Nebel der Vergangenheit

Dies Abenteuer ist für eine junge Hexe (oder einen jungen Hexer, beschrieben ist es aber aus der Sicht einer Tochter Satuarias) geschrieben, die in ihr erstes Abenteuer startet. Die Querverweise stehen sämtlich in Klammern und sind fett geschrieben (Beispiel: Weiter bei (4).) Die Regeln entsprechen DSA Regelwerk 5.0, einzig das Erlernen von Flüchen habe ich DSA 3.0 entlehnt.

1

Das ist sie also, deine erste Hexennacht. Viel hat dir deine Mutter schon von diesem magischen, berausenden Fest voller Sinnesfreuden erzählt, und mit entsprechender Aufregung bist du mit ihr die letzten Meilen zum Festplatz gewandert.

Gewandet bist du in dein Festkleid, dieses wundervolle, luftig leichte Kleid aus feinsten Seide, mit seinen unzähligen Verzierungen und Stickereien. Als deine Mutter dir dieses Kleid gestern Abend mit zwei anderen Hexen überreicht hat, bist du beinahe in Tränen ausgebrochen. Zunächst wolltest du die Bedeutung dieses Geschenks gar nicht begreifen. Doch deine Mutter erklärte dir, dass du heute zum ersten Mal an einer Hexennacht teilnehmen solltest.

Ihr wart vorher schon eine Woche auf der Reise, zu Fuß unterwegs durch unwegsames Gelände. Die meisten anderen Töchter Satuarias sind per Flugholz angereist. Da du aber heute zum ersten Mal mit den anderen Schwestern Flugsalbe gebraut und dein Flugholz damit bestrichen hast, war die Anreise von dir und deiner Mutter nicht ganz so einfach.

Und nun sitzt du mit all den anderen Töchtern (und überraschenderweise auch zwei Söhnen) Satuarias an der Festtafel und genießt gezuckerte Früchte und gewürztes Fleisch mit einem süßen Wein, während dein Rücken von dem riesigen Feuer hinter dir gewärmt wird. Du lauscht den anderen Hexen dabei, wie sie den neuesten Klatsch und Tratsch austauschen. Deine Mutter sitzt schweigend neben dir, wie sie sich auch sonst meist recht wortkarg gibt. Du bist dieses Schweigen nicht anders gewöhnt, aber in der Gesellschaft von einigen Dutzend ausgelassen durcheinander sprechenden Frauen wirkt sie auf dich plötzlich doch wie ein Fremdkörper in der Menge. Willst du sie darauf ansprechen (72) oder nicht (127)?

2

„Ich muss meine Mutter zunächst noch einmal sehen“, eröffnungst du dem Bauern.

Er nickt und führt dich zu einem Leiterwagen, auf dem der Leichnam deiner Mutter auf einem einfachen Leinentuch liegt.

„Ich dachte, dann kann ich sie schneller zum Peraineschrein bringen, oder wo immer du sie hin haben möchtest“, entschuldigt sich Herr Jetsam völlig unbegründet.

Dein Blick fällt auf die Umhängetasche, die der Mann auf den Bauch deiner Mutter gelegt hat. Deine Mutter hat darin immer Arzneien und Salben aufbewahrt, wenn sie auf ihrem Rundgang durch die Dörfer war. Instinktiv greifst du nach der Tasche und hängst sie dir um. *Die wird ja sowieso nicht mit zu Boron gehen*, denkst du bei dir.

Verträumt streichst du über den Gurt der Tasche. Das Gefühl des Stoffs beruhigt dich irgendwie gerade.

Weiter bei (121).

3

Ist das Ergebnis gerade? Dann weiter bei (105), sonst geht es bei (55) weiter.

4

Du erwartest nach der verkohlten Bratwurst von gestern Abend das Schlimmste, wirst aber angenehm überrascht. Die Pfannkuchen sind größer und dicker als erwartet und schmecken fantastisch. Auch das Apfelkompott ist eine echte Delikatesse. Es ist gerade so sauer, wie es sein muss und gerade so süß, dass es perfekt zu den Pfannkuchen passt. Nach dem Frühstück packst du freudig deine Sachen, verlässt das Gasthaus und machst dich wieder auf den Weg (49).

5

Du betrittst die Hexenhütte und legst dich in dein Bett. Über Stunden wechselt dein Zustand zwischen Trauer über den Tod deiner Mutter, Hass auf das Pferd, das Schicksal und die Welt im Allgemeinen und purer Verzweiflung.

Praios wandert über den Horizont, der Mittag kommt und verstreicht und es wird später Nachmittag.

Ein Klopfen an der Haustür zwingt dich dazu, dich aufzuraffen.

Draußen steht Bauer Jetsam.

„Ich hab gerade das Pferd zum Abdecker gebracht und ich habe mir Sorgen um dich gemacht“, erklärt er dir.

„Hör mal, meine Frau und ich haben uns überlegt, dass wir vielleicht das Begräbnis für deine Mutter organisieren könnten.“

Wenn du dem Bauern zustimmst, teile ihm deine Antwort bei (64) mit. Wenn du deine Mutter zunächst noch einmal sehen möchtest, geh weiter zu (24).

6

Der Hexer ist nicht schwer zu finden. Als einer von zwei Männern auf einem Fest voller nackter Frauen fällt er auf wie ein bunter Hund. Schon aus der Ferne entdeckst du, dass sein bestes Stück in freudiger Erwartung aufgerichtet ist, was nicht zuletzt an den nackten jungen Frauen liegt, die immer wieder zu ihm hin und von ihm weg tanzen.

Bist du aufgrund des großen allgemeinen Interesses an dem Hexer überhaupt noch in der Laune, ihn zu verführen (104)? Oder möchtest du es lieber bei dem schönen Geschlecht versuchen (109)? Natürlich steht es dir auch frei, den Rest der Nacht weiter zu tanzen (65) oder deine Mutter zu suchen (53).

7

Ich muss dich enttäuschen, wenn du wirklich Teilergebnisse richtig hattest bei dem Test, dann aus Zufall. Vielleicht sollte dein Held jemand anderen das Buch anschauen lassen, bevor du die Suche nach deinem Vater beginnst. Weiter bei (64).

8

Als du in Bergfelde ankommst, wirst du vom Bürgermeister und seiner Frau zum Mittagessen eingeladen. Zudem sind noch die Dorfältesten und ein paar Bekannte deiner Mutter zu Gast. Herzlich wirst du von allen begrüßt, dann wird aufgetafelt, und das nicht zu knapp.

„Warst du schon mal in Erlengrund oder in Nordingermoor auf einer Trauerveranstaltung?“, fragt dich der Bürgermeister. Bejahst du seine Frage (54)? Oder verneinst du sie (102)?

9

„Was? Wer bist du? Wo ist die kleine Jule?“, fragst du die junge Frau.

„Ich bin Fiana, und ich habe dich während der Hexennacht gesehen. Du und deine Mutter wart dort und habt mit uns anderen Schwestern gefeiert“, antwortet die Frau.

„Und den beiden Brüdern“, ergänzt du.

„Unwichtig. Was machst du hier?“ Fiana greift nach dem Besen, der an der Wand lehnt und droht dir mit dem Ende des Stiels.

„Meine Mutter ist vor ein paar Tagen gestorben“, beginnst du. „Und vorher sagte mir sie noch, dass ich meinem Vater etwas bringen soll oder so ähnlich. Du musst wissen, unsere Mütter waren früher mit zwei weiteren Hexen ausgezogen, um die Welt zu verbessern. Und dabei haben sie auch meinen Vater getroffen. Ich wusste nur nicht, wo ich mit der Suche beginnen soll, daher bin ich nun hier.“

Weiter bei (77).

10

Du setzt dich an einen freien Tisch und nimmst in Ruhe dein Mahl ein. Als die blonde Frau der Trinkspiel-Gruppe ihr Hemd auszieht, gehst du hoch in dein Zimmer. Bevor du dich zur Ruhe legst, lässt du noch einige Male das Artefakt kreiseln. Es zeigt immer wieder Richtung Gashok, nach Nordosten und Südosten. Von unten hörst du noch eine ganze Weile Gelächter und Krüge, mit denen angestoßen wird.

Nach einigen Stunden Schlaf wachst du beim ersten Hahnenschrei wieder auf. Als du aus deinem Zimmer trittst und in den Schankraum herunter schaut, glaubst du deinen Augen nicht

zu trauen. Auf einem Tisch liegt die blonde Frau mit entblößtem Oberkörper, ihren Oberschenkel benutzt einer ihrer Gefährten als Kopfkissen. Der andere Mann trägt mittlerweile nur noch seine Unterhose und ist mit dem Kopf auf dem Tisch eingeschlafen. Die andere Frau hat es sich auf einer Bank bequem gemacht.

„Sieht so aus, als hätte ich Euch den Schlafsaal doch anbieten können“, meint die Wirtin spöttisch.

„Aber was ist denn noch passiert, nachdem ich ins Bett gegangen bin?“ Du bist reichlich irritiert von den Zuständen im Schankraum.

„Ach, die wollten einen Schnaps nach dem nächsten, und irgendwann sind sie dann eingeschlafen. Eigentlich ist aber nichts Wildes passiert. Ich kenne die Truppe auch nicht anders, die übertreiben es jedes Mal, wenn sie hier durchkommen. Zum Glück sind sie aber friedlich und zahlen gut, daher lasse ich sie machen.“

Du schüttelst den Kopf und lässt dir das Frühstück bringen.

Möchtest du deine Reise Richtung Donnerbach fortsetzen (96)? Oder möchtest du dich lieber Richtung Gashok wenden (67)?

11

Du folgst der Beschreibung zum Haus der Greifenhorsts, einem Fachwerkbau mit steinernem Erdgeschoss, das zwischen zwei anderen Gebäuden eingepfercht ist. Vor dem Haus spielt ein kleines, rothaariges Mädchen mit einem Kreisel.

„Guten Tag“, begrüßt du das Mädchen, „bist du die kleine Jule?“

In den Augen des Mädchens meinst du einen Anflug von Panik zu erkennen, dann nickt es.

„Ich würde gern deine Mutter besuchen, meine eigene Mutter ist eine gute Freundin von ihr gewesen.“

„Oh, ja, gern. Dann folge mir doch bitte ins Haus, werde Dame.“ Die kleine Jule rennt hinein und hält dir die Tür offen.

Du betrittst den dunklen Flur. Links von dir führt eine Treppe nach oben. Am Ende des Flurs führt eine Tür in einen Raum weiter hinten im Haus und eine nach rechts. Die Kerzen in den Halterungen sind weit heruntergebrannt, auf dem

Boden siehst du aber keinerlei Wachsflecken. Jemand hält das Haus immer ordentlich sauber.

Hinter dir fällt die Tür ins Schloss und du hörst eine Frauenstimme: „Was willst du hier?“

Als du dich umdrehst, ist von der kleinen Jule nichts mehr zu sehen. Stattdessen steht dort eine junge Frau etwa in deinem Alter, mit dunkelroten Haaren.

Wenn du während der Hexennacht den Fluch Warzen sprießen gelernt hast, geht es weiter bei (27). Ansonsten lies weiter bei (9).

12

Was für ein herrliches Gefühl. Du spürst den Wind in deinem Haar und auf deiner Haut und hörst die Sphärenklänge ihr eigenes Lied in deinen Ohren spielen. Voller Wonne siehst du die Landschaft unter dir hinwegrasen, du bist gebannt vom Anblick der wolkenverhangenen, fernen Gipfel des Ehernen Schwerts und der spiegelnden Wasseroberfläche des Ozeans.

Während des Flugs schweigen du und deine Mutter, gebt euch ganz dem Gefühl des Fahrtwinds auf eurer Haut hin, der wunderschönen Aussicht mit der gen Rahja (Osten) aufgehenden Sonne. In Gedanken bist du noch ganz bei der ausgelassenen Feier. Die Erlebnisse deiner ersten Hexennacht werden dir wohl immer im Gedächtnis bleiben.

Du erhältst 2 AP, die du frei vergeben kannst. Hast du einen Fluch erlernt, erhältst du 2 weitere AP, die für das Aktivieren des Fluchs genutzt werden müssen.

Weiter bei (63).

13

Der Tag des Begräbnisses kommt und du schaust dabei zu, wie der einbalsamierte Leichnam deiner Mutter Sumus Leib übergeben wird. *Möge sie Frieden bei Satuarria finden*, denkst du bei dir.

Den Grabsegen spricht ein wandernder Borongeweihter, der auf der Reise von Gashok nach Donnerbach extra eine Pause eingelegt hat. Seine Worte trösten dich ein wenig, trotzdem bist du rastlos. In den letzten Tagen hast du einen alten Lederrucksack und die Tasche deiner Mutter gepackt und brennst eigentlich nur darauf, endlich auf Reisen zu gehen.

Wenn du schon weißt, in welche Richtung es weiter gehen soll, dann spring direkt zu (82). Ansonsten kannst du noch die Dorfältesten befragen (90) oder du sprichst mit dem Borongeweihten, der dir ebenfalls wie ein kluger Mann erscheint (97).

14

Ihr gelangt auf den Hof eines Bauern. Sein bestes Pferd lahmt auf dem linken Hinterbein, und deine Mutter hat versprochen, sich dem armen Tier anzunehmen. Wortlos geleitet euch der Bauer in den Stall. Wie üblich spricht deine Mutter zunächst leise auf das Tier ein, um es zu beruhigen. Dann tastet sie das Bein ab.

„Innere Verletzungen.“ Deine Mutter runzelt die Stirn. „Das ist ungewöhnlich.“ Zu dem Bauern gewandt fährt sie fort: „Hat sich das Pferd in letzter Zeit irgendwo gestoßen oder ist es von einem harten Gegenstand getroffen worden?“

„Nicht dass ich wüsste.“ Der Bauer schüttelt den Kopf. „Um diese Jahreszeit sind die Pferde meist auf der Koppel. Aber vielleicht weiß mein Knecht Jarle mehr, der war erst vor ein paar Tagen mit ihm auf dem Markt in der Stadt. Ich hol ihn mal schnell.“

Der Bauer eilt aus dem Stall.

„Na ja, hilft ja nichts,“ sagt deine Mutter an dich gerichtet. Sie setzt sich hinter das verletzte Bein des Pferdes und beginnt damit, ihre heilenden Kräfte in das Tier fließen zu lassen.

Nun, da ihr zunächst einmal wieder allein seid, möchtest du mehr über die Vergangenheit deiner Mutter hören (60) oder nicht (57)?

15

Der Elf beugt sich über die Leiche des Wolfs. Zunächst entfernt er vorsichtig den Pfeil, der dem Wolf in der linken Seite steckt. Er nimmt ihn genauer unter die Lupe und schiebt ihn dann in den Köcher auf seinem Rücken. Dann dreht er den Wolf herum und untersucht ihn genauer. Nach kurzer Zeit zieht er einen Gegenstand aus der Flanke des Tieres und hält ihn gegen das Mondlicht. Als du genau hinsiehst, identifizierst du den Gegenstand als Pfeilspitze.

Weiter bei (30).

16

Du findest die Hexe in einem Gespräch mit einigen anderen Töchtern Satuaris. Als du dich näherst, schaut sie dich unverwandt an.

„Was können wir für dich tun, mein Kind?“ fragt die schwarzhaarige Hexe mittleren Alters.

„Ich habe zugehört, als du erzählt hast, wie du den Krämer verflucht hast“, antwortest du frei heraus.

„Oh, und nun möchtest du lernen, wie das geht?“, fragt die Hexe mit einem milden Lächeln.

Du nickst.

„Ich muss dich darauf hinweisen, dass der Fluch nicht leicht zu lernen ist. Ich möchte nicht, dass du enttäuscht heim fliegst.“ Die Hexe überlegt kurz. „Aber ich könnte dir beibringen, wie du jemandem Pech an den Hals wünschen kannst. Der Fluch ist leichter zu lernen. Wäre das eine Idee?“

Du überlegst. Möchtest du versuchen, den schweren Hexenfluch zu lernen, der seinem Opfer den Schlaf raubt (19) oder möchtest du stattdessen lieber versuchen, den einfacheren Hexenfluch zu lernen, mit dem man das Opfer mit Pech verflucht (29)?

17

Neugierig ziehst du die Kommode von der Wand weg. Unter der Kommode ist ein viereckiger Ausschnitt in den Bodendielen, den du mit einem Messer leicht heraushebeln kannst. Darunter findest du ein verschlossenes Kästchen aus rötlichem Buchenholz. In dem Kästchen findest du eine Art Tetraeder aus echtem Mondsilber. Die Flächen des Tetraeders sind nach innen gewölbt, sodass vier Spitzen übrig bleiben, von denen immer drei den Boden berühren. Gedankenverloren spielst du mit dem Kleinod, drehst ihn an einer Spitze und lässt es über den Küchentisch tanzen. Als es zum Stillstand kommt, zeigt zufälligerweise eine Spitze zu dir.

Irgendwie kommst du nicht weiter, und daher beschließt du, zu Abend zu essen. Als du aufstehst, um Wasser für einen Tee aufzusetzen, hörst du hinter dir ein kratzendes Geräusch. Du drehst dich um, doch hinter dir ist nichts, nur der Küchentisch mit dem Tetraeder darauf.

Dir fällt auf, dass immer noch eine Spitze zu dir zeigt. Ob es eine andere ist oder dieselbe, kannst du nicht sagen. Natürlich bist du auch halb um den Tisch herumgegangen, daher könnte es genauso gut sein, dass der Tetraeder vorher schon so lag.

Als du aber zur Probe ein paar Schritte zur Seite gehst, dreht sich die Spitze des Tetraeders immer genau in deine Richtung. Du runzelst die Stirn. Deine Mutter hat also ein Artefakt vor dir verborgen gehalten, mit dem sie immer prüfen konnte, in welcher Richtung du dich befunden hast.

Das scheint dir zwar seltsam, ließe sich aber noch mit einem übersteigerten Sicherheitsbedürfnis für dich erklären. Was du aber nicht verstehst, ist, warum das Artefakt sich erst jetzt dreht. Du bist sicher, du hättest das kratzende Geräusch vorher schon bemerkt, sogar im Versteck unter den Bodendielen.

Neugierig betrachtest du den Tetraeder von allen Seiten und stellst ihn dann wieder auf den Tisch. Keine der Spitzen zeigt zu dir und nichts geschieht. Komisch. Du überlegst kurz und drehst ihn dann wieder zwischen den Fingern, sodass er erneut über den Tisch tanzt, wie vorhin. Wieder zeigt keine Spitze zu dir. Anscheinend ist das Artefakt kaputt oder muss sich erst wieder aufladen.

Hast du dir die Umhängetasche deiner Mutter schon genauer angesehen? Dann geht es weiter bei (98), sonst bei (81).

18

„Ich muss noch mal in den Stall“, eröffnungst du dem Bauern. „Vermutlich hat die Zeit nicht ausgereicht und das Bein des Pferdes ist immer noch verletzt.“

„Du stehst unter Schock, Kind, du willst doch nicht ernsthaft das Tier heilen, das deine Mutter umgebracht hat?“, erwidert die Bäuerin.

Du schaust sie mit einem strengen Blick an und begibst dich in Richtung Stall. Dort angelangt versuchst du die Blutlache zu ignorieren, die der Bauer und sein Knecht nur notdürftig weggewischt haben und näherst dich dem Pferd. Wie nicht anders zu erwarten ist es immer noch völlig verstört.

Würfle eine einfache Probe auf den Zauber *Sanftmut*. Gelingt der Zauber, zieh 4 Astralpunkte ab und mach weiter bei (32), sonst geht es zu (43).

19

Wer nicht wagt, kann auch nicht gewinnen, denkst du dir.

„Ich würde gern trotzdem versuchen, den Fluch zu lernen, der das Opfer nicht schlafen lässt“, sagst du laut.

„Nun gut, dann hör nun genau zu.“ Die Hexe erklärt dir, wie du den Fluch wirken kannst, unterstützt von den anderen Töchtern Satuaris ringsum.

Lege **eine** Probe auf KL/IN/CH ab, erschwert um 3. Gelingt sie, beherrscht du ab nun den Fluch „Schlaf rauben“. Misslingt sie, hast du den Fluch aus den Erzählungen der Schwarzhaarigen nicht lernen können.

Du bedankst dich herzlich für die Zeit, die dir die Hexen geschenkt haben und gehst weiter zu (59).

20

„Ja, das mit unserem besonders günstigen Angebot für 6 Heller und 9 Kreuzer ist so: Heute Abend gibt es eine wirklich leckere Bratwurst, die meine Frau zubereitet hat“, beginnt der Wirt. Er zieht das schmutzige Handtuch aus dem Bierhumpen und schiebt hinein, bevor er hineinspuckt und ihn weiter poliert.

„Naja, heute Nacht kannst du dann im Schlafsaal übernachten. Wir wechseln jeden Monat einmal das Stroh, und der Monat ist ja auch erst zur Hälfte rum, da hast du Glück. Und morgen früh gibt es zum Frühstück eine ausgemachte Köstlichkeit: Die besten Pfannkuchen weit und breit mit einem Apfelkompott, das sich gewaschen hat.“

Vielleicht hättest du dich auch mal waschen sollen, denkst du bei dir, als du den Achselgeruch des Wirts wahrnimmst.

Möchtest du das Angebot des Wirts annehmen (125)? Vielleicht gibt es auch noch Möglichkeiten, für etwas mehr Geld den Schlafplatz aufzuwerten (116). Oder bist du so sehr abgeschreckt, dass du doch lieber mit der Wildnis vorlieb nehmen willst (45)?

