das E auf dem Spielprotokoll an.

399

Du verlässt das Schlösschen durch die Vordertür, die hinter dir geräuschvoll zu fällt. Möchtest du dich von hier aus nach Norden (**Karte aj = 386**) oder nach Süden (**Karte ak = 544**) begeben?

400

Im Norden Andergasts wartet noch so manches Abenteuer auf dich, aber die Gegend zu verlassen, ist sicherlich weit weniger gefährlich. Für das bisher Erlebte hast du dir **100 Abenteuerpunkte** verdient, aber du sollst auch wissen, dass dir das eigentliche Ende des Abenteuers entgangen ist. Vielleicht wagst du es ja mit einem anderen Helden erneut?

ENDE

401

Nachdem du dich vergewissert hast, dass dir niemand gefolgt ist, klopfst du an Yoldes Tür und verschwindest so schnell du kannst im Inneren, nachdem dir die Witwe die Tür geöffnet hat. Die beiden jüngeren Kinder der Familie beäugen dich neugierig, während du in der Küche einen Kanten Brot und ein saftiges Stück Speck verspeist. Nach deinen langen Wanderungen durch die kalte Winterlandschaft erscheint dir das einfache Essen einem Festmahl gleich, die warme Ziegenmilch steht deiner Meinung nach einem Yaquirtaler Roten in nichts nach und das warme Feuer im Kamin verspricht Schutz und Geborgenheit.

Während Yolde dein Geschirr beiseite räumt, fragt sie dich, ob sie noch etwas für dich tun kann (150).

402

Du bist dir sicher, dass der Wappenrock Alindes Sohn oder einem der ihn begleitenden Soldaten gehört hat, aber du bringst es nicht über das Herz, ihr den Wappenrock zu zeigen. Stattdessen versicherst du ihr, die Augen offen zu halten und sie sofort zu benachrichtigen, wenn du eine Spur von ihrem Sohn gefunden hast.

Dankbar lädt sie dich ein, die Nacht im Gesindehaus zu verbringen. Wenn du das Angebot annehmen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 348 tun, andernfalls reist du bei Abschnitt 231 weiter.

403

Eilig durchsuchst du die Häuser und findest ein bequemes Strohlager in einem der Steinhäuser. Im oberen Stockwerk hinter geschlossenen Fensterläden bereitest du dein Bett, dann lugst du ein letztes Mal nach draußen und hoffst, nicht von Dairons Soldaten aufgestöbert zu werden (310).

404

Fronik schaut kurz auf, dann schiebt er den ihm gegenüber stehenden Stuhl vom Tisch weg und nickt in seine Richtung – offenkundig seine Art der Einladung, dich zu ihm zu setzen. Nachdem du Platz genommen hast und die Wirtin dir unaufgefordert auch eine Schüssel mit der recht ge-

schmacksarmen Gemüsebrühe gebracht hat, murmelt Fronik, ohne die Nase aus der Schüssel zu nehmen: „Hast’ was ’rausgefunden?“

Du schüttelst den Kopf: „Keine Spur von irgendwelchen Verrätern – bislang jedenfalls.“

Als Antwort hörst du ein dumpfes Brummen, dann ein lautes Schlürfen. Fronik schiebt die Schüssel von sich, leckt sich über die Lippen und beugt sich dann nach vorne. „Hätt’ mich auch gewundert“, flüstert er.

„Warum das?“

„Na weil das alles gar keinen Sinn ergibt.“ Dann lehnt sich Fronik zufrieden zurück, als sei alles Wesentliche gesagt worden. Erst als du fragend die Augenbrauen hebst, beugt er sich erneut nach vorne: „Na überleg’ doch mal. Da paktiert ein Baron mit einer Orkbande. Das geht doch nur, solange die Orks wen überfallen können und Orks und Baron davon was haben. Wenn hier alle mit drin hängen würden – gegen wen sollte denn so ein Pakt geschlossen werden? Die gehen doch nicht gemeinsam auf Wolfsjagd. Also können die Dörfler da nicht mit drin hängen. Und wenn die Schwarzelpele mit den Baronen und Rittern der Umgebung gemeinsame Sache machen würden, dann wäre doch nach ein paar Monaten niemand mehr hier, der nicht von den Orks überfallen worden wäre. Aber dafür geht es dem Ort zu gut.“

„Und wenn die Orks nur mit ein paar Rittern paktieren – sagen wir der Hälfte?“, hinterfragst du.

„Dann wäre hier Krieg – und davon hätten wir gehört. Ich sage dir, dass hier niemand mit Schwarzelpele paktiert hat. Außer unserem neuen Anführer natürlich ...“ Dann pult der Soldat ein Gemüsestück mit der Zunge zwischen den Zähnen hervor und spuckt es in die Mitte des Raumes: „Sei wachsam, rate ich dir. Ich habe nicht so lange überlebt, weil ich so leichtgläubig wie dieser Angeber Raidri bin.“ Gönnerhaft lehnt sich Fronik erneut zurück: „Und jetzt schau’ dich draußen um und stelle fest, dass es überhaupt keinen Grund gibt, sich wegen der Orken Sorgen zu machen.“

Mechanisch stehst du auf und gehst hinaus, über das Gesagte intensiv nachdenkend (176).

405

Der Weg führt geradewegs auf das Dorf zu, ist aber tückisch, da sich zahlreiche große Steine unter der Schneedecke verbergen. So dauert es doch eine gute Stunde, bis du die Siedlung erreicht hast (**Karte ao = 273**).

406

Du erkennst, dass die Spuren von allen Seiten zum Dorfplatz führen, so als wäre das gesamte Dorf zur Hinrichtung der drei Unglücklichen zusammengekommen. Der Schnee um den Scheiterhaufen herum ist von unzähligen Füßen plattgetreten worden. Die Dorfbewohner müssen sich eine Weile hier aufgehalten haben. Einige Abdrücke von schweren Stiefeln stammen vermutlich von Soldatenstiefeln, was

dich zu der Vermutung führt, dass Dairons Leute für die Verurteilung und die Hinrichtung verantwortlich sind. Dazu passen die ähnlichen Abdrücke vor dem Pergamentbogen und um den Scheiterhaufen herum.

Weitere Fußspuren verraten dir, dass die Dorfbewohner irgendwann in ihre Häuser zurückgetrieben wurden und dass die Soldaten in Richtung Süden zur Burg von Baron Havel zurückgekehrt sind (257).

407

Ein mörderisches Gefecht tobt, aber da ihr dank der Wölfe schnell die Oberhand gewonnen habt, kannst du zielstrebig auf den Häuptling zuhalten und ihn ganz gezielt angreifen. Der verwundete Orkkrieger tritt einem lästigen Wolf auf die Schnauze, dann wendet er sich dir zu.

Orkhäuptling

Arbach: INI 10+W6 AT 16 PA 15 TP 1W6+4 DKN
LeP 23 RS 4 AuP 39 WS 10 GS 6 MR 7

Wenn du gegen den Ork unterliegst, geht es bei Abschnitt 2 weiter, gewinnst du, lies Abschnitt 313. Kreuze zuvor aber noch das **W** auf dem Spielprotokoll an.

408 Z+I

Als du erwachst, spürst du jeden Knochen, dein Schädel brummt – und es riecht nach Eintopf. Blinzelnd wirst du wach, schaust dich in der kleinen Hütte um, in der du auf einem schlichten Strohlager liegst. Ein Tisch, zwei Schemel, der Raum ist karg eingerichtet. Der größte Luxus scheint dir ein gemauerter Kamin zu sein, vor dem eine dunkelhaarige Frau steht, die gut und gerne 50 Winter gesehen haben mag, und ein Bursche, der gerade einmal halb so alt wie die Frau ist. Die beiden tragen bequeme Jagdkleidung, dazu passen die neben der hölzernen Eingangstür abgelegten Bögen und Jagdmesser.

„Runtwa, sieh doch, unser Gast ist wieder zu Bewusstsein gekommen“, stellt der junge Mann fest, während er mit der linken Hand in deine Richtung zeigt und mit der rechten die Frau an der Schulter zu dir dreht.

„Oh, das ist gut“, merkt die Frau an, dann wendet sie sich wieder dem Eintopf zu und füllt eine hölzerne Schale: „Steztan, sei doch so gut und bringe unserem Gast eine kleine Stärkung.“

Dankbar nimmst du die Schale entgegen, dann stellst du dich vor und als die beiden Jäger danach fragen, erzählst du vom Grund deiner Anwesenheit im Wald. Du berichtest von Dairon, den Geschehnissen im Sommer, denen in Andergast und dem Scheiterhaufen in Wryngen. Die beiden saugen jede Neuigkeit aufmerksam auf, zeigen sich aber zunehmend erschüttert, je mehr Menschen scheinbar



grundlos sterben. Es bedarf nicht vieler Bitten, aufmerksam zu sein. Die beiden versichern dir, sich von Dairons Soldaten fernzuhalten, aber das würde ihnen ohnehin leicht fallen, weil sie in den Tiefen der Wälder so gut wie nie auf Reisende treffen.

Runtwa erzählt dir stolz, dass sie schon seit fast vierzig Jahren als Wildhüterin die königlichen Wälder durchstreift, kranke Tiere schießt, Pflanzungen kontrolliert und darauf achtet, dass das Wild des Königs nicht von Wilderern oder Orks gejagt wird. Außerdem ist sie die Verwalterin des königlichen Jagdschlusses, welches etwa anderthalb Tagesmärsche von hier entfernt im Westen liegt. Steztan geht ihr seit einiger Zeit zur Hand, nachdem er sich als Waisenjunge eine Weile auf den Bauernhöfen der Umgebung nützlich gemacht hatte, bis ihn irgendwann eine abenteuerlicheres Leben lockte.

Als du von deinem Vorhaben berichtest, die Bewohner der umliegenden Dörfer ins Gebirge führen zu wollen, bis Dairon mit den königlichen Soldaten wieder verschwunden ist, scheint Runtwa sehr erleichtert zu sein. Vermutlich gefällt ihr die Idee, vor den königlichen Soldaten davon zu laufen und sich somit nicht gegen sie stellen zu müssen. Zwar sei es eigentlich ihre Pflicht, dem König und damit auch seinen Soldaten zu dienen, aber solange sie nicht genau wisse, wo du dich aufhieltest, könne sie dich ja auch nicht verraten. Und wenn es ihr gelingen sollte, einen verletzten Hirsch zu finden oder den Bären, der dich angegriffen hat, zu erlegen, anstatt ihn einfach zu vertreiben, wollen die beiden sogar die Flüchtigen mit Nahrung in den Bergen versorgen.

Nachdem ihr noch eine Weile Neuigkeiten ausgetauscht habt, verabschiedest du dich schließlich. Vorher laden dich die beiden aber ein, in der Hütte Unterschlupf zu suchen, wenn du wieder in der Nähe bist. Du solltest nur besser auf hungrige Bären achten.

Bevor du von hier aufbrichst, notierst du dir noch die Lage des Dorfes Schwarzenklamm im Norden (*Karte ao* = 273) und der Bauernhöfe im Westen (*Karte ac* = 325) sowie des königlichen Jagdschlösschens (*Karte al* = 359), auch wenn du beide Orte derzeit nicht ohne Weiteres erreichen kannst. Kreuze außerdem das **O** auf dem Spielprotokoll an und notiere dir auch die 1W6+2 regenerierten LeP.

Nachdem du dich vergewissert hast, dass in der Nähe der Hütte kein Bär auf dich lauert, machst du dich auf den Weg nach Norden (*Karte an* = 112), Westen (*Karte ae* = 480) oder Süden (*Karte u* = 228).

409

Du hast einen deutlichen Vorsprung herausgeholt, aber auch wenn dich deine Verfolger nicht mehr sehen können, verraten dich deine Fußabdrücke im tiefen Schnee. Nun gilt es, deine Spuren zu verwischen und ein geeignetes Versteck zu finden, bis die Soldaten ihre Suche aufgeben. Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* –3 (MU/IN/GE) ab. Wenn die Probe gelingt, verbirgst du dich bei Abschnitt 284, andernfalls kauerst du bei Abschnitt 202.

410

Der Turm ragt gute zwanzig Schritt in die Höhe und hat einen Durchmesser von knapp zehn Schritt. Die massiven Steinmauern weisen nur wenige, schießchartenähnliche Öffnungen auf, wenn man von einer recht kleinen Holztür absieht, die man über eine schmale Treppe und ein Podest in zwei Schritt Höhe erreichen kann. Unter dem spitz zulaufenden, mit roten Ziegeln gedeckten Dach erkennst du einen Wehrgang, von dem aus man einen noch beeindruckenderen Blick auf die Ebene südlich des Turmes haben muss.

Möchtest du den Ausblick vom Rand der Klippe aus genießen (514) oder deine Aufmerksamkeit dem Turm widmen? Auch wenn von einem Bewohner des Turms bislang jede Spur fehlt, kann er sich natürlich trotzdem im Inneren aufhalten. Möchtest du laut rufend auf dich aufmerksam machen (141), dich der Tür nähern (205) oder versuchen, die steilen vereisten Mauern des Turmes zu erklettern (357)? Wenn du genug von dem Steinbau hast, kannst du dich natürlich auch auf den Rückweg zur Bauernsiedlung machen (*Karte ah* = 12).

411

Der Ork ist keinen Schritt mehr von dir entfernt, da trifft ihn ein Pfeil genau ins Auge. Der Meisterschuss saust so dicht an deinem Schädel vorbei, dass du den Luftzug des Geschosses spüren kannst. Du wendest dich um und entdeckst Steztan, der vierzig Schritt hinter dem Getümmel auf einem großen Felsen kniend Position bezogen hat und gerade einen neuen Pfeil aus seinem Köcher zieht.

Plötzlich spürst du einen schweren Körper, der sich schwer auf deine linke Seite wirft und dich zu Fall bringt. Du stürzt in den weichen Schnee und brauchst einen Moment, um dich zu orientieren. Über dir rappelt sich gerade einer von Koschkas Bauern auf. Der junge Bursche hat dich umgerissen, vermutlich um dich aus der Bahn eines Hiebs zu bringen, den ein schwerer Kriegshammer schwingender Ork auf dich hat niedersausen lassen. Der Schwarzpelz bäumt sich über euch auf, aber anstatt den Hammer auf euch fallen zu lassen, stürzt er selbst zu Boden – aus einer Wunde am Hals blutend. Ein anderer Bauersjunge, den du ebenfalls in Koschkas Siedlung gesehen hast, hat dem Ork mit einem langen Dolch die Kehle durchgeschnitten. Orkam ist mit den beiden.

Du rappelst dich auf und orientierst dich kurz (186).

412

Es wohnt in der Holzhütte neben dem Peraineschrein ein Geweihter, aber es handelt sich dabei nicht um einen tatkräftigen Mann, der im Mittelpunkt des Dorflebens steht, sondern um eine junge Frau, die allerdings – ihrem Äußeren und dem Geruch im Inneren der Hütte nach – nicht viel dazu beiträgt, das Leben der Menschen zu bereichern. Die Frau hat sich vermutlich seit Wochen nicht gewaschen, es stinkt nach Schweiß und Erbrochenem, vergammelte Essensreste liegen achtlos auf dem Boden. Das filzige Haar

und die verdreckten Kleider tun ein Übriges, um den Eindruck eines untoten Waldschrats zu verstärken.

Noch immer stehst du im Eingang, fassungslos ob des sich dir bietenden Anblicks, als die Tür – noch immer halb offen – gegen deinen Rücken schlägt und die Geweihte los keift: „Wass’n dein Problem? Ich kan’ dir nich’ helfen und ich will dir nich’ helfen ...“

Ihre blutunterlaufenen Augen funkeln dich böse an, dann lallt sie müde: „Mach’ das Licht weg, mach’ das Licht weg ...“ Mit einem dumpfen Tock schlägt ihr Kopf auf dem Tisch auf, dann hörst du lautes Schnarchen, dass eher zu einem beleibten Gardisten als zu der zierlichen Frau passen mag. Willst du dich in der Hütte umsehen, solange die Frau schläft (528), sie wecken, um mit ihr vielleicht doch noch ins Gespräch zu kommen (233) oder die Hütte einfach verlassen (176).

413 Z+I

Plötzlich überkommt dich ein ungutes Gefühl, als würdest du in eine Falle laufen. Du verharrst einen Moment, als du eine Bewegung im Inneren der Burg erahnst. Du wendest dich ab und verlässt die Zugbrücke, dann stürmen ein halbes Dutzend Soldaten aus der Burg. Du überlegst kurz, wohin du dich wenden sollst, entscheidest dich dann für den Weg ins Gebirge, aber von dort laufen weitere Soldaten herbei. Der Weg nach Süden ist abgeschnitten, der Pfad ins Dorf im Osten gut einsehbar, also läufst du nach Westen am Rande des Bergkamms entlang. Die schwer gerüsteten Soldaten können nicht mit deinen verzweifelten Schritten mithalten, ganz offensichtlich haben sie dich in der Burg stellen und nicht hier draußen verfolgen wollen. Nachdem du keine Verfolger mehr siehst, verfällst du in einen eiligen Marsch, bis du dem Weg immer schwerer folgen kannst. Irgendwann fragst du dich, ob du überhaupt noch auf dem Pfad unterwegs bist (**Karte bb = 300**).

414

Nachdem auch der zweite Soldat tot zusammengesackt ist, ergreift der dritte die Flucht. Du lässt ihn gewähren, ruhst dich aber nur kurz aus, weil du befürchtest, dass er mit Verstärkung zurückkehren könnte. Dementsprechend verzichtest du auch auf ein Begräbnis der Gefallenen, sondern machst dich sogleich auf den Weg in Richtung Süden (522). Kreuze vorher aber noch das **P** auf dem Spielprotokoll an.

415

Hast du das **K** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (391) oder nicht (171)?

416

Du kauerst dich hinter einen großen Busch, nachdem du deine Spuren verwischt hast. Die Soldaten nähern sich schließlich, passieren dein Versteck und entdecken dich nicht. Der große Kerl, der der Anführer der Gruppe zu sein scheint, befiehlt seinen Soldaten tiefer im Wald nach dir zu suchen. Du atmest erleichtert auf.

Schließlich verschwinden die Männer im Dunkel des Waldes. Du wartest noch eine halbe Stunde in deinem Versteck, dann suchst du den Weg hinaus aus dem Wald, wobei du große Vorsicht walten lässt, um deinen Häschern nicht versehentlich zu nahe zu kommen. Nach kurzer Zeit erreichst du schließlich wieder die Straße (523).

417

Wenn du das **E** auf dem Spielprotokoll noch nicht angekreuzt hast, lies Abschnitt 335, andernfalls geht es für dich bei Abschnitt 241 weiter.

418

Am gegenüberliegenden Rand der Lichtung entdeckst du den Körper des Hauptmanns. Der Soldat liegt mit verdrehtem Bein im Schnee, an seinem linken Handgelenk erkennst du eine tiefe Bisswunde, und das Gesicht des Mannes ist durch blutige Kratzer gezeichnet. Die Soldaten machen Erloran ehrfürchtig Platz. „Die Verletzungen sehen nicht aus, als seien sie tödlich“, erklärt der Magier zur Erleichterung der Umstehenden, dann kniet er sich neben den Hauptmann und murmelt leise Worte. Angestrengt befühlt er das Bein des Verwundeten, was dieser mit einem lauten Schrei quittiert. Schweiß tritt auf die Stirn des Magiers, erneut murmelt er die fremden Worte, aber ein schmerz erfüllter Schrei lässt ihn den Heilzauber abbrechen. Traurig schüttelt Erloran den Kopf: „Mein Zauber vermag ihm nicht zu helfen, nicht hier und jetzt. Wir sollten das Bein schienen, ihn auf ein Pferd setzen und nach einem warmen Lagerplatz Ausschau halten.“ (249)

419

Die Schrift und die Symbole verschwinden, die Metallplatte bleibt zurück, als wäre nie zuvor etwas eingraviert worden – und die Tür bleibt geschlossen. Du hämmerst gegen das Schild, stößt gegen die Tür, aber nichts passiert. Frustriert wendest du dich ab (15).

420

„Nein, ich stelle weder Waffen noch Rüstungen her – falls Ihr das meint.“

Lege eine Charisma-Probe ab. Ist sie gelungen (61) oder nicht (326)?

421 MORGENS Z+I

Obwohl der schmale Pfad rutschig und der Aufstieg gefährlich ist, kommst du gut voran und erreichst die Burg noch vor Einbruch der Dunkelheit (**Karte ar = 450**).

421 ABENDS Z+I

Obwohl der schmale Pfad rutschig und der Aufstieg im Morgengrauen gefährlich ist, kommst du gut voran und erreichst die Burg, ohne abzustürzen (**Karte ar = 450**).