21

Verdammt nochmal, wie schwer kann es denn sein?, fragst du dich, als du auf dem harten Untergrund versuchst einzuschlafen. Das Lagerfeuer geht dir immer wieder aus und rußt fürchterlich. Das Brot und die Hartwurst haben dir heute Abend auch irgendwie nicht geschmeckt.

Am nächsten Morgen bist du leidlich erholt. Während der Nacht regenerierst du jeweils 1W6 – 1 Lebens- und Astralpunkte.

Weiter bei (49).

22

Es dauert eine Weile, bis du die Hexe findest, die der Dorfschönheit Warzen hat sprießen lassen. Sie kommt nackt mit schweißnassem Körper und vor Lust geröteten Wangen aus einem Bereich abseits der Tanzfläche, ihr langes, dunkelrotes Haar weht trotz des Regens wie ein Cape hinter ihr her. Die hochgewachsene junge Frau mit dem feingeschnittenen Gesicht bewegt sich anmutig, aber sehr kontrolliert, im Feuerschein siehst du das Spiel ihrer Muskeln bei jeder Bewegung. Generell scheint sie ihren Körper mehr zu trainieren als jede andere Hexe hier auf dem Fest, übertreibt es dabei aber nicht so wie einige Kriegerinnen, denen du schon begegnet bist. Du runzelst die Stirn, denn eigentlich verlassen sich die Töchter Satuaris mehr auf ihre Magie als auf ihre Körperkraft.

Die junge Hexe bemerkt, wie du sie anstarrst.

„Und, ist was dabei, das dir gefällt?“ fragt sie dich.

Möchtest du ihr antworten, wie sehr du ihren Körper bewundert hast (44)? Möchtest du direkt versuchen, sie zu verführen (50)? Oder möchtest du sie lieber direkt auf den Hexenfluch ansprechen (28)?

23

Es ist üblich, dass die Toten zunächst einbalsamiert und eine Woche bei dem Peraineschrein über Erden aufgebahrt werden, bevor sie auf dem Boronanger nahe des Dorfs begraben werden.

Häufig genug werden die Leichname von Hexen einfach nur verbrannt, um ihnen den Weg zum

Reich Borons zu erschweren. Hexen beten zwar die Göttin Satuaris an, aber deine Mutter hat mehr als einmal erwähnt, dass Peraine sehr viel mit der Hexengöttin gemeinsam hat. Es wäre daher vermutlich in ihrem Sinne, wenn sie im Namen Peraines beigelegt werden würde.

„Ich wäre froh, wenn ihr euch um das Begräbnis kümmern würdet“, antwortest du. Du hast einfach gerade nicht den Kopf dafür.

„Das ist das Mindeste, was wir tun können“, antwortet die Bäuerin mit dieser recht abgedroschenen Phrase.

Du bedankst dich und machst dich auf den Weg nach Hause.

Während des kompletten Heimwegs rasen die Gedanken in deinem Kopf. Was meinte deine Mutter mit ihren letzten Worten? Warum sollst du deinen Vater finden? Was sollst du ihm bringen?

Deine Mutter hat nie viel von ihrer Vergangenheit erzählt, vor allem die Zeit vor deiner Geburt ist sehr nebulös. Immerhin hast du erfahren, dass deine Mutter ein Medaillon von ihm erhalten hat und dass drei andere Töchter Satuaris ihn auch kennengelernt haben: Nessa, Alinja und Perdia.

Keine der Hexen, die du bisher kennengelernt hast, trägt einen dieser Namen. Aber vielleicht findest du in den Habseligkeiten deiner Mutter noch weitere Informationen über die drei.

Wo möchtest du mit der Suche beginnen? Möchtest du zunächst in eurer Hütte nach Hinweisen suchen (46)? Du könntest auch zunächst überprüfen, was die Umhängetasche enthält, die du von der Leiche deiner Mutter genommen hast (81).

24

„Ich muss mich zunächst noch von ihr verabschieden“, antwortest du dem Bauer Jetsam. Zusammen geht ihr stumm zu dem Hof. Dort angekommen drückt Frau Jetsam dir eine Umhängetasche in die Hand.

„Die war bei deiner Mutter, ich dachte, du möchtest sie vielleicht behalten.“

Dankend nickst du.

Schweigend führt dich der Bauer zu dem Leiterwagen, auf dem der Leichnam deiner Mutter aufgebahrt ist (121).

25

Du hast eine Idee, worum es in dem Tagebuch deiner Mutter gehen soll? Gut, dann lass mich dich auf die Probe stellen.

A: Was ist der Schlüssel zur Lösung?

- 1: Weglassungen
- 2: Ein Buchstabe
- 3: Eine Zahl

B: Um welche Person(en) geht es wirklich in dem Buch?

- 1: Dich
- 2: Deine Mutter
- 3: Dein Vater
- 4: Andere Hexen

C: Worum geht es wirklich in dem Buch?

- 1: Zauber
- 2: Alchemie
- 3: Orte
- 4: Politik

Addiere die Zahlen vor deinen Lösungen aus A und B. Multipliziere nun diese Zahl mit der Zahl vor deiner Lösung aus C.

Mathematisch ausgedrückt: $(A + B) * C$.

Notiere das Ergebnis.

Gehe zurück zum Abschnitt, aus dem du hierher gelangt bist.

26

Nach einigen Wochen kommst du in der Hauptstadt des Mittelreichs, Gareth, an. Während der Reise hat das Artefakt die Hauptrichtung geändert und zeigte etwa ab Menzheim dauerhaft Richtung Gareth.

Mit über 150.000 Bewohnern ist Gareth die größte Stadt Aventuriens. Leider weißt du über Nessa nur, dass sie feuerrote Haare hat und zu der Zeit, in der sie mit deiner Mutter unterwegs war, ein echter „Wildfang“ gewesen sein soll.

Das Artefakt hilft dir zwar etwas bei deiner Suche, doch in einer so großen Stadt wie Gareth fällt es dir schwer, es zum Einen unbemerkt einzusetzen, und zum anderen, die Position der Hexe genau zu bestimmen. Zumindest ist dies keine Geschichte, die in diesem Abenteuer Platz findet.

Du erhältst für das Abenteuer 8 Abenteurpunkte, die du frei verteilen kannst.

ENDE.

27

„Fiana, was machst du denn hier?“, fragst du die Hexe unverblümt.

„Ich wohne hier und passe auf meine Mutter auf. Was machst DU hier?“ Fiana hat einen Besen gegriffen und sieht so aus, als würde sie jederzeit auf dich losgehen wollen.

„Das ist eine lange Geschichte“, beginnst du.

„Dann nenn mir die wichtigsten Details“, blafft Fiana dich an.

„Unsere Mütter sind vor unserer Geburt mit zwei anderen Hexen aufgebrochen, um die Welt zu verbessern“, antwortest du, „und irgendwie sind sie dabei meinem Vater begegnet. Ich soll ihm etwas bringen, glaube ich. Leider hat meine Mutter mir nicht gesagt, was. Sie ist vor einigen Tagen gestorben.“

Weiter bei (77).

28

„Ich..., ja, nein, äh... ich wollte dich eigentlich darum bitten, mir den Fluch beizubringen, den du der aufgeblasenen Dorfschönheit an den Hals gewünscht hast.“ Verlegen wischt du den Speichel aus den Mundwinkeln.

„Oh, das war nicht schwer“, antwortet die junge Hexe, deine Reaktion amüsiert zur Kenntnis nehmend. „Aber bevor ich dir das erkläre, brauche ich einen Happen zu essen.“

Ihr wandert zur Festtafel, während sie dir lachend erklärt, wie die Dorfschönheit und der Rest der Gemeinde auf die Warzen reagiert haben.

„Das wird ihr eine Lehre sein, auf andere Frauen so sehr von oben herabzublicken“, schließt sie die Erzählung ab, während sie das letzte Stück Hühnchenfleisch herunterschluckt.

Dann beugt sie sich über den Tisch und erklärt dir genau, wie sie den Fluch gewirkt hat.

Lege **eine** Probe auf KL/IN/CH ab, erleichtert um 1. Gelingt sie, beherrscht du ab nun den Fluch „Warzen sprießen“. Misslingt sie, hast du den Fluch aus den Erzählungen der Rothaarigen nicht lernen können.

„Ich bin übrigens Fiana“, erklärt dir die Rothaarige und reicht dir die Hand. Du stellst dich ebenfalls vor und schüttelst ihre Hand.

„Bist du sicher, dass du dich nicht mit mir amüsieren willst?“, fragt sie mit einem eindeutigen Lächeln.

Möchtest du dieser neuerlichen Einladung zum Liebesspiel annehmen (73), oder dich lieber anders amüsieren (39)?

29

Besser den Spatz in der Tasche als die Taube auf dem Dach, denkst du dir.

„Ich würde gern den leichteren Fluch lernen“, eröffnetest du der Hexe.

„Du hast die richtige Wahl getroffen, denke ich.“ Die Hexe erklärt dir, wie du den Fluch wirken kannst, unterstützt von den anderen Töchtern Satuarias ringsum.

Lege **eine** Probe auf KL/IN/CH ab. Gelingt sie, beherrscht du ab nun den Fluch „Pech an den Hals wünschen“. Misslingt sie, hast du den Fluch aus den Erzählungen der Schwarzhaarigen nicht lernen können.

Du bedankst dich herzlich für die Zeit, die dir die Hexen geschenkt haben und gehst weiter zu (59).

30

Dem Elfen entfährt ein Fluch auf Isdira, für dessen Verständnis man vermutlich eine Menge altelfisches Geschichtswissen zusammentragen muss, nur um dann festzustellen, dass die in dem Fluch genannten Wesen mittlerweile seit Jahrhunderten ausgestorben sind.

Die heftige Reaktion des Elfenmanns überrascht dich, sind Elfen doch eigentlich für ihr ruhiges Gemüt bekannt.

Deinen erschrockenen Gesichtsausdruck beantwortet der Elfenmann mit den Worten: „Siehst du, wie diese Pfeilspitze geformt ist? Sie hat Widerhaken, daher lässt sie sich schwer aus dem Fleisch entfernen. Und schau dir das Holz an, das verwendet wurde. Wird es in Pfeilrichtung belastet, ist es hart und solide. bei Druck entgegen der Pfeilrichtung bricht es aber recht schnell ab.“

Du verstehst nicht viel von Pfeilen, daher hilft dir die Erklärung des Elfs nur bedingt weiter. Anscheinend wird ihm das auch bewusst, als er fortfährt: „Dieser Pfeil ist nicht zum Jagen gemacht. Bei der Jagd will man das Tier

möglichst schnell und sauber töten. Aber hier in der Gegend lebt ein Jäger, der diese Geschosse verwendet. Ich habe ihm schon einmal erklärt, dass Tiere, die solche Pfeilspitzen im Leib haben, gefährlich werden könnten. Anscheinend will er aber nicht auf mich hören. Nun gut.“

Du erwartest eigentlich, dass der Elf seine Gedanken weiter ausführt, aber er schweigt.

Um die Stille zu vertreiben, stellst du dich vor.

„Mein Name ist Lindariel“, antwortet der Elf.

Er starrt zu einem Punkt am Horizont. „Ich muss nun weiter. Mit einem gewissen Jäger sprechen. Sanyasala, feyama.“

„Auf Wiedersehen“, antwortest du und siehst dabei zu, wie der Elf in Richtung Firun (Norden) davoneilt. Könntest du nur auch so ausdauernd in solch einer Geschwindigkeit laufen, dann wärest du in Windeseile in Gashok.

Weiter bei (112).

31

Die Straße nach Donnerbach ist zwar unbefestigt, aber gut erkennbar. Die Bewohner von Bergfelde handeln eher mit Donnerbach, als mit Gashok, daher siehst du den ausgetretenen Pfad gut vor dir. Du genießt die frische Luft, freust dich, endlich wieder etwas tun zu können. Die letzten Wochen haben schon an deinen Nerven gezerrt.

Du kommst erstaunlich gut voran, wenn du auch irgendwie immer das Gefühl hast, nicht den richtigen Weg zu gehen. Am Abend erreichst du einen Gasthof.

Du betrittst den Schankraum, in dem noch fünf weitere Gäste Platz genommen haben. Unter anderem siehst du in einer dunklen Ecke den Borongeweihten sitzen, der deiner Mutter den Grabsegen gesprochen hat. Still nippt er an seinem Krug, begrüßt dich aber mit einem beredten Kopfnicken.

Die anderen Gäste, zwei Frauen und zwei Männer, üben sich derweil in Trinkspielen, deren Regeln vor allen darin bestehen zu scheitern, möglichst viel Schnaps zu sich zu nehmen oder ein Pfand in Form eines Kleidungsstücks auf den Tisch zu legen.

Die Schankwirtin scheint das nicht zu stören, obwohl einer der grobschlächtigen Recken schon sein Oberteil ausgezogen hat und diverse Stiefel und Socken auf dem Tisch liegen.

„Ich sauf dich schon noch unter den Tisch!“, hörst du eine der Frauen lachen, woraufhin die ganze Runde einen weiteren Schnaps kippt.

Du rollst mit den Augen und wendest dich der Wirtin zu.

„Ich brauche eine warme Mahlzeit und eine Unterkunft für die Nacht“, lässt du sie wissen.

„Heute gibt es einen Gemüseeintopf mit einem Krug Bier für 5 Heller und eine Übernachtung im Einzelzimmer plus Frühstück für 6 Silberlinge. Der Schlafsaal ist leider schon komplett belegt.“ Die Wirtin nickt zu den trinkenden Gästen herüber.

„Verstehe.“ Du entlohnst die Wirtin und suchst dir einen Platz. Möchtest du an einem freien Tisch Platz nehmen (10)? Oder suchst du die Gesellschaft der Trinkenden (84) oder des Borongeweihten (92)?

32

Mit gutem Zureden und dem Einsatz deiner astralen Fähigkeiten schaffst du es, das Pferd zu beruhigen. Nun kannst du dir das Bein des Pferdes anschauen. Tatsächlich ist es deiner Mutter vor dem Unfall nicht gelungen, das Bein gänzlich zu heilen.

Würfle eine um 1 erleichterte Probe auf den Zauber *Balsam Salabunde*. Bei seinem Gelingen zieh 6 Astralpunkte ab und geh weiter zu (71). Scheiterst du, zieh 2 Astralpunkte ab. Du kannst den Zauber so lange wiederholen, bis dir die Astralenergie ausgeht. Schaffst du es dennoch nicht oder möchtest du deine Versuche lieber abbrechen, geh weiter zu (43).

33

Am nächsten Morgen wirst du von Lindariel geweckt.

„Ich habe eine Spur der Mörder gefunden. Aber anscheinend sind sie nun mit Pferden unterwegs. Ich wollte dir nur mitteilen, was ich gefunden habe und mich verabschieden.“

Lindariel reicht dir eine Schale mit Früchten.

„Du sagtest gestern, ich sei in Gefahr.“

„Ja. Aber die Pferde ritten in diese Richtung.“ Lindariel zeigt nach Firun (Norden). „Ich denke, du schaffst es bis in die Menschenstadt, ohne ihnen zu begegnen.“

„Wer sagt denn, dass ich nach Gashok unterwegs bin?“, fragst du schnippisch.

„Ich bin dir zweimal nicht weit abseits der Straße begegnet. Und die Straße führt nun mal zu der Menschenstadt, Gashok.“

„Hm.“ Du schaust in deine Schale. Du hast halb reife Früchte erwartet, stattdessen findest du einen Mix aus kleinen, roten Erdbeeren, gelben Stachelbeeren und tiefschwarzen Brombeeren vor. Du bist dir sicher, dass diese Leckereien zu dieser Jahreszeit noch nicht wachsen. Trotzdem schmecken sie fantastisch.

„Wo hast du die gefunden?“, fragst du den Elfen.

„Am Waldrand. Ich habe die Pflanzen ein wenig überreden müssen, mir jetzt schon ihre Früchte zu schenken.“ Lindariel zwinkert dir zu.

Genießerisch leerst du die Schale und trinkst noch einen Schluck Wasser.

Dann ist der Moment des Abschieds gekommen.

„Sanyasala, feyama.“ Lindariel drückt seine Stirn an die Deine.

„Auf bald, Lindariel“, antwortest du. Der Elf lächelt dich an, dreht sich um und läuft gen Firun davon.

Du schaust ihm noch eine Weile nach, dann packst du deine Sachen und machst dich wieder auf den Weg nach Gashok.

Am späten Nachmittag erreichst du die Stadtmauer. Vor dem Zollhaus stehen die Händler mit ihren Kutschen und Karren Schlange.

„Mal sehen, wie viel sie mir diesmal abknöpfen werden“, hörst du einen Händler auf seinem Kutschbock murmeln. „Jedes Jahr schröpfen sie uns brave Händler ein wenig mehr.“

„Fußgänger durchkommen!“, schreit ein Mann vom Zollhaus her.

Du gehst an der Schlange vorbei. Vor dir sind nur noch drei weitere Reisende, die offensichtlich zusammen gehören. Schweigend lauscht du dem Gespräch zwischen den Reisenden und dem Zöllner.

„Was ist der Grund für Euren Besuch in Gashok?“

„Oh, wir drei sind auf der Suche nach Arbeit. Wir verdingen uns als Wachleute für Wagentrecks und reisende Händler. Ich denke, in einer wohlhabenden Stadt wie Gashok muss es doch Kaufleute geben, die beschützt werden wollen,

nicht wahr, haha?“ Der Sprecher zwinkert dem Zöllner zu.

„Findet Ihr das etwa lustig?“ Der Zöllner verschränkt die Arme.

„Äh, lustig? Nein, wieso? Das ist mein vollster Ernst.“ Der Sprecher zeigt auf die Kleidung der Männer und deren Waffen.

„Hm. Eure Klingen. Die müsst ihr im Zeughaus abgeben. Das ist eine friedliche Stadt.“ Der Zöllner guckt die drei Kämpfer scharf an.

„Was? Ohne Schwertre kann man uns doch gar nicht als Krieger erkennen.“

„Ihr werdet eine Bescheinigung ausgestellt bekommen. Wenn ihr die Stadt wieder verlasst, erhaltet ihr eure Waffen gegen Vorlage der Bescheinigung zurück.“ Der Zöllner zeigt auf das erste Haus hinter der Stadtmauer.

„Und nun noch zum Wegezoll...“

Du hörst nicht mehr zu, denn hinter dem Zöllner hörst du Rufe.

„Delayar, nun warte doch!“

Ein hochgewachsener Elf kommt mit großen Schritten durch das Stadttor und drängelt sich durch die Kämpfer, die mit dem Zöllner diskutieren. Beinahe rempelt er dich um. Empört schaust du ihm hinterher, als du wirklich umgerannt wirst. Ein Mensch mit leicht spitzen Ohren ist von hinten in dich hinein gerannt. Unglücklicherweise sind einige Dinge aus deinem Rucksack gefallen, darunter auch der Tetraeder und ein Tiegel mit einer Salbe, die Husten lindern soll.

„Oh, werde Dame, es tut mir leid“, versucht sich der Halbelf zu entschuldigen. Er macht sich direkt daran, die heruntergefallenen Gegenstände zusammenzusuchen.

„Danke, ich kann auf mich selbst aufpassen!“, giftest du ihn aus zusammengekniffenen Augen an.

„Schon gut“, antwortet der Halbelf. Dann lässt er die Gegenstände fallen, dreht sich um und eilt dem anderen Elfen hinterher.

Schnell setzt du deinen Rucksack ab und machst dich daran, deine Habseligkeiten wieder einzupacken. Dir fällt auf, dass keine Spitze des Tetraeders auf dich zeigt, aber Eine auf die Praios zugewandte Seite der Stadt. Als du gerade alles wieder verstaut hast, kommt der Zöllner zu dir und reicht dir seine Hand.

„Werte Dame, das muss für Euch ein Schock gewesen sein, von diesem Elfen umgerannt worden zu sein.“

„Ehrlich gesagt war es...“ fängst du an, während du dir aufhelfen lässt.

„Ja, diese Wilden sind nicht praiosgefällig und so verhalten sie sich auch“, fällt dir der Zöllner ins Wort. „Ich weiß auch nicht, warum dieser Ardan ihn in die Stadt mitgebracht hat. Eigentlich sind die Grabensalbs eine ehrbare Kaufmannsfamilie. Aber was will man machen?“ Der Zöllner scheint kurz zu überlegen, dann spricht er weiter: „Oh ja. Was ist der Grund für Euren Besuch in unserer schönen Stadt?“

Willst du dem Zöllner den wahren Grund für deinen Besuch in Gashok nennen (128)? Oder möchtest du es lieber mit einer Lüge versuchen (58)?

34

Dankend winkst du ab und gehst wieder zur Tanzfläche zurück. Möchtest du die Nacht mit tanzen verbringen (65) oder dir eine Gespielin suchen (109)?

35

Mit einem lauten Scheppern schlägt die Vase auf dem Boden auf und zerspringt in tausend Scherben. Verfluchtes Missgeschick, denkst du bei dir. Doch zuerst solltest du dich darum kümmern, wer zu so später Stunde noch an deine Tür klopft. Schlecht gelaunt öffnest du dem ungebetenen Gast. Draußen steht Karinja, eine junge Frau aus dem Dorf.

„Ist was passiert?“, fragt sie dich mit großen Augen.“

„Ach, ich hab nur versehentlich die Vase umgestoßen“, antwortest du.