422

Du wirfst dich zur Seite, aber der Dolch trifft deine Schulter und du erleidest 1W6 SP. War die Verletzung tödlich (2) oder nur schmerzhaft (290)?

423

So sehr du dich auch bemühst, du kannst nichts Wertvolles in der Schmiede entdecken. Enttäuscht verlässt du den Steinbau (45).

424

Du folgst einer Spur – dessen bist du dir zumindest sicher. Nach einigen Stunden musst du dir aber eingestehen, dass du dich selbst in die Irre geführt hast. Als du beschließt, deinen Spuren zurück zu folgen, musst du schon nach etwa einer Meile feststellen, dass dir auch das kaum gelingen mag. Lege eine Probe auf *Orientierung* (KL/IN/IN) +3 ab: Gelungen (121) oder nicht (548)?

425

Du nimmst dir kurz Zeit, das Lager näher in Augenschein zu nehmen und erkennst, dass von den vier Hütten nur zwei über Wände an allen Seiten verfügen, die beiden anderen sind zu zwei Seiten hin offen, so dass du die in ihnen lagernden Holzstämme leicht erkennen kannst. Du bist in einem Holzfällerlager gelandet. Nun fallen dir auch die abgeschlagenen Stämme am Nordrand der Lichtung auf, ebenso das stete, klopfende Geräusch, das aus dieser Richtung zu dir dringt. Hinter einer der Hütten liegt ein großer Haufen, auf dem sich kleinere Äste stapeln, daneben entdeckst du zwei Blöcke zum Hacken von Holzscheiten. Wenn du dich ein wenig nördlich von hier im Wald verstecken würdest, könntest du bestimmt besser beobachten, was im Lager der Holzfäller vor sich geht (120). Wenn du dich dagegen so schnell wie möglich von hier entfernen möchtest, kannst du dies bei Abschnitt 476 tun.

426

Der von Frost bedeckte Knochenhaufen ist etwa hüfthoch und an vielen Knochen hängen noch verkohlte Fleischbündel. Auch ohne den Haufen zu durchwühlen schätzt du die Zahl der Skelette anhand der Köpfe auf ein gutes Dutzend. Manche der Schädel weisen üble Brüche auf, genauso wie verschiedene Knochen von Armen, Beinen oder Brustkörben. Und noch etwas fällt dir auf, während du den Knochenhaufen betrachtest: Die Überreste stammen nicht von Menschen. Die fliehenden Stirnplatten, die imposanten Hauer in den Unterkiefern, die kräftigen Knochen, all das deutet auf die Leichen von Orks hin, die hier auf einem Haufen zusammengetragen und dann dem Feuer überantwortet wurden, damit sie hier verrotten können. Dir wird übel bei dem Gedanken. Möchtest du dich nun im Innenhof (198) oder den Gebäuden umschauen (267) oder lieber doch von hier verschwinden (69)?

427

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild IV** auf Seite 97 im Anhang.

„Mensch.“ (94)

„Herrschaft.“ (419)

„Leben.“ (344)

„Ehre.“ (541)

„Körper.“ (31)

„Tapferkeit.“ (394)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

428

Dein Versteck ist nicht schlecht gewählt, aber als die Patrouille auf deiner Höhe ist, knackt plötzlich etwas im Baum über dir, was das Misstrauen der beiden Soldaten weckt. Sie spähen angestrengt in den Wald – und entdecken dich prompt. Während einer der Soldaten laut rufend zur Burg hinüber läuft, um Verstärkung zu holen, stürmt der andere mit gezogenem Schwert auf dich zu. Der junge Bursche möchte sich vermutlich unbedingt beweisen, einem Kampf wirst du nicht ausweichen können. Kaum hast du deine Waffe gezogen, ist der Junge auch schon heran und bedrängt dich mit einem schwungvollen Hieb, den du nur mit Mühe parieren kannst.

Junger Soldat

Schwert: INI 10+W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+4 DK N
LeP 32 RS 3 AuP 35 WS 6 GS 6 MR 4

Wenn deine Lebensenergie auf Null sinkt, lies Abschnitt 2. Sinkt die Lebensenergie des Burschen vor der 12. Kampf- runde auf Null, geht es bei Abschnitt 104 weiter. Wenn der Kampf länger dauert, lies Abschnitt 365.

429

Schlagartig weicht die Müdigkeit aus deinem Geist und deinen Knochen. Jetzt wirst du auch des Verrats beschuldigt. Von Dairon? Und die Soldaten folgen seinen Befehlen? Du bist dir genauso wenig im Klaren wie Erloran, was das alles zu bedeuten hat, aber hier und jetzt wirst du die Antwort nicht finden. Es scheint dir das Klügste zu sein, zunächst von hier zu verschwinden, dann die unschuldigen Bewohner Wryngens zu warnen und dadurch vielleicht auch zu erfahren, was hier gespielt wird.

Nur Augenblicke später hast du leise deine Habseligkeiten zusammengerafft und bist bereit zur Flucht. Deine Frage, ob dich Erloran bei deiner Flucht begleitet, verneint er. Der Magier hat vermutlich Recht, wenn er davon ausgeht, dass er Dairon so besser im Blick behalten könne und als aus-



gebildeter Kampfmagier bei den Soldaten einen anderen Stand habe als du. So kommt es, dass du kurze Zeit später alleine durch das Treppenhaus der Motte schleichst und schließlich ganz vorsichtig die schwere Tür nach draußen bei Abschnitt 84 öffnest.

430

Am Waldrand entdeckst du die Silhouette eines Mannes, der sich mühsam vorwärts schleppt. Noch während du überlegst, ob du irgendwo ein Versteck suchen oder deinen Weg ganz einfach fortsetzen sollst, winkt er dir zu. Nun bemerkst du auch den grünen Wappenrock. Ganz offensichtlich handelt es sich bei dem Mann um einen Soldaten Dairons. Er macht aber keine Anstalten, seine Waffe zu ziehen. Ganz offensichtlich hat er nicht vor, dich anzugreifen, was bedeuten könnte, dass er dich noch nicht erkannt hat oder keine Chance sieht, dich zu ergreifen. Als er näher herangekommen ist, erkennst du den Soldaten schließlich – es ist Fronik.

„Rondra zum Gruße“, wirst du freundlich, aber auch vorsichtig begrüßt.

Nachdem du den Gruß erwidert hast, liegt ein unbehagliches Schweigen in der Luft, bis Fronik dann doch ganz direkt fragt: „Bist du ein Verräter – willst du mich töten?“

Du antwortest:

„Ich bin kein Verräter und ich werde dich nicht töten, wenn du mir keinen Grund dazu gibst.“ (124)

„Nicht ich bin der Verräter – du bist es. Stirb!“ (87)

431

Schon von Weitem erkennst du einen länglichen Dorfanger, in dessen Mitte erblickst du die dunkle Silhouette einer imposanten Eiche, die aber nur noch wenige Äste klagend gen Himmel streckt. Als du näher kommst, fällt dir auf, dass das Dorf verlassen scheint. Das gute Dutzend Bauernhöfe ist schneebedeckt, Türen sind zugeschnitten, so als hätte sie seit dem Wintereinbruch niemand zu öffnen versucht. Keine einzige Rauchfahne steigt über einem Schornstein auf, kein Licht brennt in dem Ort, kein Geräusch dringt von dort zu dir.

Kannst du Kusliker Zeichen lesen (336) oder nicht (216)?

432 ○

Hast du schon einmal hier gebetet (158) oder noch nicht? (274)

433 MORGENS

Als du erwachst, ist es bereits dunkel. Du musst in deinem Versteck eingeschlafen sein, zum Glück wurdest du bislang aber ganz offenkundig noch nicht entdeckt. Dennoch ist es verdächtig still, von den patrouillierenden Soldaten fehlt jede Spur. Ob sie dich gerade umlaufen? Oder holen sie Verstärkung? Du beschließt, dich von hier zurückzuziehen, um deine Gefangennahme nicht zu riskieren (316).

433 ABENDS

Als du erwachst, wird es bereits wieder hell. Du musst in deinem Versteck eingeschlafen sein, zum Glück wurdest du bislang aber ganz offenkundig noch nicht entdeckt. Dennoch ist es verdächtig still, von den patrouillierenden Soldaten fehlt jede Spur. Ob sie dich gerade umlaufen? Oder holen sie Verstärkung? Du beschließt, dich von hier zurückzuziehen, um deine Gefangennahme nicht zu riskieren (316).

434

Der Scheiterhaufen befindet sich noch immer auf dem Dorfplatz, allerdings ist der Pfahl aus seiner Mitte verschwunden und die Leichen liegen nebeneinander, die Hände über der Brust gefaltet. Auch wenn von den verbrannten Körpern noch immer ein bestialischer Gestank ausgeht, der von ihrem grausamen Schicksal kündet, machen die Toten doch einen friedlichen Eindruck. Du beobachtest immer wieder Dorfbewohner, die für ein kurzes Gebet vor dem Scheiterhaufen innehalten oder ein kleines Geschenk vor dem Holzstapel niederlegen. Falls du das C noch nicht angekreuzt hast, lies Abschnitt 295, falls doch, geht es zurück zu Abschnitt 45.

435

Die tief stehende Praiosscheibe lugt noch gerade so unter einer dicken Wolkenschicht hervor, bald werden ihre leuchtenden Strahlen vom diesigen Grau am Himmel verdeckt sein. Aus der Wolkendecke rieseln beständig einzelne Schneeflocken herab, es ist windstill und ruhig, friedlich. Knöcheltief sackst du in die frische Schneedecke ein, jeder Schritt wird von einem lauten Knirschen begleitet. Auf der anderen Seite des kleinen Platzes vor der Motte, gleich neben der großen Scheune, haben sich die Soldaten aufgereiht, die dich bis hierher begleitet haben. Einige Burschen zittern stumm vor sich hin, anderen plaudern vergnügt. Ein besonders stämmiger Soldat wetzt einen Schleifstein an seiner Klinge, ein anderer steht verstohlen an der Scheune und erleichtert sich. Von Erloran, Kameire und Hauptmann Eichinger fehlt jede Spur, dafür tritt Dairon näher, woraufhin Bewegung in die Truppe kommt. Nur Augenblicke später stehen drei geordnete Reihen vor dem alten Ritter, der dich freundschaftlich zu sich winkt.

Kaum bist du neben ihn getreten, was er mit einem angedeuteten Nicken quittiert, richtet er seine Worte an die zwei Dutzend Soldaten vor euch: „Soldaten, es gibt Neuigkeiten. Hauptmann Eichinger ist leider wieder ohne Bewusstsein, aber Kameire und Magister Erloran kümmern sich nach Kräften um ihn. Als der Hauptmann kurz zu Kräften kam, hat er mir aufgrund meiner Erfahrung die Befehlsgewalt übertragen, solange er außer Stande ist, sie selbst auszuüben. Um in der Nähe des Hauptmanns bleiben und ihm die besten Genesungsmöglichkeiten bieten zu können,



habe ich beschlossen, dass wir Baron Havels großzügiges Angebot annehmen werden, vorerst hier zu bleiben.“

Auch wenn sich die Soldaten kaum rühren, meinst du doch, in vielen Gesichtern Erleichterung zu erkennen. Vielleicht ist die Scheune nicht die bequemste Lagerstätte, aber sie dürfte um einiges bequemer als ein Lager in der verschneiten Wildnis sein.

Nach einer kleinen Pause fährt Dairon fort: „Ein Teil von euch wird die unmittelbare Umgebung erkunden und Ausschau nach den Wölfen halten. Wenn ihr dabei Jagdwild aufreiben könnt, um unsere Vorräte zu ersetzen, sei euch das Schießen der Tiere gestattet.“

Dann wendet sich euer neuer Anführer an dich: „Dich möchte ich bitten, zwei Freiwillige ins benachbarte Wryn-gen zu führen. Vielleicht könnt ihr herausfinden, ob die Dorfgemeinschaft etwas über die Orks im Norden weiß, ob es Gerüchte über Verräter gibt, und ob das riesige Wolfsrudel bereits vorher in Erscheinung getreten ist.“ Froh darüber, nicht mit langweiligen Arbeiten an die Motte gebunden zu sein, willigst du dankbar ein. Mache dich bei Abschnitt 48 auf den Weg.

436

„Grywhick liegt östlich von hier (*Karte v = 431*).“ Du kannst natürlich nicht direkt in das Dorf reisen, darfst dir die Lage aber auf der Karte notieren. Kehre zu Abschnitt 150 zurück.

437

„Ich stricke“, behauptet Grusepusemusel eifrig, vielleicht etwas zu eifrig. Du schaust ihn ungläubig an.

„Na schön“, seufzt der Schelm. „Ich stehe im Sold des Königs und bewache den Wald!“

„Du bewachst den Wald?“, fragst du interessiert nach, aber Grusepusemusel nimmt deine Frage kaum wahr.

„Gut, ich stehe natürlich nicht im Sold des Königs, ich bin ...“ Kurz bläht sich die Brust des Mannes auf, dann sieht er deinen strengen Blick und sackt zusammen. „Ich bin ein Schelm. Ich erfreue mich an der Natur und treibe mit so manchem meine Spä ...“ Das letzte Wort bleibt ihm im Halse stecke, weswegen er sich außerordentlich geräuschvoll räuspert. Du lässt es schmunzelnd dabei bewenden (240).

438

„Nich’?“, fragt der Soldat misstrauisch. Du brummst mürrisch, woraufhin sich die Stimme deines Gegenübers aufhellt.

„Dann eben Swanfrejt. Seit wann bist du so laut zu hören. Bei dem Lärm, den du machst, hab’ ich dich doch wahrlich für Runtje gehalten!“ Dann wendet sich die Gestalt ab, was du am umherschwenkenden Lichtkegel deutlich erkennen kannst (531).

439

Mit einem knappen Nicken grüßt du den alten Torwächter, während er dich mit einem freundlichen Lächeln auf den Lippen hinein winkt. Schon auf dem Burghof läufst du Alinde über den Weg, die dich sogleich nach Neuigkeiten ihren Sohn betreffend fragt.

Wenn du das **T** auf dem Protokoll zuvor ebenfalls angekreuzt hast, geht es nun bei Abschnitt 288 weiter, andernfalls bei Abschnitt 197.

440

Gerade noch rechtzeitig hockst du dich hinter den Strauch, dann sind die beiden Reiter auch schon heran. Der vordere Reiter, dessen blonder Schopf unter einem breitkrempigen Hut steckt, zeigt in deine Richtung. Dahinter folgt eine Frau, eingehüllt in einen weiten grünen Mantel, wie ihn Dairons Soldaten tragen – Erloran und Kameire (225)!

441

Du hastest um die Ecke des Gebäudes und versteckst dich hinter einem Stapel großer Fässer. Aus deiner Deckung heraus beobachtest du kurz darauf ein halbes Dutzend Soldaten, die die Schenke laut grölend verlassen und am südlichen Ende des Dorfplatzes hinter einem Bauernhaus verschwinden. Du wartest noch einen Moment, dann verlässt du dein Versteck und kehrst zum Eingang der Schenke zurück, wo du vorsichtig ins Innere lugst (131).

442

Kaum bist du näher herangekommen, bietet sich dir ein schrecklicher Anblick. An einer Steineiche zwischen den Bauernhäusern baumeln ein gutes Dutzend Leichen, vermutlich die Bewohner des Dorfes. Der Wind wiegt sie sanft dahin, aber die Würgemale an ihren Hälsen und die nur bei manchen gebrochenen Genicke weisen auf einen qualvollen Todeskampf hin. Eine Vogelscheuche wurde in Brand gesteckt, noch glüht das Stroh, aus dem sie geformt wurde. Ein schneller Blick in das Innere der Häuser bestätigt deinen grausigen Verdacht, dass hier niemand überlebt hat. Hinter einer der Scheunen entdeckst du sogar die Leichen erschlagener Kinder – und einen grünen Fetzen, wie er zu den Wappenröcken von Dairons Soldaten passen mag. Warum die Dorfbewohner sterben mussten, weißt du nicht, aber du kannst dir gut vorstellen, dass ihnen unterstellt wurde, mit den Schwarzipelzen sympathisiert zu haben.

Auch wenn du hier keine Soldaten mehr finden kannst, bist du dir doch sehr sicher, wer für diese Tat verantwortlich ist. Zwar würdest du die Leichen gerne vergraben, doch einerseits ist der Boden viel zu hart gefroren und andererseits weißt du nicht, ob Dairons Soldaten schon bald zurückkommen. So beschließt du, den Ort so schnell wie möglich wieder zu verlassen (373).

443

Der nach Nordwesten führende Weg führt laut eines Schildes am Wegweiser zur *Burg Eichtrutz von Baron Havel*. Ein zweites Schild, das nach Süden weist, verkündet als Reise- richtung *Stadt Andergast*. Auf dem dritten Schild, welches nach Nordosten zeigt, ist nur eine Burg zu erkennen, der Name der Burg wurde mit einer klebrigen, schwarzen Sub- stanz übermalt.

Möchtest du nun dem Weg nach Nordwesten (**Karte o = 34**), dem nach Nordosten (**Karte q = 78**) oder dem nach Süden (**321**) folgen oder doch lieber die Hütte untersuchen (**166**)?

444 ○○○○○

Ob es an der Kälte oder am Schloss liegt, vermagst du nicht zu sagen, aber es ist nicht einfach, das Schloss zu knacken. Lege eine Probe auf *Schlösser Knacken* (IN/FF/FF) ab, die für jedes Kreuz neben der Abschnittsnummer um jeweils 2 Punkte erschwert ist. Ist dir die Probe gelungen (**282**) oder nicht (**172**)?

445

Es dämmt bereits, als du Wryngen erreichst. Du passierst die ersten Hütten, entdeckst aber niemanden. Es ist still in dem Ort, ungewöhnlich still. Bei deinem letzten Besuch warst du zwar zur Mittagszeit hier, aber du kannst dir nicht vorstellen, dass es alleine wegen der einbrechenden Dunkel- heit alle Bewohner in ihre Häuser gezogen hat. Ob Dairons Soldaten schon hier waren?

Vielleicht solltest du das Dorf so schnell du kannst verlassen (**388**) oder möchtest du bleiben und dich umsehen (**92**)?

446

„...wurde es doch ziemlich ungemütlich.“

„Das mag ich dir wohl glauben. Hast du dich versteckt ge- halten?“

Du nickst und erzählst von einem längeren Aufenthalt im Wald. Über Borbomox und die Geschehnisse in Wryngen verlierst du kein Wort, dafür berichtet dir Erloran von den Verurteilungen und Hinrichtungen – zusammen mit der Aufforderung, vorsichtig zu sein.

Dann fragt er schließlich: „Was hast du nun vor?“

„Ich will meinen Namen rein waschen – oder wenigstens aus der Gegend fliehen, wenn mir das nicht gelingt.“ Gelo- gen sind beide Absichten nicht und es erleichtert dich, dass der Magier nicht weiter nachfragt. Stattdessen wünscht er dir einfach nur Glück bei deinem Unterfangen und bietet dir seine Hilfe an, falls er dir helfen kann, ohne Kameire in Ge- fahr zu bringen. Sie sei auch der einzige Grund, warum er sich dir nicht anschließen kann. Hauptmann Eichinger gehe es noch immer kaum besser, erzählt dir Erloran, sodass sich Kameire weiter um ihn kümmern wolle. Achselzuckend stellt er fest, dass es dann wohl an ihm sei, in ihrer Nähe zu bleiben und auf sie aufzupassen, wenn er nicht gerade in ihrem Auftrag unterwegs sei, um Heilkräuter zu sammeln – ein schwieriges Unterfangen im verschneiten Winterwald.

Ihr plauscht noch kurz, dann verabschiedest du dich von Erloran und ihr setzt eure entgegengesetzten Wege fort. Be- vor du bei Abschnitt **167** weiter marschierst, kreuze das **E** auf dem Spielprotokoll an.

447

„Orküberfälle?“, fragt dich der Dorfschulze, wobei er laut aufquiekt, als sei er eine Magd, die vor einer Maus auf einen Schemel flüchtet. Nachdem er sich gefangen hat, beugt er sich sorgenvoll vor: „Es ist schon ein paar Monate her, da hat ein Baron aus dieser Gegend mit den Schwarzpelzen gemeinsame Sache gemacht, aber nachdem er verschwand, kehrte Ruhe ein. Ihr deutet doch wohl nicht an, die Orken könnten zurück sein?“

Der entsetzte Blick des Mannes fleht dich förmlich an, seine Frage zu verneinen. Du verzichtest auf eine Antwort, statt- dessen fragst du dich, ob sein Entsetzen gespielt oder wahr ist. Lege eine Probe auf *Menschenkenntnis* –4 (KL/IN/CH) ab. Ist sie dir gelungen (**106**) oder nicht (**369**)?

448

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verän- dern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild IV** auf **Seite 97** im Anhang.

„Mensch.“ (**94**)

„Herrschaft.“ (**419**)

„Leben.“ (**344**)

„Ehre.“ (**541**)

„Körper.“ (**133**)

„Tapferkeit.“ (**31**)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (**15**).

449

Der Ork ist tot.

Du wendest dich um, gerade noch rechtzeitig, um dem Hieb eines hünenhaften Orks auszuweichen, der einen furchteinflößenden Kriegshammer trägt.

Erfahrener Ork

Gruufhai: INI 9+W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+6 DK N

LeP 31 RS 3 AuP 33 WS 7 GS 6 MR 5

Wenn du den Kampf auf Leben und Tod gewinnst, geht es bei Abschnitt **389** weiter, wenn du verlierst, bei Abschnitt **2**.

450

Die Burg ist nicht besonders groß, aber die zinnenbe- wehrten Mauern sind hoch und standfest, zwei Türme bieten Bogen- und Armbrustschützen ein gutes Schussfeld und das herabgelassene Tor überspannt einen zugefrorenen



Graben. Nach Westen und Süden hin ist die Burg ohnehin uneinnehmbar, weil dort die Klippe steil abfällt. Schmale Pfade führen von hier aus tiefer ins nördlich der Burg gelegene Gebirge (**Karte au = 1**), zu einem von hier oben gut einsehbaren und nicht allzu weit entfernten Dorf im Osten (**Karte as = 405**), die Klippe hinab in Richtung Süden (**Karte aq = 113**) und entlang einer Bergflanke in Richtung Westen (**Karte az = 519**). Natürlich kannst du die Burg auch betreten (**360**).

451

„Unser Späher! Zu den Waffen, zu den Waffen!“, brüllt Hauptmann Eichinger. Er selbst zieht ein Schwert, dessen einziger Schmuck der kunstvoll gearbeitete Löwenkopf am Knauf ist, und stürmt dann auf seinem Pferd nach vorn. Dairon folgt ihm einen Augenblick später, seine Axt wild erhoben, dann folgen die Andergaster Soldaten, mit Schwertern, Schilden, Streitkolben und langen Speeren bewaffnet. Schneewolken stauben unter den Hufen empor, kleine Äste werden von der geballten Kraft der heranstürmenden Reiter umgeknickt, größere zur Seite gebogen, so dass sie mit großer Wucht zurückschießen und dabei den Schnee, der vorher auf ihnen ruhte, in alle Richtungen zerstreuen.

„Sollen wir ihnen folgen?“, fragt dich Kameire erwartungsvoll. Möchtest du so schnell du kannst zu den Reitern aufschließen (**182**) oder ihnen gemächlich folgen (**397**)?

452

Vor Kälte zitternd fällst du in einen unruhigen Schlaf. Du träumst von brennenden Wölfen, die durch eine endlose Winterlandschaft jagen. Geifer tropft aus ihren Lefzen, knurrend kommen sie immer näher ...

Du schreckst hoch, doch das Knurren will nicht verstummen. Du spürst klebrigen Speichel an deiner Wange, dann wirst du dir der Gefahr gewahr. Drei Wölfe beobachten dich angriffslustig, dann macht der erste von ihnen einen Satz auf dich zu.

Grimwolf

Biss: INI 9+W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H

LeP 23 **RS** 2 **AuP** 100 **WS** 6 **GS** 12 **MR** 1

Die ausgehungerten Tiere lassen nicht von dir ab, ein Kampf auf Leben und Tod beginnt. Überlebst du ihn (**130**) oder sinkt deine Lebensenergie auf Null oder darunter? (**2**)

453

„Vermutlich“, schaltet sich Kameire in das Gespräch ein. „Aber als ich den Hauptmann gesund gepflegt habe, war ich ihm und Dairon nahe genug, um zu wissen, dass die beiden täglich auf Nachrichten von den Schwarzpelzen gewartet haben. Sie haben auf eine Spur gehofft und wollten sie töten, sobald sich eine Gelegenheit bietet.“



„Du meinst, Dairons Späher haben Orks in der Wildnis aufgespürt?“, fragt Yölde.

„Erloran, wollte Dairon seine Soldaten nicht westlich von hier die Wälder und Ebenen durchkämmen lassen, keine vier Tage, bevor er aufgebrochen ist?“

Als der Magier nickt, spürst du, wie alle Blicke im Raum auf dich gerichtet sind (534).

454

Calwd nickt bedächtig: „Ich verstehe. Es sei dir versichert, dass wir achtsam sind – immer.“

Du lächelst zufrieden. „Das glaube ich euch gerne.“

„Das Wohl!“, antworten die Männer im Chor, dann klopft dir ein hoch aufgeschossener Kerl mit seiner gewaltigen Pranke auf die Schulter, dass du Mühe hast, stehen zu bleiben (185).

455

Hast du das **N** auf dem Spielprotokoll angekreuzt (323) oder nicht? (72)

456

Es dauert noch eine ganze Weile, bis die Fackeln nah genug heran sind, um zu erkennen, dass es sich bei dem Trupp um acht Soldaten handelt, die auf Dairons Kommando hören. Im selben Augenblick, in dem du ihre Waffenröcke gut genug erkennen kannst, halten die Männer an. Ein groß gewachsener Kerl an der Spitze des Zugs zeigt auf dich, dann stürmen die Soldaten auch schon auf dich zu. Offenbar haben sie dich erkannt. Möchtest du dich ergeben (5) oder versuchen zu fliehen (143)?

457

Du machst einen Satz nach vorne auf Dairon zu, willst ihn packen und zu Boden reißen, um ihn zu erschlagen, zu erwürgen. Diesmal wird dich keiner davon abhalten können! Vermutlich wird es nicht einmal jemand wollen.

Doch Dairon scheint mit deinem Angriff gerechnet zu haben. Er macht einen Satz nach hinten, rutscht auf dem vereisten Untergrund aber aus und stürzt rücklings über die Kante der Klippe in die Tiefe. Laut platschend landet er im eiskalten Gebirgsbach. Du krabbelst zur Kante, schaust hinunter und siehst Dairons Körper noch einmal kurz auftauchen, den Kopf mit dem Gesicht nach unten ins Wasser getaucht. Du siehst, wie sein Körper schlaff gegen einen Felsen treibt und er reglos von einem Strudel unter die Wasseroberfläche gezogen wird. Dann taucht er nicht wieder auf.

Lies nun **Das Ende**.

458

Über dir siehst du einen kleinen Vorsprung, den du leicht greifen können solltest. Aber als du dich nach oben stemmen willst, greifst du ins Leere. Dann rutscht du auch mit der anderen Hand ab und stürzt in die Tiefe.

Sechs Schritt tiefer landest du – Phex sei Dank – mit dem

Rücken in einem Schneehaufen, der deinen Sturz leidlich gut abfangen kann, sodass du nur 1W6 SP erleidest. Wenn der Sturz trotz des Schneehaufens deine LE auf Null oder darunter senkt, lies Abschnitt 2, andernfalls Abschnitt 410.

459

Du betrittst den Schankraum, und sofort schlägt dir die warme Luft ins Gesicht. Du hast dich kaum aus deinem Wams schälen können, da hast du schon das Gefühl zu schwitzen. Das lodernde Feuer im Kamin wärmt nicht nur, es verleiht der rustikalen Stube mit den grob gezimmerten Möbeln auch eine heimelige Freundlichkeit. Die dickliche Wirtin mit den roten Zöpfen winkt dich freundlich herein, zwei schon ordentlich angeheiterte Bauern murmeln einen unverständlichen Gruß – und Fronik hockt in einer Ecke des Raumes und schlürft eine fettige Suppe aus einer groben Holzschale. Du nickst freundlich, dann überlegst du, ob du dich zu Fronik (194) oder der Wirtin und ihren Gästen (542) setzen sollst.

460 Z+I

Das kolossale Tier bricht vor dir zusammen, aus zahllosen Wunden blutend. Du atmest derweil schwer, lässt dich erschöpft neben dem Wildschwein auf den Boden sinken, um zu Atem zu kommen. Ein leises Quieken lässt dich hochschrecken. Die Frischlinge laufen orientierungslos auf und ab. Hätte diese dumme Sau ...

Du kannst den Lauf der Natur nicht ändern, aber du kannst von den Geschehnissen profitieren. Du nimmst dir einen Augenblick Zeit und weidest das Tier so weit aus, dass du zwei große Stücke Fleisch gewinnst. Für Nahrung ist vorerst gesorgt.

Anschließend setzt du deinen Weg fort, die Frischlinge im Wald zurücklassend. Du kommst noch immer gut voran, bis du schließlich eine Lichtung erreichst, auf der vier schlichte Hütten errichtet wurden (**Karte m** = 312).

461

Im oberen Bereich befindet sich noch immer der Schriftzug:
*eis inh the sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret,
ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!*

Darunter verändern sich aber die drei Bilder wie von Geisterhand. Linien verwischen, andere entstehen, bis schließlich drei neue Bilder zu betrachten sind.

Betrachte **Bild II** auf **Seite 96** im Anhang.

Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:

„Rüstung.“ (235)

„Schutz.“ (526)

„Schmiede.“ (265)

„Handwerk.“ (353)

„Verstecken.“ (471)

„Kampf.“ (142)

Nichts – du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).



462 Z+I

Im Inneren der Hütte schläft es sich viel besser als im Wald, es dauert nur wenige Augenblicke, dann schläfst du tief und fest. Während du dich ausruhst, regenerierst du 1W6+2 LeP. Nachdem du aufgewacht bist, ziehst du ausgeruht weiter (367).

463

Das Innere der Kammer ist warm, ein knisterndes Feuer prasselt im Kamin, und dennoch liegt Hauptmann Eichinger zitternd unter einem dicken Bärenfell. Er stöhnt leise und Schweißperlen benetzen seine Stirn. Es ist vollkommen klar, dass er nicht das Kommando über seine Soldaten hat, es würde dich schon wundern, wenn er sich deiner Anwesenheit bewusst wäre – oder der Dairons. Der bärtige Kämpfer steht vor der schmalen Fensteröffnung und schaut hinaus auf den kleinen Hof der Burg. Als er die zuklappende Tür hinter dir hört, verschließt er die Fensterlade und dreht sich gemächlich zu dir um: „Schön, dass ihr unbeschadet zurückgekehrt seid. Das Schneegeästöber ist immer schlimmer geworden. Hätte ich das erahnt, hätte ich euch gar nicht erst losgeschickt.“

Du nickst. „Der Schnee fällt immer dichter, die Straße war am Ende nicht mehr zu erkennen.“

„Ja. Und dennoch haben wir noch viel größere Probleme hier vor Ort. Baron Havel wurde bezichtigt, mit genau den Orks zu paktieren, mit denen ich einst verbündet war. Noch hat er nicht gestanden, aber die Befragung werden wir morgen fortsetzen, wenn er sich vom heutigen Verhör erholt hat.“ Erst jetzt fallen dir die kleinen Blutspritzer auf Dairons Wams auf. „Was sagen die Bewohner von Wryn-gen? Können sie die Anschuldigungen gegen den Baron bestätigen?“

Möchtest du wahrheitsgemäß aussagen, dass du keine Kenntnisse von irgendwelchen Orküberfällen hast, (56) oder lügst du und behauptest, die Dorfbewohner hätten den Baron ebenfalls beschuldigt (226)?

464

Yolde versucht, tapfer und stark zu wirken. Vermutlich hat sie im Widerstand gegen Dairon tatsächlich eine Aufgabe gefunden, aber du bist dir sicher, dass sie der Verlust ihres Mannes hart getroffen hat. Das Glitzern in ihren Augen, wenn sie von ihm spricht, bestärkt dich in deiner Vermutung (150).

465 MORGENS Z+2

Alinde verkraftet den Schicksalsschlag erstaunlich gut, so scheint es dir zumindest, auf jeden Fall aber sehr viel besser als ihr Mann, den du erst am nächsten Morgen siehst. Alinde hat derweil die Zügel übernommen. Ohne Hoffnung, dass die Soldaten zum Schutz von Burg Schwarzenzinn zurückkehren und der Gefahr gewiss, die von Dairon ausgeht, hat die Burgherrin beschlossen, sich mit dem Gesinde und

den Bewohnern des Dorfes in die Berge zurückzuziehen. Den ganzen gestrigen Tag über wurden Vorräte zusammengesammelt, die wenigen Habseligkeiten der Menschen zusammengepackt und die Häuser verriegelt. Nach einer kurzen Nacht wurden dann die kleinen Tiere in Kisten verstaut und die großen an zwei leichte Karren gebunden, die von Rindern gezogen werden. Baron Hartuwal, ein feister Mann, der grau vor Gram auf einem der Karren sitzt, beobachtet das Treiben apathisch, während seine Frau den Abmarsch organisiert und den Tross schließlich in Richtung Dorf antreibt, wo sich die dort lebenden Bergbauern anschließen werden. Du bleibst derweil zurück und überlegst, in welche Richtung du aufbrechen willst (231).

Kreuze vorher aber noch das U auf dem Spielprotokoll an und notiere dir 1W6 LeP, die du während der kurzen Nacht regeneriert hast.

465 ABENDS Z+I

Alinde verkraftet den Schicksalsschlag erstaunlich gut, so scheint es dir zumindest, auf jeden Fall aber sehr viel besser als ihr Mann, den du erst am nächsten Morgen siehst. Alinde hat derweil die Zügel übernommen. Ohne Hoffnung, dass die Soldaten zum Schutz von Burg Schwarzenzinn zurückkehren und der Gefahr gewiss, die von Dairon ausgeht, hat die Burgherrin beschlossen, sich mit dem Gesinde und den Bewohnern des Dorfes in die Berge zurückzuziehen. Die ganze Nacht hindurch wurden Vorräte zusammengesammelt, die wenigen Habseligkeiten der Menschen zusammengepackt und die Häuser verriegelt. Im Morgengrauen wurden dann die kleinen Tiere in Kisten verstaut und die großen an zwei leichte Karren gebunden, die von Rindern gezogen werden. Baron Hartuwal, ein feister Mann, der grau vor Gram auf einem der Karren sitzt, beobachtet das Treiben apathisch, während seine Frau den Abmarsch organisiert und den Tross schließlich in Richtung Dorf antreibt, wo sich die dort lebenden Bergbauern anschließen werden. Du bleibst derweil zurück und überlegst, in welche Richtung du aufbrechen willst (231).

Kreuze vorher aber noch das U auf dem Spielprotokoll an.

466

Die Meute fegt durch eure Reihen, ohne einen Menschen anzufallen. Stattdessen setzen die Wölfe den orkischen Kriegshunden und ihren Herren nach. Dairons Zeichen, zur letzten Jagd aufzurufen. Die ersten Soldaten hasten los, als du noch einen Blick zurück wirfst. Zwischen den Felsen entdeckst du einen Mann, der dir bekannt ist: Borbomox. Er steht einfach nur dort und schaut zu euch – zu dir – hinüber. Als dich einer der Soldaten am Arm packt und mitzerzt, vermeinst du noch, ein Nicken des Einsiedlers zu erkennen. Dann hastet ihr los, den Orks hinterher (50).

467

Als du dich zu Fronik setzen möchtest, schnauzt er dich nur unfreundlich an: „Ich versteh’ ja, dass es hier drin warm is’



und du keine Lust hast, da draußen diese Bauerntölpel auszuquetschen, aber lass' mich in Ruhe.“ Dann widmet sich der Soldat seiner Suppe, ohne dich weiter zu beachten. Du gibst dir nicht die Blöße, weiter auf Fronik einzugehen und verlässt die Schenke stattdessen (176).

468

Du möchtest deinen Marsch gerade fortsetzen, als dir eine Fackel am Waldrand auffällt, dann eine zweite. Gehst du in Ruhe auf die Wanderer zu (180) oder möchtest du versuchen, dich auf dem offenen Feld irgendwo zu verstecken? (223)

469 Z+I

Der Wald ist dir unheimlich; dass du Borbomox' Hütte nicht hast finden können verunsichert dich. Aber unter einer mächtigen Tanne findest du ein schneefreies Plätzchen, ein abgestorbener Baum liefert dir halbwegs trockenes Feuerholz, ein Nussbaum liefert dir Nahrung und geschmolzener Schnee dient dir als Getränk. Mit frischem Moos baust du dir ein weiches Lager und ein Gefühl der Harmonie und Geborgenheit überkommt dich. Schon bald fallen dir die Augen zu und du schläfst tief und fest.

Als du endlich wieder erwacht, ist bereits ein halber Tag vergangen. Dafür bist du nun aber auch gut erholt und hast 1W6+3 LeP regeneriert. Du packst deine Sachen zusammen und bist schnell marschbereit. Willst du dich noch in der Umgebung umschauen (187) oder dich auf den Weg nach Wryngen machen (**Karte a** = 238)?

470

Hast du das J auf dem Spielprotokoll notiert (97) oder nicht (546)?

471

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild III** auf Seite 97 im Anhang.

„Kampf.“ (427)

„Gefahr.“ (315)

„Töten.“ (190)

„Monster.“ (537)

„Krieg.“ (448)

„Tapferkeit.“ (177)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

472

In der Eingangstür stehend verabschiedet sich Yolde von dir. „Natürlich könnt Ihr jederzeit nach Wryngen zurückkehren, doch bedenkt, dass die Gefahr groß ist, hier auf Dairons Soldaten zu stoßen. Ihr könnt in meinem Haus Unterschlupf suchen, mögen die Götter behüten, dass sie

Euch hier finden. Und mögen sie Euch auf Eurem Weg begleiten.“

Lies nun Abschnitt **Karte c** = 45. Oder möchtest du Yolde noch etwas geben? Falls du das C angekreuzt hast und dich von deinem Fundstück trennen möchtest, lies Abschnitt 191.

473

Du bist gerade einmal eine Stunde durch eine offene Hügellandschaft unterwegs, bis du eine Handvoll Bauerngehöfte erreichst, die nahe einem zugefrorenen See errichtet wurden (**Karte ac** = 325).

474

Für einen Moment scheint die Schlacht zu pausieren. Blut, überall liegen Leichen, der Schnee ist rot gefärbt. Du hörst die Schreie der Verwundeten, siehst Soldaten wie Orks, die sich auf dem Boden winden – nur Kämpfe siehst du im Moment nicht. Wie durch ein Wunder steht noch etwa die Hälfte der Soldaten, darunter auch Raidri, und auch viele Bauersleute leben, auch wenn die Verluste unter ihnen doch spürbar sind. Was dir aber auffällt, ist der Umgang der Soldaten mit den Bauern. Man hat sich gegenseitig als Waffengefährten akzeptiert, Verwundete werden gemeinsam versorgt und Schnittwunden gegenseitig verbunden (355).

475

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen, was dir in der Dunkelheit noch einmal schwerer fällt als am Tage. Während der ersten Stunden deines Marsches passierst du einen dichten, düsteren Wald, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert.

Die Straße beschreibt einen weiten Bogen, als dir plötzlich flackerndes Licht auffällt. Erst scheint es schwach durch das Unterholz, dann wird deutlich, dass es von einem halben Dutzend Fackeln stammt, welche dir auf der Straße stetig entgegen kommen. Du hast nicht allzu viel Zeit, dich zu entscheiden, ob du auf der Straße ausharren (328) oder dich doch lieber verstecken möchtest (62).

476

Du hältst dich südlich und versuchst, Dairons Soldaten zu umgehen. Da es dir gelingt, die Hütten zwischen dir und den Männern auf der Lichtung zu lassen, kannst du dich ungeschen davon stehlen. In welche Richtung möchtest du das Holzfällerlager verlassen: nach Westen (**Karte l** = 552) oder Osten (**Karte w** = 279)?

477

Auch wenn dein Magen knurrt und deine Beine schwer sind, beschließt du doch, diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen. Auf eine weitere Begegnung mit mehreren Dutzend Wölfen möchtest du gerne verzichten (393).

478

Du rutschst aus deinem Sattel, deine Waffe griffbereit. Kaum im weichen Schnee gelandet, schaust du dich hastig um. Erloran, seinen Zauberstab wie eine Waffe vor sich schwingend, und Kameire, ihnen Säbel fest packend, stehen Rücken an Rücken zu dir. Nach hinten seid ihr gut gesichert – jedenfalls für einen kurzen Augenblick. Dann greifen dich drei Wölfe an.

Grimwolf

Biss: INI 9+W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H

LeP 23 **RS** 2 **AuP** 100 **WS** 6 **GS** 12 **MR** 1

Wenn du alle Wölfe binnen 12 Kampfunden tötet, lies bei Abschnitt 220 weiter. Falls es dir gelingt, bis zur 13. Kampfunde zu überleben, ohne alle Wölfe getötet zu haben, gehe zu Abschnitt 123. Falls deine Lebensenergie vor der 13. Kampfunde auf 5 oder darunter sinkt, lies Abschnitt 2.