„Verdammt, ich helfe dir eben, die Scherben zusammenzusuchen“, bietet sie ihre Hilfe an.

„Es tut mir so schrecklich leid, was mit deiner Mutter passiert ist“, eröffnet Karinja dir mit ehrlichem Mitgefühl, als ihr auf dem Boden sitzt und die Scherben einsammelt.

„Ich bin nur vorbeigekommen, um zu schauen, ob du vielleicht irgendetwas brauchst. Ich konnte nach dem Tod meiner Großmutter drei Tage nichts essen, aber meine Schwester hat dafür für

zwei gegessen. Und da dachte ich, vielleicht kannst du etwas Brot und Wurst gebrauchen.“

Karinja überreicht dir die Scherben, die du zunächst in einen leeren Holzeimer entsorgst. Die junge Frau kramt in ihrem Korb und legt dir ein halbes Körnerbrot und eine gut abgehangene Hartwurst auf den Küchentisch.

„Und falls du noch Durst haben solltest, hab ich auch noch etwas Wein dabei“, ergänzt sie und überreicht dir einen Schlauch Wein. Du dankst Karinja herzlich, auch wenn dir gerade nicht zum Essen zumute ist.

„Ich muss dann auch weiter, meine Familie wartet auf mich. Wenn du noch etwas brauchst, lass es uns wissen, ja?“ Mit einem Lächeln verabschiedet sich Karinja und geht den Weg ins Dorf hinunter.

Du schließt die Tür hinter dir und greifst nach einem Handtuch, um das Wasser von der zerstörten Vase aufzunehmen. Als du dich zu den Blumen bückst, runzelst du die Stirn. Die Vase war bis oben hin gefüllt, daher hätte der Boden nur so schwimmen müssen. Allerdings wird das Handtuch nicht einmal richtig feucht, als du das Wasser von den gut verfugten Dielen wischst. Der meiste Teil des Wassers scheint sowieso unter die Kommode geflossen zu sein, was dir ebenfalls komisch erscheint. Als du mit den Fingern unter die Kommode tastest, meinst du harte Kanten quer zur Laufrichtung der Dielen zu spüren. Und als du nun näher hinsiehst, erkennst du auch Kratzer auf dem Fußboden, die nur davon kommen können, dass die Kommode von einer einzelnen Person über den Boden gezogen oder geschoben wurde. Weiter bei (17).

36

Lächelnd gesellst du dich zu den Hexen, die den Hexer verwöhnen. Kurz darauf findest du dich selbst im Mittelpunkt des Geschehens wieder: Die anderen Hexen lassen dir alle Freiheiten, dich mit dem Hexer zu verlustieren. Mehr noch, während der ganzen Nacht spürst du nicht nur die Hände des Hexers überall auf deinem Körper, sondern auch die weichen Hände, Zungen und Brüste der Töchter Satuarias, die dich auf jede erdenkliche Art verwöhnen. Als es einige Stunden nach Mitternacht wie aus Eimern zu regnen anfängt, wärmt ihr euch tanzend am Feuer

auf, nur um dann mit dem wilden Liebesspiel weiter zu machen. Mal ist der Hexer über dir, dann darunter, ihr liebt euch stehend, sitzend und auf allen Vieren, immer unterstützt von den anderen drei Hexen, die eure Leidenschaft in ungeahnte Höhen treiben. Als der Morgen dämmernd, verabschiedet ihr euch mit Umarmungen und Küsschen voneinander.

„Rahjan“, stellt der Hexer sich etwas verspätet vor. Du nennst ihm deinen Namen und nimmst ihn noch einmal lange in den Arm. Dann eilst du zu deinen Kleidern und ziehst dich an.

Weiter bei (47).

37

„Nein, Mutter, fahr ruhig fort“, antwortest du, „du erzählst so selten aus deiner Vergangenheit, ich möchte mehr wissen.“

„Nun ja, als wir zu Hause ankamen, stand unsere heimelige kleine Hütte in Flammen“, fährt deine Mutter fort. „Meine Mutter sagte, dass sie vermutlich das Feuer unter dem Kessel nicht gelöscht hatte. Aber ich denke nach wie vor, dass irgendeiner der Bauern aus der nächsten Ortschaft unser Zuhause angezündet hat. Wir griffen uns alles, was wir retten konnten und zogen in einen weit entfernten Ort um. Leider konnten wir aber Orlania nicht retten.“

„War das dein Vertrautentier?“, rätst du, wohl wissend, dass deine Mutter ein Einzelkind ist.

„Ja. Und es war die hübscheste Kröte, die ich je gesehen habe.“ Deine Mutter wischt sich bei der Erinnerung eine Träne aus dem Auge.

Still schweigt ihr beide einen Moment. Du bekommst mit, wie eine der Hexen davon erzählt, dass sie einen Krämer verflucht hat, der sie übers Ohr hauen wollte. Vier Tage und Nächte habe dieser nicht schlafen können, bis der Fluch aufgehört habe, zu wirken.

Falls du dich für diesen Fluch interessierst, notiere dir die Zahl 16. Notiere dir aber auf jeden Fall auf deinem Heldenbogen, dass dich deine Mutter in der Vergangenheit den Fluch der Unfruchtbarkeit gelehrt hat. Weiter bei (62)

38

Als du am nächsten Morgen aufwachst, erinnerst du dich nur noch schemenhaft an den Rest des

gestrigen Abends. Irgendwie fühlst du dich auch seltsam eingeengt.

Und zu allem Überfluss hörst du ein Klopfen, das wohl von der Tür herkommen muss. Als du die Augen aufmachst, liegst du nackt zwischen den drei Männern auf dem Boden des Gemeinschaftszimmers. Du hast keine Ahnung, wie du hierhergekommen bist oder was in der letzten Nacht passiert ist. Da die Männer nicht reagieren, schiebst du ihre Arme und Beine von deinem Körper und gehst wankenden Schrittes zur Tür. Es ist gar nicht so sehr der Restalkohol, der deinen Gang beeinflusst. Aber nachdem du einen Großteil der Nacht mit dem Arm und dem Kopf des Leibwächters auf deinem Oberschenkel verbracht hast, ist dein Bein eingeschlafen.

Du öffnest die Tür, ohne darüber nachzudenken, dass du immer noch nicht angezogen bist.

Vor der Tür steht die Frau des Gastwirts.

Als sie dich anschaut, schnappt sie hörbar nach Luft.

„Was gibt’s?“, fragst du und tust so, als wäre dein Aufzug völlig normal.

„Ich, äh...“, die Frau bemerkt die nackten Männer auf dem Fußboden und verliert wieder die Sprache.

„Ja...?“, erwidert du genervt.

„Ja. Also. Einen Pfannkuchen oder zwei?“

„Nach der Nacht brauche ich auf jeden Fall zwei“, antwortest du schnippisch. Gerade weil die Frau so pikiert reagiert, verlierst du das letzte bisschen Schamgefühl.

„In Ordnung, zwei. Klar. Ihr müsst sicher was nachholen, verstehe ich.“ Die Frau wendet sich zum Gehen. „Oh, eure Kleidung werde ich gleich in Euer Zimmer bringen, wenn es für Euch genehm ist“, ergänzt sie noch, bevor sie die Treppe hinunter stürzt.

Soll mir recht sein, denkst du bei dir und schlenderst nackt über den Flur zu dem Einzelzimmer, dass du eigentlich bezahlt hast.

Als du deine Kleidung erhältst, ziehst du dich schnell an und eilst die Treppe herunter.

Weiter bei (4).

39

„Danke für die Einladung, aber ich möchte mich noch mit ein paar anderen Schwestern unterhalten“, winkst du ab.

Fiana nickt etwas enttäuscht, versucht aber nicht erneut, dich zu überreden.

Ihr gebt euch zum Abschied die Hand.

Weiter bei (59)

40

Du willst beinahe schon aufgeben, als dir die Schleifspuren vor der schweren Kommode auffallen, die mittig an einer Wand steht. Offensichtlich wurde das Möbelstück von einer einzelnen Person über den Fußboden geschoben. Das erscheint dir komisch, denn beim Einzug habt ihr sie damals zu zweit vom Karren hierher getragen und deines Wissens nach nie wieder bewegt. Weiter bei (17).

41

Als du zu deinem Flugholz zurückkehrst, wartet deine Mutter schon auf dich.

„Ich hoffe, du hast eine schöne Nacht verbracht“, lächelt sie dich an.

Gemeinsam besteigt ihr eure Flughölzer und erhebt euch in die Lüfte.

Weiter bei (12).

42

Als du die Augen aufmachst, hüpfst dein Vertrautentier von deiner Hand. Ein bedrohliches Knurren lässt dich aufspringen. Schemenhaft erkennst du im fahlen Mondlicht die Umrisse eines Tieres. Ist es ein großer Hund? Oder ein Wolf? Du kannst es nicht genau erkennen. Bisher nimmt das Tier nur eine drohende Haltung ein, aber das kann sich schnell ändern.

Geistesgegenwärtig fällt dir der Zauber *Sanftmut* ein, den deine Mutter so häufig verwendet hat, um aggressive oder verängstigte Tiere zu beruhigen. Wenn du den Zauber verwenden möchtest, mache eine Zauberprobe auf *Sanftmut* (MU/INCH). Ist sie gelungen, mach weiter bei (52). Möchtest du den Zauber nicht anwenden oder misslingt er, geht es weiter bei (56).

43

„Es tut mir leid, ich kann dein Pferd nicht heilen“, eröffnest du dem Bauern, „aber vielleicht hat meine Mutter noch eine Salbe dabei, die ihm

helfen kann. Zeig mir, wo du sie aufgebahrt hast.“

Der Bauer führt dich zu einem Leiterwagen, auf dem der Leichnam deiner Mutter auf einem einfachen Leinentuch liegt.

„Ich dachte, dann kann ich sie schneller zum Peraineschrein bringen, oder wo immer du sie hin haben möchtest“, entschuldigt sich der Bauer völlig unbegründet.

Du nickst nur und greifst nach der Umhängetasche, die der Bauer auf den Bauch deiner Mutter gelegt hat. Im Inneren findest du verschiedene Arzneien, darunter auch einen Rest der Salbe, die deine Mutter häufig auf verletzte Gliedmaßen von Tieren aufgebracht hat.

Du reichst dem Bauern die Salbe.

„Hier, trag das auf das Bein des Pferds auf, wenn es sich etwas beruhigt hat. Ich werde zu Hause nachschauen, ob ich noch mehr davon finde.“

Der Bauer bedankt sich mit einem stummen Nicken.

Weiter bei (121)

44

„Ich habe mich gerade nur über deine Muskeln gewundert“, antwortest du ehrlich.

„Und dabei meine prallen Brüste und meine hübsche Pflaume übersehen?“ fragt sie mit einem Lächeln, während sie mit der einen Hand ihre rechte Brust berührt und mit der Anderen die Schamlippen spreizt, sodass du einen Blick auf ihre Perle werfen kannst.

Mit offenem Mund reagierst du auf die Direktheit dieser Einladung zum Sex.

Willst du die Einladung annehmen (93) oder endlich auf den Hexenfluch zu sprechen kommen (28)?

45

„Das ist ein nettes Angebot, aber mir fällt ein, dass ich noch einen Kuchen im Ofen habe“, flunkerst du nicht gerade elegant und verlässt fluchtartig die Taverne.

Weiter bei (88).

46

Eigentlich müsstest du jeden Winkel eurer Hütte kennen, meinst du. Allerdings leben du und deine

Mutter erst wenige Monate hier, und häufig warst du allein im Wald, um Kräuter und Pilze zu suchen. Zeit genug also für deine Mutter, um Dinge vor dir zu verstecken und verborgen zu halten. Einerseits kannst du dir zwar nicht vorstellen, dass sie Geheimnisse vor dir hatte, andererseits war sie aber auch immer sehr schweigsam, was ihre Vergangenheit anging. Wenn du recht überlegst, hat sie erst heute Morgen zum ersten Mal über das Jahr vor deiner Geburt geredet.

Während du deinen Gedanken nachhängst, durchsuchst du die Truhen und Regale nach weiteren Hinweisen auf die anderen drei Hexen, von denen deine Mutter geredet hat.

Mach eine Sinnesschärfe-Probe. Ist sie gelungen (40)? Oder nicht gelungen (74)?

47

Als du zu deinem Flugholz eilst, wartet deine Mutter schon auf dich. Wissend lächelt sie dich an.

„Ich habe meine Unschuld ebenfalls bei meiner ersten Hexennacht verloren“, erzählt sie dir unverblümt.

Ohne zu wissen, ob du nun peinlich berührt sein solltest oder dich über die Offenheit deiner Mutter freuen solltest, besteigst du dein Fluggerät und folgst ihr in die Lüfte.

Weiter bei (12).

48

„Meine Mutter und ich machten einen Neuanfang in der Nähe von Bramsfelde, einem kleinen Kaff am Rande des Bornlands. Allerdings wurde ich schnell rastlos und wollte mehr von Aventurien sehen. Meine Mutter warnte mich davor, dass die Welt nicht überall so einfach und beschaulich wie hier auf dem Lande sei, aber ich ließ mich davon nicht aufhalten. Während meiner zweiten Hexennacht lernte ich drei andere junge Hexen kennen, die ebenfalls voller Abenteuerdurst waren. Zusammen wollten wir die Welt verändern, wir wollten hinaus gehen und Gutes tun, oder zumindest unsere Macht mehren. Wir waren so aufgeregt und voller Tatendrang.“ In den Augen deiner Mutter scheint es zu glänzen,

als sie dir von dieser Zeit erzählt. Gedankenverloren geht sie weiter. Möchtest du mehr wissen (80) oder gönnst du deiner Mutter den Blick in die Vergangenheit (51)?

49

Der Tag verläuft weitgehend ereignislos. Die Tiere scheinen die Straße zu meiden und Menschen siehst du auch keine. Ab und an entdeckst du ein Bauernhaus in der Ferne. In der Graslandschaft links und rechts von dir hörst du manchmal ein Rascheln, das nicht vom Wind herrührt, häufig gefolgt vom entsetzten Quieken eines Nagetiers. Dein Vertrautentier verhält sich aber erstaunlich ruhig und schläft die meiste Zeit. Das siehst du als weiteres Indiz an, dass du nicht in Gefahr bist.

Am späten Nachmittag entfernst du dich wieder von der Straße, um einen Schlafplatz zu suchen. In der Ferne erkennst du eine Jägerhütte und hältst direkt darauf zu. Wie du weißt, sind Jäger häufig tagelang weg, um Fallen aufzustellen und Beute zu jagen. Und sollte der Weidmann doch zu Hause sein, wirst du ihn schon irgendwie dazu überreden können, dich bei ihm übernachten zu lassen.

Als du der Hütte näher kommst, wacht dein Vertrautentier auf und beginnt, sich merkwürdig zu verhalten. Vorsichtshalber ziehst du deine Waffe und schleichst die letzten Schritte. Ein unangenehmer Geruch steigt dir in die Nase. Irgendetwas stimmt nicht. Als du die Tür öffnest, siehst du, wo der Geruch herkommt: Ein Mann, offensichtlich der Jäger, liegt erschossen in einer Ecke der Hütte. Sein Blut bedeckt beinahe den kompletten Fußboden. Erschrocken weichst du einen Schritt zurück. Als du etwas Weiches an deinem Rücken spürst, drehst du dich blitzschnell um und hebst deine Waffe.

Vor dir steht ein Elfenmann mit dunkelblonden Haaren, der mit seinen eisblauen Augen ernst auf dich herab blickt. Lindariel.

Ohne auf deine Waffe zu achten, drückt der Elf dich zur Seite und betritt die Hütte.

Mit sichtlicher Überwindung zieht er einen Pfeil aus der Leiche des Jägers. Er drückt dir den Pfeil in die Hand und übergibt sich direkt darauf in einem nahen Gebüsch.

„Verzeih, aber der Gestank ist für mich beinahe unerträglich“, entschuldigt sich Lindariel.

„Schon gut“, antwortest du. Mit einem Blick auf den Pfeil fährst du fort: „Das ist doch genau die gleiche Spitze wie die, mit der der Wolf verwundet wurde, oder?“

„Ja. Wer mit dem Feuer spielt, kommt darin um“, antwortet Lindariel.

„Aber wer hat den Jäger mit seinen eigenen Pfeilen erschossen?“, fragst du den Elfen.

„Vermutlich derjenige, dem sie vorher gehört haben. Der Jäger hatte mehrere Kisten von den Geschossen in seiner Hütte. Ich sehe keine mehr.“

Du nickst stumm.

„Was sollen wir nun unternehmen?“ Du bist mit der Situation überfordert.

„Mich kümmern Menschen nicht, die andere Menschen töten.“ Lindariel blickt in die Ferne.

„Aber du bist vermutlich in Gefahr, wenn du auf die Mörder triffst.“

„Die? Wie kommst du darauf, dass es mehrere sind?“

„Spuren.“ Lindariel führt seine Erklärung nicht weiter aus, und so belässt du es dabei.

Dein Blick fällt auf den Leichnam des Jägers. Du überlegst, was du tun sollst. Der Boden ist zu hart, um den Leichnam zu begraben, das Gras zu trocken, um ihn zu verbrennen.

„Was machen wir mit der Leiche?“, fragst du schließlich den Elfen.

„Mein Volk gibt die Körper der Toten dem Wald zurück. Wir betten unsere Toten in die Krone eines Baumes. Dort werden sie wieder eins mit der Natur.“

„Wir begraben unsere Toten eigentlich“, antwortest du, mehr zu dir selbst. Die Erde mag zu hart sein, um ihn ohne Werkzeug zu bearbeiten, aber auf der anderen Seite der Hütte hast du viele lose Steine gesehen. Einige davon waren größer als dein Kopf.

„Zumindest sollten wir den Leichnam vor wilden Tieren beschützen“, überlegst du. „Vielleicht reicht es, ihn unter Steinen zu begraben.“

„Wie soll er unter Steinen liegend wieder ein Teil der Natur werden?“ Der Elf scheint mit der Vorstellung eines Grabes an sich schon Schwierigkeiten zu haben.

Trotzdem hilft er dir, den Toten hinter die Hütte zu bringen. Zusammen verbringt ihr fast eine Stunde damit, den Körper vollständig mit Steinen zu bedecken.

Mittlerweile geht die Praiosscheibe unter. Spätestens in einer Stunde wird es stockfinster sein. Allerdings wird dir ganz mulmig zumute, wenn du daran denkst, in der Jägerhütte übernachten zu müssen.

Lindariel scheint deine Gedanken zu erraten.

„Ich kann heute Nacht bei dir bleiben“, bietet er dir ungefragt an.

Möchtest du Lindariels Angebot annehmen (83)? Oder möchtest du lieber allein unter freiem Himmel schlafen (126)?

50

„Alles an dir gefällt mir“, sagst du, während du auf sie zugehst. Du berührst ihre Taille, wanderst mit der Hand an ihrer Seite hinauf, küsst ihre Brüste und von dort hoch zu ihrem Mund.

Offensichtlich überrascht darüber, die Initiative zu verlieren, weicht die junge Hexe erst zurück, lässt sich dann aber von deinen Berührungen und deinen Küssen mitreißen. Es dauert nicht lange, bis ihr euch im Gras wälzt, euch berührt, küsst, liebt. Eure Leidenschaft brennt heiß, zusätzlich angefacht durch den Zauber der Hexennacht. Eine ganze Zeit später liegt ihr nach Luft ringend auf dem Rücken im Gras und genießt die Wellen puren Glücks, die von der Hüfte aus durch eure Körper geschwemmt werden.

„Wie heißt du eigentlich?“, fragt die Rothaarige dich und fährt fort, bevor du antworten kannst: „Ich heiße Fiana.“

Du nennst Fiana deinen Namen.

„Dann weiß ich nun, wer mein Blut zum kochen bringen kann, wie niemand sonst“, kichert die schöne Hexe.

„Du übertreibst“, winkst du ab.

„Oh nein“, schüttelt Fiana den Kopf, „ich war schon auf einigen Hexennächten, aber das heute mit dir war wirklich besonders. Vor allem wie du direkt auf mich zukamst. Normalerweise bin ich die Aufdringliche.“

„Ach, eigentlich wollte ich dich nur fragen, wie du diese aufgeblasene Dorfschönheit verflucht hast“, antwortest du. Zu spät kommt dir in den Sinn, dass Fiana das missverstehen könnte.

Aber zu deiner Überraschung kichert sie nur in sich hinein. „Ja, das war ein schöner Streich. Die wird so schnell keinen mehr von oben herab behandeln.“

Fiana schaut zu dir herüber. „Also dann, ich erklär dir, wie das geht.“

Fiana schildert dir klar und deutlich, wie sie den Fluch gewirkt hat.

Lege **eine** Probe auf KL/IN/CH ab, erleichtert um 1. Gelingt sie, beherrscht du ab nun den Fluch „Warzen sprießen“. Misslingt sie, hast du den Fluch aus den Erzählungen der Rothaarigen nicht lernen können.

Möchtest du dich noch anders amüsieren (99) oder möchtest du den Rest der Nacht mit Fiana verbringen (12442)?

51

„Nessa, Alinja und Perdia“, murmelt deine Mutter mehr zu sich selbst.

Weiter bei (14).

52

Das Tier beruhigt sich und du kannst es dir aus der Nähe ansehen. Tatsächlich, es ist ein Wolf. Du weißt, dass der Wolf dir nichts tun kann, solange er unter deinem Zauber steht und so trittst du näher an ihn heran, um ihn dir genauer anzuschauen.

Der Wolf schnuppert an deiner Handfläche wie ein Hund und lässt sich sogar von dir streicheln. Als du allerdings seine Flanke berührst, jault er jäh auf. Du untersuchst seine Flanke genauer und entdeckst einen Gegenstand, der im Fleisch des Wolfs steckt.

„Das wird nun etwas weh tun“, entschuldigst du dich bei dem Raubtier. Vorsichtig legst du dich auf die Seite des Wolfs, damit er nicht plötzlich entwischen kann und reißt ihm den Gegenstand mit einem Ruck aus dem Fleisch. Wie erwartet will er flüchten, doch du nagelst ihn auf dem Boden fest, während du den Heilzauber *Balsam Salabunde* webst. Leise winselnd gibt der Wolf nach, als dein Zauber zu wirken beginnt.

Prüfend siehst du zu, wie die Wunde sich schließt. Erst als die Haut komplett zusammengewachsen ist, lässt du das Raubtier los. Ziehe 4 Astralpunkte von deinem Vorrat ab.

Sofort springt er auf und rennt einige Meter von dir weg. Wider Erwarten dreht er dann aber noch kurz um und schleckt dir übers Gesicht, bevor er endgültig die Flucht ergreift.

„Sanya bha, tala,“ hörst du eine männliche Stimme hinter dir.

Erschreckt drehst du dich herum. Hinter dir steht ein hochgewachsener Elf mit dunkelblondem Haar und eisblauen Augen.

„Es war sehr mutig und edel, Bruder Wolf zu helfen, statt ihn zu töten“, fährt er fort.

„Danke“, antwortest du unbeholfen. Der Elf lächelt dich an und bückt sich nach dem Gegenstand, den du aus der Flanke des Wolfs gerissen hast. Prüfend hält er ihn gegen das Mondlicht. Als du genau hinsiehst, identifizierst du den Gegenstand als Pfeilspitze.

Weiter bei (30).

53

Du suchst deine Mutter eine ganze Weile, kannst sie aber nirgendwo unter den tanzenden und diskutierenden Hexen entdecken. Du weißt zwar, dass sich auch außerhalb der Tanzfläche noch Hexen befinden, allerdings siehst du davon ab, sie in ihrem Liebesspiel zu stören. Natürlich könnte auch deine Mutter mit einer der anderen Hexen oder einem der Hexer... aber das willst du dir erst gar nicht vorstellen.

Bleibt dir noch, den Hexer zu suchen, der dir heiße Blicke zugeworfen hat (66), dir selbst eine Gespielin für die Nacht zu suchen (109) oder den Rest der Nacht durchzutanzten (53).

54

„Ach, die Leute in Nordinger Moor und Erlengrund wissen einfach nicht, wie man ordentlich trauert. Was nützt es denn, sich selbst zu geißeln, dadurch werden die Toten auch nicht wieder lebendig. Wir hier in Bergfelde sind der Meinung, dass man die Taten der Toten feiern und sie somit in Ehren halten muss. Und deine Mutter hat viel Gutes bewirkt, obwohl ihr ja nicht lange hier wart.“

Weiter bei (115).

55

Deine Schlussfolgerungen sind richtig. Das dritte Wort jedes Eintrags beginnt mit demselben Anfangsbuchstaben wie eine der Hexen, von denen deine Mutter erzählt hat. Reiht man nun die Anfangsbuchstaben der dritten Worte jeder Zeile aneinander, bilden sie zusammen den Namen eines Ortes.

Die Liste, die sich dadurch ergibt, findest du in Abschnitt (108).

Geh nach dem Lesen des oben stehenden Abschnitts weiter zu (13).

56

Das Tier kommt näher und du erkennst, dass es sich tatsächlich um einen Wolf handelt.

Du merkst deutlich, dass er dich zu seiner Beute auserkoren hat und ziehst deine Waffe. Der Kampf geht maximal 5 Kampfrunden. Der Wolf flieht, wenn seine Lebenspunkte auf 8 oder darunter sinken.

Hier die Werte des Wolfs:

LeP: 16 **INI:** 17 **Ausweichen:** 6

Der Wolf greift grundsätzlich mit der Kampffertigkeit Biss an:

AT: 14 **PA:** 10 **TP:** 1W6+3

Reichweite: kurz

Solltest du den Wolf töten und danach ausnehmen wollen, ergibt er 12 Rationen zähes Fleisch.

Wenn du den Wolf tötest, geh weiter zu (106).

Wenn du den Wolf in die Flucht schlägst, geh weiter zu (69).

Sollte der Wolf dir über sein und stattdessen dich töten, geh weiter zu (123).

Geht die fünfte Kampfrunde zu Ende, bevor die Lebenspunkte des Wolfs unter 8 sinken, geht es bei (110) weiter.

57

Schweigend setzt du dich neben deine Mutter.

„Die anderen Schwestern und ich sind ein paar Tage, nachdem wir uns auf den Weg gemacht haben, deinem Vater begegnet“, erzählt deine Mutter ungewöhnlich redselig. „Er war ein junger, gutaussehender Magier, und ich war sofort in ihn verliebt. Um ehrlich zu sein, waren wir alle sofort in ihn verliebt, glaube ich.“ Deine Mutter runzelt die Stirn. „Er hat mir auch das

Medaillon um meinen Hals...“ Weiter kommt sie nicht.

Ohne Vorwarnung schlägt das Pferd mit dem verletzten Bein aus und trifft deine Mutter direkt am Kopf. Ohne sich zu rühren, bleibt sie auf dem Boden liegen. Du kannst nicht verhindern, dass ein lauter Schrei deiner Kehle entspringt, als du siehst, dass der Kopf deiner Mutter in unnatürlichem Winkel verdreht ist. Du kniest neben ihr nieder, versuchst, deine Kraft in sie fließen zu lassen. Zu deinem Entsetzen bemerkst du, dass das Leben trotzdem aus deiner Mutter entwindet und du nichts dagegen tun kannst. In einem letzten Aufbäumen packt sie deinen Arm, ihre Augen suchen die Deinen.

„Finde ... deinen Vater, bring...“ kommt über ihre Lippen, dann geht ihr Blick starr geradeaus. Die Hand, die dich am Arm gepackt hatte, fällt zu Boden. Deine Mutter ist tot.

Die individuelle Reaktion auf den Tod der Mutter der Heldin möchte ich an dieser Stelle nicht schildern, da dies zu tief in den Charakter eingreifen würde.

Für den Fortgang des Abenteuers ist nur wichtig, ob die Heldin direkt vom Schauplatz des Unfalls geflohen ist (76) oder nicht? In letzterem Fall finden wir uns kurz darauf in der Küche des Bauernhauses wieder (91).

58

„Ich bin hier, um Geschäfte mit Frau Grabensalb zu machen“, antwortest du, einer Eingebung folgend.

„Ah, der Schwester des jungen Mannes, der Euch eben umgerannt hat, ja?“ Der Zöllner schaut dem Halbfelfen hinterher.

„Ja, genau. Ich möchte ein paar schöne...“

„Lederwaren?“, hakt der Zöllner nach.

„Ja, Lederwaren. Und Stoffe mit ihr handeln.“

„Da seid Ihr bei Frau Grabensalb an der richtigen Adresse. Sie hat die allerbesten Lederwaren in ganz Gashok. Keine Ahnung, wie sie die immer beschafft. Aber gut. Kommen wir nun zum Wegzoll...“

Du zahlst die 2 Silbertaler für das Betreten der Stadt.

Das Handelshaus der Grabensalbs ist leicht zu finden. Vor der Tür triffst du die Schwester des Halbfelfen.

„Seid begrüßt, wisst Ihr zufällig, wo ich hier in der Stadt eine Hexe finde?“, fragst du höflich.

„Pscht, nicht so laut“, die Halbfelfe zieht dich in das Gebäude und schließt die Tür.

Auf deinen fragenden Blick antwortet sie: „Was denkt Ihr, wo Ihr hier seid? In dieser Stadt sind die Leute sehr praiostreu. Bei dem Wort ‚Hexe‘ lodert in deren Augen schon der erste Scheiterhaufen.“

„Ich bin auch nicht angetan von Scheiterhaufen“, erwidert du. „Aber zurück zu meiner Frage: Wo finde ich hier eine Hexe? Vermutlich ist sie erst in den letzten Jahren zugezogen.“

„Hm...“ Die Halbfelfe überlegt. „Die einzige Frau, die in den letzten Jahren hier zugezogen ist und noch in der Stadt verweilt, ist Oleana Greifenhorst mit ihrer Tochter, der kleinen Jule. Aber ich glaube nicht, dass sie eine Hexe ist. Die Frau ist geistig verwirrt. Scheinbar ist sie aber wohlhabend genug, dass sie selbst nicht arbeiten muss und der kleinen Jule immer genug Geld für den Markt mitgeben kann.“

„Wo finde ich die Frau Greifenhorst denn?“, erkundigst du dich.

„Also, vom Marktplatz aus müsst Ihr Richtung Praios-Tor. Dann die dritte Straße rechts rein und dort das vierte Haus auf der linken Seite. Und hütet euch davor, das Wort ‚Hexe‘ zu verwenden.“

„Oder ‚Halbfelf‘?“, hakst du sicherheitshalber noch einmal nach.

„Ja, das hören sie auch nicht gern. Aber deshalb halten wir unsere spitzen Ohren immer bedeckt. Bisher haben die Stadtbewohner nichts bemerkt.“

„Hoffen wir, dass das so bleibt“, murmelst du und gehst weiter zu (11).

59

Die Nacht ist noch jung und es gibt viele Arten, wie du sie nutzen kannst.

Ist der Hexer für dich ein interessanter Partner für das Liebesspiel (6) oder möchtest du dich lieber einer der anderen Töchter Satuaris zuwenden (109)? Natürlich steht es dir auch frei, den Rest der Nacht weiter zu tanzen (65) oder deine Mutter zu suchen (53).

„Erzähl weiter von deiner Vergangenheit, Mutter“, sagst du voller Begeisterung. „Wie ging es weiter mit dir und den anderen Schwestern? Habt ihr Schurken zur Strecke gebracht und Monster getötet?“

„Zunächst haben wir deinen Vater kennengelernt.“ Im Gesicht deiner Mutter meinst du einen alten Schmerz zu lesen, aber du weißt nicht, woher er kommt. „Er war ein Magier, den wir auf unserer Reise getroffen haben. Er war jung und gutaussehend. Ich habe mich sofort in ihn verliebt. Das Medaillon um meinen Hals habe ich seinetw...“

Weiter kommt sie nicht. Aus heiterem Himmel schlägt das Pferd mit dem verletzten Bein aus und trifft deine Mutter mit dem beschlagenen Huf am Kopf. Reglos bleibt sie auf dem Boden liegen, ihr Kopf ist in einem unnatürlichen Winkel verdreht. Ein Schrei gellt aus deiner Kehle, sofort springst du zu ihr, willst ihr helfen. Du lässt deine Kraft in sie hineinfließen, doch du merkst, wie trotzdem das Leben ihrem Körper entweicht. Plötzlich packt sie deinen Arm, und du schaust in ihr Gesicht. Blut fließt aus der Kopfwunde und ihrem Mundwinkel, ihre geweiteten Augen suchen die Deinen, ihre Lippen beben.

„Finde ... deinen Vater, bring...“ kann sie noch röcheln, dann schaut sie plötzlich starr geradeaus. Ihre schlaffe Hand fällt auf den Stallboden. Deine Mutter ist tot.

Die individuelle Reaktion auf den Tod der Mutter der Heldin möchte ich an dieser Stelle nicht schildern, da dies zu tief in den Charakter eingreifen würde.

Für den Fortgang des Abenteuers ist nur wichtig, ob die Heldin direkt vom Schauplatz des Unfalls geflohen ist (76) oder nicht? In letzterem Fall finden wir uns kurz darauf in der Küche des Bauernhauses wieder (91).

61

Du suchst eine geschlagene Stunde nach Feuerholz, doch du wirst nicht einmal in der Nähe der Bäume fündig, die du aus der Ferne gesehen hast. Verzweifelt brichst du einige frische Zweige von einem etwas dickeren Strauch

ab, doch es gelingt dir nicht, das frische Holz zu entzünden. Missmutig isst du ein Brot mit Hartwurst und Käse und trinkst einen Schluck Wasser.

Du legst dich schlafen, doch der Untergrund ist überall so spitz und hart, dass du Schwierigkeiten hast, einzuschlafen. Du bist noch nicht lang im Land der Träume, als du durch ein Gefühl drohender Gefahr geweckt wirst.

Weiter bei (42).

62

Plötzlich verstummen die Gespräche sämtlicher Gäste, und alle Blicke wandern zum Thron der Festkönigin. Die Festkönigin ist von dem ausgewaschenen Felsen, der mit geflochtenen Zweigen und frischem Herbstlaub bequem gemacht wurde aufgestanden und hebt zum Tanze an.

Bevor du weißt, was geschieht, springen die anderen Töchter Satuaris auf und laufen zum Feuer. Deine Mutter zieht dich ebenfalls mit und ihr reiht euch in den Reigen ein. Zusammen stimmen die Schwestern ein uraltes Lied an. Ausgelassen tanzt du mit den anderen um das Feuer, bis sich der Reigen auflöst und in einzelne Gruppen aufspaltet. Am Rande bemerkst du, dass es anfängt, zu tröpfeln, während du dabei zusiehst, wie immer mehr Tänzer ihre Kleider fallen lassen.

Von der Ausgelassenheit angesteckt, ziehst du dein Nachgewand ebenfalls aus und legst es ordentlich beiseite, bevor du dich wieder auf die Tanzfläche begibst.

Nasse nackte Körper tanzen in ekstatischem Rausch durch die Nacht, einzelne Paare lösen sich aus der Menge und geben sich abseits der Tanzfläche dem Liebesspiel hin. Du meinst, dass dir einer der beiden Hexer zugezwinkert hat und auch einige der anderen Hexen scheinen an dir als Liebespartnerin interessiert zu sein.

Noch sind die meisten Hexen am tanzen, aber aus Erzählungen weißt du, dass dies nicht mehr lange so bleiben wird.

Möchtest du eine der anderen Hexen darum bitten, dich einen Hexenfluch zu lehren, dann geh nun zu der Nummer im Abenteuer, die du dir notiert hast. Ansonsten mach weiter bei (59).

63

Zu Hause angekommen umarmst du deine Mutter und bedankst dich bei ihr dafür, dass sie dich mit auf die Hexennacht mitgenommen hat.

„Aber gern doch, meine Kleine“, antwortet deine Mutter, „du hast es dir aber auch verdient. Mittlerweile weißt du schon so viel über unsere Kunst, dass du mich bald nicht mehr brauchen wirst.“

Einerseits freust du dich über das Kompliment, verstehst aber nicht ganz, was deine Mutter dir damit sagen will.

„Wie meinst du das, Mutter?“, fragst du sie offen.

„Du weißt sicher, dass meine Macht als Hexe nie sehr groß geworden ist“, antwortet sie.

Du nickst mit einem Stirnrunzeln. Tatsächlich ist dir schon aufgefallen, dass du deine Mutter in vielen Zaubern schon übertriffst, hast die Gründe aber nie hinterfragt.

„Das kommt vor allem daher, dass ich recht früh mit dir schwanger wurde“, fährt deine Mutter fort, „und mich deshalb nicht voll und ganz der Ausbildung meiner Kräfte hingeben konnte und wollte.“ Sie lächelt dich gütig an. „Du bist der größte Schatz, den ich je mein Eigen nannte, Kind, und deshalb kamst du bei mir immer an erster Stelle. Ich bin ganz gut darin, Tiere zu heilen, Krankheiten zu stoppen und Wunden zu versorgen, daher habe ich immer versucht, mich als Heilerin zu verdingen.“

Deine Mutter seufzt. „Wo wir gerade darüber sprechen. Wir sollten uns umziehen und auf unseren Rundgang gehen. Bestimmt gibt es wieder viel zu tun.“

Schnell entledigt ihr euch eurer Nachtgewänder und zieht die weniger geschmeidigen, erdfarbenen Alltagskleider an.

Euer täglicher Rundgang besteht darin, durch die umliegenden Dörfer zu ziehen und zu schauen, ob irgendwo eure Hilfe vonnöten ist. Es vergeht selten ein Tag, an dem ihr nicht irgendwo benötigt werdet, sei es, um Mensch und Tier zu heilen, als Hebammen zu fungieren oder Tränke und Mixturen für verschiedene Leiden zu verkaufen. Darüber hinaus wird deine Mutter auch gern gebeten, einen Streit zu schlichten, da sie trotz ihres geringen Alters als weise und gerecht gilt. Für dich sind diese Rundgänge vor

allem Lehrstunden, in denen du deiner Mutter bei der Kunst des Heilens zuguckst und sie mittlerweile auch selbst anwenden darfst.

Deine Mutter schultert ihre Umhängetasche, in der sie Salben, Kräuter und Arzneien aufbewahrt.

„Ich hatte dir versprochen, dir mehr über meine Vergangenheit zu erzählen“, beginnt deine Mutter, kurz nachdem ihr das Haus verlassen habt.

Du nickst.

Hast du schon erfahren, was geschehen ist, als deine Mutter von ihrer ersten Hexennacht nach Hause kam (48) oder nicht (113)?

64

„Ja, kümmert ihr euch bitte um alles“, antwortest du.

In der folgenden Woche kommt der Bauer noch häufiger vorbei und hilft dir, dich allein zurechtzufinden. Der Tag des Begräbnisses kommt und du schaust dabei zu, wie der einbalsamierte Leichnam deiner Mutter Sumus Leib übergeben wird. *Möge sie Frieden bei Satuaría finden*, denkst du bei dir.

In den folgenden Wochen räumst du die Hexenhütte auf und sichtigst all die Dinge, die deine Mutter dir hinterlassen hat. Unter anderem findest du eine Art Tetraeder aus echtem Mondsilber. Die Flächen des Tetraeders sind nach innen gewölbt, sodass vier Spitzen übrig bleiben, von denen immer drei den Boden berühren. Leider hast du keinen Bezug zu dem Objekt und kannst nicht herausfinden, warum deine Mutter diesen Gegenstand besaß. Ohne zu wissen, was du tun sollst, endet dein Abenteuer hier und du erhältst 15 Abenteuerpunkte.

ENDE.

65

Angefacht von der Hitze des Feuers und der allgemeinen Ausgelassenheit tanzt du immer durch die Nacht, immer wilder, wie in Trance, in Ekstase. Als es einige Stunden nach Mitternacht stark anfängt zu regnen, empfindest du das nicht als störend, sondern als willkommene Erfrischung. Der Regen vermischt sich mit dem Schweiß auf deiner nackten Haut, du schwingst

deine klatschnassen Haare zu einem Rythmus, den nur du zu hören imstande bist. Mal gesellst du dich zu anderen Hexen, die ebenfalls tanzen, dann tanzt du wieder nur für dich allein. Dir ist egal, wie das aussieht, egal, was die anderen denken könnten, du spürst dich selbst und deinen Körper und freust dich schlicht und ergreifend des Lebens.

Als der Morgen dämmt, verabschiedest du dich von einigen anderen Tänzerinnen. Danach wanderst du verträumt zu deinen Kleidern und ziehst dich an.

Wenn du in dieser Nacht ein amouröses Abenteuer erlebt hast, geh weiter zu (47) . Ansonsten mach weiter bei (41).

66

Du triffst den Hexer an dem Ort, an dem du ihn eben noch umtanzt von einigen Töchtern Satuaris gesehen hast, nicht an. Suchend blickst du dich um, als du von abseits der Tanzfläche ein wohliges Seufzen aus einer männlichen Kehle hörst. Neugierig blickst du in die Richtung, aus die der Seufzer kam, und entdeckst den Hexer auf dem Rücken liegend auf dem Boden. Vorhin schon hast du dich gewundert, warum der Hexer unterhalb des Bauchnabels komplett glatt rasiert ist. Der Grund wird dir klar, als du die beiden Hexen siehst, die sich mit ihren Zungen an seiner Männlichkeit zu schaffen machen. Eine dritte Schwester sitzt auf seinem Gesicht und scheint wiederum seine Zunge zu genießen. Eine der Hexen entdeckt dich und fordert dich mit einer Geste auf, dich an den Lustbarkeiten zu beteiligen. Ist dir das zu viel (34) oder lässt du dich darauf ein (36)?

67

Besser spät als nie, denkst du bei dir, als du einsiehst, dass Gashok vielleicht doch der bessere Anlaufpunkt für deine Reise ist.

Am nächsten Morgen machst du dich wieder in Richtung Gashok auf. Diesmal nimmt dich der Fahrer der Postkutsche mit, nachdem du ihm eine Salbe für sein Rückenleiden geschenkt hast.

Die Wirtin des Gasthauses schaut dich irritiert an, als du schon wieder in ihr Gasthaus einkehrst, sagt aber nichts weiter.

Für 16 Heller erhältst du einen Platz im Schlafsaal, Abendbrot und Frühstück.

Nach einer erholsamen Nacht kriegst du am nächsten Morgen ein wirklich gutes Frühstück serviert. Weiter bei (95).

68

Trotz der Tränen in deinen Augen besinnst du dich und machst dich auf den Weg zurück zum Bauernhaus. So schwer es auch sein mag, du kannst dich nicht vor deiner Verantwortung drücken. Du musst dafür sorgen, dass deine Mutter anständig begraben wird.