479

Das Dorf ist noch immer verlassen, die Bewohner haben sich in die Berge geflüchtet und sind noch nicht wiedergekehrt. Glücklicherweise haben auch Dairons Soldaten den Ort nicht besetzt (82).

480 Z+I

Du kommst zügig voran. Die Straße muss in einem guten Zustand sein, unter der Schneedecke halten sich keinerlei Wurzeln oder Felsen verborgen und der Weg ist in regelmäßigen Abständen mit hüfthohen Pfählen markiert worden. So erreichst du schließlich den westlichen Rand des Waldes und eine Handvoll dort errichteter Bauerngehöfte (**Karte ac** = 325).

481

Ein Rütteln an deiner Schulter lässt dich hochfahren. Du blinzelst, aber es ist dunkel. Das Feuer im Kamin ist gelöscht, die anderen Soldaten, die hier bei dir einquartiert wurden, sind nicht hier. Haben sie noch immer ihre Wache? Dann muss es mitten in der Nacht sein! Warum hat man dich geweckt?

Wenn du das **A** angekreuzt hast, lies bei Abschnitt 301 weiter. Hast du das **B** angekreuzt, geht es für dich bei Abschnitt 155 weiter.

ABSCHNITTE ZUM ANKREUZEN

Schaue erneut auf das Spielprotokoll. Neben dem **A** oder dem **B** befindet sich ein Kreuz. Abhängig davon, welcher der beiden Buchstaben angekreuzt wurde, geht das Abenteuer nun für dich weiter.

482

Das Klopfen führt dich keine fünfzig Schritt tief in den Wald, da entdeckst du auch schon ein halbes Dutzend kräftig gebauter Männer, die mit schweren Äxten abwechselnd auf zwei Baumstämme einschlagen. Lediglich ein rothaariger Bursche steht abseits des Geschehens und inspiziert einen weiteren Baum.

„Den Zwölfen zum Gruße, Ihr fleißigen Leut’!“ Freundlich trittst an den Rothaarigen heran.

„Möge Riddewatts Schlag euch führen!“, antwortet der Mann, ein muskulöser Endzwanziger, dessen langer Bart, dessen buschiges Haar und dessen buschige Brauen dich an einen viel zu großen Zwerg denken lassen. Derweil verstummt das rhythmische Schlagen der Äxte. Die anderen Männer schauen neugierig zu dir herüber, dann stimmen sie dem Gruß zu.

„Ich bin Calwd“, stellt sich der Rothaarige vor, „und das sind meine Männer. Mit wem haben wir denn das Vergnügen?“ Du nennst deinen Namen und erfährst die Namen der anderen, ohne sie dir merken zu können. Die muntere Schar arbeitet als Holzfällertrupp, der vor Einbruch des Winters noch nicht genügend Holz geschlagen hat.

Als dich Calwd schließlich nach dem Grund deiner abendlichen Wanderung fragt, haben sich die Männer um euch herum versammelt und du berichtest von den Geschehnissen der letzten Tage. Die Männer lauschen dir gebannt, auch wenn ihre Reaktionen von Entsetzen bis Unglauben reichen.

Lege eine Probe auf *Überreden* (MU/IN/CH) –2 ab, um die Fremden gegenüber misstrauischen Holzfäller vom Wahrheitsgehalt deiner Geschichte zu überzeugen. Bist du glaubwürdig (148) oder nicht (366)?

483

„In einer Burg im Osten sollen unheimliche Dinge geschehen. Es wird gemunkelt, dass dort Geister hausen.“ Kehre zu Abschnitt 150 zurück.

484 ○

Machst du dich zum ersten Mal auf den Weg zur Schmiede (535) oder warst du bereits dort? (251)

485 Z+I

Auch wenn das Lager sehr bequem und dein in der Küche zusammengesammeltes Essen reichhaltig war, schläfst du schlecht. Immer wieder weckt dich das Fiepen der Ratten, die hier ebenfalls Unterschlupf gesucht haben, so dass du schließlich nur 1W6 LeP regenerierst.

Nachdem du dich noch einmal gestärkt hast, machst du dich wieder auf den Weg (399).

486

Du bist dir absolut sicher, an der richtigen Stelle zu suchen, aber die Hütte ist wie vom Erdboden verschluckt. Nirgends findet sich eine Spur von ihr und du beginnst bereits, an



dir zu zweifeln, als dir ein großer Wolf gegenüber steht, der dich mit schief gelegtem Kopf mustert. Du fragst dich, ob das Grimm ist, der dort vor dir steht, als das Tier plötzlich zum Sprung ansetzt. Du duckst dich zur Seite, aber das Tier macht einen kräftigen Satz zur Seite und läuft dann geschwind ins Unterholz. Ein Windhauch fegt durch den Wald, dann sind nicht einmal mehr die Spuren des Tieres im Schnee zu erkennen, so als sei auch diese Begegnung niemals geschehen. Schließlich gibst du deine erfolglose Suche auf. Möchtest du zur Lichtung zurückkehren und ein Lager errichten (469) oder lieber so schnell wie möglich von hier verschwinden (Karte a = 238)?

487

Unbeirrt setzt du deinen Weg fort. Schon aus weiter Ferne winkt dir der vordere Reiter zu, dessen blonder Schopf unter einem breitrempigen Hut steckt. Dahinter erkennst du das lange Haar einer Frau – Erloran und Kameire (225)!

488

Du grüßt die Alte freundlich, aber ihre von unzähligen Falten durchfurchte Miene starrt dich nur abweisend an. Deinen Gruß erwidert sie nicht.

Du stellst dich vor, aber auch darauf erhältst du keine Antwort. Auch wenn dir die weißhaarige, zahnlose Frau mit jedem Atemzug unsympathischer wird, bist du doch felsenfest entschlossen, sie vor Dairons Soldaten zu warnen. Also beginnst du, von den Geschehnissen in Wryngen zu berichten.

Mit unbewegter Miene hört sich die Frau deine Erzählungen an, dann – als du gerade von den Leichen auf dem Scheiterhaufen berichten willst – sagt sie plötzlich: „Koschka.“

„Koschka?“, wiederholst du fragend.

„Koschka“, antwortet die Frau mit strengem Blick. Sie seufzt leise. „Das ist mein Name, Koschka. Ich bin die Mutu, die Sippenälteste unserer Gemeinschaft, und die Matap, die Sprecherin Orkams.“

Auch wenn du nicht verstehst, warum die Frau sich ausgerechnet jetzt vorstellt, hältst du doch in deiner Erzählung inne und hörst der Alten stattdessen zu. „Was Ihr erzählt, klingt grauenvoll, aber die Menschen in Wryngen achten die Gebote Orkams nicht. Sie sind nicht wie wir und ihr Schicksal wird nicht das unsere sein, solange wir Orkams Lehre folgen und ihn achten.“

Die Frau scheint dir felsenfest von ihrem Glauben an den Orkgötzen überzeugt zu sein. Du versuchst noch einmal, sie von der Gefahr zu überzeugen, die ihrem Dorf droht, wenn Dairons Truppen ... Die Alte fällt dir erneut ins Wort: „Ihr seid fremd und versteht Orkams Worte nicht. Unsere Gemeinschaft akzeptiert das, auch wenn Ungläubige hier nicht willkommen sind. Doch respektiert auch uns und lasst uns in Einklang mit Orkam leben.“

Die Frau schaut dir entschlossen in die Augen, dann wendet sie sich ab und lässt dich alleine zurück. Weiter mit ihr zu

reden erscheint dir nicht sinnvoll, deswegen beschließt du, die Ortschaft zu verlassen (373).

489 MORGENS Z+I

Wirf einen W6: Wenn der Würfel eine 1 oder 2 zeigt, lies Abschnitt 337, zeigt er eine 3 bis 6, lies Abschnitt 505.

489 ABENDS Z+I

Wenn du gerade das Zeitfeld 4. Hesinde, morgens angekreuzt hast, lies Abschnitt 505. Andernfalls wirf einen W6: Wenn der Würfel eine 1 zeigt, lies Abschnitt 57, zeigt er eine 2 bis 6, lies Abschnitt 505.

490

„Erloran, wie ist es dir ergangen?“, begrüßt du den Magier. Dieser schaut erst auf, dann schaut er sich vorsichtig um und dann schaut er dich freudestrahlend an. „Vermutlich besser als dir, auch wenn es mich freut, dass du entkommen konntest, wie mir scheint!“

Du nickst mit einem Lächeln auf den Lippen. „Die Flucht aus der Burg war ein Kinderspiel, aber im Wald ...“

Du zögerst kurz. Kannst du Erloran wirklich vertrauen? Warst du nicht auch kurz davor, Dairon dein Vertrauen zu schenken? Doch im Gegensatz zu Dairon hat dir Erloran noch keinen Grund gegeben, ihm zu misstrauen. Du musst eine Entscheidung treffen – und zwar schnell.

Möchtest du Erloran die Wahrheit erzählen, ihm von Borbomox berichten, von den Leichen in Wryngen und vor allem von deinem Plan, den du mit Yölde geschmiedet hast (246) oder schweigst du lieber (398)?

491

Du läufst weiter und trittst in den schattigen Burghof, als hinter dir das Fallgitter heruntergelassen wird. Ein gutes Dutzend von Dairons Soldaten umstellt dich, du bist geradewegs in ihre Falle getappt (5).

492

„Mörder“, ruft eine Frauenstimme hinter dir. „Ich habe keine Angst vor dir, wie all die anderen.“

Du – ein Mörder? Du wendest dich um und schaust in das vor Wut gerötete Gesicht einer noch immer schönen Mittvierzigerin. Unter ihrer Kapuze lugt ein geflochtener Zopf hervor. Die Hände sind so starr zu Fäusten geballt, dass die Fingernägel die Haut aufgerissen haben und Blut in den Schnee tropft.

„Ich habe niemanden ...“, stammelst du, als die Frau auch schon auf dich zustürmt. Kaum hat sie dich erreicht, da schlagen auch schon ihre Fäuste wild auf dich ein. Du reißt deine Arme hoch, um ihre Hiebe abzuwehren, da verliert sie auch schon das Gleichgewicht und stürzt in den Schnee. Doch anstatt sich aufzurappeln, beginnt die Frau nur an, wimmernd zu weinen.

Du versuchst noch einmal, dich zu erklären: „Ich habe niemanden umgebracht. Bitte glaubt mir.“



Die Frau hebt den Kopf und starrt dich ungläubig an. Dass du nicht wütend, verärgert oder mit Gewalt auf ihren Angriff reagiert hast, scheint sie zu verunsichern (343).

493

Auch wenn dein Magen knurrt und deine Beine schwer sind, beschließt du doch, diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen. Eine weitere Begegnung mit mehreren Dutzend Wölfen möchtest du gerne vermeiden (354).

494

Nachdem auch der zweite Soldat tot zusammengesackt ist, ergreift der dritte die Flucht. Du lässt ihn gewähren, ruhst dich aber nur kurz aus, weil du befürchtest, dass er mit Verstärkung zurückkehren könnte. Dementsprechend verzichtest du auch auf ein Begräbnis der Gefallenen, sondern machst dich sogleich auf den Weg in Richtung Norden (136). Kreuze vorher aber noch das **P** auf dem Spielprotokoll an.

495 Z+I

Du nimmst Reißaus. So schnell dich deine Beine tragen, rennst du aus der Burg hinaus, stolperst am Ende der Zugbrücke und rollst einen kleinen Abhang hinab. Dank des weichen Schnees verletzt du dich nicht, aber die kurze Begegnung mit den Geisterwesen hat ausgereicht, deine Angst vor Geistern zu verstärken. Erhöhe deinen *Totenangst*-Wert um einen Punkt, kreuze anschließend das **J** auf dem Spielprotokoll an.

Voller Entsetzen beschließt du, die Burg so weit wie möglich hinter dir zu lassen. Möchtest du dazu der Straße nach Nordosten (**Karte t** = 377) oder nach Südwesten (**Karte r** = 129) folgen?

496

Wenn du das **K** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 384 weiter, andernfalls bei Abschnitt 173.

497

Ein wenig nervös versicherst du, keine Umstände bereiten zu wollen und lehnst das Angebot dankbar ab. Die Schmiedin schaut nun ebenfalls ein wenig verunsichert, verabschiedet dich aber schließlich mit einem kurzen Gruß, ohne ihr Angebot zu erneuern.

Möchtest du so schnell wie möglich zum Dorfkern zurückkehren (176) oder dich noch kurz in der Umgebung umschauen (17)?

498

Am nächsten Morgen, die Praiosscheibe berührt den Horizont noch immer, wirst du durch dumpfe Trommelschläge geweckt. Du schaust von der Klippe hinab in die Landschaft und traust deinen Augen kaum.

Zunächst hättest du erwartet, dass Hauptmann Eichinger den Angriff leitet, hatte dir Kameire doch erzählt, dass er sich von seinen Verletzungen doch noch erholt hätte. Aber du siehst ihn nicht, stattdessen führt Dairon seine Truppen ins Feld. Dann hättest du erwartet, dass sich die königlichen Soldaten entweder zurückhalten und versuchen, den Angriff vorzubereiten und sich selbst vor der Schlacht auszuruhen, oder dass sie das Überraschungsmoment nutzen wollen. Du hättest ihnen befohlen, in Gruppen in einer Art Zangenbewegung im Schutze der Dunkelheit, der Baumgruppen und des Geröllfelds an das Lager heranzuschleichen und die Schwarzpelze dann im Morgengrauen anzugreifen.

Was du nicht gemacht hättest, wäre eine offene Feldschlacht zu riskieren, den Feind womöglich noch vorzuwarnen – und genau diese Torheit hat Dairon offenbar begangen. Seine Soldaten rücken in einer breiten Linie vor, marschieren direkt auf das feindliche Lager zu und versuchen gar nicht erst, ihr Vorrücken zu verbergen. Entsprechend schnell wurde die Gruppe von orkischen Spähern entdeckt, welche umgehend den Rest der Bande alarmiert haben.

Du kannst dir Dairons Vorgehen nur erklären, wenn er davon ausgegangen ist, dass er gegen gerade mal ein Dutzend Schwarzpelze ins Felde zieht. Eine Hoffnung, die sich in dem Moment zerschlägt, als die Orks am Rande eines kleinen Wäldchens auftauchen. Du hattest auf ein Dutzend gehofft, vielleicht auch zwei Dutzend, aber nun gefriert es dir das Blut in den Adern. Vor dir schälen sich etwa 70 Orks aus dem Wald, durch Lederrüstungen geschützt, mit Säbeln, Keulen, Äxten und Kriegshämmern gerüstet. Besonders auffällig sind aber drei Gestalten, die sich im Hintergrund halten: ein buckliger Ork, der über und über mit Kupfer behangen ist, ein hünenhafter Ork, der einen Stierschädel mit monströsen Hörnern auf dem Kopf trägt ... und eine schlanke Menschenfrau (364).

499

Du trittst erneut vor die massive Holztür und schaust auf die Metallplatte. Im oberen Bereich befindet sich noch immer der Schriftzug:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Darunter siehst du erneut die drei Bilder die du auch beim letzten Mal als erstes gesehen hast.

Betrachte **Bild I** auf **Seite 96** im Anhang.

Du schaust dir in Ruhe die Bilder an, sinnierst über die kryptische Buchstabenfolge und sagst dann:

„Schild.“ (212)

„Schutz.“ (47)

„Führung.“ (286)

„Holz.“ (378)

„Schmiede.“ (125)

„Bekennnis.“ (461)

Nichts – du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (410).

Dairons Schultern sacken nach unten. „Du hast Recht!“ Nun schauen alle ungläubig, selbst die von Dairons Schuld absolut überzeugten Bauern.

„Und ich bin euch allen zu großem Dank verpflichtet“, erklärt er gönnerhaft. „Und natürlich dir ganz besonders!“, wobei er gestenreich in deine Richtung deutet.

Als Dairon deinen fragenden Blick sieht, fährt er lobend fort: „Ihr hättet meinen Plan fast vereitelt – nun, ihr habt meinen Plan vereitelt. Zumindest meinen ersten Plan.“

„Welchen Plan?“, fragst du.

Dairon lacht. „Sieh’ dich an. Du hast *uns* gerettet, aber schon bald wirst du begreifen, dass all dein Tun nur meinen Zwecken diene.“

„Welche Zwecke?“

„Ich werde es dir erklären“, verkündet Dairon. Dann fährt er selbstgefällig fort: „Schließlich ist mein Plan zu gut, um mir deinen entsetzten Gesichtsausdruck entgehen zu lassen, wenn du alle Zusammenhänge begreifst.“ Dairon lacht, aber in seinem Lachen liegt keine Herzlichkeit.

„Es gibt Kreise, die mich gut bezahlt haben, für ein wenig Aufregung im Norden zu sorgen. Es war leicht, ein paar marodierende Orks mit Gold anzuwerben, Dörfer zu überfallen und ab und an jemanden zu entführen. Das hätte irgendwann königliche Soldaten angelockt, mit denen hätten die Orks dann fertig werden müssen. Aber so weit kam es ja nicht, nachdem du für all das Chaos auf meiner Burg gesorgt und die Orks gegen mich und meine Männer aufgewiegelt hast.“

„Warum wollte man uns anlocken?“, fragt Raidri, aber Dairon ignoriert ihn.

Stattdessen schaut er dir unentwegt in die Augen und fährt fort: „Außer mir gab es nur eine Überlebende, aber die war mir nicht von Nutzen, also habe ich mich an deine Verfolgung gemacht. Meine Auftraggeber haben dann den Mord an deiner Freundin arrangiert.“

Am liebsten würdest du Dairon auf der Stelle umbringen, aber dazu hast du gleich noch genügend Zeit, redest du dir ein.

„Das Attentat auf dich haben sie so misslingen lassen, dass ich dich retten und mir so dein Vertrauen erschleichen konnte. Fast hätte mir dieser nichtsnutzige Magier“, Dairon wirft einen vernichtenden Blick auf Erloran, „auch das verdorben, aber dann kam mir die Idee, seine Freundin, die Schankmaid, entführen zu lassen.“

Du wirfst einen Blick zu Erloran, in der Erwartung, *er* würde Dairon nun umbringen, aber der Magier denkt offenbar wie du.

Dairon erklärt dir unterdessen mit feierlicher Stimme den Höhepunkt seines Plans: „Durch die Entführung konnte ich mir weiterhin euer Vertrauen erschleichen, was mehr oder weniger gut gelang. Aber am Ende war es ausreichend, dass mich diese Witzfigur von einem horasischstämmigen König auf diese Expedition schickte. Und dann ließ er sich auch noch einreden, es sei für die Kampfkraft der Truppe besser, wenn sie nichts von meiner Vergangenheit wüssten.“

Dairon lacht laut auf. „Hier spielte mir dann der Zufall in die Hände, dass der Hauptmann von den Wölfen angefallen wurde und er mir das Kommando übertragen hat. So war es ein Leichtes, ihn schleichend zu vergiften und die königlichen Soldaten einzusetzen, alle Machtfaktoren dieser Region zu beseitigen oder zu vertreiben.“

„Und alles nur, um deinen Machtbereich hier oben auszubauen?“, mischt sich Yolde ein, was Dairon erneut laut lachen lässt.

„Nein, darum ging es mir nie. Was nützt mir Macht in dieser Region? Hier haben nicht einmal die Mächtigen Einfluss auf irgendwas abseits ihrer Bauernhöfe. Es ging nicht um Macht.“

„Worum dann?“, forderst du eine Erklärung.

Dairon grinst zufrieden: „Es ging um den Krieg! 30 Soldaten mögen im Mittelreich kaum auffallen, in Andergast sind 30 Soldaten ein nicht zu unterschätzender Faktor. Und dann noch zwei Barone, die als Ritter ihre Soldaten und ihr Fußvolk ins Feld führen. Doch dazu wird es nun ja nicht kommen. Während ihr hier eure Zeit und eure Kräfte vergeudet habt, um ein paar Orks zu jagen, gegen die ich euch habe kämpfen lassen, wurden mehr als 50 Kämpfer von mir hier gebunden. Zeitgleich dringen im Süden – dort wo man euch jetzt gebraucht hätte – nostrische Soldaten vor und besetzen Teile der Grenzregion.“ In einer großen Geste bezieht er die königlichen Soldaten und die Bauern mit ein. „Nicht mehr lange und der Krieg wird toben zwischen den beiden Königreichen! Aber ihr wart ja damit beschäftigt, euch gegenseitig zu jagen. Wärest du nicht gewesen“, Dairon zeigt anklagend auf dich, „würden sich die Bauern noch immer verkriechen und die königlichen Soldaten wären längst tot. Aber mir soll es recht sein. Sollen sie doch alle kämpfen, je mehr, desto besser!“

Fassungslos stehst du vor Dairon. All die Strapazen, die Töten, das Leid, all die Mühen nur dafür, Dairon und seinen Hintermännern in einem riesigen Ablenkungsmanöver in die Hände zu spielen. Und nun lacht Dairon, weil er den entsetzten Ausdruck auf deinem Gesicht erkennt, auf den er sich schon seit geraumer Zeit zu freuen scheint.