Auf dem Hof angekommen, fangen dich der Bauer und seine Frau ab. „Es tut mir so leid, mein Kind“, teilt die Bäuerin ihr Mitgefühl mit und nimmt dich herzlich in den Arm, bevor du dich dagegen wehren kannst.

„Wir haben deine Mutter hinten bei der Scheune aufgebahrt.“, plappert der Bauer.. „Und das Pferd bringe ich noch heute zum Abdecker“, fährt er fort.

Richtig, das Pferd. Das hattest du völlig vergessen. Gibst du dem Bauern recht, das Pferd töten zu lassen (87), oder möchtest du widersprechen (114)?

69

Ein letzter Streich, und schon sucht der Wolf das Weite. Erleichtert blickst du ihm hinterher, als du eine weitere Gestalt durch das Gras laufen siehst. Als der Wolf den hochgewachsenen Zweibeiner bemerkt, wechselt er die Richtung, doch es ist zu spät. Mit einer unmenschlichen Schnelligkeit holt die zweite Gestalt den Wolf ein und wirft ihn zu Boden.

Du verstehst nicht ganz, was hier gerade geschieht, doch durch eine Mischung aus Neugier und Sorge eilst du auf die beiden zu. Der Wolf wird von der anderen Gestalt auf den Boden gedrückt.

An den Ohren identifizierst du den Mann als Elfen. Immer wieder wiederholt er die Worte „Bal sama sala, bian'dhao“, während er den Wolf mit purer Kraftanstrengung herunterdrücken muss, damit dieser ihn nicht beißt.

Du weißt, dass du den Elfen schlecht unterstützen kannst und dass er nicht mit dir reden wird, solange er den Wolf nicht geheilt hat.

Ratlos schaust du dich um, als du im Gras etwas glitzern siehst. Als du den Gegenstand aufhebst, erkennst du, dass es sich um eine blutverschmierte Pfeilspitze handelt.

Es dauert eine ganze Weile, bis der Elf sich von dem Wolf abwendet.

„Sanya bha, talar,“ begrüßt er dich, als der Wolf das Weite sucht. „Mein Name ist Lindariel.“

Du stellst dich ebenfalls vor.

„Warum hast du den Wolf geheilt?“, fragst du den Elfen.

„Weil er verwundet war.“ Lindariel schaut dich an, als ob du ihn gerade gefragt hättest, ob es nachts dunkel sei.

„Ja, er hat mich angefallen, da konnte ich nicht anders, als mich zu verteidigen“, erwidert du, doch Lindariel winkt ab.

„Bruder Wolf hatte vorher schon Schmerzen. Ich habe etwas aus seinem Fleisch gezogen.“

„Meinst du die Pfeilspitze hier?“ Du überreichst dem Elfen deinen Fund.

Weiter bei (30).

70

Es fällt dir nicht schwer, genug Feuerholz für ein kleines Lagerfeuer zusammenzutragen. Mit geschickten Händen stapelst du Reisig, kleine Scheite und einen größeren Ast aufeinander und entzündest ein Feuer. Mit gutem Appetit isst du zu Abend und legst dich früh schlafen. Am nächsten Morgen erwachst du ausgeruht, als dich die ersten Sonnenstrahlen kitzeln. Du nimmst ein schnelles Frühstück ein und machst dich wieder auf den Weg. In der Nacht regenerierst du jeweils 1 W6 Lebens- und Astralpunkte. Weiter bei (49).

71

Während du deine Kraft kanalisierst, kannst du förmlich spüren, wie die inneren Verletzungen im Bein des Pferdes heilen. Das durch deinen Zauber besänftigte Tier atmet ruhig und gelassen. Gleichzeitig beruhigt dich die Berührung, bis du meinst, dass sich eure Herzen im Gleichklang bewegen.

Deine Finger fühlen sich warm an von der Kraft, die durch sie hindurch in das Pferd fließt. Doch dann geht der Moment zu Ende, mit einem fast schon sehnsüchtigen Seufzer nimmst du die Hand von dem Pferd, als die Heilung komplett ist und die letzte heilende Energie deine Fingerspitzen verlässt.

Als du von dem Bein aufblickst, siehst du den Bauern in der Stalltür stehen.

„Deinem Pferd wird es wieder gut gehen“, erklärst du ihm.

Dem Bauern rollen Tränen über die Wangen und er nimmt dich dankbar in den Arm.

„Ich weiß gar nicht, wie ich dir danken soll“, antwortet er. „Ich habe nichts von Wert. Wir könnten dir höchstens bei dem Begräbnis deiner Mutter zur Seite stehen.“

Weiter bei (2).

72

„Warum bist du so still, Mutter. Möchtest du dich nicht mit den anderen Schwestern austauschen?“, fragst du vorsichtig.

„Weißt du“, antwortet deine Mutter, „ich bin nur in Gedanken. Bei meinem ersten Hexenfest war ich noch sehr jung. Es war ein unglaublich schönes Erlebnis. Aber als ich heim kam...“ Sie bricht ab, schaut zu Boden.

„Genieß das Fest“, lächelt sie dich einen Moment später an, „ich erzähl dir mehr, wenn wir morgen wieder zu Hause sind.“

Willst du weiterbohren (37) oder deine Mutter in Ruhe lassen (127)?

73

Du schaust begierig auf das, was von Fianas schönem Körper zu sehen ist.

„Wenn du so fragst...“ Weiter kommst du nicht. Fiana springt wie eine Raubkatze über den Tisch, reißt dich wortwörtlich vom Hocker, küsst dein ganzes Gesicht, deinen Hals, deine Brust...

Ihr gebt euch beide eurer Leidenschaft hin, die durch die Hexennacht über das normale Maß hinaus gesteigert wird.

Eine ganze Zeit später liegt ihr erschöpft nebeneinander im Gras, spürt die Wellen des letzten Höhepunkts noch immer durch eure Körper spülen.

„Wer hätte gedacht, dass du so leidenschaftlich sein kannst, nachdem ich dich so oft bitten musste“, kichert Fiana und dreht den Kopf mit einem zufriedenen Lächeln zu dir her.

„Ich war nun mal mit deiner Art überfordert“, lächelst du ebenso zufrieden zurück.

Ihr schaut gemeinsam in den Nachthimmel und genießt den seichten Nieselregen auf eurer Haut. Möchtest du dich noch anders amüsieren (99) oder möchtest du den Rest der Nacht mit Fiana verbringen (124)?

74

Du durchsuchst die ganze Hütte, findest aber nichts. Bis zum frühen Abend suchst du jeden Winkel ab, und gibst es am Ende auch auf. Anscheinend hat deine Mutter doch nichts vor dir versteckt. Um dich abzulenken, fängst du an, die Hütte zu putzen. Als du gerade bei einer schweren Kommode angelangt bist, die du beim Einzug mit deiner Mutter vom Karren in die Hütte getragen hast, klopft es an der Tür. Etwas zu schwungvoll drehst du dich zur Tür um und stößt dabei gegen die Vase auf der Kommode. Mach eine Körperbeherrschungs-Probe. Ist sie gelungen (85)? Oder nicht (35)?

75

Schnell findest du die Hexe, die den Gutsherrn mit drei Tage andauernden Rückenschmerzen verflucht hat. Trotz ihres Alters ist sie immer noch recht rüstig und tanzt nackt mit einigen jüngeren Hexen im Kreis, nicht ohne sich immer wieder kurz mit ihrem Stock abzustützen. Als du sie auf den Fluch ansprichst, kichert sie leise.

„Ja, der alte Olrik, der hat es nicht anders verdient.“

„Hast du ihn wirklich verflucht, weil er den Feldarbeitern nicht den verdienten Lohn gezahlt hat?“, fragst du.

„Nein, naja, das heißt, auch“, schmunzelt sie. „Weißt du, ich sollte für die Feldarbeiter vermitteln, damit sie an ihr Recht kommen. Mir wollten sie dann ein paar Silberlinge geben. Nicht viel, aber für so eine einfache Aufgabe auch nicht zu wenig. Aber der alte Geizhals wurde unfreundlich, nannte mich eine bucklige, greise alte Schachtel mit einem ungesunden Hang

zu Katzen. Ich habe 23 davon, musst du wissen“, fügt sie verschwörerisch hinzu.

„Alles deine Vertrautentiere?“, fragst du mit offenem Mund.

„Nein, natürlich nicht!“ Die alte Hexe schaut dich an, als seist du von allen guten Geistern verlassen. „Mein Vertrautentier ist ein Rabe. Aber das muss sonst ja keiner wissen, hm?“ Sie zwinkert dir zu. „Nun ja, also nachdem er mich so garstig abgewiesen hatte, habe ich mich natürlich entsprechend bedankt. ‚Wer ist nun der Bucklige, hä?‘, hab ich ihn gefragt, als wir uns zufällig auf dem Marktplatz begegnet sind. Leider hat er die Feldarbeiter trotzdem nicht bezahlt. Aber man kann im Leben nicht alles haben.“

„Kannst du mir den Fluch auch beibringen“, fragst du mit im Schein des Feuers leuchtenden Augen.

„Oh, hm, ja, natürlich, versuchen kann ich es“, antwortet die alte Hexe. Ihr setzt euch beide im Schneidersitz auf den Boden und die alte Frau erklärt dir die Art und Weise, wie der Fluch gewirkt wird.

Lege **eine** Probe auf KL/IN/CH ab, erschwert um 1. Gelingt sie, beherrscht du ab nun den Fluch „Hexenschuss“. Misslingt sie, hast du den Fluch aus den Erzählungen der Hexe nicht lernen können.

Du bedankst dich bei der alten Frau und schaust dich um, wie du dich den Rest der Nacht hindurch amüsieren kannst (59).

76

Kopflös bist du von dem Ort weggerannt, an dem das Leben deiner Mutter ein so jähes und schreckliches Ende gefunden hat. Du denkst nur daran, zu laufen, laufen, laufen. Nach einer Weile bist du ziemlich außer Atem und dein Körper zwingt dich, deinen Geist wieder sprechen zu lassen.

Möchtest du wieder zu dem Bauernhof zurückkehren (68)? Oder möchtest du zunächst in die Hexenhütte gehen und dich deiner Trauer hingeben (5)?

„Mein Beileid.“ Fiana guckt dich mit ehrlichem Mitgefühl an. „Ich weiß aber nicht, ob ich dir helfen kann. Ist meine Mutter überhaupt die richtige Hexe?“

„Wenn sie in Wahrheit Perdia, Nessa oder Alinja heißt, dann ja“, antwortest du.

„Perdia, Nessa, ODER Alinja?“ Fiana schaut dich misstrauisch an.

Du kramst das Buch deiner Mutter hervor und bestätigst dann: „Perdia meinte ich. Nessa und Alinja waren die anderen beiden Hexen.“

„Hm. Ja, meine Mutter heißt tatsächlich Perdia. Aber sie ist die meiste Zeit über nicht sie selbst. Sie hat nur wenige klare Momente. Und gerade die Zeit vor meiner Geburt ist für sie nur ein undurchdringlicher Nebel.“

Du lässt betrübt den Kopf sinken.

„Aber am besten fragen wir sie selbst“, fährt Fiana fort und stellt den Besen wieder weg.

„Folg mir nach oben, um diese Zeit strickt Mutter meist neue Kleidung in ihrem Zimmer.“

Du folgst Fiana in einen großen Raum mit einem ausladenden Bett, einem uralten aussehenden Kleiderschrank und einem Schaukelstuhl, in dem tatsächlich eine rothaarige Frau mittleren Alters sitzt. Sie strickt an etwas undefinierbaren, das genauso gut ein Schal, ein Socken oder ein Pullover werden könnte.

Fiana hockt sich vor dem Stuhl hin.

„Mutter, wir haben Besuch.“

Du gehst auf die Mittvierzigerin zu und stellst dich vor.

„Sei begrüßt, ich bin Perdia“, begrüßt dich die ältere Hexe. „Was kann ich für dich tun?“

Du erzählst ihr von dem Tod deiner Mutter und deinem Auftrag. Sie hört dir zu und lächelt dabei. Als du mit deinen Ausführungen fertig bist, überlegt sie einen Moment. Dann reicht sie dir ihre Hand. „Sei begrüßt, ich bin Perdia. Hatten wir uns schon vorgestellt?“

Hilflos guckst du Fiana an. Diese zuckt auch nur mit den Achseln.

Als du wieder zu der verwirrten Frau schaust, fällt dir das Schmuckstück an ihrem Hals auf, dass genauso aussieht wie das deiner Mutter. Auch hier sind neben dem Medaillon die Initialen „TA“ eingraviert.

„So einen Schmuck hatte meine Mutter auch“, überlegst du und kramst das Medaillon aus deinem Rucksack hervor. Als du es Perdia zeigst, schreckt sie zusammen und schnappt nach Atem.

„Mutter, was ist denn?“, versucht Fiana sie zu beruhigen. Zu dir gewandt fährt sie fort: „Ich glaube, es ist besser, du gehst jetzt.“

Du schnappst dir deinen Rucksack und gehst zum **(Epilog)**.

78

Dein Tag beginnt mit einem Trauerfrühstück mit den Ältesten des Dorfs Nordinger Moor, bei dem schweigend trockenes Schwarzbrot gegessen wird. Dazu gibt es einen Kräutertee, der so im Hals kratzt, dass man am liebsten noch einen Liter Kuhmilch hinterherkippen würde. Zum Abschluss spricht der Dorfälteste ohne jeden Eifer mit brüchiger Stimme eine staubtrockene Trauerrede, die er anscheinend schon einmal zu oft gehalten hat.

Miesgelaunt gehst du zur nächsten Veranstaltung weiter. In Erlengrund begrüßen dich elf schwarz gekleidete Frauen, von denen du Einige heute zum ersten Mal siehst, zum traditionellen Beweinen der Toten. Und tatsächlich stehst du kurz darauf vor dem Peraineschrein des Ortes und musst fast eine ganze Stunde das Schluchzen und Heulen der Frauen ertragen. Im Ärmel von einigen von ihnen meinst du aufgeschnittene Zwiebeln zu erkennen. Wut kocht in dir hoch wegen dieser Scheinheiligkeit, aber du reißt dich gerade eben noch zusammen. Natürlich bist du selbst auch traurig über den Tod deiner Mutter, aber schon aus Trotz lässt du nicht zu, dass du in Tränen ausbrichst.

In Wedenhaide erwarten dich zur Abwechslung zwei gut gebaute junge Männer, von denen dir Einer auch direkt zu Füßen fällt.

„Ich werde um die Seele deiner Mutter kämpfen!“, ruft der Jüngling aus.

„Du wirst verlieren!“, entgegnet der Andere und schmiert sich Asche aus einem mitgebrachten Tiegel ins Gesicht. Dann gehen beide aufeinander los und schlagen sich gegenseitig grün und blau. Du willst schon dazwischen gehen, als dich ein altes Mütterchen zurückhält:

„Das ist hier Sitte, der edle Recke versucht, die Seele deiner Mutter vor dem Namenlosen zu

retten.“ Die Alte spuckt saftig aus. „Willst du mit mir wetten, wer gewinnt?“

Irritiert schaust du die alte Frau an, als du aus dem Augenwinkel bemerkst, wie der „edle Recke“ den „Namenlosen“ mit einem ordentlichen Schwinger zu Boden schickt.

„Mist, dabei hätte ich diesmal sogar gewonnen“, mosert das Mütterchen und geht quengelnd ihrer Wege. Fassungslos siehst du dabei zu, wie der siegreiche Jüngling dem Anderen hilft und ihm ein Tuch reicht, damit er das Blut aus seiner offensichtlich gebrochenen Nase abwischen kann.

Mit düsteren Gedanken ziehst du weiter nach Bergfelde (8).

79

Ist die Zahl, die du dir als Ergebnis deiner Überlegungen aufgeschrieben hast, größer als 15? Dann geh weiter zu (3). Ansonsten geh weiter zu (7).

80

„Wie hießen die anderen Schwestern, Mutter?“, fragst du, um das Gespräch wieder in Gang zu bringen.

„Oh, ja“, schreckt deine Mutter aus ihren Gedanken hoch, „Nessa, Alinja und Perdia. Nessa hatte feuerrotes Haar und war ein absoluter Wildfang. Perdia war eher ruhiger und in sich gekehrt, dabei aber trotzdem sehr fokussiert auf ihre Kraft. Alinja dagegen war unglaublich schnell aufbrausend und jähzornig. Sie trug immer nur schwarz, von den Stiefeln bis zum Scheitel, passend zu ihren pechschwarzen Locken und den dunklen Augen.“

Weiter bei (14).

81

In der Umhängetasche findest du verschiedene Arzneien, darunter einen Heiltrank (QS2) und eine schmerzlindernde Salbe, die vor allem bei den schwer arbeitenden Bauern der Umgebung beliebt gegen Rückenschmerzen ist. In einer eingenähten Tasche findest du darüber hinaus noch ein dünnes Buch ohne Titel.

Neugierig schlägst du es auf. Die Seiten sind handbeschrieben, vermutlich von deiner Mutter.

Zunächst hältst du es für ein Tagebuch, doch es gibt nur sechs Einträge, die zeitlich auch sehr weit auseinander zu liegen scheinen (Das ganze Tagebuch der Mutter findest du im Anhang).

Du runzelst die Stirn. Du hast deine Mutter nie dabei beobachtet, wie sie in dieses Buch geschrieben hat. Du kannst dich auch generell nicht daran erinnern, dass sie es je erwähnt hätte oder es einmal aus der Tasche geholt hätte. Wenn du als Spieler schon eine Idee hast, was es mit dem Buch auf sich hat, merk dir diesen Abschnitt und mach einen Abstecher zu (25). Komm danach hierher zurück!

Hast du die Hütte schon nach Hinweisen auf die anderen drei Hexen durchsucht? Dann weiter bei (98). Hast du die Hütte noch nicht durchsucht, geht es weiter bei (46).

82

Vor dem Dorf steht ein Wegweiser, der dich fragend anzustarren scheint.

Von Bergfelde aus geht es nur in zwei Richtungen über eine halbwegs vernünftige Straße. Die Straße führt im Westen nach Gashok (100) und im Osten nach Donnerbach (31).

83

„Ich danke dir“, antwortest du Lindariel. Das Feuerholz entwendet ihr aus der Jägerhütte. Lindariel findet schnell einen geeigneten Schlafplatz und begibt sich dann auf die Jagd. Du entzündest das Lagerfeuer und fütterst gerade dein Vertrautentier, als Lindariel mit einem frisch geschossenen Hasen zurückkommt.

Während der Elf dem Hasen das Fell abzieht, behältst du den Horizont im Auge.

„Meinst du, dass die Mörder des Jägers noch irgendwo in der Nähe sind?“, fragst du den Elfen.

„Ungefähr einen halben Tagesmarsch in Richtung des Waldes. Aber dort werden sie nicht lange bleiben. Ich denke, sie werden bald wieder zur Straße zurückkehren.“ Der Elf spießt den Hasen auf einen langen Stock und brät ihn über dem Feuer.

„Wie kommst du darauf?“ Du runzelst die Stirn.

„Weil sie Menschen sind. Und dadurch zutiefst *badoc*. Und wer einen Unbewaffneten ermordet, um an Pfeile zu kommen, wird auch damit

schießen wollen.“ Lindariel verzieht besorgt das Gesicht.

„Oder sie verkaufen.“ Du nickst und setzt dich dem Elfen gegenüber ans Feuer. Ihr teilt euch den gebratenen Hasen, dann gehst du schlafen.

Lindariel hält die ganze Nacht Wache.

Weiter bei (33).

84

„Seid begrüßt, was spielt ihr denn da?“, fragst du die muntere Gruppe.

„Also“, fängt der blonde Hüne an zu erklären, „wir haben hier dieses Kartenspiel...“

„Wenn man eine 7 zieht, muss man nichts machen, und alle anderen trinken ein Bier“, fährt die blonde Frau in der Gruppe fort. „Alle anderen Zahlen-Karten bedeuten ein Bier für einen selbst.“

„Und bei den Bild-Karten muss man einen Schnaps trinken, außer beim König, da muss jeder einen Schnaps trinken.“

„Ja, und beim allseits beliebten As muss man ein Kleidungsstück ausziehen. Sonst macht das ja keinen Spaß.“

„Oh ja, und dann ist da noch der Schelm! Wenn irgendwer den Schelm zieht, trinkt jeder in der Gruppe einen Schluck echtes Premer Feuer. Wer danach noch bis 10 zählen kann, gewinnt die Runde und erhält den Pott.“

„Ihr spielt um Geld?“, erkundigst du dich.

„Wie? Nein, heute nicht. Heute zahlt derjenige nicht für die Getränke, der bis 10 zählen kann.“

„Okay, ich bin dabei, aber erst nach meinem Eintopf“, erklärst du.

„Klasse! Wir spielen uns schon mal warm.“

Du isst deinen Gemüseeintopf und trinkst dein Bier, während die anderen mit ihrem Trinkspiel weiter machen.

Der große Dunkelhaarige hat kein Glück im Spiel. Bis du den Teller leer hast, hat er drei Asse gezogen. Mittlerweile gehen ihm die Kleidungsstücke aus.

Die blonde Frau hat gerade eine 7 gezogen.

„Ha, ein Bier für euch alle!“ Schwankend steigt sie auf den Tisch und knöpft ihr Hemd auf.

„Du has' doch gar kein As gezo'n“, wundert sich der blonde Hüne.

„Ja un'? Wenn ich das jetz' nich' mach, seht ihr heut Abend gar keine Brüste!“, lacht die Blonde, als sie das Hemd zu Boden fallen lässt.