Stürzt du dich auf Dairon (457) oder sackst du kraftlos auf die Knie (221)?

501

„Ich kenne deine Absichten nicht, aber solange du nichts außer einer Geschichte zu erzählen hast, soll es mir gleich sein. Oder erwartest du etwas von uns, sodass es von Bedeutung ist, ob wir dir glauben oder nicht?“, fragt Calwd.

Du schüttelst mit dem Kopf. „Ich wollte euch nur wissen lassen, was geschehen ist. Yolde, die Frau des verstorbenen Dorfschulzen von Wryngen hatte den Plan gefasst, dass wir uns in den Bergen sammeln sollten, falls Dairon noch mehr Unheil über das Land bringt. Meine Absicht ist es also lediglich, euch zu informieren.“

Calwd nickt bedächtig. „Ich verstehe. Es sei dir versichert, dass wir achtsam sind – immer.“



Du lächelst zufrieden. „Das glaube ich euch gerne.“ „Das Wohl!“, antworten die Männer im Chor, dann klopf dir ein hoch aufgeschossener Kerl mit seiner gewaltigen Pranke auf die Schulter, dass du Mühe hast, stehen zu bleiben (185).

502 Z+I

Vergnügt wälzt sich Grusepusemusel im Schnee. „So einen Spaß hatte ich ja schon ewig nicht mehr! Hast du die Augen von der alten Koschka gesehen?“

Du nickst – zum mittlerweile sicherlich zehnten Mal. Der Schelm scheint dir fest davon überzeugt zu sein, eine gute Tat vollbracht zu haben, du hegst dagegen noch leise Zweifel, hoffst aber das Beste.

Grusepusemusel war schnell mit deinem Plan einverstanden. Gemeinsam seid ihr den weiten Weg zurück gelaufen und habt euch am Waldrand versteckt. Als Koschka das nächste Mal in der Nähe der Orkampuppe stand, erzeugte der kleine Schelm eine so echt erscheinende Illusion, dass du plötzlich selbst an Orkams leibliche Präsenz geglaubt hast. Mit donnernder Stimme sprach die Orkampuppe zu Koschka und befahl ihr, seine Gläubigen gen Nordwesten ins Gebirge zu führen. Nachdem Grusepusemusels Inszenierung im Aufziehen einer gewaltigen Gewitterwolke mit abschließendem Blitzeinschlag in die Puppe endete, der Koschka für einen Augenblick blendete, dauerte es nicht lange, bis sich das gesamte Dorf gemeinsam mit den Tieren der Bauersleute auf den Weg ins Gebirge machte.

„Ich möchte dir etwas schenken“, sagt Grusepusemusel überglücklich. „Und es ist kein gewöhnliches Koboldsgeschenk, sondern ein richtiges.“ Ein feierlicher Glanz huscht über das Gesicht des Schelms, dann legt er dir einen Ring in die Hand. „Es ist ein besonderer Ring. Stelle dir einfach einen Ort vor, an dem du gerne sein willst. Denke ganz fest an den Ort, reibe den Ring zweimal rechts- und zweimal linksherum und kneife dann die Augen ganz fest zu. Der Ring kann dich überall an diese Orte bringen.“

Kaum hast du den Ring in der Hand, blinzelt Grusepusemusel einmal, dann ist er verschwunden. Kreuze das **N** auf dem Spielprotokoll an und lies dann bei Abschnitt 242 weiter.



DER RING DES SCHELMS

Mit dem Geschenk des Schelms kannst du dich auf der Karte hin und her teleportieren. Immer dann, wenn du wählen kannst oder aufgefordert wirst, einen Abschnitt aufzuschlagen, der auf der Karte eingetragen ist – also Abschnitt mit Verweis (**Karte Buchstabe = Abschnittsnummer**) – kannst du statt des angegebenen Abschnitts auch einen beliebigen anderen Abschnitt wählen, der auf der Karte von dir eingetragen wurde. Die Möglichkeit, dich auf diese Weise zu teleportieren, steht dir insgesamt aber nur dreimal zur Verfügung.

503

Erloran, der neben dir nur in seine grüne, mit silbernen Fäden durchsetzte Robe gewandet der Kälte zu trotzen scheint, lächelt dir aufmunternd zu. Du fragst dich manchmal, ob seine graublauen Augen in dich hineinschauen können, ob es ein mystischer Zauber ist, der dem Andergaster Kampfmagier deine Gedanken enthüllt, oder ob er nur über eine für einen gerade mal 21 Jahre jungen Mann ungewöhnlich gute Menschenkenntnis verfügt. Vielleicht benötigt er aber weder seinen langen Zauberstab, an dessen oberem Ende ein schimmernder Kristall eingefasst ist, noch ein anderes Artefakt, das er womöglich unter dem spitzen, breitkrepfigen Hut verborgen hat, um deine Gedanken zu lesen – vielleicht ist es nur nachvollziehbar, wie du dich fühlst.

Für diese Überlegung spricht auch, dass dir Kameire nicht weniger aufmunternd zulächelt. Die junge Frau mit den leuchtenden Augen, der schlanken Nase, dem wallenden, braunen Haar und den auffallend liebebreizenden Rundungen hat nicht weniger erlebt als Erloran und du, so dass dir ihr fröhliches Lachen mit jedem Mal wieder wie ein Wunder Tsas erscheint. Die Andergaster Wirtin wurde erst entführt, danach verlor sie fast ihren gesamten Besitz – und dennoch scheint sie stets optimistisch nach vorne zu schauen. Du fragst dich nicht zum ersten Mal, ob das vielleicht an Erloran liegen könnte. Die verliebten Blicke der beiden sind nicht nur dir aufgefallen, was erklärt, warum sich die meisten Soldaten in ihrer Nähe sehr zurückhalten. Meistens reiten die beiden nebeneinander, und nachts hast du sie schon öfter eng aneinander geschmiegt am Lagerfeuer gesehen. Du musst unwillkürlich gähnen. Ob der leichte Schneefall die Kälte in deinen Kragen trägt, oder doch die Müdigkeit das Ihre dazu tut? Du weißt es nicht und ziehst das Wolfsfell enger um deinen Hals, um dich vor der Feuchtigkeit zu schützen und deine Körperwärme zu erhalten. Fast scheint es dir, als würde der Wolf klagend jaulen, der einst das Fell gespendet hat.



Aber der Gedanke ist genauso absurd wie die Vorstellung, ein König würde einen Landesverräter wie Dairon, der auf seinem Lehen den Orken Tür und Tor öffnete, sich mit den Schwarzpelzen verbündete und Menschen in Gefangenschaft hielt, bewaffnen, um ihn in seine Heimat zurück zu schicken – wohlbemerkt mit einer bewaffneten Eskorte von knapp 30 mehr oder weniger erfahrenen Kämpfern, auf dass er seine Schuld tilge und seinen Namen reinwasche. Und dennoch – so hast du es von einigen Soldaten gehört, die zumindest zu ahnen scheinen, dass Dairon nicht immer ehrenwert gehandelt hat – sind ähnliche Strafexpeditionen schon dreimal in den letzten Jahren geschehen. Es hat noch niemand gewagt, einen offenen Verdacht gegen Dairon auszusprechen, aber du hast einige Soldaten am Lagerfeuer reden hören, auch wenn sich die Empörung in Grenzen hielt und die Glaubwürdigkeit der Anschuldigungen angezweifelt wurde.

Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe (KL/IN/IN) ab. Ist sie gelungen (276) oder nicht (149)?

504

Falls du das **E** angekreuzt hast, lies Abschnitt 232, falls nicht, geht es bei Abschnitt 42 weiter.

505 MORGENS

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen. Während du anfangs eine Hügellandschaft passierst, wird der Baumbewuchs nach ein paar Stunden mühsamen Fußmarschs immer dichter, bis er schließlich in einen dichten Wald übergeht, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Angespannt hältst du nach Dairons Soldaten oder wilden Tieren Ausschau, die sich im Unterholz verborgen halten, um dir aufzulauern, aber deine Wanderung bleibt ereignislos, bis du schließlich die Burg von Baron Havel erreichst, in der Dairon sein Lager aufgeschlagen hat (**Karte g = 33**).

505 ABENDS

Die Straße ist noch immer schneebedeckt und du kannst ihr nur dank der Markierungen am Wegesrand folgen, was dir in der Dunkelheit noch schwerer fällt als am Tage. Während du anfangs eine Hügellandschaft passierst, wird der Baumbewuchs nach ein paar Stunden mühsamen Fußmarschs immer dichter, bis er schließlich in einen dichten, düsteren Wald übergeht, der den Weg links und rechts in einem Abstand von rund einem Dutzend Schritt flankiert. Angespannt hältst du nach Dairons Soldaten oder wilden Tieren Ausschau, die sich im Unterholz verborgen halten, um dir aufzulauern, aber auch wenn im Dunkeln immer wieder die Augen eines Wildtiers aufblitzen, bleibt deine Wanderung ereignislos, bis du schließlich die Burg von Baron Havel erreichst, in der Dairon sein Lager aufgeschlagen hat (**Karte g = 33**).

506

Koschkas Bauern halten sich mit Ausnahme zweier kräftiger Burschen, die sich schnell mit einigen Männern und Frauen aus Wryngen angefreundet haben, von eurer Besprechung fern, dafür ist aber das Echo des Geschreis der spielenden Kinder durch die Höhlen weithin zu hören. Koschka hast du seit deiner Ankunft nicht gesehen, allerdings wurde dir versichert, dass es ihr gut gehe und sie in einer abgelegenen Tropfsteinhöhle meditiere, um Orkams Weissagungen zu erlangen.

Wenn du das **U** auf dem Spielprotokoll angekreuzt hast, geht es bei Abschnitt 70 weiter, wenn nicht bei Abschnitt 3.

507

Auf dem Turm weht das Banner des Königs von Andergast, einer von Dairons Soldaten – du denkst sogar, trotz der Entfernung zum Schlösschen Raidri zu erkennen – steht vor dem Tor Wache, achtet dabei aber nur auf das Gebiet unmittelbar vor dem Schloss. Patrouillierende Soldaten entdeckst du nicht, das Inneren des Schlosses ist aber an mehreren Stellen durch den Schein von Kaminfeuer erhellt und aus dem Schornstein dringt dunkler Rauch.

Möchtest du das Schloss vom Waldrand aus eine Weile beobachten (91) oder es, durch den Wald im Westen schleichend, umgehen, um deinen Weg gleich fortzusetzen (250)?

508

Schweißgebadet schreckst du hoch. Es ist warm – viel zu warm für einen kalten Winterwald. Und es ist trocken. Es duftet nach brennendem Holz, das Prasseln eines Feuers ist zu hören, und sein Schein wirft flackernde Schatten an die Wände. Du brauchst einen kurzen Augenblick, um dich zu orientieren. Du sitzt auf einem Strohlager, einem einfachen Strohlager in einer einfachen Holzhütte. Durch eine Öffnung in der Wand über dir siehst du den rieselnden Schnee vor den ersten Sonnenstrahlen. Und etwas Schweres lastet auf deinem linken Bein, ein dunkelgrauer Körper, mit dichtem Fell bedeckt, ruhig atmend. Das Tier hebt seinen Kopf und lässt dich zusammensucken. Auf deinem Bein liegt ein Wolf.

„Ihr seid wach“, stellt eine dünne Stimme fest. „Seid unbesorgt, hier droht euch keine Gefahr. Jedenfalls nicht im Augenblick.“

Du schaut in die Richtung, aus der die Stimme kam. Auf der anderen Seite der kleinen Feuerstelle sitzt ein alter Mann auf einem Schemel. Seine Glatze, die fehlenden und schief stehenden, vergilbten Zähne, der bucklige Rücken, das faltige Gesicht und der Stock, auf den er sich selbst im Sitzen stützt, deuten sein hohes Alter an. Aber seine Augen funkeln dich neugierig an, und die rauen Lippen umspielt ein bübisches Lächeln.

„Wo bin ich, wer seid Ihr?“, fragst du den Mann.

„Ihr habt bestimmt viele Fragen, und die beiden sind nicht die schlechtesten“, erhältst du zur Antwort. Dann lacht der



Alte herzlich: „Mich nennt man wohl Borbomox, aber da mich niemand beim Namen ruft, bin ich mir da nach all den Jahren nicht mehr so sicher.“

Es dauert einen Moment, in dem Borbomox kichernd um seine Fassung ringt: „Was für ein seniler, alter Mann, müsst Ihr denken. Verzeiht ihm, bitte ich Euch. Ich habe nur sehr selten Gesellschaft, außer natürlich von Grimm“, dabei deutet der Alte auf den Wolf zu deinen Füßen, „aber der ruft mich auch nie bei meinem Namen.“

Nachdem auch du dich vorgestellt hast, fragst du noch einmal, wo du bist – und was geschehen ist.

„Nun, ich fand Euch im Wald. Der Wald ist ein gefährlicher Ort, vor allem nachts. Manche sagen, es sei ein Wald ohne Wiederkehr. Ihr habt Euch so erschrocken, dass Ihr euch den Kopf an einem Ast gestoßen habt. Und da habe ich mir gedacht, es sei besser, Euch in meine Hütte zu bringen.“

„Wie lange war ich bewusstlos?“, erkundigst du dich.

„Einen guten Tag“, antwortet Borbomox.

Dein Magen zieht sich zusammen, ein Klumpen bildet sich in deinem Hals. „Suchen sie schon nach mir?“

„Die Soldaten?“, vergewissert sich der Alte. Nachdem du genickt hast, fährt er fort: „Vielleicht. Sie haben sich nicht in den Schneesturm gewagt, aber nachdem er in der Nacht deutlich schwächer geworden ist, kann es gut sein, dass sie die Burg vom alten Havel verlassen.“

Du überdenkst deine Situation. Wenn Dairons Soldaten tatsächlich nach dir suchen – und daran hast du keinen Zweifel – dann werden sie dich früher oder später auch hier finden. Das Gebiet im Norden Andergasts ist zu groß, um von 30 Soldaten dauerhaft überwacht zu werden, aber wenn sie systematisch nach dir suchen, werden sie dich finden. Du musst also in Bewegung bleiben. Außerdem wird sich deine Situation nicht verbessern, wenn du dich in den Wäldern verkriechst. Was auch immer Dairon bewogen hat, deine Verhaftung zu veranlassen, wird er nicht einfach so vergessen haben, nur weil du fortgelaufen bist. Ganz im Gegenteil dürfte dein übereilter Aufbruch dich in den Augen der Soldaten eher noch verdächtig gemacht haben. Du musst also herausfinden, was dir vorgeworfen wird und gegebenenfalls deine Unschuld beweisen. Vielleicht steckt aber auch etwas anderes hinter den Geschehnissen. In diesem Fall solltest du dich bemühen, die Hintergründe aufzudecken. Und aus den Vorwürfen dir gegenüber kannst du dir schnell zusammenreimen, dass Dairon auch die Bewohner Wryngens – oder zumindest einen Teil von ihnen – in irgendeiner Form des Landesverrats bezichtigt wird.

Dein Plan lässt sich folglich sehr einfach zusammenfassen: Du willst herausfinden, warum Dairon dich des Verrats beschuldigt, ohne dass er dich festnehmen lassen kann. Wenn du kannst, möchtest du die in deinen Augen unschuldigen Bewohner von Wryngen warnen. Und so wie du die Lage einschätzt, werden dich die Vorwürfe gegen die Einwohner des kleinen Dörfchens auf eine Spur bringen, um die Anschuldigungen gegen dich aufklären zu können.

Du spürst, wie die Müdigkeit von dir abfällt: „Borbomox, ich danke Euch sehr. Könnt Ihr noch eine Frage beantworten? Wie komme ich am schnellsten nach Wryngen?“

Lies bei Abschnitt 100 weiter.

509

Du kehrst Grywhick den Rücken. Möchtest du nach Norden (**Karte y = 90**), Süden (**Karte u = 236**) oder Westen (**Karte x = 137**) laufen?

510

Anfangs seid ihr noch recht zügig voran gekommen, aber da der Schneefall im Laufe der letzten Stunde stärker geworden ist und ihr den weiß übertünchten Pfad im Schneegestöber kaum noch zu entdecken vermögt, seid ihr inzwischen zu Fuß unterwegs, die Pferde schweigend hinter euch herziehend.

„Hättet ihr gedacht, dass Baron Havel ein Landesverräter ist?“, bricht Raidri schließlich die Stille.

Du beschließt, die Frage vorerst zu ignorieren, während Fronik nur verächtlich schnaubt. Ob seine Reaktion dem Baron, Raidris Frage oder der Situation galt, vermagst du nicht zu sagen.

Raidri gibt sich damit jedoch keineswegs zufrieden: „Wundert euch das denn gar nicht? Wir waren den halben Tag unterwegs und haben uns gründlich umgehört. Mir hat niemand etwas über eine Verschwörung erzählt. Wie war es bei euch?“

Während du den Kopf schüttelst, brummt Fronik zustimmend.

„Wir haben also nichts gehört, was auch nur ansatzweise verdächtig sein könnte, und Baron Havel konnte sein angebliches Geheimnis nicht vor Dairon verbergen?“ Raidris Stirn liegt in Falten: „Das passt doch nicht.“

Du schaust zu Fronik herüber, der dich mit einem missmutigen Blick bedenkt: „Raidri, keiner von uns hat einen Hinweis auf die Schuld des Barons gefunden, aber wie hättest du dich zwischen den Schenkeln der hässlichen Magd umhören wollen? Vielleicht wussten die im Dorf auch einfach nicht Bescheid. Ich weiß es nicht. Also sei vorsichtig, was du sagst.“

Raidri lässt die Schultern enttäuscht hängen, eine Geste, die weder dir noch Fronik entgangen ist: „Ich sage ja nicht, dass du falsch liegst. Aber du sollst vorsichtig sein mit dem, was du sagst, mein Junge. Hüte dein loses Mundwerk – wenigstens dieses eine Mal!“

Durch das Schneegestöber geht es weiter zu Abschnitt 297.

511

Die nächsten Wochen versteckt ihr euch in den Bergen, aber Dairon lässt sich nicht blicken. Er scheint die Region zu meiden und so wagst du dich nach einiger Zeit hinab in die Täler. Dort erfährst du von Jägern, dass es eine blutige Schlacht gab, bei der viele königliche Soldaten starben.

Seitdem ziehen wieder vermehrt marodierende Orks durch das Land, greifen ungeschützte Gehöfte an und plündern die Dörfer. Aber immerhin habt ihr eine Weile überlebt, auch wenn sich das Ende nicht ganz so gut gestaltet, wie es könnte.

Du bekommst für diesen Abschluss **250** Abenteuerpunkte. Allerdings hätte die Geschichte auch anders enden können. Vielleicht möchtest du es mit einem anderen Helden noch einmal probieren ... ENDE

512

Nachdem der dritte Wolf tot in den blutgetränkten Schnee fällt, lassen die beiden übrigen Tiere von dir ab und laufen jaulend davon. Auch wenn deine Wunden schmerzen, ziehst du es doch vor, so schnell wie möglich von hier zu verschwinden (393).

513

„Das Jagdschloss des Königs soll im Winter unbewohnt sein.“ Kehre zu Abschnitt **150** zurück.

514

Schon vom Fuß des Turms aus hast du einen beeindruckenden Fernblick. Geschätzte 70 Schritt unter dir erstreckt sich eine schneebedeckte Hügellandschaft, die in weiter Ferne von Wäldern umfasst wird. Davor zeichnen sich ein Dorf in südöstlicher Richtung (*Karte v = 431*) und eine Burg in südlicher Richtung (*Karte s = 200*) ab. Wenn du die Orte noch nicht besucht hast, kannst du die dazu gehörigen Abschnitte schon auf der Karte eintragen. Von hier aus gelangst du aber nicht auf direktem Wege dorthin. Dir bleibt nur, noch einmal den Ausblick zu genießen und dich dann wieder dem Turm zu widmen (410).

515 MORGENS

Es fühlt sich an, als lege sich eine eisige Klaue um dein Herz, als du das Tor zur Burg passierst. Erschrocken fährst du zusammen, als du nach oben schaust, aber die Fratze, die dir die Zunge heraus streckt, gehört nur zu einem Wasserspeier.