Du mischst indessen die Karten und lässt den Mann zu deiner Linken ziehen.

„So'n Mist, nur 'n Bier.“ Er setzt den Humpen an den Hals und leert ihn in einem Zug.

Als nächstes zieht die Frau dir gegenüber.

„Ha, König! Alle 'n Schnaps!“

Die Schankwirtin bringt euch allen einen Schnaps und ihr kippt ihn auf ex in euch hinein.

Der Hüne zieht eine Karte.

„Man, das kann doch nich' sein!“, flucht er, das As auf den Tisch knallend.

„Haha, ausziehn, ausziehn!!!“, feuern ihn die beiden Frauen an, als er seine Hose herunterzieht. Doch zur Enttäuschung der beiden Damen trägt er darunter noch eine Wollunterhose.

„Pah, du feiges Stück, du!“, meckert die blonde Frau auf dem Tisch. Dann beugt sie sich zu dir herunter und zieht selbst eine Karte. „Jahaa!!! Ein Bild!!!“ Sie lässt sich einen Schnaps reichen und leert ihn mit einem Zug.

Als nächstes bist du an der Reihe. Und, wie könnte es anders sein, hast du den Schelm gezogen.

„Nun gut, Raluf, dann mal her mit dem Feuer!“, ruft der Dunkelhaarige.

„Ja! Feuer, Feuer, Feuer!“, rufen die anderen drei im Chor.

Raluf gießt in jeden der Schnapsbecher einen Schluck Premer Feuer.

„So, ich fang an!“, ruft die Blonde. Mit einem Schluck kippt sie das Premer Feuer in sich hinein.

„Gut, also. Eins, zwei, drei...“ Weiter kommt sie nicht. Ihre Augen werden glasig und sie bricht auf dem Tisch zusammen. Als du erschrocken aufspringst, lachen die anderen dich nur aus.

„Keine Sorge, die wird schon wieder, so ein echtes Feuer ist halt nich' für jeden was.“

Tatsächlich beruhigt dich die Tatsache, dass die blonde Frau noch atmet und anscheinend nur in einen besonders plötzlichen, tiefen Schlaf gefallen ist.

„Sollten wir sie nicht in ihr Bett bringen?“, fragst du als anscheinend einzig vernünftiger Mensch hier im Gasthaus.

„Ha, du willst dich wohl um dein Feuer drücken, was?“, erwidert der blonde Hüne. „Nix, du bist die nächste!“

Gut, was soll schon ein kleiner Schluck Schnaps ausmachen, denkst du dir, hebst den Becher an die Lippen und leerst ihn in einem Zug.

Weiter bei (89).

85

Gerade so fängst du die Vase auf, bevor sie auf dem Boden zerschellen kann. Die Blumen und das Wasser in der Vase landen allerdings auf dem Boden. Sei's drum, du musst dich erst darum kümmern, wer an der Tür ist, denkst du bei dir. Das Wasser wird wohl allein trocknen. Vor der Tür steht Karinja, eine junge Frau aus dem Dorf.

„Es tut mir so schrecklich leid, was mit deiner Mutter passiert ist“, eröffnet sie dir mit ehrlichem Mitgefühl, „ich wollte nur schauen, ob du vielleicht irgendetwas brauchst. Ich konnte nach dem Tod meiner Großmutter drei Tage nichts essen, aber meine Schwester hat dafür für zwei gegessen. Und da dachte ich, vielleicht kannst du etwas Brot und Wurst gebrauchen.“

Die junge Frau kramt in ihrem Korb und überreicht dir ein halbes Körnerbrot und eine gut abgehangene Hartwurst.

„Und falls du noch Durst haben solltest, hab ich auch noch etwas Wein dabei“, ergänzt sie und drückt dir einen Schlauch Wein in die Hand. Du dankst Karinja herzlich, auch wenn dir gerade nicht zum Essen zumute ist.

„Ich muss dann auch weiter, meine Familie wartet auf mich. Wenn du noch etwas brauchst, lass es uns wissen, ja?“ Mit einem Lächeln verabschiedet sich Karinja und geht den Weg ins Dorf hinunter.

Du schließt die Tür hinter dir und greifst nach einem Handtuch, um das Wasser von der Vase aufzunehmen. Als du dich zu den Blumen bückst, runzelst du die Stirn. Die Vase war bis oben hin gefüllt, daher hätte der Boden nur so schwimmen müssen. Allerdings wird das Handtuch nicht einmal richtig feucht, als du das Wasser von den gut verfugten Dielen wischst. Der meiste Teil des Wassers scheint sowieso unter die Kommode geflossen zu sein, was dir ebenfalls komisch erscheint. Als du mit den Fingern unter die Kommode tastest, meinst du harte Kanten quer

zur Laufrichtung der Dielen zu spüren. Und als du nun näher hinsiehst, erkennst du auch Kratzer auf dem Fußboden, die nur davon kommen können, dass die Kommode von einer einzelnen Person über den Boden gezogen oder geschoben wurde. Weiter bei (17).

86

„Was soll mit dem Leichnam deiner Mutter geschehen?“, fragt Bauer Jetsam vorsichtig.

„Wir könnten uns darum kümmern, dass sie anständig begraben wird“, bietet die Bäuerin an.

Möchtest du, dass sich die beiden darum kümmern, dass deine Mutter ordentlich begraben wird (23) oder möchtest du dich zuerst noch von ihr verabschieden (2)?

87

„Ja, das ist wohl das Beste“, stimmst du dem Bauern zu. *Vielleicht taugt der Kläpper ja als Salami mehr als als Ackergaul*, denkst du im Stillen. Außerdem hat das Pferd deine Mutter getötet, da ist es nur gerecht, wenn es nun selbst sein Leben lassen muss, oder nicht?

Weiter bei (86).

88

Eine Nacht unter den Sternen scheint dir verlockender als dieses Gasthaus. Du wanderst noch eine Stunde die Straße entlang, bevor du etwas abseits des Weges ein Lager aufschlägst. Mache eine Wildnisleben-Probe. Ist sie gelungen (70) oder nicht (21)?

89

Am nächsten Morgen wirst du mit dem ersten Hahnenschrei geweckt. Dein Kopf und deine linke Hand sind warm, während der Rest deines Körpers sich kalt anfühlen. Als du die Augen öffnest, siehst du die blonden Haare des Hünen auf der Lederhose der blonden Frau. Anscheinend liegt dein Kopf auf ihrem Bauch.

Trotz des Dröhnens in deinem Kopf stemmst du dich mit der rechten Hand am Tisch hoch. Als du realisierst, dass deine Linke auf der rechten Brust der jungen Dame ruht, ziehst du sie schnell zurück.

Du siehst dich um, und entdeckst die andere Frau schlafend auf einer Bank, während der Dunkelhaarige auf seinem Stuhl eingenickt ist.

„Was ist denn gestern Abend noch passiert?“, fragst du laut, ohne eine Antwort zu erwarten.

„Du hast bis zehn gezählt“, erwidert hinter dir die Schankwirtin. „Frühstück?“

„Ja, ich glaube schon“, ächzt du.

„Ich glaube, für dich mache ich sogar einen Kaffee. Aber nur, weil ich mich etwas schuldig fühle, dir das Geld für das Einzelzimmer abgeknöpft zu haben“, ergänzt die Gastwirtin schnell.

Während des reichhaltigen Frühstücks gehst du noch mal den gestrigen Abend durch. Hast du wirklich bis zehn gezählt? Du weißt es nicht. Der Kaffee schmeckt köstlich. Was auch immer das für ein Getränk ist, du überlegst, es auch in anderen Schenken anzufragen.

Möchtest du deine Reise Richtung Donnerbach fortsetzen (96)? Oder möchtest du dich lieber Richtung Gashok wenden (67)?

90

Nach dem Begräbnis nimmst du einen der Dorfältesten von Bergfelde zur Seite und befragst ihn nach dem Buch.

„Hm, lass mal sehen. Also, die Einträge an sich sind ja ziemlich unspektakulär. Aber hier, bei dem Zweiten, da stehen die Buchstaben für Baliho fast genau untereinander. Hilft dir das vielleicht weiter?“

Du schaust dir das Buch genauer an. Und tatsächlich erschließt sich dir ein Muster: Der Anfangsbuchstabe des dritten Wortes jedes Eintrags ist das Initial des Vornamens einer der Hexen, von denen deine Mutter sprach. Die ersten Buchstaben jedes dritten Wortes einer Zeile ergeben zusammengezogen verschiedene Orte.

Die Liste, die sich dadurch ergibt, findest du in Abschnitt (108).

Geh nach dem Lesen des oben stehenden Abschnitts weiter zu (107).

91

Das Pfeifen des Kessels über dem Feuer weckt dich aus deinen düsteren Gedanken. Erst jetzt

nimmst du deine Umgebung wieder wahr. Die Bäuerin stellt den Kessel auf den Tisch und gibt ein paar Kräuter hinein.

„Der Tee wird dir guttun, mein Kind“, bemerkt sie hilflos.

Du nickst wortlos, zu tief sitzt der Schock. Durch die Tür links von dir treten der Bauer und Jarle, der Knecht herein.

„Wir haben den Körper deiner Mutter aus dem Stall geholt und aufgebahrt. Wir bringen sie...“

„Lass das Kind doch erst einmal seinen Schock verarbeiten“, fällt seine Frau ihm ins Wort. Wortlos stellt sie eine Tasse Kräutertee vor dir ab.

„Warte, ist noch sehr heiß“, murmelt sie.

Still greifst du zu der Tasse und berührst ihren Rand. Hitze, Schmerz. Ja, du bist noch am Leben, auch wenn der Rest von dir sich taub anfühlt.

„Den Gaul bringe ich gleich heute Nachmittag noch zum Abdecker“, plappert der Bauer in die betretene Stille.

Ach ja, das Pferd. Das hattest du beinahe vergessen. Stimmt du dem Bauern zu, das Tier töten zu lassen (87), oder möchtest du widersprechen (114)?

92

„Seid begrüßt, darf ich mich zu Euch setzen?“, fragst du den Borongeweihten.

Sein Kopfnicken beantwortet deine Frage und du setzt dich zu ihm.

„Ganz schön laut, die Jungs und Mädels da drüben, wie?“ Du zeigst zu den vier Gefährten herüber, die ihr ausuferndes Trinkspiel spielen.

Der Borongeweichte zuckt mit den Achseln und nippt an seinem Krug.

„Oh, was habt Ihr denn da Schönes? Einen guten Wein?“

Das Kopfnicken des Mannes soll dir anscheinend als Antwort genügen.

„So recht gesprächig seid Ihr eher nicht, oder?“

Der Borongeweichte schüttelt leicht den Kopf.

„Ich denke, ich lasse Euch lieber weiter Euren Gedanken nachhängen“, erklärst du dem Borongeweihten. Der Geweihte dankt dir mit einem weiteren Kopfnicken, als du wieder vom Tisch aufstehst (10).

93

„Übersehen hab ich sie nicht“, antwortest du, während du auf die junge Hexe zugehst, „aber so genau wie gerade habe ich sie auch nicht betrachten können.“

Die junge Frau fackelt gar nicht erst lange und packt dich am Kopf, die Daumen an den Wangen, die restlichen Finger in deinen Haaren vergraben und gibt dir einen tiefen, langen Zungenkuss. Kurze Zeit später wälzt ihr euch im Gras, gebt euch der Leidenschaft hin, die durch die Hexennacht noch zusätzlich befeuert wird. Eine ganze Zeit später liegt ihr beide nebeneinander und genießt die letzten Wellen des vierten Höhepunkts, die durch eure Körper pulsieren.

„Ich bin Fiana“, stellt sich deine Gespielin vor und reicht dir die Hand.

Du stellst dich ebenfalls vor und schüttelst ihr die Hand.

„Vier Höhepunkte mit einer Unbekannten“, kichert die Rothaarige.

Leise lachend bleibt ihr noch eine Weile nebeneinander liegen.

„Wie hast du das eigentlich mit der Dorfschönheit gemacht, die dich verärgert hat?“, fragst du plötzlich als Einstieg in ein weiteres Gespräch.

„Oh, das war einfach“, antwortet die Rothaarige. Während ihr noch auf dem Rücken liegt, erklärt sie dir, wie sie den Fluch gewirkt hat.

Lege **eine** Probe auf KL/IN/CH ab, erleichtert um 1. Gelingt sie, beherrscht du ab nun den Fluch „Warzen sprießen“. Misslingt sie, hast du den Fluch aus den Erzählungen der Hexe nicht lernen können.

Möchtest du dich noch anders amüsieren (99) oder möchtest du den Rest der Nacht mit Fiana verbringen (124)?

94

Du baust das Spielbrett auf, dass deine Mutter kurz vor ihrem Tod gekauft hat und lässt darauf den Tetraeder kreisen. Als er zum Stillstand kommt, zeigt eine Spitze zu dir. Du bewegst dich einen Schritt, und die Spitze dreht sich mit. Daraufhin hebst du diese Spitze an und versetzt den Tetraeder wieder in eine Bewegung. Die Spitzen des Tetraeders zeigen nach Gashok im

Westen, nach Nordosten und Südosten. Da es in Richtung Gashok eine halbwegs vernünftige Straße gibt, wendest du dich in diese Richtung (100).

95

Gestärkt und guten Mutes machst du dich auf die Reise nach Gashok. Bergfelde umgehst du weiträumig, um unangenehmen Fragen aus dem Weg zu gehen. Die Bewohner sind zwar alle lieb und freundlich, aber du möchtest eigentlich gar nicht darüber Auskunft geben, woher du kommst und wohin du gehst.

Weiter bei (103).

96

Gestärkt machst du dich wieder auf die Reise. Als du schon einige Meilen auf der mittlerweile befestigten Straße vorangekommen bist, hörst du einen Karren, der von hinten zu dir aufholt.

Auf dem Kutschbock sitzt die blonde Frau aus dem Gasthaus.

„Hey, tut uns leid für gestern Abend“, spricht sie dich an, als der Karren auf deiner Höhe ankommt. „Können wir dich vielleicht bis nach Donnerbach mitnehmen?“

Gerne nimmst du das Angebot an und so erreichst du mit der Gruppe am frühen Abend die Tore der Stadt Donnerbach. Du verabschiedest dich von der Gruppe und suchst dir eine Herberge für die Nacht. Für 10 Silbertaler kannst du hier übernachten, zu Abend essen und frühstücken. Als du das Artefakt vorm Schlafen gehen kreiseln lässt, zeigt es Richtung Westen, Nordosten und Südosten.

Am nächsten Morgen überlegst du, ob du auf dem richtigen Weg bist. Gareth ist eher im Süden als im Südosten.

Möchtest du deinen Weg trotzdem nach Gareth fortsetzen und dort nach der Hexe Nessa suchen (26)? Oder entscheidest du dich doch, in Gashok zu suchen (67)?

97

Nach dem Begräbnis reichst du dem Borongeweihten das Buch. Dieser schaut es lange schweigend an, blättert vor und zurück, sagt aber keinen Ton. Als er sich doch aufrafft, ein Wort

mit dir zu wechseln, zeigt er auf den fünften Eintrag.

„Tot.“

Verwirrt schaust du ihn an, guckst dann in das Buch und schon fällt es dir wie Schuppen von den Augen: Der Anfangsbuchstabe des dritten Wortes jedes Eintrags ist das Initial des Vornamens einer der Hexen, von denen deine Mutter sprach. Die ersten Buchstaben jedes dritten Wortes einer Zeile ergeben zusammengezogen verschiedene Orte.

Die Liste, die sich dadurch ergibt, findest du in Abschnitt (108).

Geh nach dem Lesen des oben stehenden Abschnitts weiter zu (107).

98

Da dein Magen sich wieder meldet, verschiebst du diese Aufgabe auf später und setzt zunächst einmal Wasser für Tee auf. Nach dem Abendbrot legst du dich bald schlafen, der Tag hat einfach zu sehr an deinen Nerven gezerrt. Nach einem traumlosen Schlaf erwachst du am nächsten Morgen überraschend ausgeruht.

Unter deiner Tür wurden vier Briefe durchgeschoben. Als du sie näher betrachtetest, stellen Sie sich als Einladungen zu Trauerveranstaltungen in den umliegenden Dörfern heraus.

Die Dörfler in diesem Landstrich sind zwar alle mehr oder minder perainegläubig, trotzdem gibt es in jedem Dorf noch ganz eigene Traditionen, wie nach dem Tod eines Mitglieds der Gemeinde verfahren werden soll. Du und deine Mutter seid erst vor ein paar Monaten hergezogen, trotzdem hatte deine Mutter viel Respekt und Ansehen in der Umgebung.

Du solltest zumindest die Trauerveranstaltung in Bergfelde wahrnehmen, schließlich ist deine Mutter auf einem Gehöft des Dorfes gestorben. Es wäre unhöflich, diese Einladung abzulehnen.

Du kannst aber vorher noch die Veranstaltungen in den anderen drei Orten besuchen. Dann allerdings solltest du alle drei Ansiedlungen besuchen, um nicht den Eindruck zu erwecken, dass du eines der Dörfer vorziehen würdest.

Möchtest du nur die Trauerveranstaltung in Bergfelde besuchen (8) oder alle vier Dörfer besuchen (78)?

99

Du blickst zu deiner Gespielin herüber und lächelst sie an.

„Fiana, es war wunderschön mit dir, aber ich möchte nun gern noch mit den anderen feiern“, eröffnetest du ihr.

Fiana lächelt dich ebenfalls an. „Ich fand es auch wunderschön. Ich werde dann mal schauen, ob noch was vom Essen übrig ist.“

Ihr umarmt euch herzlich, dann geht ihr jeder eures Weges.

Weiter bei (59).

100

Die Straße nach Gashok ist unbefestigt. Wären nicht die vielen Spuren von den Karren, die täglich von Donnerbach nach Gashok und zurück fahren, könnte man sie für einen besseren Feldweg halten.

Du wanderst die Straße entlang. Endlich auf der Reise.

Weiter bei (103).

101

Du liest das Tagebuch genauer, und bald schon fällt dir ein Muster auf. Das dritte Wort jedes Eintrags beginnt mit demselben Anfangsbuchstaben wie eine der Hexen, von denen deine Mutter erzählt hat. Reiht man nun die Anfangsbuchstaben der dritten Worte jeder Zeile aneinander, bilden sie zusammen den Namen eines Ortes.

Die Liste, die sich dadurch ergibt, findest du in Abschnitt (108).

Geh nach dem Lesen des oben stehenden Abschnitts weiter zu (13).

102

„Sei froh, die haben da alle einen Stock im Arsch, das sag ich dir. Wir hier in Bergfelde finden, dass man die Zeit mit den Toten ehren sollte, indem man sie noch einmal bei einer guten Mahlzeit und viel Wein aufleben lässt.“

Weiter bei (115).

103

Dein Vertrautentier weicht dir nicht von der Seite, während du durch die hauptsächlich von Gräsern

dominierte Gashoker Steppe wanderst. Vereinzelt siehst du zwar auch Bäume stehen, den letzten richtigen Wald hast du aber gerade hinter dir gelassen.

Du kommst gut voran, trotzdem wird es dunkel, bevor du den nächsten Ort erreichst. Du überlegst, dein Flugholz zu benutzen, verwirfst den Gedanken aber schnell wieder. Zum Einen bist du zusammen mit dem Rucksack und der Umhängetasche vermutlich zu schwer, zum Anderen hast du nicht das Gefühl, dass du freudig empfangen wirst, wenn du mit deinem Flugholz auf dem Marktplatz von Gashok landest.

Du seufzt innerlich. Na gut, dann wirst du eben eine Nacht im Freien schlafen. Wie schlimm kann das sein? Lege eine Probe auf *Wildnisleben* ab. Ist sie gelungen (119)? Oder nicht gelungen (61)?

104

Du trittst mit wiegenden Hüften und verführerischem Blick an den dunkelhaarigen Hexer mit den schulterlangen Haaren heran. Ohne Umschweife lässt du die eine Hand an seinem Körper heruntergleiten, während du ihn mit der Anderen im Nacken fasst und zu einem tiefen Zungenkuss heranziehst.

Etwas zögerlich fasst dich der Hexer zunächst an der Taille und fährt dann deinen Rücken hinauf. Ein wohliger Seufzer entspringt seiner Kehle, als du ihn an seiner empfindlichsten Stelle streichelst.

Kurz darauf findet ihr euch etwas abseits der Tanzfläche in engem Liebesspiel umschlungen wieder. Ihr küsst euch, streichelt euch, liebt euch, erlebt mehrere Höhepunkte miteinander.

Als es einige Stunden nach Mitternacht zu einem großen Wolkenbruch kommt, rennt ihr zum Feuer und tanzt lachend im Schein der Flammen. Als der Regen vorbei ist, nimmt dich der Hexer auf seine Arme und trägt dich zum Waldrand. Angelehnt an einen Baum liebt ihr euch wieder, im stehen, im sitzen, auf allen Vieren. Angefacht durch die Magie der Hexennacht scheint jeder Höhepunkt noch schöner zu sein als der Vorige.

Als es dämmernd, verabschiedet ihr euch mit einer langen Umarmung und einigen hastigen Küssen. „Rahjan“, stellt sich der Hexer noch schnell vor.

Du nennst ihm deinen Namen. Dann eilt ihr in verschiedene Richtungen davon.

Du findest dein Nachtgewand da, wo du es abgelegt hast und ziehst dich an.