Der Innenhof der Burg sieht genauso aus, wie du ihn in Erinnerung hast, wie er in deinen Alpträumen aussieht. Das Torhaus, von dem aus du das Treiben im Innenhof beobachtet hast. Der Burgfried, unter dessen Mauern du gefangen gehalten wurdest. Das Haupthaus. Das Nebengebäude. Die Stallung. Ein Frösteln lässt dich erschauern.

Ein Berg aus Schädeln und Knochen. An diesen Haufen kannst du dich nicht erinnern. Möchtest du ihn näher in Augenschein nehmen (426) oder dich weiter im Innenhof (198) oder den Gebäuden umschauen? (267) Oder möchtest du einfach fort von hier (69)?

515 ABENDS

Hast du das **J** auf dem Spielprotokoll notiert (306) oder nicht (27)?

516

Schmerzhaft stürzt du zu Boden, wobei du **1W6 SP** erleidest. Die Wölfe umkreisen dich noch immer lauernd, während dein Pferd panisch dem Weg folgt. Zu deiner Erleichterung haben Kameire und Erloran ihren Fluchtversuch abgebrochen und decken deine Rückseite, während du dich aufrappelst und deine Waffe ziehst. Der Kampf scheint dir nun unvermeidbar – und schon stürzen sich drei Wölfe auf dich.

Grimwolf

Biss: INI 9+W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3 DK H

LeP 23 RS 2 AuP 100 WS 6 GS 12 MR 1

Wenn du alle Wölfe binnen 12 Kampfrunden tötest, lies bei Abschnitt **220** weiter. Falls es dir gelingt, bis zur 13. Kampfrunde zu überleben, ohne alle Wölfe getötet zu haben, gehe zu Abschnitt **123**. Falls deine Lebensenergie vor der 13. Kampfrunde auf 5 oder darunter sinkt, lies Abschnitt **2**.

517

Panisch versuchst du, um die Ecke des Hauses zu schlüpfen, aber auf dem festgetretenen Schnee verlierst du den Halt und rutschst aus. Der Länge nach fällst du in den Schnee, kurz danach schwingt die Tür zum Schankraum auf und ein halbes Dutzend Soldaten stehen plötzlich um dich herum, noch bevor du dich aufrappeln und fliehen kannst. Ein Kampf ist zwecklos, die Situation ausweglos. Ohne Gegenwehr zu leisten, lässt du dich gefangen nehmen (5).

518

Der Schelm schaut verlegen zu Boden. „Implusion“, murmelt er fast unhörbar leise.

„Eine Implusion“, fragst du nach. „Wie kam es denn dazu?“ Der Schelm schaut dich traurig an. In seinen Gesichtszügen erkennst du keine Heimtücke, kein Grinsen, nichts, von dem der Volksmund sagt, es sei der einzige Wesenszug eines Schelms, anderen Streiche zu spielen. Stattdessen entdeckst du Reue in Grusepusemusels Gesicht: „Hier lebte einst eine Alchimistin und Zauberin. Sie war außerordentlich klug und schön und umsichtig zu den Wesen des Waldes. Ich wollte ihr nur einen klitzekleinen Streich spielen“, dabei presst Grusepusemusel den Zeigefinger und Daumen der rechten Hand fest aufeinander, „und habe ein paar ihrer Zutaten vertauscht ...“

Eine dicke Träne rollt über Grusepusemusels Wange und du beschließt, das Thema nicht weiter zu vertiefen (240).

519 Z+I

Nachdem sich der Weg ein ganzes Stück am Bergkamm entlang geschlängelt hat, führt er erst durch einen dichten Wald und dann auf ein flaches Hochplateau. Sobald die Bäume enden, ist es dir unmöglich, den Pfad unter der alles



bedeckenden Schneedecke als solchen zu erkennen. Du bist in die Wildnis des Steineichenwaldes vorgedrungen (**Karte bb = 300**).

520 Z+I

Zögerlich suchst du dir eine Stelle hinter einer Schneeverwehung, die du mit ein paar Tannennadeln auskleidest. Halbwegs trockenes Feuerholz findest du aber ebenso wenig wie Nahrung. Mit knurrendem Magen schläfst du schließlich ein, aber deine wirren Träume lassen dich nicht zur Ruhe kommen. Als du schließlich aufstehst, hast du dich nicht erholen können.

Mit steifen Knochen stellst du dir die Frage, ob du dich in Richtung Norden aufmachen willst, um der Fußspur zu folgen (**96**), oder in Richtung Südosten, zurück in die Zivilisation (**152**).

521

Schon als du dich den Bauernhöfen näherst, erkennst du, dass die Leichen noch immer an ihren Stricken hängen. Ein weiteres Mal möchtest du dir den grausigen Anblick ersparen, deswegen überlegst du, in welche Richtung du aufbrechen möchtest (**373**).

522

In der Hügellandschaft kommst du noch ein wenig schneller voran als zuvor, bis du schließlich Wryngen erreichst (**Karte c = 45**).

523

Angespannt hältst du nach weiteren Patrouillen oder wilden Tieren Ausschau, die sich im Unterholz verborgen halten, um dir aufzulauern, aber deine Wanderung bleibt ereignislos, bis du schließlich die Burg von Baron Havel erreichst, in der Dairon sein Lager aufgeschlagen hat (**Karte g = 33**).

524

Du erkennst, dass die Spuren von allen Seiten zum Dorfplatz führen, so als wäre das gesamte Dorf zur Hinrichtung der drei Unglücklichen zusammen gekommen. Der Schnee um den Scheiterhaufen herum ist von unzähligen Füßen plattgetreten worden. Die Dorfbewohner müssen sich eine Weile hier aufgehalten haben, bis sie in ihre Häuser zurückgekehrt sind, wie die unzähligen Fußabdrücke verraten (**257**).

525

Der Ork greift dich sofort an.

Erfahrener Ork

Arbach: INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK N
LeP 30 **RS** 2 **AuP** 34 **WS** 8 **GS** 6 **MR** 4

Wenn du den Kampf verlierst, geht es bei Abschnitt 2 weiter, ein Sieg bringt dich zu Abschnitt 449.

526

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild III** auf Seite 97 im Anhang.

„Kampf.“ (**85**)

„Gefahr.“ (**315**)

„Töten.“ (**190**)

„Monster.“ (**177**)

„Krieg.“ (**448**)

„Tapferkeit.“ (**537**)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (**15**).

527

Zum Glück lauert niemand auf dich in dem Wäldchen und so kommst du verhältnismäßig gut voran. Schließlich endet die Waldlandschaft und geht in eine sanfte Hügellandschaft über. Der Schneefall hört irgendwann auf und auch der Wind ebbt vollkommen ab. Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch erreichst du schließlich eine düstere Burg (**Karte s = 200**).

528

Du bist dir sicher, noch nie eine Hütte betreten zu haben, in der so viele Dinge liegen, die allesamt so wenig Wert haben. In einem Regal stapelt sich der Unrat bis unter die Decke, aber außer Schrott, kaputten Gegenständen, leeren Krügen und Flaschen, mit Dreck gefüllten Kistchen oder vergammelten Essensresten findest du hier nichts. Weckst du die Geweihte doch (**233**) oder verschwindest du von hier, solange das überall lebende Ungeziefer dich noch nicht befallen hat (**176**)?

529

Am Waldesrand findest du ein dichtes Gebüsch, hinter dem du dich verbirgst. Leider ist es dir aber nicht gelungen, deine Spuren sorgfältig zu verwischen. Es dauert nicht lange, bis sich der aus acht von Dairons Soldaten bestehende Trupp genähert und deine Fußabdrücke entdeckt hat. Ein junger Soldat deutet schließlich mit dem ausgestreckten Arm auf dich. Möchtest du dich ergeben (**5**) oder trittst du die Flucht an (**29**)?

530 MORGENS Z+I

Kaum hast du dich auf eines der Strohlager gelegt, schläfst du trotz der deutlich hörbaren Axtschläge auch schon tief und fest. Du regenerierst 1W6+2 LeP.

Als du am Abend erwachst, kommen die Holzfäller gerade zurück in ihr Lager. Du verabschiedest dich von ihnen, dann setzt du deine Wanderung fort (**367**).

530 ABENDS Z+I

Kaum hast du dich auf eines der Strohlager gelegt, schläfst du auch schon tief und fest. Du regenerierst 1W6+2 LeP. Nachdem du am nächsten Morgen aufgewacht bist, verabschiedest du dich von Calwd und seinen Männern, dann setzt du deine Wanderung fort (367).

531

Schließlich erreichst du das offen stehende Tor zur kleinen Burganlage des Barons von Havel. Neben dem Tor erkennst du die schlotternde Gestalt eines schlanken Soldaten. Der Bursche hat sich in ein dickes Fell gewickelt und stützt sich auf seinen langen Speer. Die Laterne des Soldaten hängt neben dem Tor und spendet ihm trotz des Schneetreibens ein wenig Licht und vermutlich auch ein wenig Wärme. Als du näher kommst, erkennst du die hängenden Schultern und siehst auch, dass der Mann nicht das Innere des Burghofs beobachtet, sondern den Blick durch das Tor in die Dunkelheit des Waldes gewandt hat.

Möchtest du einfach an ihm vorbei laufen (203), ihn ansprechen (14) oder mit einem beherzten Hieb eines schweren Holzastes, der wenige Schritte vor dir liegt, niederschlagen (270)?

532 A B

Deine Gegnerin taumelt, als dich plötzlich eine mächtige Pranke an der Schulter packt und dich zur Seite reißt. Der Orkhäuptling steht über dir, seine schartige Klinge wütend in deine Richtung gereckt. Er holt aus, um einen tödlichen Hieb zu landen, doch dann hält er inne und wendet sich ab. Du schaust in die Richtung, in die er starrt, und entdeckst Erloran, der eine gewaltige Flammenlanze entfacht, die den mit Kupfer geschmückten Ork in eine brennende Fackel verwandelt, die auch nicht erlischt, als er sich panisch im Schnee wälzt. Träge setzt sich der muskulöse Häuptling in Bewegung, dich hat er einfach liegen lassen. Du rappelst dich auf, orientierst dich kurz und suchst die Umgebung nach deiner verwundeten Gegnerin ab, von der jede Spur fehlt. Die Frau ist verschwunden (49).

532 C

Caldre taumelt, als dich plötzlich eine mächtige Pranke an der Schulter packt und dich zur Seite reißt. Der Orkhäuptling steht über dir, seine schartige Klinge wütend in deine Richtung gereckt. Er holt aus, um einen tödlichen Hieb zu landen, doch dann hält er inne und wendet sich ab. Du schaust in die Richtung, in die er starrt und entdeckst Erloran, der eine gewaltige Flammenlanze entfacht, die den mit Kupfer geschmückten Ork in eine brennende Fackel verwandelt, die auch nicht erlischt, als er sich panisch im Schnee wälzt. Träge setzt sich der muskulöse Häuptling in Bewegung, dich hat er einfach liegen lassen. Du rappelst dich auf, orientierst dich kurz und suchst die Umgebung nach einer Caldre ab, von der jede Spur fehlt. Caldre ist verschwunden (49).

533

Lies Abschnitt 36.

534

Schweigend schaust du in die ratlosen Gesichter.

„Wir können hier bleiben und uns verschanzen“, schlägt Yölde vor. „Einige von uns können mit einer Waffe umgehen. Wenn wir es richtig anstellen, werden uns Dairons Soldaten von hier nicht verjagen können.“

Die Menge stimmt murmelnd zu, einige Dorfbewohner nicken mit dem Kopf.

Doch dann scheint es sich Yölde anders zu überlegen. „Wenn wir aber hier bleiben und die Soldaten töten, sind wir in den Augen des Königs Rechtlose. Niemand würde uns Glauben schenken. Wir wären als Mörder gebrandmarkt.“

„Und was sollen wir dann tun?“, ruft jemand aus der Menge.

Yölde schaut dich hilflos an, eine Lösung für dieses Problem scheint sie nicht zu haben, da tritt Erloran einen Schritt nach vorne. „Kämpft! Aber nicht gegen die Solda...“

Plötzlich hat jeder etwas zu sagen. In der engen Höhle hallen die Stimmen wieder, Fragen nach der Umsetzbarkeit dieser verrückten Idee und dem Geisteszustand Erlorans werden laut.

Dann kracht eine Stimme herein wie Blitz und Donner und es wird schlagartig ruhig: „Hört mir zu!“

Es ist Erloran, der sich Gehör verschafft, vermutlich mittels eines Zaubers, um Eindruck auf die Menschen zu schinden. Als sich die Unruhe gelegt hat, fährt er fort: „Wenn Dairons Soldaten wirklich gegen die Orks ziehen, folgen wir ihnen. Sobald es zum Kampf kommt, eilen wir auf Seiten der Soldaten herbei. Es wird nicht viel Anstrengung kosten, mit ihnen gemeinsam die Schwarzpelze zu vertreiben. Aber danach habt ihr bewiesen, auf wessen Seite ihr steht. Dann ist unser aller Unschuld bewiesen.“

Wieder brechen lebhafte Diskussionen aus, doch diesmal verschafft sich Erloran kein Gehör. Stattdessen tritt er zu dir. „Du wurdest des Verrats bezichtigt, du kannst deine Unschuld beweisen. Und du hast all diese Menschen hier gerettet. Sie vertrauen dir. Egal wie du dich entscheidest, wenn sie jemandem folgen werden, dann deinem Vorbild. Aber niemand kann für ihre Sicherheit garantieren, wenn wir uns in den Kampf mit den Schwarzpelzen einmischen.“ Die Entscheidung liegt bei dir: Versteckt ihr euch in den Höhlen (511) oder schickt ihr Späher aus, um im entscheidenden Moment in die Schlacht eingreifen zu können (101)?

535

Schon von Weitem hörst du das Schlagen von Metall auf Metall, immer wieder im steten Rhythmus, dem schlagenden Herzen einer gewaltigen Kreatur aus Stahl gleich. Doch statt eines Ungetüms wirst du einer beschaulichen, kleinen Schmiede ansichtig. Das kleine Steinhaus ist nicht gerade geräumig, von außen betrachtet scheint es aus gerade



einmal zwei oder drei Räumen zu bestehen, wobei der größte Raum gut einsehbar ist. Ein breites, weit aufstehendes Holztor gibt den Blick auf die eigentliche Werkstatt frei, den imposanten Kamin, in dem ein heißes Feuer lodert, Regale voller Werkzeuge und Werkstücke, den rußgeschwärzten Amboss und vor allem die kräftige Schmiedin, die unbeirrt einen rot glühenden Stahlklumpen zu einer sichelförmigen Klinge formt.

„Heda, den Göttern zum Gruße“, rufst du gleich mehrmals, bis die Frau deiner Gewahr wird und den Hammer kurz innehalten lässt. Lies bei Abschnitt 117 weiter.

536 ○

Das kleine Steinhaus am Dorfrand, in dem die Schmiede untergebracht ist – oder war – hast du schnell gefunden. Bis auf den Kamin und den Amboss wurden alle verwertbaren Gegenstände fortgeschafft, sowohl die Werkstatt, als auch das Lager und der kleine Wohnraum im Nebenzimmer wurden gründlich geplündert. In einem kleinen Lagerraum wurde ein Tisch zerschlagen, die darunter verborgene Falltür steht offen und beinhaltet außer Staub und Dreck nichts.

Wenn du die Schmiede schon einmal besucht hast, lies Abschnitt 115. Wenn nicht, lege eine Probe auf *Sinnenschärfe* (KL/IN/IN) ab. Ist sie dir gelungen (67) oder nicht (423)?

537

Der Schriftzug bleibt bestehen, aber die drei Bilder verändern sich erneut:

eis inh thc sad ffo sne hci ilt ehc, eis idh ebe ued nut adg nih ret, ies idh ute neg ned sed tir ret nam sen!

Betrachte **Bild IV** auf **Seite 97** im Anhang.

„Mensch.“ (94)

„Herrschaft.“ (419)

„Leben.“ (344)

„Ehre.“ (31)

„Körper.“ (133)

„Tapferkeit.“ (394)

Du kehrst der Tür den Rücken zu und läufst die kleine Treppe hinunter (15).

538

Du hangelst dich nach oben, bis du nur noch ein kleines Stück unterhalb der Fensteröffnung bist, dann rutscht du ab. Zum Glück landest du im weichen Schnee, 1W6 SP erleidest du dennoch. War der Sturz tödlich für dich (2) oder rappelst du dich wieder auf? Versuchst du es noch einmal auf dieselbe Weise (239) oder möchtest du etwas anderes ausprobieren (217)?

539

Den ganzen Tag über geschieht nichts Außergewöhnliches. Ein sechsköpfiger Trupp Soldaten verlässt die Burg in Richtung Wryngen, ein anderer kehrt Stunden später aus derselben Richtung zurück. Soldaten üben sich im Kampf,

Soldaten sprechen miteinander, Soldaten sprechen mit den Bauersleuten, ein Soldat verführt eine Magd, ein anderer trinkt im Schatten eines Gehöfts heimlich aus einem kleinen Fläschchen.

Dir ist kalt, du bist hungrig und müde, aber dennoch harrst du tapfer aus. Und dann geschieht doch noch etwas, dass die Müdigkeit schlagartig vertreibt. Dairon tritt aus dem Tor zur Burg, flankiert von vier Soldaten. Eine Bäuerin und ein Knecht führen hinter ihnen fünf Pferde aus der Burg, dann schwingt sich die Gruppe auf die Reittiere und trabt in Richtung Südwesten davon. Du warst noch eine ganze Weile, aber bis zum Einbruch der Nacht kehren die fünf Männer nicht zurück. Länger möchtest du dein Glück nicht herausfordern, wer weiß, wann die patrouillierenden Soldaten dein Versteck entdecken (316).

540

Ihr habt den ersten Angriff überstanden und euch dank der Überzahl auch sehr gut geschlagen. Drei Soldaten und vier Bauern liegen schwer verletzt oder tot im Schnee, der Rest kann sich mehr oder weniger gut auf den Beinen halten und harrt bereits der zweiten Angriffswelle, die auch nicht lange auf sich warten lässt.

Ihre Waffen und Rüstungen scheinen in einem deutlich besseren Zustand zu sein, sie sind kräftiger und vermutlich auch etwas älter. Der Orkhäuptling schickt nun nicht mehr seine unerfahrenen Kämpfer, sondern die Veteranen unter seinen Stammeskriegern.

Schnell sind die Schwarzpelze heran und ein Orkkrieger stürzt sich auf dich (161).

541

Die Schrift und die Symbole verschwinden, die Metallplatte bleibt zurück, als wäre nie zuvor etwas eingraviert worden – und die Tür bleibt geschlossen. Du hämmerst gegen das Schild, stößt gegen die Tür, aber nichts passiert. Frustriert wendest du dich ab (15).

542 ○

Ist dies dein erstes Treffen mit der Wirtin und ihren beiden Gästen (268) oder sind sie dir bereits bekannt (135)?

543

Schon bald hast du den kleinen See hinter dir gelassen und bist in den hier doch recht lichten Steineichenwald eingedrungen. Du bist dir zwar nicht sicher, ob du auf dem Pfad geblieben bist oder gerade ein Stück querfeldein abkürzt, aber du hast die ganze Zeit über das Gefühl, in die richtige Richtung zu laufen. Vielleicht wird dieser Eindruck aber auch dadurch verstärkt, dass du seit Stunden leicht bergauf gehst. Gewissheit erlangst du dann, als der Wald plötzlich am Rande einer doch recht hohen und vor allem sehr steil abfallenden Klippe endet. Zu deiner Rechten entdeckst du keine 200 Schritt von dir entfernt einen steinernen Rundturm, der am Rande der Klippe errichtet wurde und einen

phantastischen Blick auf die Landschaft bieten muss (**Karte ai = 266**).

544 ○○○○○

Nachdem du den Abschnitt einmal angekreuzt hast, merke dir kurz, wie viele Kreuze hinter der Abschnittsnummer stehen und lies dann Abschnitt 146.

545

Du berichtest von Borbomox, den Leichen in Wryngen, deinem Treffen mit Yolde und eurem gemeinsam geschmiedeten Plan, die Bewohner des Umlands zu warnen. Erloran hört sich mit ernster Miene deine Erzählung an, dann bekräftigt er dich in deinen Schlüssen. Er könne deine Absichten gut verstehen und vermutet obendrein, dass das Leben vieler in der Gegend auf dem Spiel stehe. Auch Erloran kann sich nicht erklären, welche Absichten Dairon hegt, aber er bietet dir seine Hilfe an, falls er dir helfen kann, ohne Kameire in Gefahr zu bringen. Sie sei auch der einzige Grund, warum er sich dir nicht anschließen kann. Hauptmann Eichinger gehe es noch immer kaum besser, erzählt dir Erloran, sodass sich Kameire weiter um ihn kümmern wolle. Achselzuckend stellt er fest, dass es dann wohl an ihm sei, in ihrer Nähe zu bleiben und auf sie aufzupassen, wenn er nicht gerade in ihrem Auftrag unterwegs sei, um Heilkräuter zu sammeln – ein schwieriges Unterfangen im verschneiten Winterwald.

Ihr plauscht noch kurz, dann verabschiedest du dich von Erloran. Erneut zur Burg zurückzukehren erscheint dir recht gefährlich und da die Dunkelheit langsam hereinbricht, wird dir klar, wie lange du dort schon gelauert hast. Erneut zur Lichtung zurückzukehren erscheint dir sehr riskant, weshalb du beschließt, von hier fort zu gehen. Bevor du dich entscheidest, in welche Richtung du marschieren möchtest, kreuze das **E** und das **F** auf dem Spielprotokoll an. Danach stellt sich dir nur noch die Frage, ob du dich gen Norden in Richtung Wryngen (**Karte f = 111**) oder nach Südosten (**Karte n = 80**) wenden sollst?

546

Kaum ist der letzte Lichtstrahl erloschen, den die versunkene Praiosscheibe über die Baumwipfel gesandt hat, nimmst du ein bläuliches Glimmen im Innenhof war. Es pulsiert, nimmt aber an Intensität beständig zu – und dann erhebt sich eine durchscheinende Gestalt, ein bärtiger Mann im Kettenhemd. Der bläulich schimmernde Soldat schreitet über den Hof, dann rauscht eine weitere Gestalt herbei. Durchscheinend, bläulich pulsierend springt der Ork aus einer Wand, schwingt einen Morgenstern und streckt den Soldaten nieder. Der Hieb muss sein Rückgrat gebrochen haben, aber der menschliche Geist erhebt sich, schwingt herum und treibt sein Schwert in den Bauch des Orks. Augenblicke später toben ein gutes Dutzend ähnlicher Zweikämpfe auf dem Burghof.

Falls du über den Nachteil *Totenangst* verfügst, lege nun eine Probe auf diese Eigenschaft ab. Ist sie dir gelungen, lies Abschnitt 387. Wenn die Probe misslungen ist oder du nicht einmal über den Nachteil *Totenangst* verfügst, lies Abschnitt 213.

NACHTEILE

Helden haben nicht nur Stärken, sondern auch Schwächen. Diese werden über die so genannten Nachteile abgebildet. Einige, wie etwa Mundgeruch, hat ein Held oder er hat sie eben nicht. Andere, wie *Totenangst*, kann ein Held haben und wenn er sie hat, dann kann sie unterschiedlich stark ausgeprägt sein. Ein totenängstlicher Held hat daher den Nachteil *Totenangst*. In der vorliegenden Situation ist es nicht die Frage, ob der Held mutig oder klug handelt (Probe auf Mut oder Klugheit gelingt), sondern ob er entsprechend seines Nachteils handelt. Analog den positiven Eigenschaften wird eine Eigenschaftsprobe auf den *Totenangst*-Wert gewürfelt. Wenn der Wert der *Totenangst* mit dem W20 unterwürfelt wird oder der Würfel genau den Wert der *Totenangst* zeigt, wird sich der Held vor Toten, Geistererscheinung oder Gräberfeldern fürchten. Es ist also in der Regel von Vorteil, bei sogenannten *Schlechten Eigenschaften* niedrige Werte zu haben. Theoretisch könnte eine Probe auf solche Nachteile auch erschwert oder erleichtert sein, hier wird sie aber nicht weiter modifiziert.

547

Die Leichen sind vollkommen entstellt, Haut wie Kleidungen hängen in verkohlten Fetzen von den Knochen der Verbrannten herab. Das einzige Kleidungsstück, das dem Feuer einigermaßen trotzen konnte, ist eine lederne Schürze, wie sie von Schmieden benutzt wird. Hast du das **C** bereits markiert, kehre zu Abschnitt 257 zurück, andernfalls lies bei Abschnitt 73 weiter.

548 Z+2

Es dauert eine Ewigkeit, den Ausgangspunkt deiner Spurensuche wiederzufinden, wo die Fährte noch besser erhalten ist und du auch den Gebirgspfad in Richtung Zivilisation wiedererkennst. Deine Finger fühlen sich steif an, die Kälte und der schneidende Wind haben dich viel Kraft gekostet. Alles in allem hast du 1W6 SP erlitten (**Karte bb = 300**).

549

Es ist schwer, auf dem offenen Feld ein Versteck zu finden, aber vielleicht kannst du dich in einer Schneewehe eingraben. Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* (MU/IN/GE) +5 ab. Ist sie gelungen (296) oder nicht? (23)



550

War da nicht etwas Funkelndes unter einem der Bäume? Du spähist über die weite, inzwischen von einer massiven, weißen Schicht bedeckte Schneelandschaft, dann erspähist du einen grauen Schatten, dort einen zweiten, einen dritten: Wölfe. Die Tiere beobachten dich, du kannst es spüren. Aber sie bleiben auf Abstand. Während ihr euren Weg fortsetzt, schauen sie euch nach, dann siehst einen vierten Wolf unter der nächsten Baumgruppe stehen. Du hörst ihre klagenden Laute nicht, und doch hast du das Gefühl, als würden sie eurem Weg systematisch folgen, euch belauern (363).

551

Wortlos holst du den Wappenrock aus deiner Tasche, dann gibst du ihn Alinde, die schlagartig bleich wird. Als du ihr berichtest, dass niemand überlebt hat, bricht sie weinend vor dir zusammen (465).

552

Vom Holzfällerlager aus führt dich ein breiter Pfad durch einen dichten Nadelwald gen Westen. Du kommst gut voran, da die Schneedecke dank der dicht stehenden Bäume hier dünner ist als andernorts.

Ein Lied auf den Lippen pfeifend, wirfst du einen W6: Zeigt er eine 1, lies Abschnitt 13, ansonsten geht es für dich bei Abschnitt 298 weiter.

553

Nachdem der dritte Wolf tot in den blutgetränkten Schnee fällt, lassen die beiden übrigen Tiere von dir ab und laufen jaulend davon. Auch wenn deine Wunden schmerzen, ziehst du es doch vor, so schnell wie möglich von hier zu verschwinden (354).

554 MORGENS Z+I

Der Wald hält sich westlich des Weges, die meisten Hügel liegen östlich und die Straße führt schnurgerade und eben durch eine angenehm zu bereisende Schneise. Der einzige Nachteil ist, dass dir der Weg unglaublich monoton und langweilig erscheint. Du setzt einen Fuß vor den nächsten und hast dennoch nicht das Gefühl, vorwärts zu kommen. Erst gegen Abend erreichst du ein Kreuzung (**Karte j = 11**).

554 ABENDS Z+I

Der Wald hält sich westlich des Weges, die meisten Hügel liegen östlich und die Straße führt schnurgerade und eben durch eine angenehm zu bereisende Schneise. Aus dem Wald heraus funkeln dich immer wieder neugierige Augen an, aber die Tiere halten Abstand. Am Morgen erreichst du schließlich eine Kreuzung, ohne das während der Nacht etwas geschehen wäre (**Karte j = 11**).

555

Du nährst dich der kleinen Siedlung, bestehend aus vier großen Häusern, bei denen Wohnstube, Stall und Scheune unter einem Dach versammelt sind. Die umliegenden Felder liegen unter der Schneedecke verborgen, die das ganze Land überzogen hat. Südlich der Siedlung erstreckt sich ein zugefrorener See, daneben entdeckst du den Ausläufer eines von majestätisch aufragenden Steineichen dominierten Waldes.

Auch die Dorfbewohner hast du schnell ausgemacht. Sie haben sich in einem Kreis um eine Vogelscheuche herum versammelt und knien mit Ausnahme einer alten Frau im weichen Schnee, die eine Art Zeremonie leitet.

Möchtest du die Versammlung in Ruhe und die Gehöfte schnell hinter dir lassen (373) oder gesellst du dich zu den Bewohnern der Häuser? (20)





DAS ENDE

Wie hat es Helme Haffax einst so treffend formuliert: „Du magst die Schlacht gewonnen haben, aber den Krieg noch lange nicht!“ Die Orks vernichtend zu schlagen, war bereits ein Erfolg. Dass dabei auch noch die Hälfte der Soldaten und zwei Drittel der Bauern überlebt haben, machte ihn umso größer. Aber die nächsten Wochen zeigten erst, wie wichtig dieser Sieg war und dass nur durch deinen Einsatz Schlimmeres verhindert werden konnte. Kaum wart ihr auf Burg Schwarzenzinn zurückgekehrt, um euren Sieg zu begießen, traf ein Bote aus den westlichen Grenzlanden ein. Das nostrische Geschmeiß hat die Gelegenheit genutzt, und einige der ansässigen Ritter haben Ländereien mit Grenzposten versehen – eure Ländereien! Hätte Dairon, der wahnsinnige Kriegstreiber, es geschafft, die königlichen Soldaten vollends gegen die Schwarzelpe zu aufzureiben, die kampffähige Bevölkerung in der nördlichen Provinz zu dezimieren und dann auch noch den Orks Tür und Tor zu öffnen – das Königreich Andergast hätte wahrscheinlich bedeutende Teile seines Landes verloren. Nun könnt ihr nur mutmaßen, wer von einem solchen Krieg profitiert hätte. Durch euren tapferen Einsatz gelang es euch aber, das Königreich Andergast im Norden zu sichern. Ihr könnt eine schlagkräftige Truppe mit immerhin 30 mehr oder weniger erfahrenen Kämpfern zusammenstellen, die sich gleich morgen auf den Weg nach Süden macht – einem neuen Abenteuer entgegen.

Kameire und Erloran werden die Kämpfer nicht begleiten, sie werden eine Weile in der Burg des toten Barons Havel bleiben, um Yolde zu helfen, das Land wieder aufzubauen

und die Spuren von Dairons Wirken zu tilgen. Außerdem gilt es noch immer, die Ursprünge der mysteriösen Wolfspilge zu untersuchen, auch wenn die Tiere den an der Schlacht Beteiligten nicht mehr gar so bedrohlich erscheinen wie zuvor.

Du erfreust dich indes am Lohn deiner Mühen. Du erhältst pauschal **400 Abenteuerpunkte**, die um folgende Punkte erhöht oder vermindert werden, abhängig davon, welche Buchstaben du angekreuzt hast.

Buchstabe	AP
A	+10
B	-20
D	+10
G	-15
H	-30
I	+10
J	+10
K	+30
N	+30
O	+10
R	-20
T	+10
U	+10
V	+15
W	+15



EPİLOG

Wasser, eiskaltes Wasser! Der Sturz hatte ihn übel mitgenommen, ein Bein war gebrochen, die Haut an mehreren Stellen aufgerissen, jeder Muskel hätte geschmerzt, wenn er vor lauter Kälte nur etwas spüren könnte. Für einen kurzen Moment dachte er wirklich, dass dies sein letzter Moment gewesen wäre. Ein elender Tod, wie er fand, aber vielleicht ein verdienter.

Doch es kam wieder einmal anders. Es kam immer anders in seinem Leben.

Die junge Frau, die ihn aus dem Wasser gefischt hatte, kannte er nur flüchtig – und es wunderte ihn, dass sie ihn nicht einfach hatte verrecken lassen. Caldre. Er hatte sie

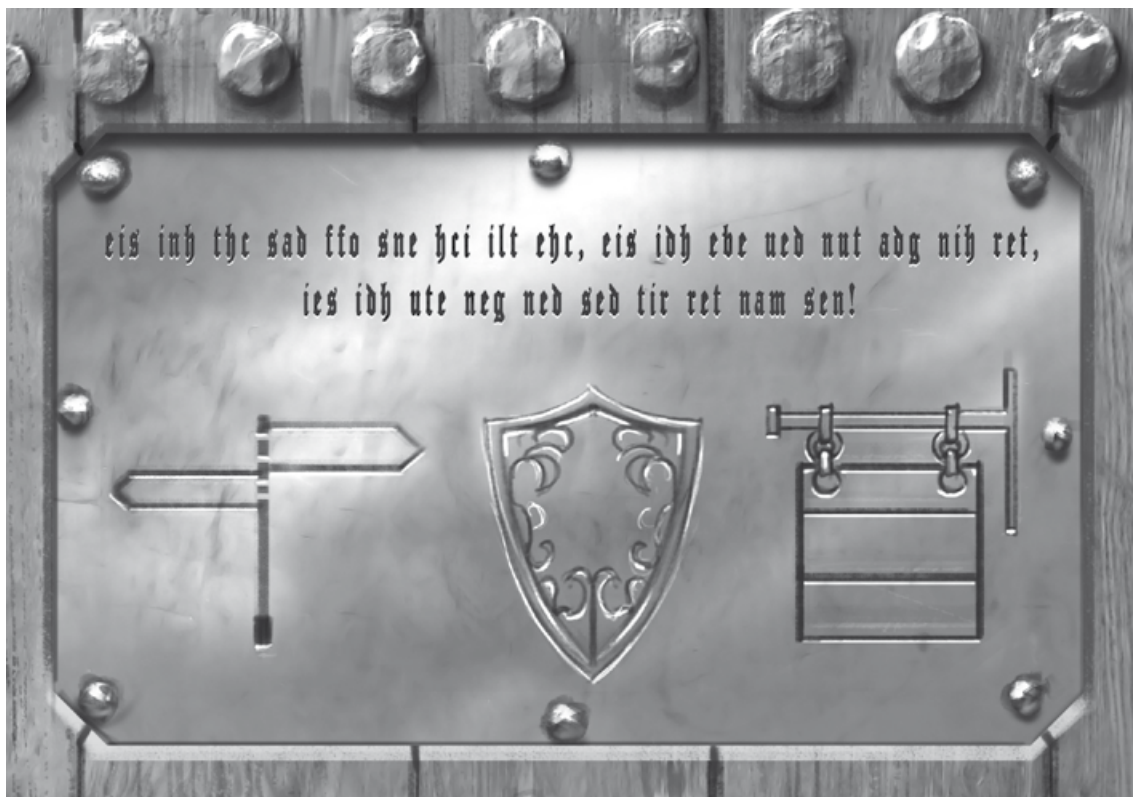
eingesperrt, er hätte sie für seine Zwecke auch umgebracht, aber irgendwie hatte sie überlebt, sich mit den Schwarzpelzen arrangiert und auch die Schlacht oben auf der Klippe überstanden. Sie hätte allen Grund gehabt, ihn zu hassen, aber das tat sie nicht. Er war sich nicht einmal sicher, ob sie überhaupt fähig war solcherlei zu fühlen. Sie war kühl, vermutlich kälter als der Winter, zudem berechnend und opportunistisch. Opportunistisch genug zu erkennen, dass sich ihre Überlebenschancen mit ihm deutlich erhöhen würden, auch wenn sein Bein lädiert war. Und so hatte sie ihn gerettet. Es war kein Akt der Vergebung, es war reiner Überlebensinstinkt – und überleben würden sie.



BILDERRÄTSEL

Schau dir diese Bilder bitte nur an, wenn du von einem entsprechenden Abschnitt darauf verwiesen wirst. Wenn du die **Karte der Region** suchst, blättere weiter auf Seite 101. Das **Spielprotokoll** findest du auf Seite 102.

I.

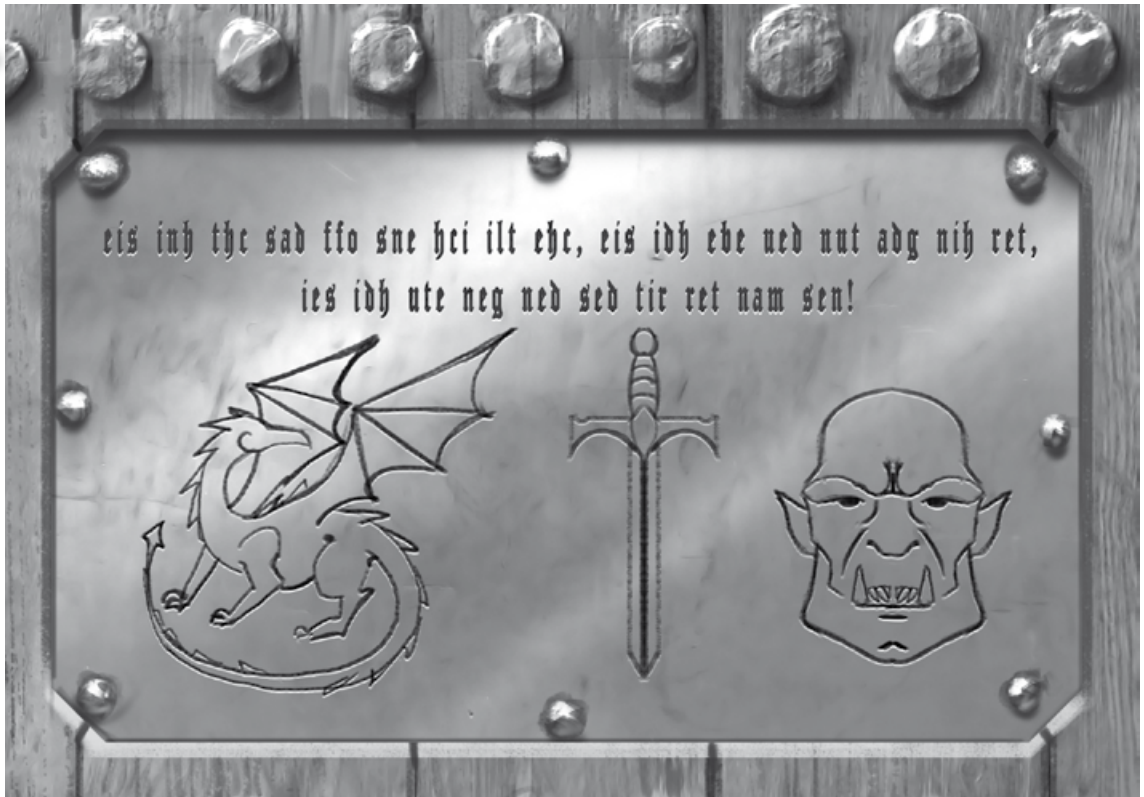


II.





III.



IV.



ERFAHRUNG NUTZEN

Wenn du Abenteuerpunkte (AP) sammelst, entspricht dies gewonnener Erfahrung. Gewonnene Erfahrung zeigt sich wiederum in besseren Kenntnissen und Fähigkeiten. Dieser Schritt soll nun erklärt werden. Gesammelte AP können jeweils einmal eingesetzt werden, um positive Eigenschaften zu verbessern oder negative abzubauen. Kein AP darf dabei doppelt aufgewendet werden. Es gibt daraus folgend eigentlich drei AP-Konten: die insgesamt gesammelten AP, die bereits ausgegebenen AP und die noch zum Ausgeben verbliebenen AP.

Mit den zum Ausgeben verbliebenen AP kannst du:

- ☛ Talentwerte verbessern
- ☛ neue Talente lernen
- ☛ Eigenschaftswerte verbessern
- ☛ Lebensenergie oder Ausdauer erhöhen
- ☛ Nachteile vermindern oder ganz abbauen
- ☛ Astralenergie oder Magieresistenz erhöhen
- ☛ Sonderfertigkeiten erwerben

DIE STEIGERUNGSKOSTENTABELLE (SKT)

Es ist leicht, etwas ganz neu zu lernen, schwerer, etwas zur Perfektion zu bringen. Nach diesem Prinzip ist es immer aufwändiger, eine Fähigkeit zu verbessern, indem man bereits einen hohen Wert hat. Dies soll mit Hilfe der Steigerungskostentabelle – kurz SKT – abgebildet werden.

Wie du siehst, gibt es verschiedene Spalten A* bis H. Jedem Eigenschafts-, Talent-, Zauber- oder sonstigem Wert ist eine Spalte zugeordnet. Ganz links befindet sich der jeweilige Wert. Du musst im Prinzip nur die passende Spalte auswählen, links den nächst höheren Wert ablesen, auf den du steigern willst, und dann nach rechts zur ausgewählten Spalte schauen. Dort kannst du die aufzuwendenden AP-Kosten ablesen. Wenn du über genügend AP verfügst, kannst du diese ausgeben und den betreffenden Wert dann erhöhen oder verringern. Es gibt einige Ausnahmen, aber auf diese wird gesondert eingegangen.