Weiter bei (47).

105

Du liegst mit dem Ergebnis deiner Überlegungen zumindest zum Teil falsch. Eventuell sollte dein Held jemand anderen bitten, das Buch zu entschlüsseln, bevor du dich auf die Suche nach deinem Vater begibst. Weiter bei (64).

106

Überraschend schnell gewinnst du in dem Kampf die Oberhand und mit einem besonders starken Treffer tötest du den Wolf. Du schaust dich nach weiteren Tieren um. Schließlich jagen Wölfe doch immer im Rudel, oder?

Weitere Wölfe entdeckst du nicht, aber in etwa zweihundert Schritt Entfernung siehst du eine menschliche Gestalt auf dich zu laufen.

Als sie dich erreicht, scheint sie nicht einmal schneller zu atmen.

„Sanya bha, talar“, begrüßt dich der hochgewachsene Elfenmann. Er scheint mit seinen Gefühlen zu ringen, als er fortfährt.

„Bruder Wolf hatte Schmerzen. Danke, dass du ihn ... davon erlöst hast.“

Nicht gerade sanft schiebt er dich zur Seite.

Weiter bei (15).

107

Du schulterst deinen Rucksack und gehst zur einzigen Straße des Ortes. Ein Seufzen der Erleichterung entfährt deinen Lippen.

Die letzten Tage zu Hause haben dich wirklich mitgenommen. Viel zu viel hat dich an deine Mutter erinnert, und wäre dein Vertrautentier nicht gewesen, das von einem längeren Streifzug durch die Wälder wieder heimgekommen ist, wärest du vermutlich völlig durchgedreht. Immerhin bist du dem Geheimnis des Artefakts etwas weiter auf die Spur gekommen. Anscheinend zeigt nur eine der Spitzen des Tetraeders auf dich. Wenn du den Tetraeder drehst, während „deine“ Spitze nach oben zeigt,

weisen die Spitzen des Tetraeders immer in drei andere Richtungen.

Der Wegweiser scheint dich fragend anzustarren. Die Straße führt im Westen nach Gashok (100) und im Osten nach Donnerbach (31). Weißt du schon, in welche Richtung du dich wenden möchtest? Oder möchtest du das Schicksal entscheiden lassen (94)?

108

Aus dem Buch ergibt sich folgende Liste:

1. Nessa: Trallop
2. Alinja: Baliho
3. Perdia: Olat
4. Nessa: Gareth
5. Alinja: Tot
6. Perdia: Gashok

Vermutlich hat deine Mutter die Aufenthaltsorte der anderen Hexen im Auge behalten und verschlüsselt niedergeschrieben. Alinja scheint schon nicht mehr unter den Lebenden zu wandeln, wenn du den Eintrag richtig interpretierst. Nessa ist vermutlich nach Gareth gezogen, Perdia nach Gashok. Einen der beiden Orte solltest du wohl am besten aufsuchen, wenn du mehr über deinen Vater erfahren willst.

Gehe zurück zu dem Abschnitt, aus dem du gekommen bist.

109

Du wanderst über den Festplatz, um deiner immer stärker werdenden Lust Befriedigung zu schaffen. An willigen Frauen besteht kein Mangel, wie dir scheint. Und durch den Zauber der Hexennacht erscheint dir jede der Hexen anziehend, unabhängig von Alter und Aussehen. Mit lässigen Schritten gehst du auf eine der Hexen zu, die dir besonders zusagt. Es bedarf nur eine Geste und einem verführerischen Blick, dann folgt dir die Tochter Satuarias ins Gras abseits des Festplatzes. Kurz darauf findet ihr euch küssend, streichelnd und neckend auf dem Boden wieder. Ihr verwöhnt euch gegenseitig mit den Fingern und der Zunge, liebt euch einmal, zweimal, dreimal.

Selbst als es ein paar Stunden nach Mitternacht wie aus Kübeln zu schütten anfängt, lasst ihr

nicht voneinander ab, aufgeheizt durch eure Leidenschaft.

Als es dämmt, küsst ihr euch ein letztes Mal und rennt dann zu euren Kleidern. Als du dich anziehst, fällt dir ein, dass du nicht einmal den Namen deiner Gespielin kennst. Du zuckst die Achseln und gehst weiter zu (47).

110

Du kämpfst erbittert mit dem Wolf, doch keinem von euch gelingt es, die Oberhand zu gewinnen. Der Wolf steht dir mit fletschenden Zähnen gegenüber, die sich gegenüber dem Rest seiner Gestalt deutlich abzeichnen. Gerade will er wieder zum Angriff übergehen, da hörst du ein leises Sirren. Der Wolf bricht vor deinen Augen zusammen. Du schaust dich um.

Etwa zweihundert Schritt zu deiner Rechten siehst du eine Gestalt über das Gras heran laufen. Als sie dich erreicht, scheint sie nicht einmal schneller zu atmen.

„Sanya bha, talar“, begrüßt dich der hochgewachsene Elfenmann. Bevor du die Worte findest, um ihm in seiner Muttersprache zu antworten, fährt er auf Garethi fort: „Bruder Wolf hatte Schmerzen, ich musste ihnen ein Ende bereiten. Es tut mir leid, dass ich nicht früher zur Stelle war.“

„Kein Problem“, murmelst du, verstehst du doch nicht ganz, was der Elf meint. Natürlich hatte der Wolf Schmerzen, schließlich hast du sie ihm ja zugefügt.

Weiter bei (15).

111

Du betrittst das Gasthaus und es dämmt dir, warum die Preise so niedrig sind. Hinter der Theke steht ein fetter, ungewaschener Wirt mit stoppeligem Bart, der mit wenig Elan einen Bierhumpen putzt.

„Guten Abend, werter Besucher“, begrüßt er dich, als er dich sieht, „was kann ich für dich tun?“

Du trittst näher und schaust dich im Schankraum um. Die Holzbalken scheinen morsch zu sein, außerdem weisen die meisten von ihnen Kerben von scharfkantigen Gegenständen auf. In einer

Ecke spielen ein paar Männer Karten, ansonsten ist niemand anwesend.

Möchtest du auf das besonders günstige Übernachtungs-Angebot zu sprechen kommen (20) oder doch lieber unter freiem Himmel schlafen (88)?

112

Achselzuckend legst du dich wieder hin, um doch noch etwas Ruhe zu finden. Der Rest der Nacht verläuft ereignislos, trotzdem hast du einen unruhigen Schlaf. Du regenerierst in der Nacht nicht die übliche Menge an Lebens- und Astralpunkten. Würfle mit einem W6 je einmal für Lebens- und Astralpunkte und ziehe von jedem Wurf 2 ab (würfelst du eine 1, regenerierst du keine Astral- oder Lebenspunkte).

Es überrascht dich, wie gut du trotz deiner Müdigkeit vorankommst. Gegen Mittag rumpelt ein Wagen aus der Gegenrichtung an dir vorbei, ansonsten ist die Straße absolut leer und weit und breit ist keine Menschenseele zu sehen. Dich stört das weniger, da du so mit deinen Gedanken ganz ungestört bist. Du überlegst die ganze Zeit, was dich in Gashok wohl erwarten wird. Wirst du die Hexe finden, die du dort zu finden hoffst? Wenn ja, ist sie eine große Zauberin oder nur eine kleine Kräuterfrau? Wird sie leicht zu finden sein, oder hält sie sich womöglich versteckt?

Dein Grübeln bringt dich nicht weiter. Gegen Abend erreichst du ein Gasthaus, das am Wegesrand steht. „Letzte Taverne vor Gashok“ steht auf einem Schild vor dem Haupteingang.

Eine Tafel verspricht „Abendessen, Frühstück und Unterkunft für weniger als 7 Heller“.

Du runzelst die Stirn. 7 Heller sind schon erstaunlich wenig für eine einzelne Übernachtung, dazu dann aber auch noch Frühstück und Abendbrot?

Möchtest du nach deinen Erfahrungen in der letzten Nacht lieber im Gasthaus übernachten (111) oder möchtest du es lieber noch einmal auf freiem Feld versuchen (88)?

113

„Als meine Mutter und ich nach unserer ersten Hexennacht heim kamen, stand unsere Hütte in Brand“, erzählt deine Mutter betrübt, „Wir

konnten nicht viel aus den Flammen retten und sind mit unserer wenigen Habe in einen weit entfernten Ort gezogen. Orlania, meine wunderschöne Kröte, kam leider in den Flammen um. Meine Mutter meinte, sie habe vermutlich das Feuer unter dem Kessel nicht ausgemacht, aber ich bin sicher, dass irgendjemand die Hütte mit Absicht angezündet hat.“ Deine Mutter legt eine kurze Pause ein.

Weiter bei (48).

114

„Nein, das ist nicht nötig“, antwortest du.

„Aber es hat deine Mutter getötet.“ Der Bauer runzelt die Stirn.

„Das war aber nicht aus Absicht, das war ein Unfall. Vielleicht hat es Schmerzen gehabt oder sich erschreckt.“

Oh ja, vielleicht hat es auch immer noch Schmerzen, schießt es dir in den Kopf.

Willst du versuchen, das Pferd zu heilen (18) oder kannst du ihm nicht mehr gegenübertreten (43)?

115

Der Bürgermeister schenkt allen Gästen Wein ein und erklärt dann die Tafel für eröffnet. Im Folgenden erzählt jeder der Anwesenden eine Anekdote über deine Mutter. Bei einigen kannst du nicht anders und musst lauthals loslachen, bei anderen kommen dir schlicht und einfach die Tränen. Doch du fühlst dich trotzdem wohl, unter Freunden. Es wird draußen schon dunkel, als die Tafel anfängt, sich aufzulösen.

Als du gehen willst, hält der Bürgermeister dich zurück.

„Warte, ich habe hier noch was für dich. Wie du weißt, bin ich ja nicht nur Bürgermeister hier, sondern auch Hufschmied. Naja, und deine Mutter hatte vor ein paar Wochen ein Brettspiel von einem fahrenden Händler gekauft. Es war kaputt, daher hatte sie es hier gelassen, damit ich es repariere.“ Der Bürgermeister holt eine hölzerne Kiste hervor. „Das ist ein Reisespiel, glaube ich. Irgendwie geht es da um Drachen, Elfen, Zwerge, Orks und Menschen oder so. Aber wie es gespielt wird, weiß ich auch nicht.“

Der Bürgermeister klappt die Kiste auseinander, sodass oben die Spielfläche zu erkennen ist. Unten fahren sich vier Beine aus Metall aus, durch die das Spielbrett etwa 25 Finger über dem Boden gehalten wird.

„Hier, diesem netten, kleinen Aufklapp-Mechanismus fehlte ein ganz feiner Stift. Es hat eine Weile gedauert, bis ich das Eisen so dünn, gleichzeitig aber fest genug hinbekommen habe. Und dann fiel das Mistding dauernd aus dem Mechanismus raus. Also hab ich noch mal angefangen, und Köpfe auf beide Seiten aufgebracht. Das war vielleicht eine Schweinearbeit...“ Der Bürgermeister schüttelt mit dem Kopf. „Aber immerhin hat es sich gelohnt. Und ich habe ich viel dazugelernt. Vor allem, mich nicht im Vorraus für so eine Friemelarbeit bezahlen zu lassen.“ Er zwinkert dir zu.

Dankend verabschiedest du dich mit dem Spielbrett und kehrst in die Hütte zurück, die du in Zukunft wohl allein bewohnen wirst. Während der folgenden Tage gehen dir die letzten Worte deiner Mutter durch den Kopf. Wie sollst du deinen Vater finden? Und was sollst du ihm bringen?

Das einzig Interessante, dass du deinem Vater überbringen könntest, wäre das Artefakt aus Mondsilber, überlegst du. Aber du weißt weder, wie er heißt, noch hat deine Mutter irgendwelche Informationen über seinen Aufenthaltsort hinterlassen. Oder vielleicht doch? Du nimmst wieder das Tagebuch deiner Mutter zur Hand. Mach eine um drei Punkte erschwerte Intelligenz-Probe. Wenn sie gelingt, geh weiter zu (101). Ist sie nicht gelungen, hast du als Spieler noch die Gelegenheit, selbst Schlüsse zu ziehen (25). Geh danach weiter zu (13).

116

„Hast du nicht noch einen anderen Schlafplatz anzubieten?“, fragst du den Wirt.

„Naja, für 4 Heller mehr könnte ich dir ein Bett im Gemeinschaftszimmer anbieten. Aber das musst du dir dann mit den drei Herren da drüben teilen.“ Der Wirt zeigt zu den drei Karten spielenden Männern in der Ecke.

„Oder du nimmst ein Einzelzimmer, das kostet dann aber 3 Silbertaler mehr.“ Der Wirt linst

erneut in den Bierhumpen, spuckt erneut hinein und murmelt: „Verdammt, die Stelle ist echt hartnäckig.“

Möchtest du doch mit dem Schlafsaal vorlieb nehmen (125)? Oder möchtest du für insgesamt 10 Heller und 9 Kreuzer in einem Bett im Gemeinschaftszimmer mit den drei Männern übernachten (122)? Natürlich steht dir auch frei, das Einzelzimmer für 3 Silbertaler, 6 Heller und 9 Kreuzer zu nehmen (117) oder das Gasthaus zu verlassen (45)

117

„Ich glaube, ich nehme lieber das Einzelzimmer“, erklärst du dem Wirt.

„Ha, das ist eine gute Wahl!“, antwortet der Schankwirt. Er nimmt einen sauberen Humpen aus dem Regal und zapft dir ein frisches Bier aus dem Fass.

Während du auf das Essen wartest, treten die drei Männer vom Tisch in der Ecke an dich heran.

„Seid begrüßt, edle Dame. Wir drei sind Handelsreisende...“, beginnt der Kleinste von ihnen.

„... und ihr Leibwächter“, wird er von seinem breitschultrigen Kollegen unterbrochen.

„Und unser Leibwächter“, wiederholt der Kleine mit einem angesäuerten Blick auf den Hünen.

„Wir hatten uns gefragt, ob Ihr nicht... Naja, also, wir haben den Zuber gemietet, damit wir noch mal baden können vor dem Schlafen gehen. Und, ja...“

„Wollt ihr mit?“, unterbricht ihn der Leibwächter erneut. Irritiert hebst du eine Augenbraue.

„Kostenlos natürlich“, beteuert der Kleine, „wir zahlen sogar das Bier und den Schnaps, den wir dort trinken werden, ganz klar. Und der Zuber ist auch groß genug, also jeder von uns hat dort genügend Platz, das haben wir uns schon angesehen.“

Willst du auf das Angebot der drei eingehen (118) oder möchtest du lieber in Ruhe essen und dann schlafen gehen (120)?

118

Ein kostenloses Bad im Zuber mit drei gestandenen Mannsbildern und Bier und Schnaps für lau? Da bist du doch dabei!

„Ja gerne“, antwortest du den drei Männern, „geht ruhig schon mal vor, ich werde nur kurz zu Ende essen und dann komme ich nach.“

Freudig erregt verlassen die drei Männer den Schankraum.

Als der Wirt dein Abendbrot serviert, wirst du zunächst aber ernüchtert. Die Bratwurst hat eindeutig zu lange gebraten. Noch etwas länger, und man hätte sie als Holzkohle verwenden können. Du schlingst die Wurst so schnell es geht herunter und spülst ordentlich mit Bier nach.

Als du fertig bist, folgst du dem Wirt hinter das Haus zum Zuber. Als der Wirt wieder ins Gasthaus zurück geht, um weiteres Bier zu holen, ziehst du dich unter dem Beifall der drei Männer aus und steigst in den Zuber. Tatsächlich habt ihr alle genügend Platz und das Wasser ist angenehm heiß.

Als der Wirt mit Bier und Schnaps zurück kommt, stoßt ihr alle zunächst einmal auf das Leben an. Während ihr die ersten Krüge leert, fangen die Handelsreisenden an, über ihre Geschäfte zu erzählen. Auch wenn man für die meisten Witze wohl dabei gewesen sein muss, lachst du tapfer mit. Die Anekdoten des Kriegers sind da schon eher zu verstehen, besonders die Geschichte mit dem Zwerg und dem Oger scheint besonders witzig zu werden.

„Ja, und dann sagt der Oger zum Zwerg...“, beginnt der Krieger.

„... hier ist die nächste Runde Schnaps“, unterbricht ihn der Schankwirt.

„Ja, danke. Also, wo war ich. Ja, also, da sagt der Oger auf jeden Fall zu dem Zwe...“

„...Prost!“, unterbricht ihn der kleine Handelsreisende.

Ihr alle nickt, hebt die Gläser und stürzt den Schnaps in einem Zug herunter.

Weiter bei (38).

119

Du suchst nicht lange, da hast du schon genügend Feuerholz für ein kleines Lagerfeuer zusammengetragen. Achtsam legst du ein paar Steine im Kreis auf ein Stück freien Boden und entzündest das Feuer. Mit gutem Appetit vom Wandern verzehrst du ein Brot mit Hartwurst und Käse und trinkst ein wenig Wasser.

Bald legst du dich schlafen.

Mitten in der Nacht wirst du durch ein Gefühl drohender Gefahr geweckt.

Weiter bei (42).

120

„Ich denke, ich muss euer Angebot ablehnen“, antwortest du höflich, aber bestimmt, „ich muss morgen früh raus und wollte deshalb zeitig ins Bett.“

Die drei Männer nicken sichtlich geknickt und verlassen den Schankraum Richtung Zuber. Der Wirt serviert dir dein Abendbrot, eine ziemlich verkohlte Bratwurst und schenkt noch einmal Bier nach.

Wie angekündigt, gehst du früh ins Bett. Nach einer äußerst erholsamen Nacht wirst du freundlich von der Frau des Gastwirts geweckt.

„Möchtet Ihr einen Pfannkuchen oder zwei?“, fragt sie höflich, als du die Tür zu deinem Zimmer öffnest.

Da du noch viel vor hast, bestellst du zwei Pfannkuchen und ziehst dich an.

Weiter bei (4).

121

„Ich lass dich mal allein“, flüstert Bauer Jetsam und geht.

In der plötzlichen Stille musterst du den Leichnam deiner Mutter. Ihre Schuhe und der Saum ihres Kleides sind noch schmutzig vom Dreck im Stall. Ansonsten sieht sie nur so aus, als würde sie schlafen. Ihre Halskette liegt noch genauso um ihren Hals wie immer. Tatsächlich hast du sie nie ohne dieses Schmuckstück gesehen. Selbst beim Baden hat sie es nie abgelegt, was dich im Nachhinein ein wenig stutzig macht.

Einem inneren Impuls folgend öffnest du die aus dicken Gliedern bestehende Kette, mit der ein Medaillon untrennbar verbunden ist.

Du schaust dir das Medaillon näher an. Das fein gearbeitete Kleinod glänzt silbrig. In der Mitte siehst du einen Drudenfuß mit dir unbekanntem Zeichen in den sechs Flächen. Links und rechts des Medaillons sind die Initialen „TA“ in die trapezförmigen Kettenglieder eingraviert.

Du steckst die Kette in die Umhängetasche deiner Mutter und gehst zum Bauernhaus zurück.

In der Küche triffst du den Herrn Jetsam und seine Frau an.

„Hast du dich gebührend von deiner Mutter verabschieden können, mein Kind?“, fragt die Bäuerin.

Du nickst langsam.

In der folgenden Stille hängt deutlich die Frage im Raum, ob die beiden das Begräbnis deiner Mutter organisieren sollen.

Weiter bei (23).

122

„Ich denke, ich werde im Gemeinschaftszimmer schlafen, wenn es recht ist“, antwortest du dem Gastwirt. Du überreichst ihm das Geld und setzt dich an einen freien Tisch.

Noch bevor der Wirt mit dem Essen zurück ist, setzen sich die drei Männer zu dir.

„Entschuldigung, wir haben gehört, dass du mit uns im gleichen Zimmer schläfst“, spricht dich der Kleinste von den dreien an. „Wir wissen gern, mit wem wir das Zimmer teilen, deshalb wollten wir uns vorstellen.“

Es stellt sich heraus, dass zwei der Männer Handelsreisende auf dem Weg nach Donnerbach sind. Der Dritte ist ihre angeheuerte Leibwache. Während du eine reichlich verkohlte Bratwurst isst, erzählen die drei von ihren Geschäften. Hauptsächlich handeln sie mit Stoffen und Gewürzen, die sie von Donnerbach nach Gashok bringen. Auf der Route von Gashok nach Donnerbach transportieren sie meist echte elfische Pelz- und Lederwaren.

Du schweigst die meiste Zeit, doch das hält die Männer nicht davon ab, dich zum Kartenspiel einzuladen.

„Der Verlierer muss eine Runde für alle anderen schmeißen und zusätzlich einen Schnaps auf Ex trinken“, bestimmt der andere Handelsreisende. Sofort begreifst du, dass die Männer dich nur betrunken machen wollen. Deine Sorgen sind aber unbegründet. Obwohl du die Spielregeln nicht durchschaust, verlieren die Männer eine Runde nach der anderen. Als sie sturzbetrunken nach oben in das Gästezimmer wanken, leerst du gerade mal den zweiten Humpen Bier. Die restlichen Runden musstest du passen, weil du nicht schnell genug mit dem Trinken hinterher kamst.

Du verabschiedest dich von dem Wirt und gehst hoch in den Gemeinschaftssaal. Mit einem Schmunzeln stellst du fest, dass die Handelsreisenden und ihre Leibwache es tatsächlich noch geschafft haben, ihre Kleidung abzulegen, bevor sie sich in die Betten gelegt haben. Jedoch liegen die beiden Handelsreisenden Arm in Arm in einem der vier Betten, der Krieger in einem anderen. Keiner von ihnen hat es geschafft, sich zuzudecken. Du entledigst dich deiner Kleider und legst dich ebenfalls schlafen.

Die Nacht verläuft ereignislos. Allerdings schnarchen die Männer derart laut, dass du spät einschläfst und häufig aufwachst.

Als es am nächsten Morgen an der Tür klopft, bist du als einzige in der Lage, aufzustehen. Geistesgegenwärtig greifst du noch das Laken von deinem Bett, bevor du öffnest. Auf dem Flur steht die Frau des Wirts. Als sie die nackten Männer in den beiden Betten sieht, schaut sie dich missbilligend, beinahe strafend an.

„Einen Pfannkuchen oder zwei?“, fragt sie mit einem Kopfschütteln.

„Zwei, bitte“, antwortest du. Du kannst nicht vermeiden, dass du errötest, obwohl in der letzten Nacht ja gar nichts passiert ist.

Weiter bei (4).

123

Der Wolf ist zu stark, du hast ihm nicht viel entgegensetzen. Das letzte, was du siehst, ist, wie der Wolf dir an die Kehle springt, bereit zum tödlichen Biss. Dann herrscht nur noch Dunkelheit. Du meinst die Schwingen Golgaris zu hören, der dich in Borons Hallen bringen wird. *Mutter, bald werde ich dich wiedersehen*, sind deine letzten Gedanken, bevor... Moment mal, wieso denkst du eigentlich noch? Du bist doch tot, oder? Was geht hier vor sich? Irgendetwas stimmt nicht, denn die Schmerzen, die du spürst, sind durchaus derisch, auch wenn sie langsam abklingen.

Du schlägst die Augen auf und siehst über dich gebeugt einen Mann mit spitzen Ohren, der immer wieder folgende Worte wiederholt:

„Bal sama sala, bian'dhao.“

Ein Elf? Im Ernst? Das erlebst du nicht gerade wirklich.

„Wer bist du?“, röchelst du.

„Sanya bha, talar“, begrüßt dich der Elfenmann.

„Sei begrüßt“, findest du deine Manieren wieder.

„Ich dachte schon, ich sei zu spät“, fährt der Elfenmann fort. „Ich habe gesehen, wie der Wolf dich beinahe zerfetzt hat. Zum Glück war mein Pfeil schneller als er.“

Der Elf deutet auf die Leiche des Wolfs, der einen Pfeil in der linken Seite stecken hat.

„Ich hab geglaubt, ich wäre tot“, murmelst du.

„Warst du auch“, antwortet der Elf. „Es hat mich Einiges an Kraft gekostet, dich wieder zurückzuholen.“

„Den Göttern sei Dank“, flüsterst du.

„Pah“, spuckt der Elfenmann aus. „Die Götter haben damit nichts zu tun. Aber nun entschuldige mich. Ich muss mir Bruder Wolf genauer ansehen.“

Weiter bei (15).

124

Du blickst zu deiner Gespielin herüber und lächelst sie glücklich an.

„Fiana, ich habe überlegt, ob ich wieder zum Feuer gehen soll, um mit den anderen zu feiern“, eröffnest du ihr.

Als sie die Stirn runzelt, schiebst du schnell nach: „Aber ich möchte den Rest der Nacht gern mit dir verbringen.“

Bei diesen Worten merkst du, wie deine Wangen knallrot werden.

„Das wäre mir eine große Freude.“ Fiana lächelt dich an und rollt sich auf deinen Bauch. Ihr küsst euch wieder, liebt euch, rennt später zum Feuer zurück, tanzt und lacht. Den großen Wolkenbruch einige Stunden nach Mitternacht verbringt ihr küssend, streichelnd und euch liebend abseits der Tanzfläche, und verlebt alles in allem eine wunderschöne Nacht miteinander. Als der Morgen graut, nehmt ihr euch zum Abschied noch lang in die Arme und drückt euch Küsschen auf die Wangen. Dann rennt ihr jeder zu euren Kleidern und zieht euch an.

Weiter bei (47).

125

Du zahlst den Wirt aus und bekommst eine verkohlte Bratwurst auf einem dreckigen Teller

serviert. Dazu schenkt der Wirt kühles Brunnenwasser in den Humpen ein, den er eben noch sauber gemacht hat.

Früh begibst du dich in den vollkommen leeren Schlafsaal. Die Strohmatten sind weder sauber noch sonderlich bequem, dafür findest du zumindest kein Ungeziefer darin.

Nach einer leidlich angenehmen Nacht wirst du am nächsten Morgen unsanft von der Frau des Wirts geweckt:

„Einen Pfannkuchen oder zwei?“

Dein Magen schreit eher nach einem ganzen Berg voll Pfannkuchen, doch du gibst dich mit Zweien zufrieden.

Weiter bei (4).

126

„Danke, aber ich schaffe das schon allein“, antwortest du dem Elfen. Ihr verabschiedet euch voneinander und Lindariel läuft Richtung Wald davon.

Du nimmst dir ein paar Scheite Feuerholz aus der Hütte des Jägers mit und suchst dir einen Schlafplatz auf der Ebene. Du entzündest ein kleines Lagerfeuer, an dem du dich wärmen kannst. Zum Abendbrot gibt es wieder Brot und Hartwurst mit einem Schluck Wasser.

Bald darauf legst du dich hin und schläfst früh ein.

Weiter bei (33).

127

Du wendest dich den Gesprächen am Tisch zu. Das meiste ist nur belangloser Tratsch. So hat eine der Hexen einen Gutsherrn verflucht, weil dieser seinen Feldarbeitern nicht den versprochenen Lohn gegeben hatte, und das obwohl die Ernte viel besser ausgefallen war als gedacht. Eine andere hatte bei der Geburt von Drillingen geholfen und einem der Neugeborenen durch ihr beherztes Eingreifen das Leben gerettet. Durch die Gespräche erfährst du allerdings, dass mehrere der Hexen mindestens einen der berüchtigten Flüche beherrschen. Dir selbst hat deine Mutter bisher nur den Fluch der Unfruchtbarkeit beigebracht (vermerke das in deinem Heldenbogen).

Falls du dich näher für Flüche interessierst, kannst du dir **eine** der folgenden Nummern notieren:

75 für die Hexe, die den Gutsherrn mit drei Tage währenden Rückenschmerzen verflucht hat.

22 für die Hexe, die einer hochnäsigen Dorfschönheit Warzen hat sprießen lassen.

16 für die Hexe, die einem Krämer vier schlaflose Tage und Nächte beschert hat.

Weiter bei **(62)**.

128

„Ich suche eine Hexe, die hier in Gashok wohnt, eine Freundin meiner verstorbenen Mutter“, antwortest du dem Zöllner.

Der Mann kneift die Augen zusammen.

„Junge Frau, das ist nicht lustig. Und mit solchen Äußerungen solltet Ihr innerhalb von Gashok lieber vorsichtig sein. Hexen und Zauberer mögen wir gar nicht gern.“

„Das war nur ein Spaß“, antwortest du schnell.

„Auch Spaß verstehen wir hier nicht. Ernsthaftigkeit ist das Einzige, was Praios gefällt. Lasterhaftigkeit ist falsch, und Frohsinn wird nur den Kindern vergeben.“

Oh man, habt ihr hier einen Stock im Arsch, denkst du bei dir. Laut antwortest du: „Ich möchte eine Verwandte besuchen. Sie ist in den letzten Jahren hierher gezogen und ich wollte nach ihrem Wohlergehen sehen.“

„Hm, eine Verwandte, sagt Ihr?“ Die Augen des Zöllners werden zu schmalen Schlitzern. „Hier sind lange keine Frauen zugezogen, außer die Familie Fuxfell, die sind aber schon wieder weiter gezogen, und die Dame Oleana Greifenhorst mit ihrer Tochter, der kleinen Jule. Die arme Kleine hat so viel durchgemacht. Hat jetzt schon keinen Vater mehr...“

„Ja, deshalb wollte ich auch nach ihr sehen“, antwortest du schnell. „Ehrlich gesagt, weiß ich aber nicht einmal, wo ich nach ihnen suchen soll. Ich habe nicht die genaue Adresse.“ Du schaust betrübt.

„Oh, Ja, also, da geht Ihr am besten zunächst auf den Marktplatz in der Mitte der Stadt und dann Richtung Praios-Tor. Dann die dritte Straße rechts rein und dort das vierte Haus auf der linken Seite.“

„Danke, Ihr seid wirklich sehr freundlich“, antwortest du mit einem Lächeln.

„Aber gern. Kommen wir nun zum Wegzoll...“

Der Zöllner knöpft dir 2 Silbertaler für das Betreten der Stadt ab.

Nicht mehr lächelnd machst du dich auf zu **(11)**.

Epilog

„Warte, lass mich das Medaillon noch mal sehen.“

Plötzlich gar nicht mehr so verwirrt greift Perdia nach der Kette und untersucht sie genauer.

„Ja, das ist eins der Medaillons, die dein Vater jeder von uns geschenkt hat. Ich kenne den Grund aber nicht mehr. Wir haben alle eins getragen, auch an jenem schlimmen Tag.“ Perdia scheint sich zu konzentrieren, um die Vergangenheit festzuhalten.

„Was für ein schlimmer Tag?“, fragst du.

„Weißt du, wir waren alle in deinen Vater verliebt. Und wir haben mit ihm zusammen in seinem Turm gelebt. Ich erinnere mich nicht genau an diese Zeit, aber so muss es gewesen sein. Ich weiß nur, dass ich mit deinem Vater geschlafen habe. Und ich glaube, Alinja und Nessa auch. Woran ich mich aber ganz klar erinnere, ist, wie Nessa, deine Mutter und ich nackt auf einer Waldeslichtung standen. Wir hatten nur unsere Medaillons angelegt. Und in der Ferne brannte der Magierturm.“

Perdia stockt. „Ich vermute, dass die Dorfbewohner ihn angezündet haben. Ich weiß es aber nicht. Ich glaube, dass Tharsonius in dem Turm ums Leben gekommen ist. Naja, und kurz darauf kam Alinja mit Kleidung für uns drei. Danach haben wir uns getrennt. Ich war ja auch schon schwanger mit Fiana, ich habe mich dann bald in Teichenberg niedergelassen.“

„Fiana ist meine Schwester?“, platzst du heraus.

Fiana und du guckt euch entsetzt an.

„Wie? Nein, ich war schon schwanger, als wir vier uns auf die Reise machten. Ich wusste es damals aber nicht. Ach, es ist alles so lange her...“ Perdia versinkt wieder in Gedanken.

Als sie dich anblickt, klärt sich ihr Gesicht auf.

„Sei begrüßt, ich bin Perdia. Kennen wir beide uns schon?“

Fiana lächelt ihre Mutter traurig an. Dir bedeutet sie, das Medaillon einzupacken und ihr auf den Flur zu folgen.

„Mehr werden wir nicht aus ihr herausbekommen“, eröffnet Fiana dir, als ihr wieder allein seid. „Mich irritiert nur, dass sie so heftig auf die Kette reagiert hat. Ihre sieht doch exakt gleich aus.“

Ihr grübelt eine Weile.

„Vielleicht liegt es daran, dass sie die Initialen immer falsch herum sieht“, antwortest du nach kurzem Überlegen. „Im Spiegel sieht sie nur ‚AT‘ und nicht ‚TA‘. Vielleicht denkt sie dann an Alinja und nicht an Tharsonius, wenn mein Vater denn nun so heißt.“

„Aber warum sollten die Buchstaben ihr einen Schrecken einjagen?“ Fiana schüttelt den Kopf.

„Vermutlich waren die Ereignisse damals sehr furchteinflößend für sie.“

„Möglich“, antwortet Fiana.

„Dann weiß ich nun immerhin den Vornamen meines Vaters“, murmelst du.

„Und der Nachname beginnt vermutlich mit einem A. Immerhin, nun weißt du schon mal mehr über deinen Vater als ich über meinen.“ Fiana lächelt dich gequält an.

„Aber was mache ich nun?“, fragst du Fiana.

„Zunächst lass uns zu Abend essen“, antwortet die junge Hexe. „Du kannst erst einmal bei uns unterkommen, wenn du möchtest. Und dann überlegen wir gemeinsam, wie es weiter geht.“

Du nickst stumm und folgst Fiana in die Küche.

Du bist bei der Suche nach deinem Vater einen Schritt weiter gekommen. Während der letzten zwei Wochen hast du mehr über die Vergangenheit deiner Mutter erfahren als in den Jahren davor und du bist gespannt, was du noch alles herausfinden kannst.

Zunächst erhältst du für dieses Abenteuer 15 Abenteurpunkte, die du nach Belieben verteilen kannst.

In den nächsten Wochen kannst du zunächst kostenlos in Gashok wohnen. In Fiana hast du zudem eine Verbündete, die dir dabei hilft, dich in der Stadt zurechtzufinden und unauffällig zu bleiben. Wenn Fiana das Haus verlässt, wendet sie stets den Zauber *Harmlose Gestalt* an, durch den sie wie die kleine Jule aussieht. Bisher hat noch niemand Verdacht geschöpft, dass die kleine Jule seit zwei Jahren weder größer noch älter zu werden scheint, und außer der Haarfarbe ist zwischen Fiana und ihrem Alter Ego auch nichts gemein. Die Bürger von Gashok akzeptieren, dass du die Tante der kleinen Jule bist und häufig mit ihr durch die Stadt läufst.

Einige Tage nach deiner Ankunft in Gashok bist du gerade auf dem Weg zum Marktplatz, als du eine Menschenmenge bemerkst, die schreiend und fluchend die Hauptstraße säumt.

„Was ist denn los“, fragst du einen der Passanten.

„Einer dieser dreckigen Elfen hat einen ehrbaren Jäger umgebracht. Sie schleppen ihn gerade in die Stadt.“

Du drängelst dich nach vorn und erhaschst einen Blick auf den „dreckigen“ Elfen. Nur schwer erkennst du den Elfen, der mit gesenktem Kopf, blauen Auge und aufgeplatzter Unterlippe zum Verlies geführt wird: Lindariel.

Für den Spieler

Das Abenteuer ist zu Ende und ich hoffe, dir hat das Lesen Spaß gemacht. Wenn du deiner Heldin als Einstieg in das Abenteuerleben nicht ganz so drastische Einschnitte zumuten willst, wie sie in diesem Abenteuer beschrieben sind, kannst du deine Mutter in deiner eigenen Hintergrundgeschichte auch „nur“ schwer verletzt zurücklassen (vielleicht hat sie einen starken Gedächtnisverlust erlitten oder ist aufgrund des Schocks verstummt o.Ä.). In dem Fall sucht deine Hexe vielleicht nach einem Heilmittel, um sie zu retten und erhofft sich am ehesten von ihren alten Weggefährtinnen eine Hilfe.

Auch der Ort der Geschichte muss nicht zwangsläufig zwischen Gashok und Donnerbach angesiedelt sein. Theoretisch könnt ihr die Geschichte in irgendeinem kleinen Örtchen spielen lassen, von wo die Hexe zu irgendeiner anderen größeren Stadt aufbricht. Elfen sollte es aber schon in der Gegend geben können, sonst macht der Teil mit dem Wolf keinen Sinn.

Solltest du die Geschichte so übernehmen, sind am Ende viele Fragen offen. Hier wäre der Spielleiter deiner Heldengruppe gefragt, wie ihr weiter mit dem Medaillon, dem Tetraeder und den Geschichten der anderen Hexen, des Vaters und des Elfen Lindariel verfahren wollt.

Die Informationen in diesem Abenteuer sind absichtlich sehr schwammig geschrieben, sodass ihr hier viele Möglichkeiten habt, eure eigene Geschichte zu entwickeln.

Anhang

Tagebuch der Mutter

Seite 1:

Dieses interessante neue Buch soll in Zukunft mein Tagebuch sein. Wir haben uns getrennt und reiten unserer Wege. Ich habe keine Ahnung, wohin wir gehen werden, aber der Los, das wir tragen, ist für uns alle eine Bürde. In Liebe denke ich an das Kind unter meinem Herzen, opfere mein Abenteuerleben für die Pflichten einer Mutter.

Seite 2:

In den angrenzenden Wäldern ist ein Getier, dreimal verfluchter Basilisk! Auch die Bauern in den Nachbarorten ahnen schon, dass etwas Böses umgeht. Leider liegen sie nicht falsch. Wie soll ich in Ruhe nach Pilzen und Kräutern suchen, wenn hier und da immer wieder irgendein dummer Oger alles platt tritt!

Seite 3:

Im schönen Phex soll mein Kind zur Welt kommen. Ich orientiere mich am Zeugungsdatum, das leider nicht genau fest steht, aber es sollte in den nächsten Wochen und Tagen endlich soweit sein.

Seite 4:

Nicht nur Pilze sind im Wald zu finden. Wir fanden diesmal gut zwei Dutzend Gulmond-Blätter und andere, häufig anzufindende Heilmittel, außerdem Sauerampfer, den meine Kleine so herzerfrischend findet. Auf dem Rückweg stolperte Olrik fast über uns, ich glaube, er ist komplett verliebt in mein kleines Mädchen.

Seite 5:

In dem allgemeinen Gewirr der letzten Wochen kommt fast täglich eine weitere Aufgabe, die meine geliebte Ordnung durcheinander wirft. Mein alter Trott ist völlig dahin. So ein Ärger.

Seite 6:

In dem Nebel sind meine Tochter und ich durch die Gegend gewandert. Wir haben viele Wurzeln gefunden, sogar Alraunen. Es ist gefährlich, sich ohne die richtige Ausrüstung hinaus zu wagen, aber die Entdeckerlust hatte uns gepackt, sodass wir nicht träge zu Hause sitzen konnten. Diesen wirklich schönen Herbsttag werde ich nicht vergessen.

Brettspiel

Das Brettspiel (annähernd quadratische Spielfläche, viereckige Felder, in der Diagonalen 25 Felder, Drache in der Mitte der Spielfläche) wird wie folgt gespielt:

Solange es keine Sonderregeln gibt, gilt Folgendes: Jeder Spieler sowie der Drache starten mit 20 Lebenspunkten. Jede Partei würfelt mit einem W6 und bewegt sich maximal die Anzahl Augen Felder weit. Ist eine andere Partei oder der Drache in einem Nachbarfeld, dann kann der Spieler mit einem W6 angreifen. Kommt eine Partei neben dem Drachen zum Stehen, wird sie von ihm mit W6 angegriffen.

Das Spiel unterteilt sich in die Bewegungsphase, in der die Parteien sich bewegen können (aber nicht müssen), die Angriffsphase des Drachen und die Angriffsphase der Parteien. Der Drache darf alle Parteien angreifen, die an ihn angrenzen, die Parteien dürfen nur eine einzige andere Partei oder den Drachen angreifen. Die Würfelreihenfolge der Spieler bestimmt das Los zu Beginn des Spiels.

Es gibt vier Parteien: Elfen, Zwerge, Menschen und Orks.

Jede Partei startet in einer anderen Ecke der Spielfläche und muss den Drachen in der Mitte des Spielfelds besiegen. Jede Partei hat dabei unterschiedliche Absichten und Spezialfähigkeiten:

Elfen: Die Elfen sind darauf aus, den Drachen zu töten und den Schatz zu vernichten, den sie als Quelle des Unfriedens in der Umgebung ausgemacht haben. Elfen dürfen auf ihren Bewegungs-Wurf verzichten und dadurch der Attacke des Drachen entrinnen. Dafür müssen sie sich nach ihrer Attacke zwei Felder vom Drachen weg bewegen.

Zwerge: Die Zwerge möchten ebenfalls den Drachen töten, allerdings sind sie vornehmlich hinter dem Schatz her, um ihn für sich zu

beanspruchen. Zwerge haben jahrhundertelange Erfahrung im Kampf gegen Drachen und besitzen darüber hinaus den Drachentöter, wodurch sie doppelten Schaden am Drachen verursachen.

Menschen: Die Menschen sind gut gepanzerte Ritter, die den Drachen erschlagen und den Schatz für ihr Königreich beanspruchen wollen. Wenn Menschen angegriffen werden, dürfen sie eine Münze werfen. Bei Kopf halbiert sich der Schaden, den die Menschen erhalten.

Orks: Die Orks sind ein wildes Kriegervolk, das in Stämmen organisiert ist. Die Orks wollen das ganze Bling-Bling für sich und sind in großer Zahl aufgetreten, um dieses Ziel zu erreichen. Das Töten des Drachen ist für sie, genau wie für die Zwerge, ein notwendiger Nebenkriegsschauplatz. Die Fraktion der Orks hat die doppelten Trefferpunkte, was die Anzahl ihrer Krieger darstellen soll.

Die Spieler können sich untereinander verbünden, dies führt dann aber dazu, dass das Ziel, den Schatz zu erringen oder zerstören, nicht mehr voll erreicht werden kann. Beim Spiel um Geld würden sich verbündete Spieler den Topf teilen müssen. Allianzen können nicht rückgängig gemacht werden. Wird eine Partei einer Allianz besiegt, verliert sie sämtliche Anteile am Topf. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Drache besiegt wurde und nur noch eine Partei/Allianz auf dem Spielbrett ist oder sich eine Partei vier Runden auf dem Schatz des Drachen behaupten kann (ist die Partei Teil einer Allianz, gewinnen alle Mitglieder der Allianz).