TALENTWERTE ANPASSEN

Für Talentwerte gilt das Verfahren fast uneingeschränkt. Zu beachten ist, dass einige Helden mit negativen Talentwerten starten. Daher gibt es auch die Zeilen für Werte von -3 bis -1 Punkte. 0 ist der Startwert für ein gerade aktiviertes Talent. Bevor dir das Verfahren an einem Beispiel verdeutlicht wird, soll kurz eine Zuordnung der Talente zu den Spalten erfolgen.

A: (fast alle) Sprachen und die Schrift der eigenen Sprachenfamilie – also die deines Helden

B: Betören, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Überzeugen, Fährtensuchen, Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Anatomie, Brett-/Kartenspiele, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Götter/Kulte, Heraldik, Kriegs-

TABELLE DER TALENTKOSTEN

Wert	A+	A	B	C	D	E	F
Aktivierung	1	1	2	3	4	5	8
1	1	1	2	2	3	4	14
2	1	2	4	6	7	9	22
3	1	3	6	9	12	15	32
4	2	4	8	13	17	21	41
5	4	6	11	17	22	28	48
6	5	7	14	21	27	34	55
7	6	8	17	25	33	41	65
8	8	10	19	29	39	48	70
9	9	11	22	34	45	55	80
10	11	13	25	38	50	65	85
11	12	14	28	43	55	70	95
12	14	16	32	47	65	80	105
13	15	17	35	51	70	85	120
14	17	19	38	55	75	95	130
15	19	21	41	60	85	105	140
16	20	22	45	65	90	110	155
17	22	24	48	70	95	120	165
18	24	26	51	75	105	130	180
19	25	27	55	80	110	135	195
20	27	29	58	85	115	145	210

kunst, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Sprachenkunde, Sternkunde, Tierkunde, Abrichten, Ackerbau, Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Boote Fahren, Fahrzeuge Lenken, Falschspiel, Feinmechanik, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Holzverarbeitung, Kartographie, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schlösser Knacken, Schneidern, Seefahrt, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Tätowieren, Zimmermann, Fremdsprachen, einige wenige, sehr komplexe Muttersprachen

C: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere, besonders komplexe Fremdsprachen

D: Akrobatik, Athletik, Gaukeleien, Klettern, Körperbeherrschung, Reiten, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Stimmen Imitieren, Tanzen, Taschendiebstahl, Zechen, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Ketten Waffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihand-Hieb Waffen

E: Anderthalbhänder, Bogen, Fecht Waffen, Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

Nun also das versprochene Beispiel: *Du hast einen TaW in Reiten von 4 und möchtest ihn auf 6 steigern. Reiten gehört zur Spalte D. Um den TaW von 4 auf 5 zu steigern, musst du also*



22 AP ausgeben, für die Steigerung von 5 auf 6 noch einmal 27. Insgesamt kostet dich das Verbessern des Reiten-TaW von 4 auf 6 also $22 + 27 = 49$ AP. Dafür hättest du auch den Überreden-Wert in Spalte B von 2 auf 6 bringen können ($6 + 8 + 11 + 14 = 39$ AP) und hättest noch 10 AP übrig gehabt, etwa um deine Muttersprache von 7 auf 8 TaP zu erhöhen.

Bedenke bitte noch, dass ein Talent von den zu Grunde liegenden Eigenschaften abhängt – schließlich werden diese auch geprüft. Daher ist es nicht erlaubt, den TaW weiter zu steigern, wenn er bereits so hoch ist wie die beste zu Grunde liegende Eigenschaft plus 3.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN BEIM ANWENDEN VON TALENTEN

Mitunter macht man spezielle Erfahrungen in besonderen Situationen. Wenn dies der Fall ist, wird dies am Ende des Abenteuers ausgewiesen. Ein Talent, in welchem spezielle Erfahrungen gemacht wurden, darf für jeweils eine *Spezielle Erfahrung* um einen Punkt verbilligt gesteigert werden, wobei eine Spalte weiter links in der Kostentabelle gilt.

Dazu ein Beispiel: *Hätte dein Held eine Spezielle Erfahrung in Reiten gemacht, hätte ihn die Steigerung von 4 TaP auf 5 TaP nur 17 AP gekostet.*

TALENT NEU ERLERNEN

Solltest du ein Talent noch nicht beherrschen, es aber neu erlernen wollen, musst du zunächst die Aktivierungskosten (zu finden in der Zeile Akt./0) zahlen. Dann hast du in dem Talent einen TaW von 0 und kannst ganz normal zu steigern beginnen. Falls ein Talentwert negativ ist, muss er vorher noch auf den Wert 0 gesteigert werden. Dazu dienen die Zeilen -3 bis -1. Eine genaue Beschreibung der Talente findest du im **Basisregelwerk** oder im Band **Wege der Helden**. Es ist an dieser Stelle aber leicht nachzuvollziehen, dass unter das Talent *Fleischer* Tätigkeiten eines Fleischers fallen und *Reiten* die Fähigkeit beschreibt, sich auf einem Pferd zu halten.

KAMPFTALENTWERTE STEIGERN

Wenn ein Kampftalent gesteigert wurde, darfst du jeden gesteigerten Punkt entweder auf deinen AT- oder deinen PA-Wert der Waffengattung des Talents anheben. Dies gilt – wie geschrieben – für jeden gesteigerten Punkt einmal. Die Differenz von AT- zu PA-Wert darf aber niemals größer als 5 Punkte sein.

Dazu ein Beispiel: *Ein Held hat im Talent Schwerter einen TaW von 6. Sein AT-Basiswert beträgt 8, der PA-Basiswert 8. Der Held hat damit für Schwerter folgende Werte: AT 9, PA 13. Er könnte auch andere Werteverteilungen haben, aber der Spieler hat 1 Punkte auf den AT- und 5 Punkte auf den PA-Wert verteilt. Nun wird der TaW Schwerter auf 7 Punkte gesteigert. Der Spieler könnte den AT-Wert auf 10 Punkte oder den PA-Wert auf 14 Punkte steigern. Er entscheidet sich für die Parade. Die Werte betragen nun also: TaW Schwerter 7, Schwerter AT 9, PA 14. Wenn nun der TaW Schwerter noch um 1 weiteren*

Punkt gesteigert würde, müsste der Spieler die AT anheben, da der PA-Wert um 6 Punkte größer als der AT-Wert wäre, wenn der PA-Wert auf 15 gesteigert werden würde.

EIGENSCHAFTEN STEIGERN

Auch Eigenschaften können gesteigert werden – allerdings nur bis zum Anderthalbfachen des Startwertes. Bei einem Startwert von 13 Punkten kann die Eigenschaft also maximal auf den Wert 20 gesteigert werden. Die Kosten entnimmst du bitte der Spalte H.

Wenn du eine Eigenschaft verändert hast, berechnen sich auch davon abgeleitete Werte neu. Dabei müssen aber auch Faktoren wie die Rasse oder Klasse deines Helden berücksichtigt werden. Wenn du all diese Einflussfaktoren berücksichtigen möchtest, solltest du dir das **Basisregelwerk** oder den Band **Wege der Helden** gönnen. An dieser Stelle reicht der Platz für eine entsprechende Berücksichtigung leider nicht aus.

Ein Held kann maximal KO / 2 LeP dazukaufen und maximal KO AuP.

STEIGERUNG VON LEBENSENERGIE UND AUSDAUER

Du kannst Ausdauer- (Spalte E) und Lebensenergiepunkte (Spalte H) dazu kaufen. In beiden Fällen gilt aber: Die Zeile orientiert sich nicht am aktuellen Wert, sondern nur an der Zahl bisher dazu gekaufter Punkte.

Wenn du also noch keinen LeP gekauft hast, dies nun aber tun möchtest, kostet dieser erste Punkt 16 AP.

NACHTEILE VERMINDERN

Für jeweils 100 AP kannst du einen Punkt eines Nachteils abbauen. Nachteile, die keine Punkte aufweisen, sind vorerst nicht abbaubar. Mit Nutzung des **Basisregelwerks** oder des Bandes **Wege der Helden** ändert sich dies aber.

MAGIERESISTENZ ERHÖHEN

Hier gilt Ähnliches wie bei der Lebensenergie. Es wird in Spalte H gesteigert, die maximale Anzahl an zukaufbarer MR beträgt MU / 2.

ASTRALENERGIE ERHÖHEN

Hier gilt Ähnliches wie bei der Lebensenergie. Es wird in Spalte G gesteigert, die maximale Anzahl an zukaufbarer Astralenergie entspricht dem CH-Wert.

ZAUBER STEIGERN

Zauber werden genauso wie Talente behandelt. Der Komplexitätswert des Zaubers gibt die Spalte in der SKT an. Hauszauber, die absolute Spezialität eines Zauberers, lassen sich um eine Spalte leichter steigern.

Neue Zaubersprüche können erlernt und aktiviert werden. Hierfür wird aber ein Lehrmeister oder ein Zauberbuch benötigt. Du kannst im Rahmen der Soloabenteuer-Trilogie um die **Schwarze Eiche** keine Zauber erlernen, ohne dass dies explizit erwähnt wäre.

ANDERGASTER JÄGERIN / JÄGER

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 14 **GE** 14
KO 12 **KK** 12 **LeP** 33 **AuP** 35 **Wundschwelle** 6+2
MR 3 **SO** 4 **AT-Basis** 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8
INI-Basis 11 **GS** 8 (mit Rüstung 7) **Ausweichen** 11 (mit Rüstung 10)

Kampfwerte (mit Rüstung):

Streitaxt: INI 10+IW6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** IW6+4 **DK** N **BF** 2
Dolch: INI 10+IW6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** IW6+1 **DK** H **BF** 2
Kurzbogen: INI 10+IW6 **FK** 18 **TP** IW6+4
Dicke Kleidung: **RS** 1 **BE** 1

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (+3), Neugier 5, Totenangst 7, Vorurteile (Nostrisches Geschmeiß) 8

Talente:

Kampf: Dolche 4, Hieb Waffen 10, Raufen 2, Ringen 3, Säbel 0, Speere 4, Wurfspeere 1, Bogen 10

Körper: Athletik 4, Klettern 7, Körperbeherrschung 5, Schleichen 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 6, Singen 0, Sinnenschärfe 6, Stimmen imitieren 1, Tanzen 0, Zechen 1

Gesellschaft: Menschenkenntnis 3, Überreden 2

Natur: Fährten suchen 9, Fallenstellen 4, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 3, Orientierung 6, Wettervorhersage 3, Wildnis leben 8

Wissen: Götter/Kulte 1, Pflanzenkunde 3, Rechnen 2, Sagen/Legenden 3, Tierkunde 5

Sprachen: Garethi 10, Oloarkh (Orkisch) 5

Schriften: Kusliker Zeichen 5

Handwerk: Ackerbau 1, Bogenbau 3, Gerber/Kürschner 4, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 2,

Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 6, Kochen 1, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 2, Schneidern 3

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Angergast/Nostris), Meister der Improvisation, Waldkundig, Ausweichen 1, Scharfschütze

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis

Kampfwerte (ohne Rüstung): Bogen 18, Dolche 11/9, Hieb Waffen 13/13, Raufen 9/9, Ringen 9/10, Speere 11/9, Wurfspeere 9

Ausrüstung: Kurzbogen Streitaxt, Dolch, Köcher mit 25 Pfeilen, wetterfeste, dicke Kleidung, Material für drei Tierfallen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt, 14 Silbertaler

Abenteurpunkte: 1430 **Ausgegebene Abenteurpunkte:** 1430

AP-Guthaben: 0

GREIFENFURTER SÖLDNERIN / SÖLDNER

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 13
KO 14 **KK** 15 **LeP** 35 **AuP** 32 **Wundschwelle** 7+2
MR 4 **SO** 5 **AT-Basis** 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8
INI-Basis 14 **GS** 8 (mit Rüstung 5) **Ausweichen** 8 (mit Rüstung 5)

Kampfwerte (mit Rüstung):

Brabakbengel:

INI 11+IW6 **AT** 16 **PA** 10 **TP** IW6+5 **DK** N **BF** 1
Dolch: INI 11+IW6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** IW6+1 **DK** H **BF** 2
Kettenhemd und Schaller: **RS** 5 **BE** 3
Holz Schild*: **INI** -1 **AT** -1 **PA** +3 **BF** 3

*Wenn mit Schild gekämpft wird, sinken INI und AT um 1 Punkt, der PA-Wert steigt durch Schildkampf II dafür um 8 Punkte.

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (+2), Goldgier 7, Jähzorn 6, Vorurteile (Orks) 10

Talente:

Kampf: Dolche 4, Hieb Waffen 11, Infanteriewaffen 4, Raufen 6, Ringen 3, Schwerter 3, Wurfmesser 3

Körper: Athletik 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Schleichen 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 1, Singen 0, Sinnenschärfe 4, Tanzen 0, Zechen 4

Gesellschaft: Etikette 1, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 7
Natur: Fährten suchen 5, Fallenstellen 2, Fesseln/Entfesseln 1, Fischen/Angeln 1, Orientierung 1, Wildnis leben 5, Wettervorhersage 1

Wissen: Götter/Kulte 2, Heraldik 2, Kriegskunst 5, Rechnen 1, Rechtskunde 2, Sagen/Legenden 2, Schätzen 2, Tierkunde 2

Sprachen: Garethi 9, Rogolan 4, Thorwalsch 3

Schriften: Kusliker Zeichen 3

Handwerk: Ackerbau 1, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 3, Lederarbeiten 4, Kochen 3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Greifenfurt); Kampfrelexe, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf II, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II

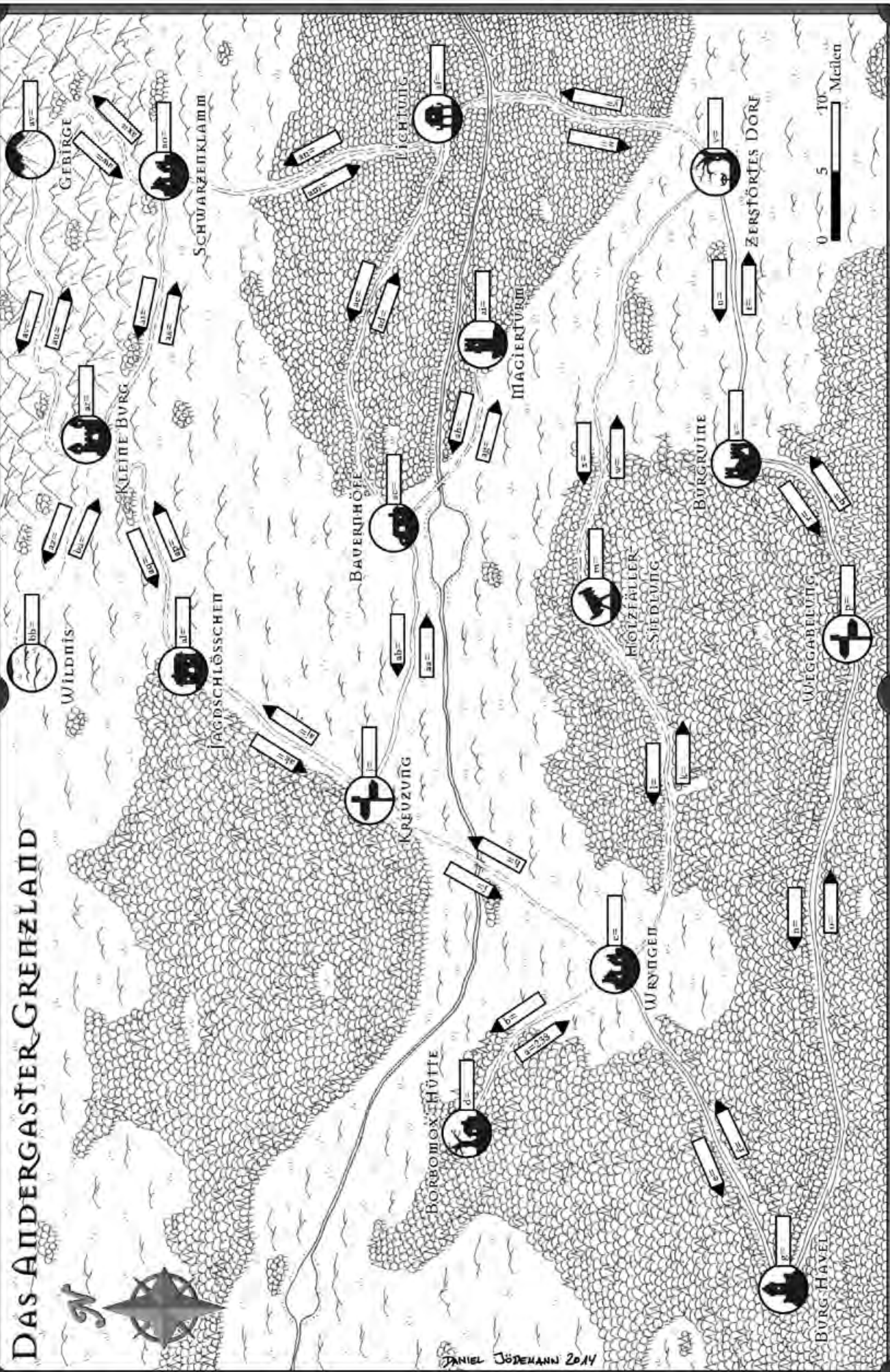
Kampfwerte (ohne Rüstung): Dolche 10/10, Hieb Waffen 16/11, Infanteriewaffen 12/8, Raufen 11/11, Ringen 9/10, Schwerter 10/9, Wurfmesser 11

Ausrüstung: Brabakbengel, Dolch, Kettenhemd, Schaller, robuste, einfache aber farbenfrohe Kleidung, einfacher Holz Schild (AT -1, PA +3, BF 3, INI -1), Lederstiefel, Handgeld 18 S, bunter Wollumhang, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche, zwei warme Decken, 23 Silbertaler

Abenteurpunkte: 1430 **Ausgegebene Abenteurpunkte:** 1430

AP-Guthaben: 0

DAS ANDERGASTER GRENZLAND



SPIELPROTOKOLL

A ○
 B ○
 C ○
 D ○
 E ○
 F ○
 G ○
 H ○
 I ○
 J ○
 K ○
 L ○
 M ○
 N ○
 O ○
 P ○
 Q ○
 R ○
 S ○
 T ○
 U ○
 V ○
 W ○
 X ○
 Y ○
 Z ○

LEBENSENERGIE

MORGENS ABENDS

3. HES ○ ○

4. HES ○ ○

5. HES ○ ○

6. HES ○ ○

7. HES ○ ○

8. HES ○ ○

9. HES ○ ○

10. HES ○ ○

11. HES ○ ○

12. HES ○ ○

13. HES ○ ○

14. HES ○ ○

15. HES Schlage Abschnitt
308 auf.



Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fanta-
sy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.



Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 209

SPIELER

1 SPIELER

AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(SPIELER)

NIEDRIG

ERFAHRUNG

(HELD)

EINSTEIGER

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)

TALENTEINSATZ,

KAMPFFERTIGKEITEN,

ORT UND ZEIT

ANDERGAST

ZU BELIEBIGER ZEIT

RÜCKKEHR ZUR SCHWARZEN EICHE

AUTOR: SEBASTIAN THURAU

Der Winter bricht über Andergast herein, als du mit Dairon, Erloran und zwei Dutzend königlichen Soldaten ins nördliche Grenzgebiet reist, um eine Verschwörung aufzudecken und das Land vor heimtückischem Verrat zu schützen. Doch offenbar sind eine Wolfsplage, marodierende Orks, die ruhelosen Seelen der Untoten und die misstrauischen Einwohner der dünn besiedelten Grenzlande noch nicht genug Gefahr und Herausforderung. Auch ein mächtiger Feind lauert auf den kleinsten Fehltritt! Es liegt allein an dir, neue Bündnisse zu schmieden und mutig deinen Feinden entgegen zu treten, um einer Region Frieden zu bringen, die längst dem Untergang geweiht scheint.

Dieses Abenteuer enthält zwei spielfertige Helden, mit denen du direkt losspielen kannst. Es ist aber auch möglich, mit einem deiner eigenen Helden ins Abenteuer zu ziehen.

Rückkehr zur schwarzen Eiche ist ein Solo-Abenteuer, es kann also ohne Spielleiter und Mitspieler gespielt werden. Es ist der Nachfolgebild der Solo-Abenteuer **Die schwarze Eiche** und **Im Griff der schwarzen Eiche**. **Rückkehr zur schwarzen Eiche** lässt sich auch ohne Vorkenntnisse der beiden genannten Bände spielen. Willst du die Trilogie als Ganzes erleben, empfehlen wir aber, die Abenteuer in der richtigen Reihenfolge zu spielen.

Kenntnis des **Das Schwarze Auge Basisregelwerks** ist hilfreich, wird zum Spielen dieses Abenteuers aber nicht vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de



ISBN 978-3-95752-175-0

I32I9PDF